

# Industria del videojuego: Radiografía del sector

Profesor: Pere Torrents

# Estructura sesión:

- Datos macro
  - Globales
  - Regionales
- El mercado español de los videojuegos
- La Industria española del videojuego
- Tendencias
- Conclusiones

# Un mercado en ebullición: Oferta

- Consolidación nuevas plataformas
  - TV
  - Móvil – Smartphone
  - Consola
- Menores barrera de entrada
  - Costes de desarrollo
  - Costes de distribución
- Banda Ancha
- Acceso a mercado global – Distribución digital
- Nuevos géneros:
  - Casual
  - Midcore
- Nuevos modelos de negocio

# Un mercado en ebullición: Demanda

- Aumento de público
  - Mujer
  - Infantil
- “Deslocalización” del videojuego
- Disminución costes de plataformas
- Nuevos modelos de negocio
  - Free to Play

# Datos globales: Facturación

- Newzoo:
  - 83.600 millones USD (2014)
  - 113.000 millones USD (2019)
  - Tasa crecimiento anual 7,9%
- Price Waterhouse Coopers (PWC)
  - 93.180 millones USD (2019)
  - Tasa crecimiento anual 5,9%

# 2013-2017 Global Games Market

## Anual y por segmento de mercado

 CASUAL  
WEBGAMES  
CAGR: +5.8%

 MMO  
GAMES  
CAGR: +11.2%

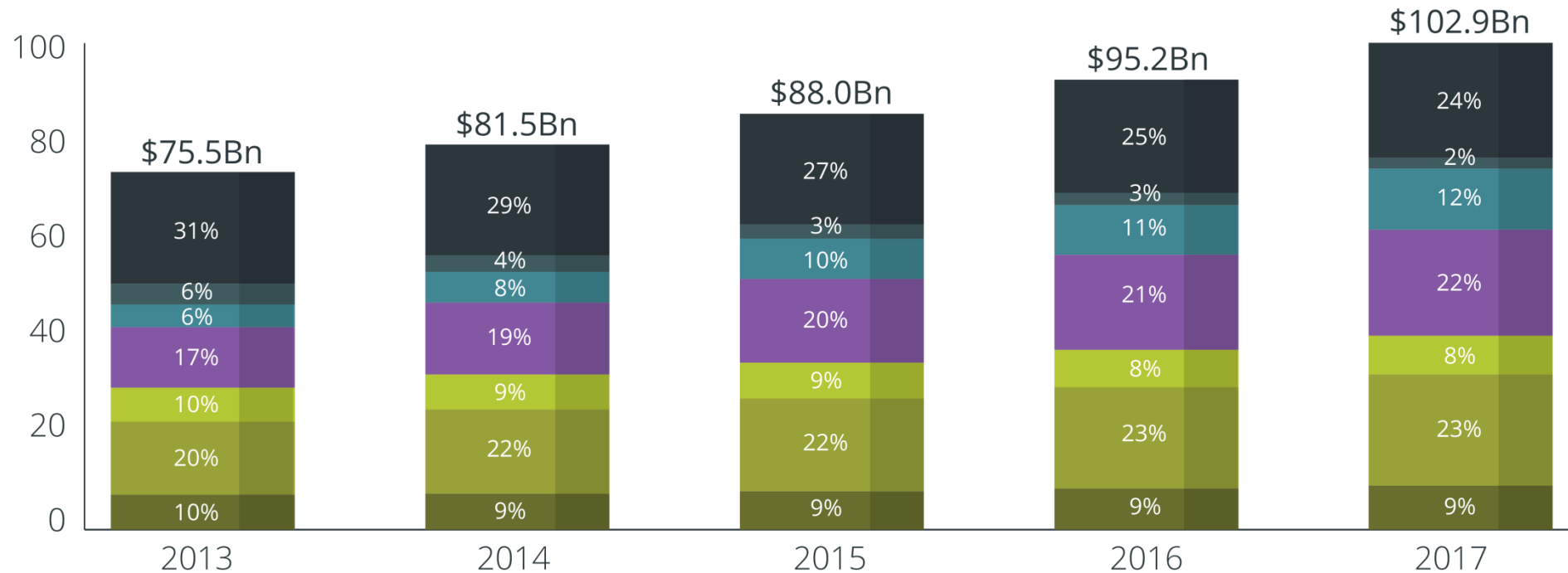
 (MID)-CORE  
PC/MAC GAMES  
CAGR: +3.3%

