



Asociación Española de Empresas Productoras
Y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento

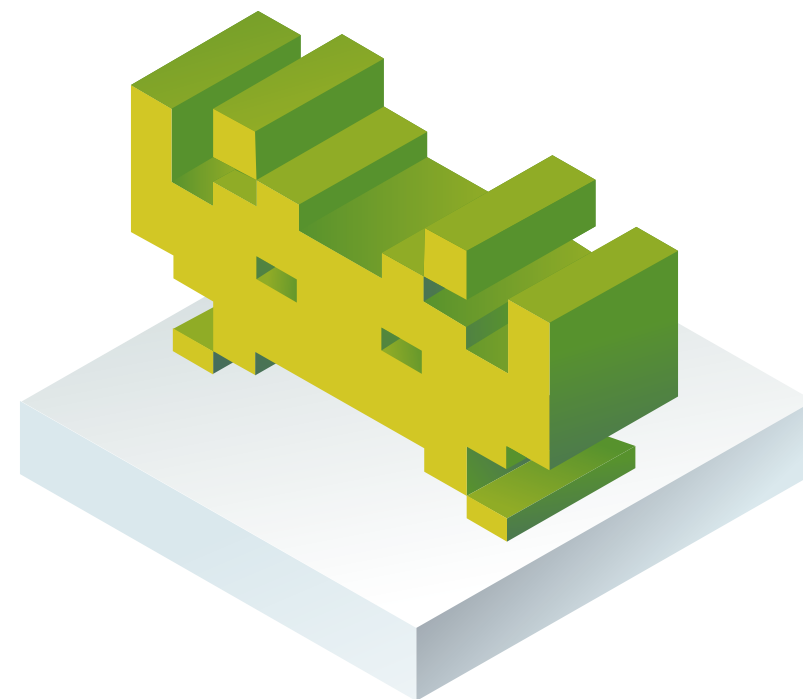
CON EL PATROCINIO DE:



CON EL APOYO DE:



LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS 2015



RESUMEN EJECUTIVO

CON EL PATROCINIO DE



CON EL APOYO DE



CON EL APOYO DE



CON LA COLABORACIÓN DE



INTRODUCCIÓN

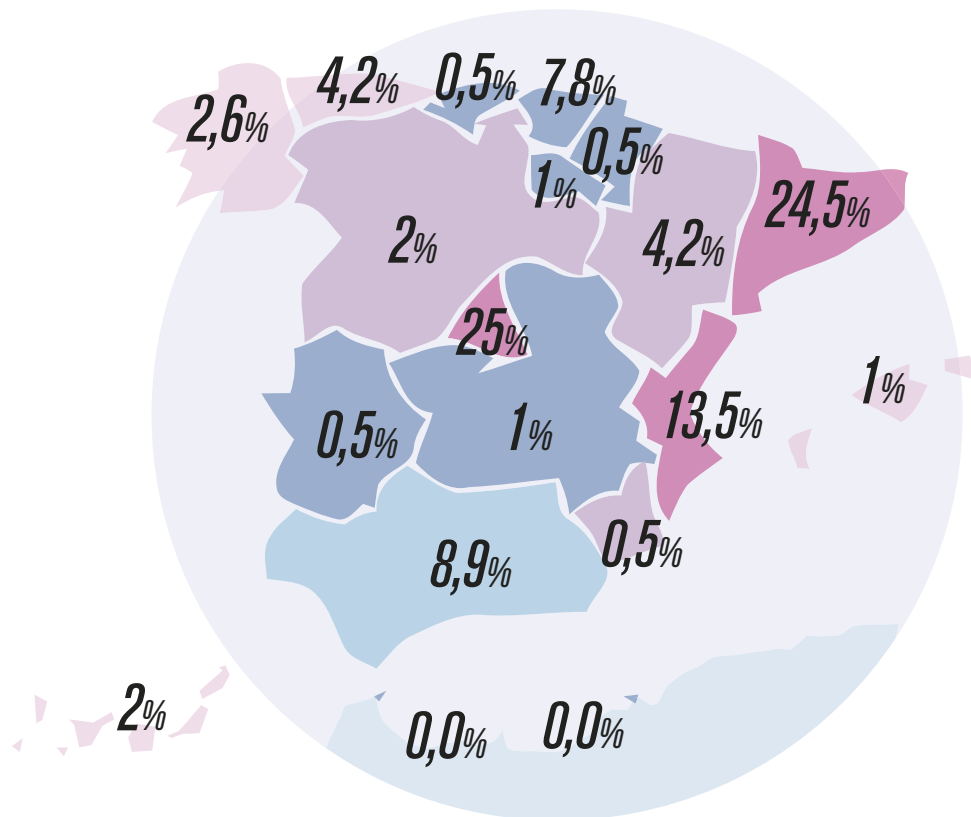
El Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos es el primer informe de este tipo elaborado en España que pretende mostrar y explicar en profundidad el panorama del sector de los videojuegos en nuestro país. Se trata de un completo documento que ilustra todo el potencial del que dispone este sector nacional e internacionalmente.

