

LIBRO BRANCO DO
DESENVOLVEMENTO DE
VIDEOXOGOS EN GALICIA
2019

LIBRO BLANCO DEL
DESARROLLO DE
VIDEOJUEGOS EN GALICIA
2019

Promovido por / Promovido por:



Co apoio de / Con el apoyo de:

Utopía_NW ®

«Os xogos son a forma máis elevada da investigación»
— Albert Einstein.

«Los juegos son la forma más elevada de la investigación»
— Albert Einstein.

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

Velázquez, 94 1ª planta - 28006 Madrid

www.dev.org.es

info@dev.org.es

Créditos de imaxes / Créditos de imágenes

Portada e páxina 4 / Portada y página 4: Waylanders, cortesía de Gato Salvaje Studio

Páxinas 6, 8 e 23 / Páginas 6, 8 y 23: ©Alberte Paz

Páxina 17 / Página 17: CC BY 2.0 Womex "Cidade da Cultura"

Páxinas 33 / Página 33: Semasehernandez "Ponte Vedra" CC BY-SA 3.0

Resto das imaxes / Resto de las imágenes:Pxhere

Reservados todos os dereitos. Permítese a súa difusión por calquera medio sempre que se manteña o recoñecemento de DEV como editores da obra e dos seus autores, non se faga uso comercial do contido, incluídos os gráficos, e non se realice ningunha modificación das mesmas.

Reservados todos los derechos. Se permite su difusión por cualquier medio siempre que se mantenga el reconocimiento de DEV como editores de la obra y de sus autores, no se haga uso comercial del contenido, incluidos los gráficos, y no se realice ninguna modificación de las mismas.

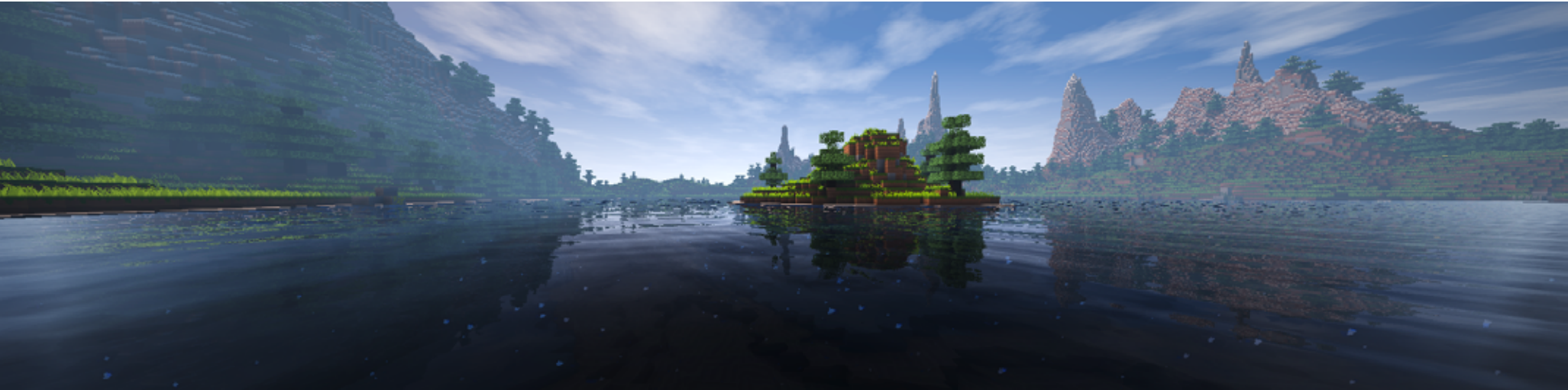
LIBRO BRANCO DO
DESENVOLVEMENTO DE
VIDEOXOGOS EN GALICIA
2019

ÍNDICE

LIBRO BLANCO DEL
DESARROLLO DE
VIDEOJUEGOS EN
GALICIA 2019



ÍNDICE



Tribuna	5	Tribuna	5
Tribuna	7	Tribuna	7
Limiar	9	Introducción	9
A industria do videoxogo en Galicia	13	La industria del videojuego en Galicia	13
O ecosistema do videoxogo en Galicia	17	El ecosistema del videojuego en Galicia	17
DAFO – Industria galega de desenvolvemento de videoxogos	24	DAFO – Industria gallega de desarrollo de videojuegos	24
Recomendacións sectoriais á Xunta de Galicia e aos Concellos	28	Recomendaciones sectoriales a la Xunta de Galicia y a los Ayuntamientos	28
Anexo - Principais estudos residentes en Galicia	32	Anexo - Principales estudios residentes en Galicia	32
Sobre DEV	34	Sobre DEV	34



LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

TRIBUNA

Manuel Baltar
Presidente da Deputación de Ourense

No ano 2015 a Deputación de Ourense organizou a primeira edición de Ourense ICC Week, que durante cinco edicións trouxo a distintos puntos da provincia a algúns dos principais talentos na área das Industrias Culturais e Creativas. A iniciativa formaba parte da nosa estratexia de converter a Ourense nunha "Provincia Intelixente".