 MOBILE PHONE  
GAMES  
CAGR: +15.2%

 TABLET  
GAMES  
CAGR: +28.2%

 HANDHELD  
GAMES  
CAGR: -14.7%

 TV/CONSOLE  
GAMES  
CAGR: +0.8%



# Conclusiones

- Crecimiento liderado por móvil
- Consolidación del videojuego on-line
- Móvil canibaliza a consola portátil
- PC/Mac plataforma para “indies”
- Estancamiento consola
- TV “eterna candidata” a líder









# El sector en Europa: Desarrollo

## LA INDUSTRIA EUROPEA DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN CIFRAS

PAÍS	ESTUDIOS IMPLANTADOS	FACTURACIÓN (MILLONES DE €)
ALEMANIA	275	S/D
FRANCIA	250	3.677
FINLANDIA	S/D	1.800
UK	260	1.200
SUECIA	170	752
ESPAÑA	400	413
DINAMARCA	145	80
NORUEGA	73	S/D

Bigpoint, Wooga,  
Goodgame,...

Ubisoft, Gameloft,...

Supercell, Rovio,...

Rockstar North,  
Criterion,...

King, Mohjang,...

Mercury Steam,  
Novarama, Social  
Point,...

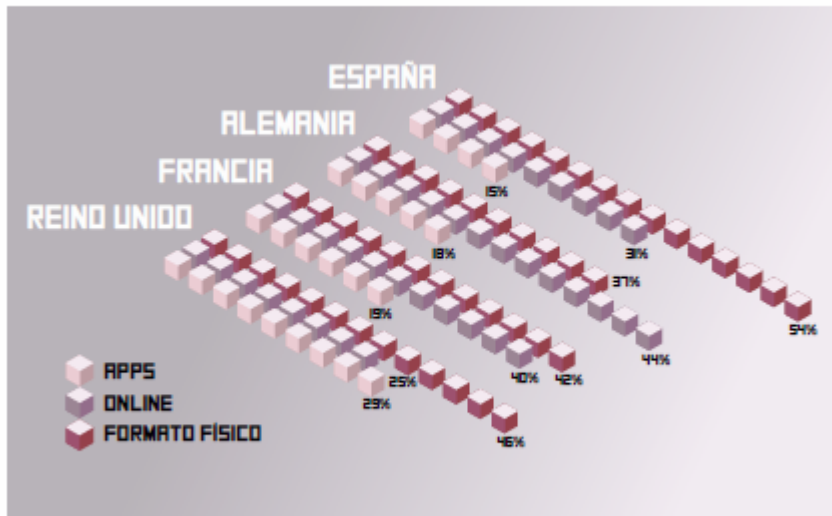
Fuente: EGDF

# El sector en Europa: Consumo

- Facturación 2014: 15.300 Millones de USD
- 180 Millones de jugadores
- Tercer mercado mundial: EEUU, China
- Principales mercados:
  - Francia
  - Alemania
  - Reino Unido
  - España

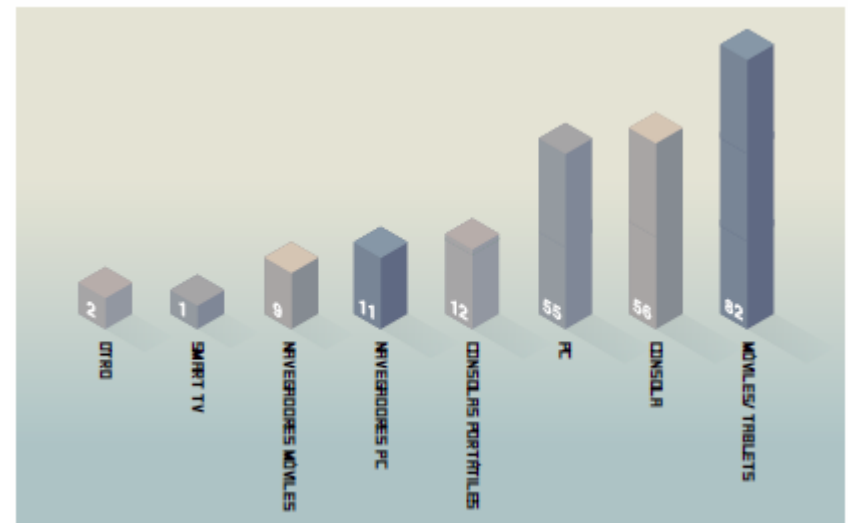
# Plataformas y formatos

INGRESOS EN LOS PRINCIPALES PAÍSES EUROPEOS POR FORMATO DE VIDEOJUEGO  
(% INGRESOS TOTALES)