Elaborado con la rigurosa metodología que exigen la voluntad y el compromiso de ofrecer una imagen fiel del sector, este documento pretende facilitar toda la información necesaria para respetar y ejercer las buenas prácticas y colaborar en la consolidación del constante crecimiento del desarrollo español de videojuegos.

Esta segunda edición del informe se ha realizado con la información aportada por los estudios de desarrollo españoles, recabada mediante una exhaustiva encuesta realizada durante el mes de mayo de 2015.

EN ESPAÑA HAY CENSADAS MÁS DE 400 EMPRESAS DE VIDEOJUEGOS

Distribución territorial de las empresas de videojuegos



Supone un incremento neto de 70 empresas en 2014, un 21% más con respecto a 2013.

Además, se ha constatado la actividad de más de 180 iniciativas y proyectos empresariales, a la espera de consolidarse como empresas.

Esta cifra da una idea del potencial de crecimiento que presenta el sector.

LAS EMPRESAS DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLAS ESTÁN PRINCIPALMENTE FINANCIADAS POR CAPITAL NACIONAL (93 %)

Distribución de capital por procedencia

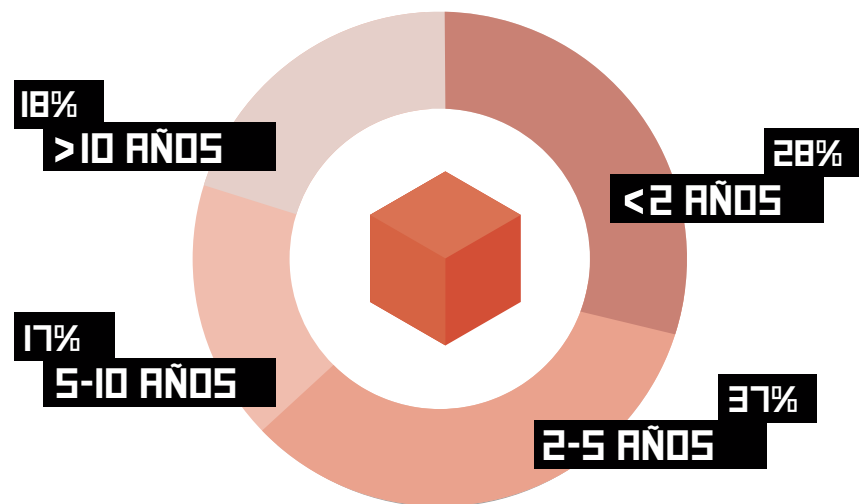


Sin embargo, el peso de la inversión del capital extranjero se ha duplicado en 2014 con respecto a 2013.

Sigue siendo un reto demostrar el potencial global que tiene nuestra industria, lo que atraerá el interés de inversores internacionales.