Tras unha exitosa Lan Party en 2016, na Edición de 2017 incorporamos ICC e-Sports, para dar cabida a un dos sectores máis puxantes da nova economía. Desde entón, esta área non deixou de crecer, consolidándose como un dos elementos de máis éxito destas xornadas.

Na edición de 2020, forzados polas circunstancias, tivemos que adaptar as xornadas ao formato *online*, que resultou ser un gran éxito. Un ano máis, acollemos as finais a nivel nacional das supercompeticións dalgúns dos videoxogos máis populares da actualidade, como FIFA20, Fortnite, SCE F1 e SCE Gran Turismo. En paralelo, tivo lugar unha mesa redonda transmitida por *streaming* sobre as oportunidades da industria do videoxogo, que contou coa presenza de Kiko Béjar (CEO de Benditos Videoxogos), Roberto Yeste (Head of Communication & Esports - Partnerships - New Business Director PlayStation Iberia) e Sonia Herranz (Directora de Hobby Consolas). Noutra charla no colexio Guillelme Brown analizouse o papel da música nestes produtos culturais, da man de Erea Carbajales.

A industria dos videoxogos perfilouse nos últimos anos como un dos sectores máis dinámicos e innovadores a nivel mundial, chegando a desbancar nalgúns países ao sector audiovisual, cos e-Sports superando en audiencia ás retransmisións de encontros deportivos convencionais. En conxunto, o sector representa un 0,11% do PIB a nivel estatal.

En Galicia temos aínda unha ampla marxe de crecemento, o que sumado ao

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



5

TRIBUNA

Manuel Baltar
Presidente de la Diputación de Ourense

En el año 2015 la Diputación de Ourense organizó la primera edición de Ourense ICC Week, que durante cinco ediciones ha traído a distintos puntos de la provincia a algunos de los principales talentos en el área de las Industrias Culturales y Creativas. La iniciativa formaba parte de nuestra estrategia de convertir a Ourense en una "Provincia Inteligente".

Tras una exitosa Lan Party en 2016, en la Edición de 2017 incorporamos ICC e-Sports, para dar cabida a uno de los sectores más pujantes de la nueva economía. Desde entonces, este área no ha dejado de crecer, consolidándose como uno de los elementos de más éxito de estas jornadas.

En la edición de 2020, forzados por las circunstancias, tuvimos que adaptar las jornadas al formato online, que resultó ser un gran éxito. Un año más, acogimos las finales a nivel nacional de las supercompeticiones de algunos de los videojuegos más populares de la actualidad, como FIFA20, Fortnite, SCE F1 y SCE Gran Turismo. En paralelo, tuvo lugar una mesa redonda transmitida por streaming sobre las oportunidades de la industria del videojuego, que contó con la presencia de Kiko Béjar (CEO de Benditos Videojuegos), Roberto Yeste (Head of Communication & Esports - Partnerships - New Business Director PlayStation Iberia) y Sonia Herranz (Directora de Hobby Consolas). En otra charla en el colegio Guillelme Brown se analizó el papel de la música en estos productos culturales, de la mano de Erea Carbajales.

La industria de los videojuegos se ha perfilado en los últimos años como uno de los sectores más dinámicos e innovadores a nivel mundial, llegando a desbancar en algunos países al sector audiovisual, con los e-Sports superando en audiencia a las retransmisiones de encuentros deportivos convencionales. En conjunto, el sector representa un 0,11% del PIB a nivel estatal.

En Galicia tenemos todavía un amplio margen de crecimiento, lo que sumado

LIBRO BLANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

6

novo contexto derivado da crise do COVID-19 e a urxencia de transformación dixital, unida á previsible dispoñibilidade de fondos extraordinarios para abordar proxectos de adaptación estrutural, bríndanos a oportunidade de deseñar estratexias para o desenvolvemento desta industria desde un punto de vista multidisciplinar, de xeito que o desenvolvemento dos videoxogos se poida integrar con proxectos de transformación nos campos do turismo, a educación, a administración, etc.