Fuente: GameTrack Q3 2014

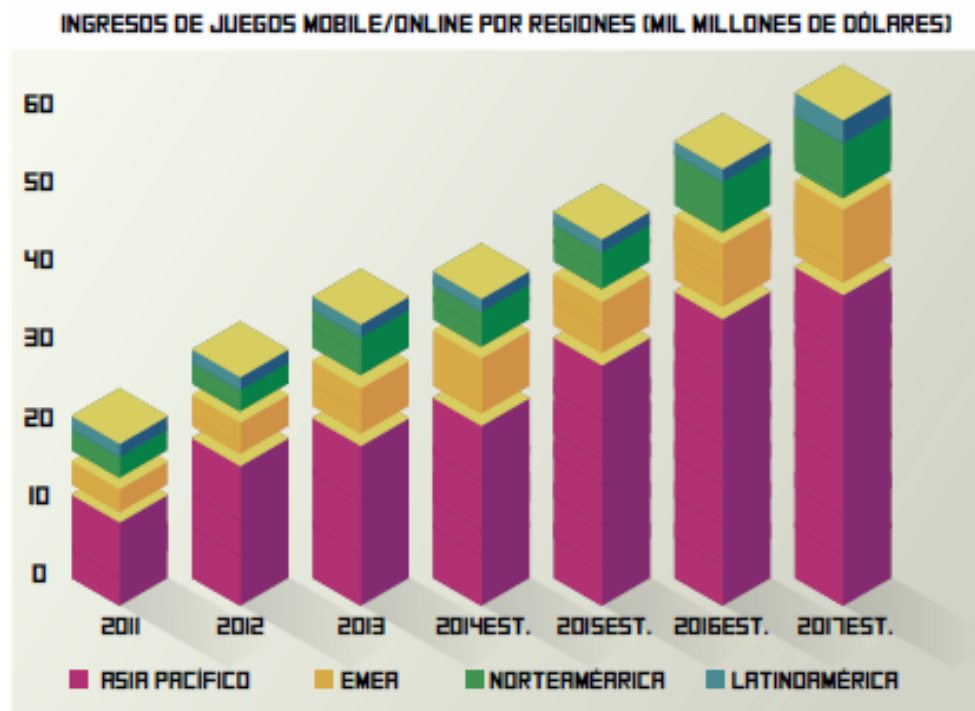
% PLATAFORMAS CON MAYOR DEMANDA POR PARTE DE PUBLISHERS Y CONSUMIDORES



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2015



# On-line y móvil



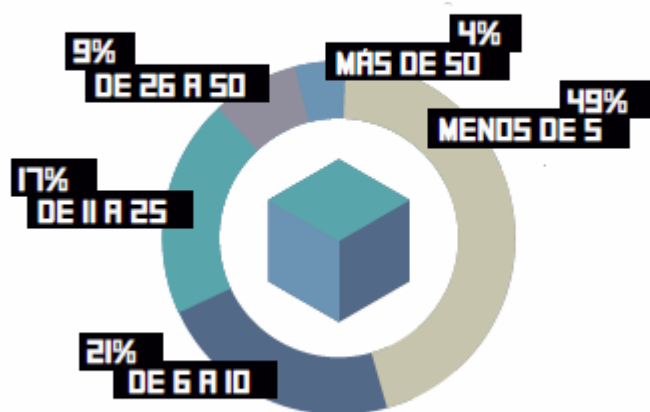
Fuente: Digi - Capital

# El sector en España: Consumo

- Facturación 2014: 1.485 Millones de USD
- 19,5 millones jugadores (2014) – 17,5 en 2012
- Importancia móvil:
  - 11 Mercado Android
  - 17 Mercado iPad
  - 18 Mercado iPhone
- Jugador multiplataforma
  - PC
  - Consola
  - Consola portátil
  - Dispositivos móviles

# El sector productivo: Radiografía

DISTRIBUCIÓN POR NÚMERO DE EMPLEADOS (% EMPRESAS)



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2015

96% Microempresas o PYMES

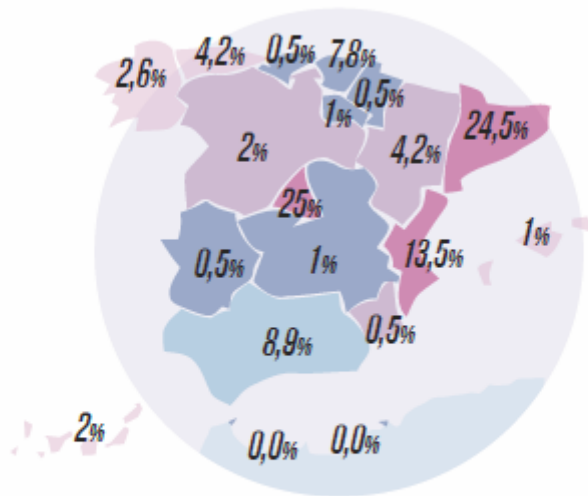
«La categoría de microempresas, pequeñas y medianas empresas (PYME) está constituida por empresas que ocupan a menos de 250 personas y cuyo volumen de negocios anual no excede de 50 millones de euros o cuyo balance general anual no excede de 43 millones de euros»