LA MAYORÍA DE EMPRESAS DE ESTE SECTOR SON DE RECIENTE CREACIÓN

Distribución por edad de la empresa (% empresas)

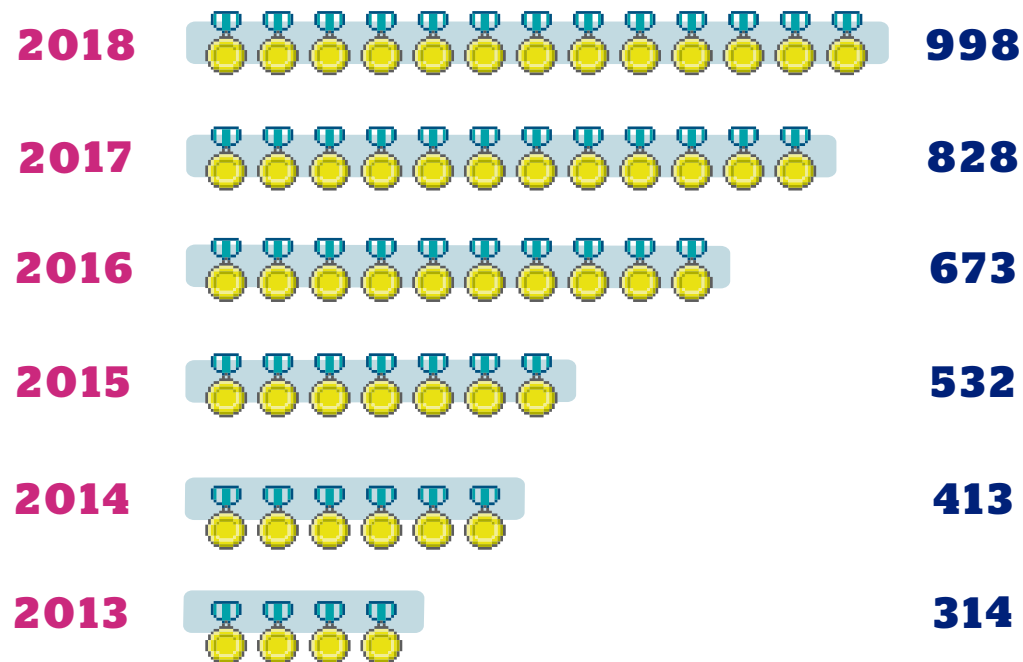


La mayoría de estudios (65 %) tienen menos de 5 años de antigüedad, y 28 % de ellos tienen menos de dos años.

La expansión y la nueva edad de oro que está viviendo la industria del videojuego gracias al auge de los juegos para dispositivos móviles y de los modelos de distribución digital ha ayudado a que nuevas empresas hayan aparecido aprovechándose de estas plataformas.

EN 2014, LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS FACTURÓ 412,4 MILLONES DE EUROS, UN 31% MÁS QUE 2013

Estimación de crecimiento de la facturación (m€)

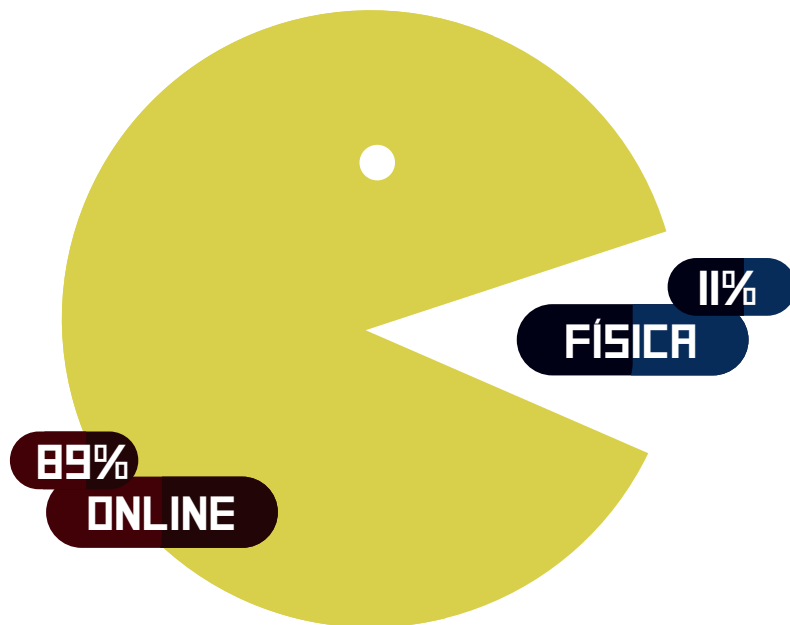


Según las proyecciones realizadas por las empresas encuestadas, se estima que, hasta el año 2018, la facturación crecerá a una tasa anual compuesta (CAGR 2014-2018) del 24,7 %.

Esto supone alcanzar en 2018, los mil millones de euros de facturación, triplicando el dato de 2013.

EL 90 % DE LA FACTURACIÓN PROCEDENTE DE LA VENTA DE JUEGOS SE GENERA POR LOS CANALES DIGITALES

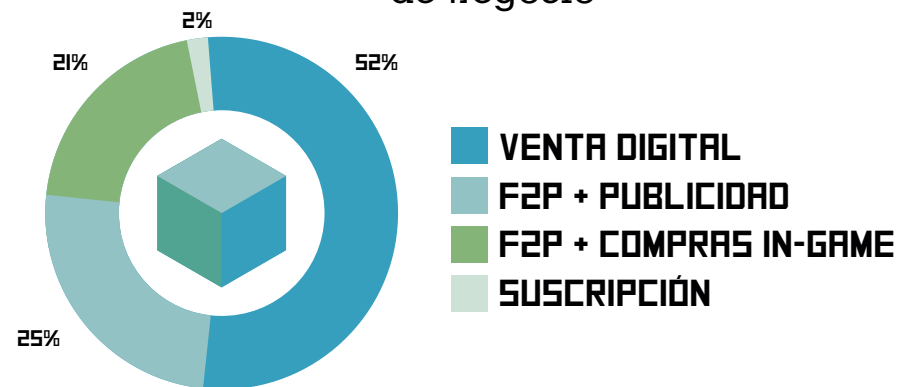
Distribución de la facturación por modelos de distribución (% de la facturación global)



Gracias a la distribución digital el alcance es mucho mayor que en el caso de la distribución tradicional en formato físico.

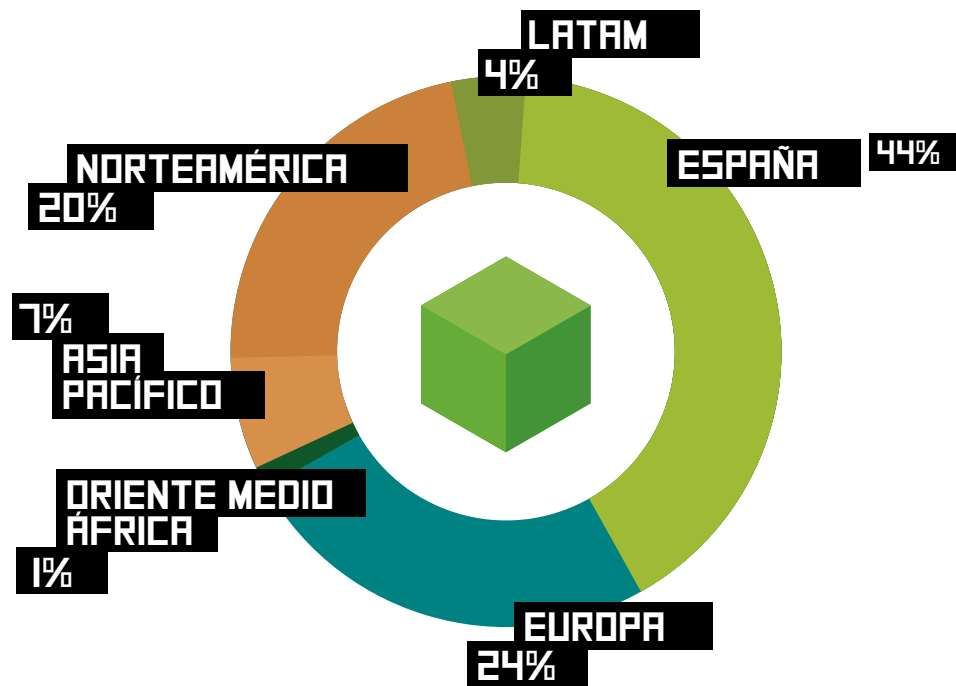
Cerca de la mitad de las ventas digitales se canalizan a través de la descarga directa de videojuegos (52 %), seguidas del modelo free to play financiado por publicidad (25 %), y del modelo free to play con compras integradas en el propio juego (21 %).