Comisión Europea 2006



# El sector productivo: Radiografía

DISTRIBUCIÓN TERRITORIAL DE LAS EMPRESAS DE VIDEOJUEGOS



**EN ESPAÑA HAY EN ACTIVO MÁS DE 400  
EMPRESAS DE VIDEOJUEGOS Y 180  
PROYECTOS EMPRESARIALES**

Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2015

Liderazgo

Madrid

Cataluña

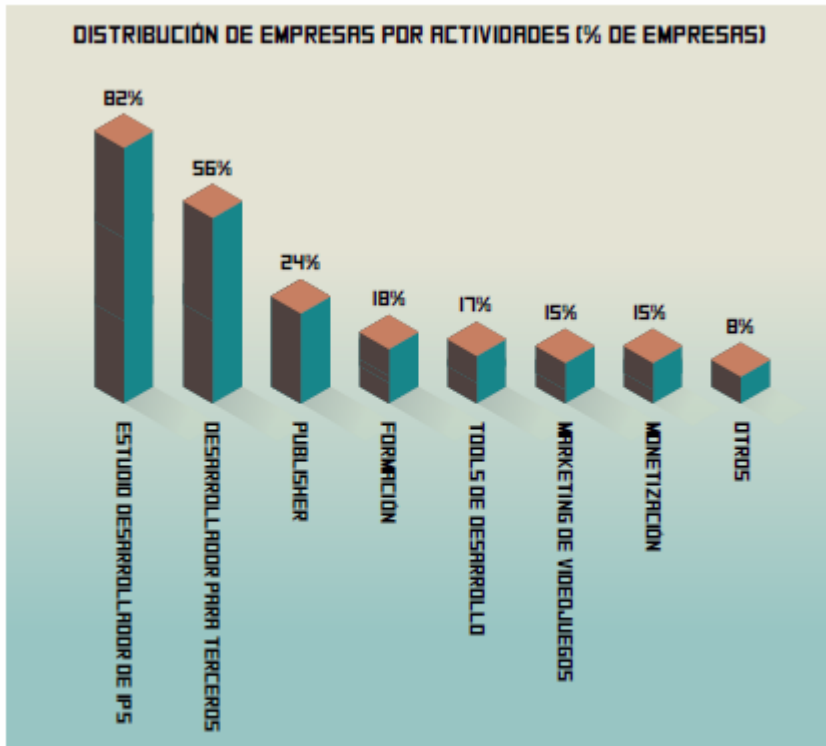
Comunidad Valenciana

Polarizado

Efecto atracción

Especialización  
territorial?

# El sector productivo: Radiografía



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2015

Especialización

Producción

Publishing

Marketing

Formación

Multi-actividad

# Estudio desarrollador de IP's



# Estudio desarrollador para terceros



**KONAMI**

- 2002
- Rebel Act – Blade
- American McGee presents: Scrapland
- Clive Barker's Jericho
- Castlevania: Lords of Shadow
- Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate
- Castlevania: Lords of Shadow 2

-  **UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA**  
**BARCELONATECH**  
Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia

# Formación



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH



Universitat de Girona



entti



Universitat  
de Barcelona



Universidad  
Rey Juan Carlos



TecnoCampus  
Mataró-Maresme



# Formación Privada



CENTRO UNIVERSITARIO  
DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

# ESNE

ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE DISEÑO, INNOVACIÓN  
Y TECNOLOGÍA



# Tools de desarrollo



- 3D
- C++
- Estructura modular
- Multiplataforma





# Marketing de videojuegos



marketing | videojuegos

## COMUNICACIÓN

Envío de NdP a medios especializados  
Redacción y clipping de NdP

## MARKETING

Consultoría y Asesoramiento profesional  
Diseño, gestión y seguimiento de campañas  
Inserciones en medios especializados

## REDES SOCIALES

Creación de perfiles en Redes Sociales  
Gestión de Redes Sociales

## EVENTOS

Diseño de propuestas para acciones presenciales  
Asesoramiento profesional en la organización de eventos  
Dirección y Gestión de acciones presenciales

## FORMACIÓN

Análisis de necesidades y búsqueda de formación asociada  
Diseño, creación y puesta en marcha de actividades formativas