Distribución de la facturación online por modelos de negocio



LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS ES MAYORITARIAMENTE EXPORTADORA

Distribución de la facturación por regiones
(% de la facturación global)



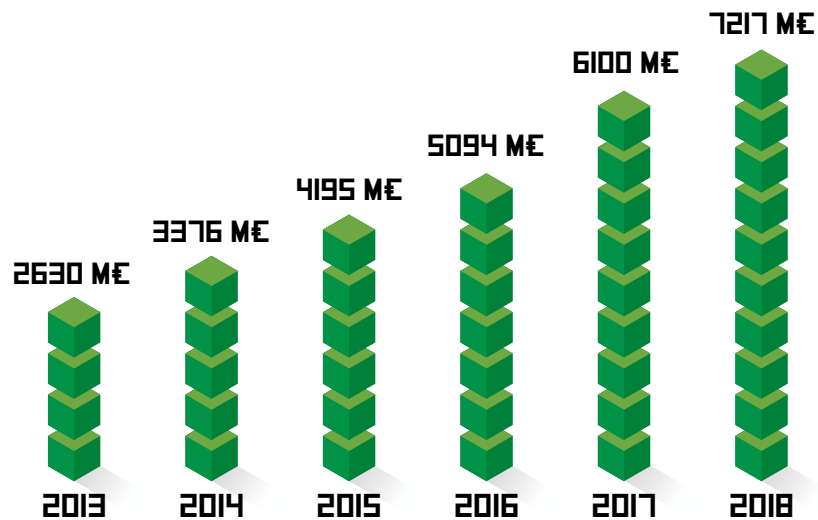
El 56% de la facturación proviene de mercados internacionales.

Europa con un 24 % y Norteamérica con el 20 % representan los mercados de mayor aceptación.

El mercado asiático con el 7 % y Latinoamérica con un peso del 4 %, al ser mercados aún en expansión, presentan un nicho de grandes oportunidades de crecimiento.

EL EMPLEO EN EL SECTOR DEL VIDEOJUEGO CRECIÓ UN 28%

Evolución prevista del empleo en el sector
(número de empleados)



La industria española de desarrollo de videojuegos da empleo directo a 3.376 personas.

Además, si se tiene en cuenta el empleo indirecto generado por la actividad de las empresas de videojuegos, la cifra de profesionales vinculados al sector se sitúa en 6.632 personas.

Teniendo en cuenta los datos de la encuesta al sector, se estima un crecimiento del empleo positivo a una tasa compuesta anual (CAGR 2014-2018) del 20,9 %.

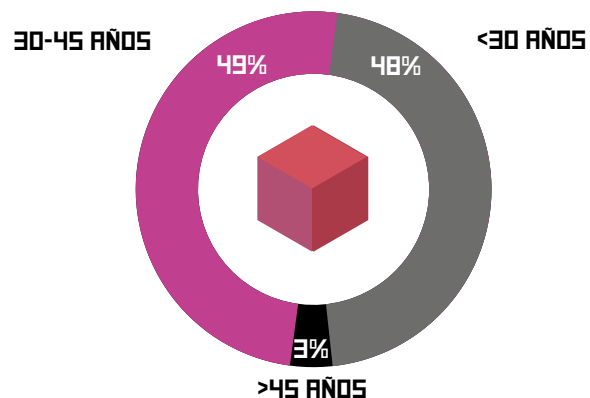
El 18 % de los empleados son mujeres, lo que demuestra que, pese a la alta cualificación técnica de las mujeres y el creciente interés por las carreras técnicas, hay todavía un largo trecho que recorrer.

LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS GENERA EMPLEO JOVEN Y CUALIFICADO

Distribución de los empleados directos del sector por titulación
(% del total de empleados directos)



Distribución de los empleados directos del sector por edad
(% del total de empleados directo)



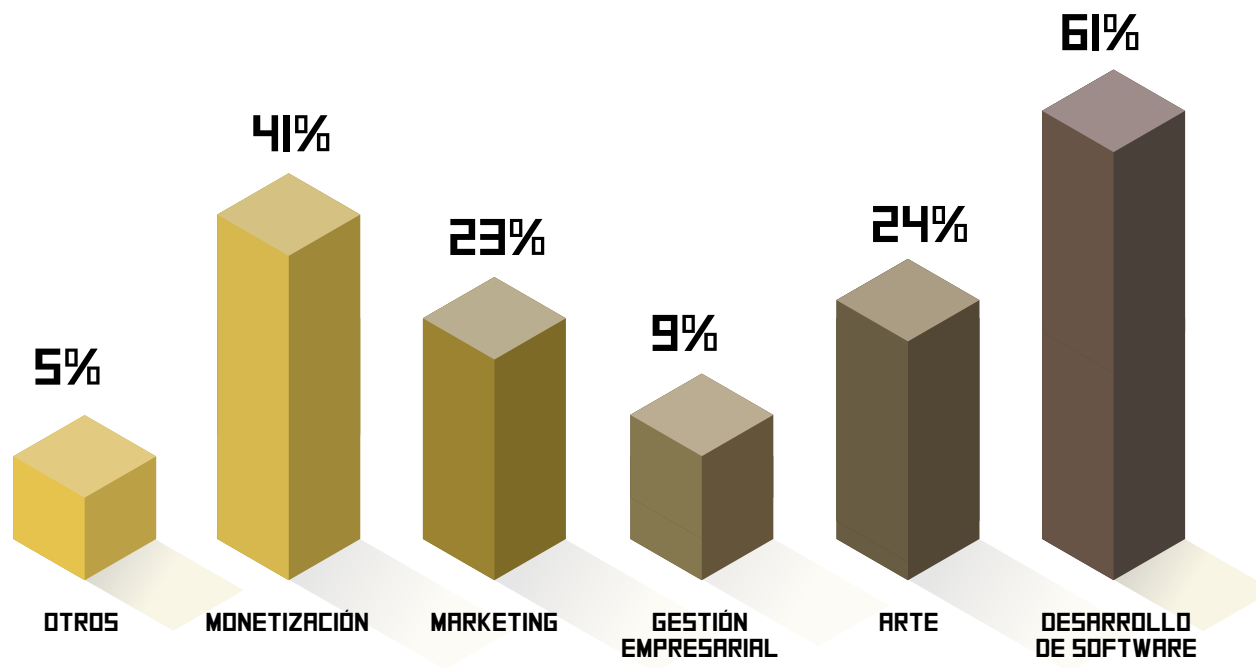
La mitad de los empleados directos del sector tiene menos de 30 años y prácticamente la totalidad tiene menos de 45 años.

El 60 % de los contratos son de carácter indefinido.

Además, la gran mayoría de los profesionales del sector disponen de estudios superiores (67 %) y estudios medios (27 %).