# El sector productivo: Radiografía



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2015

Capital Nacional vs  
Extranjero

Creación

Consolidación empresas

Especialización

Sector -> Casual, Mobile,  
Social

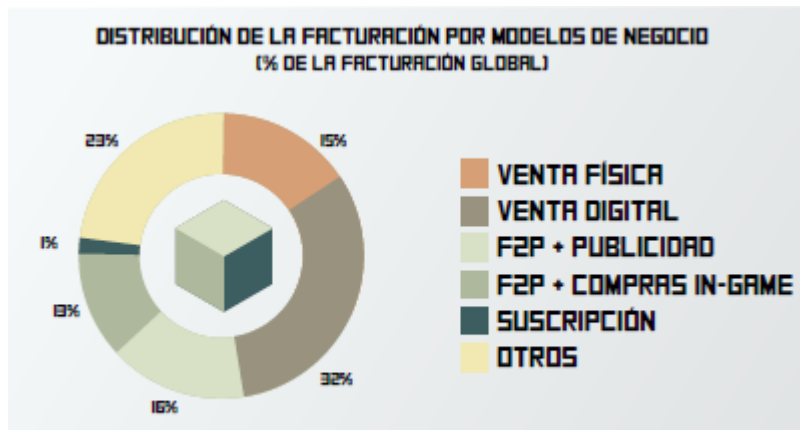
Actividad -> Desarrollo

Crecimiento inversión extranjera

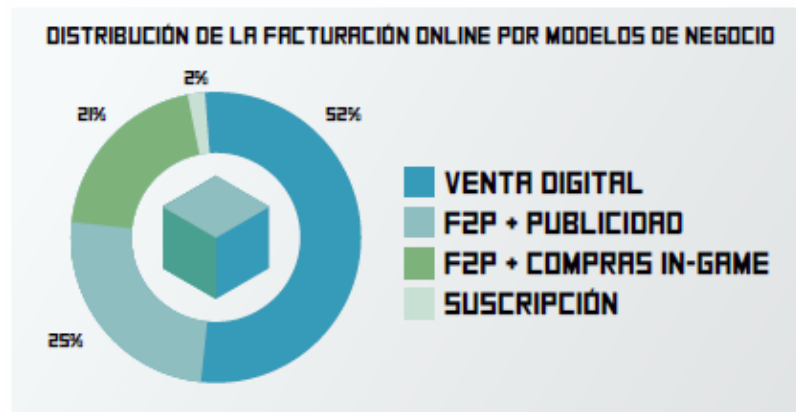


**OMNIDRONE**

# El sector productivo: Radiografía



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2015



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2015

412,4 Millones

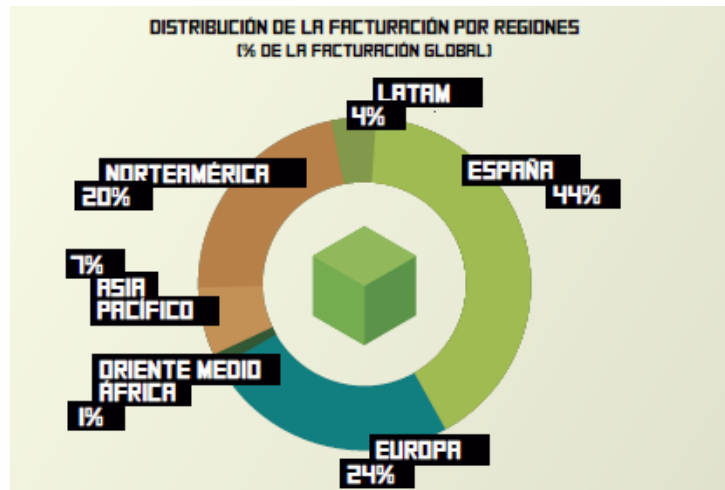
89% On-line

11% Física

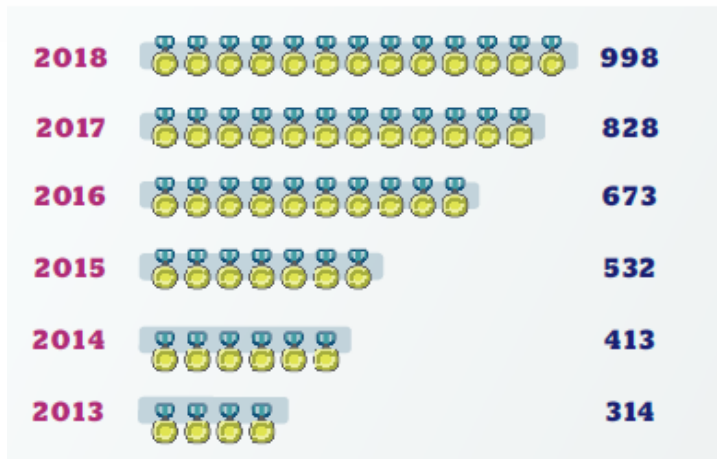
## Factores:

- Crecimiento distribución digital
- Internacionalización
- Nuevos modelos de negocio
- Incremento del público

# El sector productivo: Radiografía



ESTIMACIÓN DE CRECIMIENTO DE LA FACTURACIÓN (M€)



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2015

Importancia mercado local

Mercado Europeo

Crecimiento sostenido

Trampa LATAM

Potencial ASIA

# El sector productivo: Cataluña

- Facturación: 95,7 millones de euros
- 83 Empresas
- 928 trabajadores
- Centralidad de Barcelona
- 1,475 Millones de jugadores (23,6% población)
- 31,9% Hombres juegan
- 15,7% Mujeres juegan
- Directorio [ICEC](#) 2015

# ¿Ecosistema en Cataluña?

- **Desarrollo IP Propia**
- **Desarrollo para terceros**
- **Publisher**
- **Formación**
- **Herramientas de desarrollo**
- **Marketing**

# Ecosistema en Catalunya



# King en Barcelona:

KING

Av. Josep Tarradellas, 123, 6er  
E-08029 Barcelona  
<http://company.king.com/>

Manel Sort,  
Head Office

Any creació: 2012  
Nre. treballadors: 400

King és una companyia líder en entreteniment interactiu per a telèfons mòbils. El tercer trimestre del 2014 va tenir 348 milions d'usuaris únics mensuals. Ofereix més de 190 jocs exclusius en més de 200 països a través del seu lloc web King.com, però també a través de Royalgames.com, Facebook i plataformes mòbils de distribució com ara l'App Store d'Apple, la Play Store de Google i l'Appstore d'Amazon.

King té estudis a Estocolm, Bucarest, Malmö, Londres, Barcelona, Berlín i Singapur, així com oficines a San Francisco, Malta, Seül, Tòquio i Xangai.

DESENVOLUPAMENT

iOS/ Android / Windows / Facebook / Web



Papa Pear Saga. 2013



Bubble Witch 2 Saga. 2014



Diamond Digger Saga. 2014



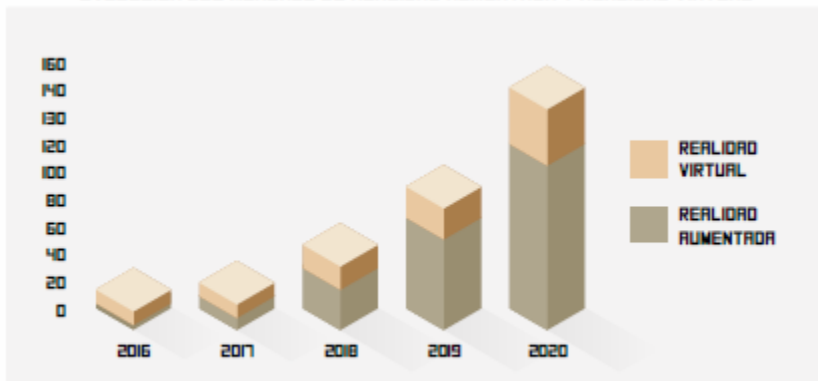
# Bibliografia recomendada

- [Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2015 \(DEV\)](#)
- [Empreses de videojocs a Catalunya 2015](#) - ICEC

# Tendencias de mercado

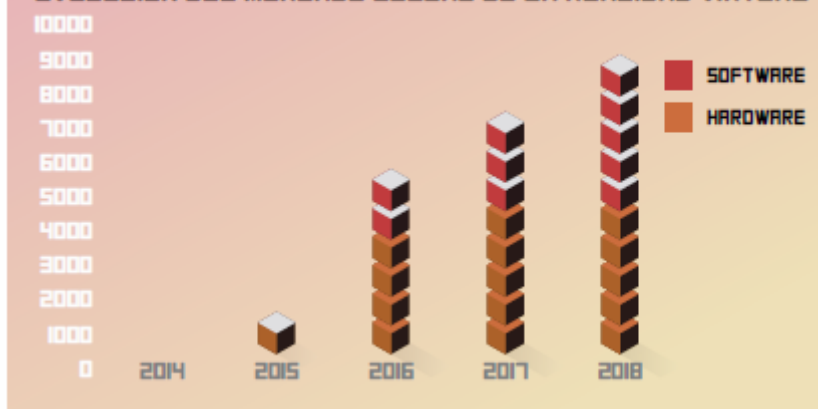
# Realidad Virtual: Oportunidad

EVOLUCIÓN DEL MERCADO DE REALIDAD AUMENTADA Y REALIDAD VIRTUAL



Fuente: Digi-Capital

EVOLUCIÓN DEL MERCADO GLOBAL DE LA REALIDAD VIRTUAL



- Realidad virtual vs aumentada
- 45% Ingresos de VJ
- 2018
  - 170M Usuarios
  - 9.318M USD (HW+SW)
- 2020
  - 120.000M USD (HW+SW)
  - 150.000 M USD (RA+RV)

# Realidad Virtual: Oportunidad



- Partners con Microsoft
- Partner con Samsung
- Oculus Touch
- 10M – Indies
- Plug and play
- --
- Kickstarter
- Precursor
- Contenido disponible

# Realidad Virtual: Oportunidad

PlayStation.VR



- Accesorio PS4
- Controlador Sony Move
- Contenido Sony – 3rd parties inc. Sega, Namco, Eidos,...
- Know how plataforma

# Realidad Virtual: Oportunidad



Samsung Gear VR



# Gamificación: Oportunidad

***Gamificación*** (gamification en el ámbito anglosajón) es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas.

MOTIVACIÓN – FIDELIZACIÓN – RECONOCIMIENTO DE MARCA

# Gamificación y videojuegos

## Los juegos,...

*Plantean retos y misiones*

*Se orientan al logro*

*Informan de consecución de objetivos*

*Publican el progreso*

*Ofrecen premios y recompensas*

*Dan importancia al posicionamiento y reconocimiento social*



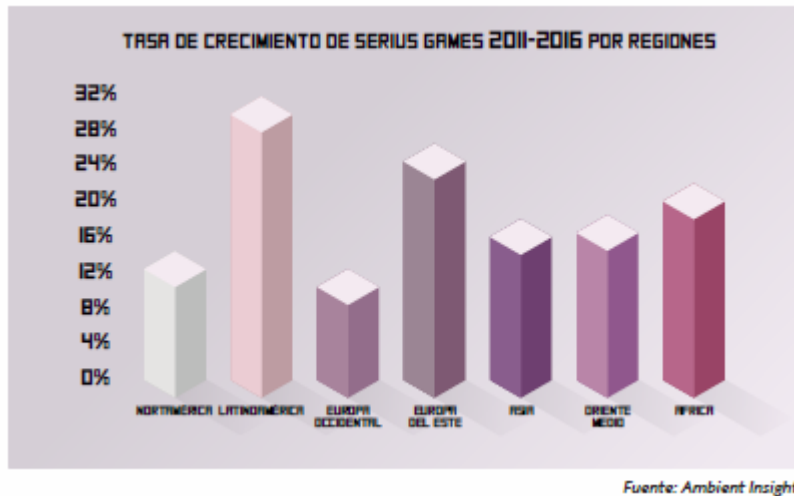


# Serious games

Los **juegos serios** (del inglés "serious game"), también llamados "juegos formativos", son juegos diseñados para un propósito principal distinto del de la pura diversión. Normalmente, el adjetivo "serio" pretende referirse a productos utilizados por industrias como la de defensa, educación, exploración científica, sanitaria, urgencias, planificación cívica, ingeniería, religión y política.

FORMACIÓN – DIVERSIÓN – ASENTAMIENTO

# Serious games



- Educación
- Corporate
- Medicina
- Gobierno / [Militar](#)
- Sin ánimo de lucro

# Clasificación Serious Games

	Games for Health	Advergames	Games for Training	Games for Education	Games for Science and Research	Production	Games as Work
Government & NGO	Public Health Education & Mass Casualty Response	Political Games	Employee Training	Inform Public	Data Collection / Planning	Strategic & Policy Planning	Public Diplomacy, Opinion Research
Defense	Rehabilitation & Wellness	Recruitment & Propaganda	Soldier/Support Training	School House Education	Wargames / planning	War planning & weapons research	Command & Control
Healthcare	Cybertherapy / Exergaming	Public Health Policy & Social Awareness Campaigns	Training Games for Health Professionals	Games for Patient Education and Disease Management	Visualization & Epidemiology	Biotech manufacturing & design	Public Health Response Planning & Logistics
Marketing & Communications	Advertising Treatment	Advertising, marketing with games, product placement	Product Use	Product Information	Opinion Research	Machinima	Opinion Research
Education	Inform about diseases/risks	Social Issue Games	Train teachers / Train workforce skills	Learning	Computer Science & Recruitment	P2P Learning Constructivism Documentary?	Teaching Distance Learning
Corporate	Employee Health Information & Wellness	Customer Education & Awareness	Employee Training	Continuing Education & Certification	Advertising / visualization	Strategic Planning	Command & Control
Industry	Occupational Safety	Sales & Recruitment	Employee Training	Workforce Education	Process Optimization Simulation	Nano/Bio-tech Design	Command & Control