EL 56 % DE EMPRESAS AFIRMA TENER DIFICULTADES PARA ENCONTRAR PERFILES ADECUADOS EN EL MERCADO LABORAL ESPAÑOL

Demandas específicas de formación de las empresas con dificultades para encontrar perfiles adecuados

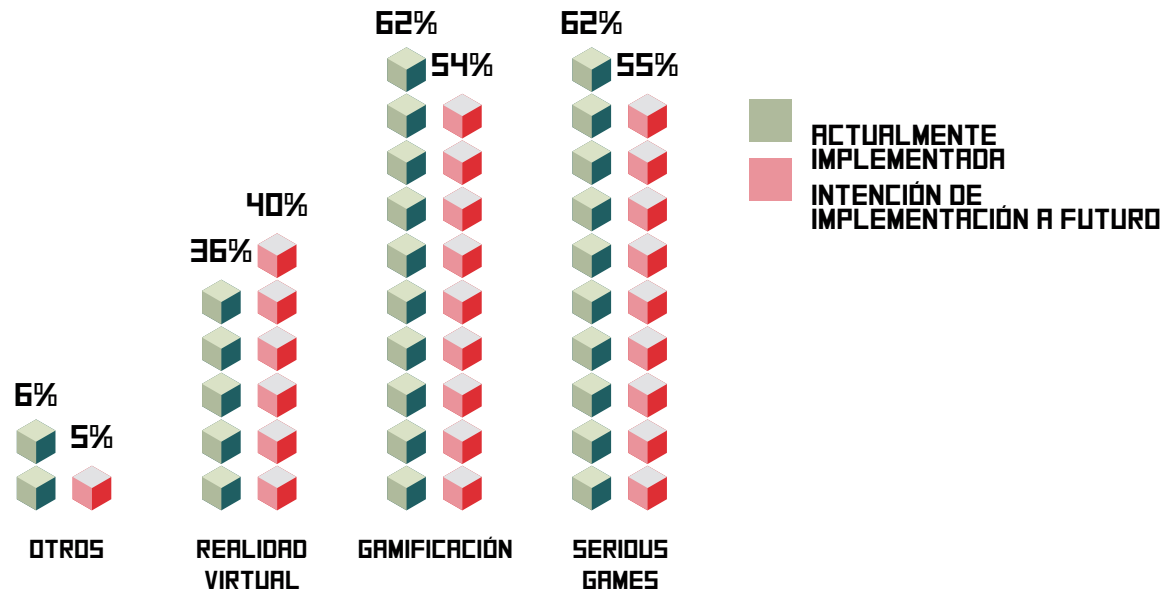


Las principales demandas y dificultades provienen en la búsqueda de profesionales para desarrollo de software (61 %) y de expertos en monetización (41 %).

(% de las empresas que tienen dificultades para encontrar perfiles adecuados)

LA REALIDAD VIRTUAL, LA GAMIFICACIÓN Y LOS SERIOUS GAMES SON LAS TENDENCIAS MÁS SIGNIFICATIVAS EN VIDEOJUEGOS

Implementación de las tendencias



Más de la mitad de las empresas de videojuegos han desarrollado o implementado sistemas de gamificación o serious games.

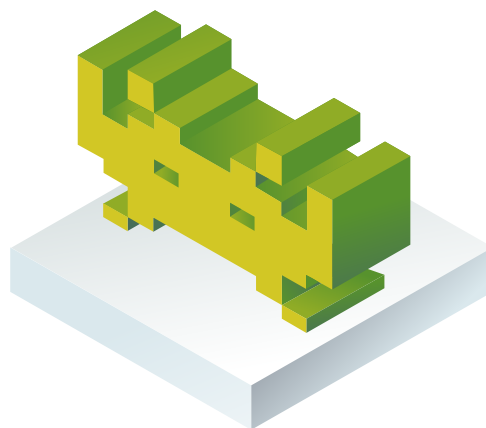
Sin embargo, la realidad virtual es la tendencia que más interés despierta entre los estudios españoles y que más crecimiento experimentará en futuro.

SOCIOS DE DEV



RESUMEN EJECUTIVO

LIBRO BLANCO DEL
DESARROLLO ESPAÑOL
DE VIDEOJUEGOS 2015



CON EL PATROCINIO DE:



CON EL APOYO DE:



Asociación Española de Empresas Productoras
Y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento

www.dev.org.es
www.libroblancodev.es

Fuentes: Elaboración propia
Encuesta DEV 2015
Gráficos: Univack Creative