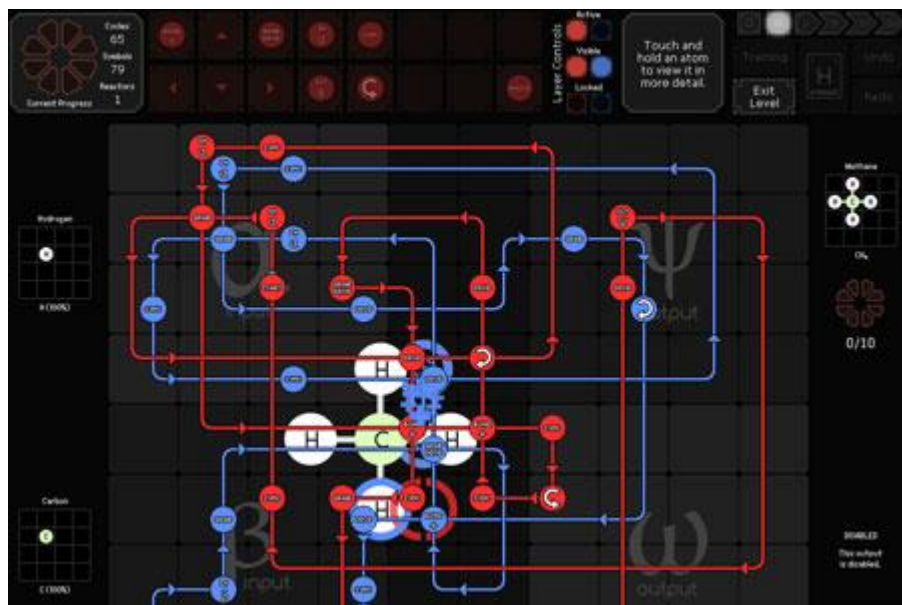
# Clasificación Serious Games

	Games for Health	Advergames	Games for Training	Games for Education	Games for Science and Research	Production	Games as Work
Government & NGO	Public Health Education & Mass Casualty Response	Political Games	Employee Training	Inform Public	Data Collection / Planning	Strategic & Policy Planning	Public Diplomacy, Opinion Research
Defense	Rehabilitation & Wellness	Recruitment & Propaganda	Soldier/Support Training	School House Education	Wargames / planning	War planning & weapons research	Command & Control
Healthcare	Cybertherapy / Exergaming	Public Health Policy & Social Awareness Campaigns	Training Games for Health Professionals	Games for Patient Education and Disease Management	Visualization & Epidemiology	Biotech manufacturing & design	Public Health Response Planning & Logistics
Marketing & Communications	Advertising Treatment	Advertising, marketing with games, product placement	Product Use	Product Information	Opinion Research	Machinima	Opinion Research
Education	Inform about diseases/risks	Social Issue Games	Train teachers / Train workforce skills	Learning	Computer Science & Recruitment	P2P Learning Constructivism Documentary?	Teaching Distance Learning
Corporate	Employee Health Information & Wellness	Customer Education & Awareness	Employee Training	Continuing Education & Certification	Advertising / visualization	Strategic Planning	Command & Control
Industry	Occupational Safety	Sales & Recruitment	Employee Training	Workforce Education	Process Optimization Simulation	Nano/Bio-tech Design	Command & Control

# Space Chem



- Principios química
- Enlaces químicos
- Utilizado en colegios
  - Aprendizaje
  - Evaluación
- PC / Móvil



## SpaceChem PC

Zachtronics Industries | Release Date: Mar 2, 2011



### Summary

### Critic Reviews

### User Reviews

### Details & Credits

### Trailers & Videos



84

### Metascore

Generally favorable reviews based on 13 Critics

What's this?

8.4

### User Score

Generally favorable reviews based on 156 Ratings

Your Score: 0

**Summary:** Zachtronics Industries is back with an ambitious new design-based puzzle game. Take on the role of a Reactor Engineer working for SpaceChem, the leading chemical synthesizer for frontier colonies. Construct elaborate factories to transform raw materials into valuable chemical products!... [Expand](#)

**Developer:** Zachtronics Industries  
**Genre(s):** Miscellaneous  
**Cheats:** [On GameFAQs](#)  
[More Details and Credits](#)

# Industria del videojuego: Radiografía del sector

Profesor: Pere Torrents