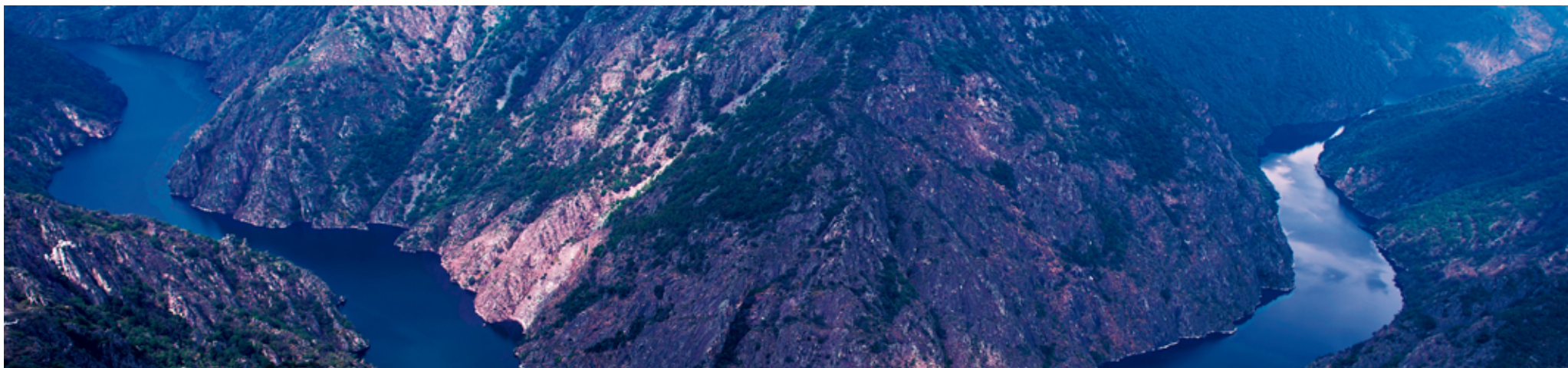
Conscientes desta realidade, para a Deputación de Ourense é un orgullo recibir no Pazo de Vilamarín a presentación deste Libro Branco do Videoxogo Galego, no marco das xornadas de Utopía Noroeste e a primeira edición de Xuventude Crea -certame galego de creadores novos- para Desenvolvedores de Videoxogos, convencidos do potencial desta industria non só para xerar emprego e riqueza, senón para proxectar a riqueza de Galicia en novas pantallas e absorber o talento dos seus habitantes. Todo apunta a que no futuro non vai ser tan importante vivir en grandes cidades como ter algo que contar, e nesta terra acumulamos séculos de historias.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



al nuevo contexto derivado de la crisis del COVID-19 y la urgencia de transformación digital, unida a la previsible disponibilidad de fondos extraordinarios para abordar proyectos de adaptación estructural, nos brinda la oportunidad de diseñar estrategias para el desarrollo de esta industria desde un punto de vista multidisciplinar, de modo que el desarrollo de los videojuegos se pueda integrar con proyectos de transformación en los campos del turismo, la educación, la administración, etc.

Conscientes de esta realidad, para la Diputación de Ourense es un orgullo recibir en el Pazo de Vilamarín la presentación de este libro blanco del videojuego gallego, en el marco de las jornadas de Utopía Noroeste y la primera edición de Xuventude Crea - certamen gallego de jóvenes creadores - para Desarrolladores de Videojuegos, convencidos del potencial de esta industria no sólo para generar empleo y riqueza, sino para proyectar la riqueza de Galicia en nuevas pantallas y absorber el talento de sus habitantes. Todo apunta a que en el futuro ya no va a ser tan importante vivir en grandes ciudades como tener algo que contar, y en esta tierra acumulamos siglos de historias.



LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

TRIBUNA

Cristina Pichel Toimil
Directora Xeral de Xuventude, Participación e Voluntariado
Consellería de Política Social. Xunta de Galicia

Na actualidade xa ninguén fala do videoxogo desde un punto de vista só de entretemento e diversión. Formación, cultura e empregabilidade son tres dos termos que mellor definen un sector en alza no mundo, en España, e por suposto tamén en Galicia. Desde a nosa esquina noroeste, os galegos e galegas somos conscientes do empuxe económico e creativo que identifica a este sector, e son xa varios os casos de éxito e que xurdiron na nosa comunidade neste ámbito.

O camiño, por suposto, é longo e require de impulsos. Impulsos como o xerado este 2020 no certame Xuventude Crea, desenvolto pola Consellería de Política Social da Xunta de Galicia desde fai máis dunha década. Por primeira vez desde entón incorporamos ao programa a categoría número 14: Creación de videoxogos, cun obxectivo dobre. En primeiro lugar, premiar os proxectos de mozos creativos na súa etapa non profesional, e en segundo lugar, e aínda máis importante, poñer en valor e dar visibilidade a todo o talento, ideas e formación da mocidade neste ámbito.

A través desta iniciativa, xeramos unha plataforma para que os proxectos de videoxogos que se están desenvolvendo en Galicia por parte de persoas novas poidan coñecerse e recoñecerse na sociedade, e quizais converterse, nun futuro próximo, en proxectos empresariais viables.

A este impulso súmase tamén o congreso “Utopía Noroeste”, un encontro para a innovación, a tecnoloxía e as ideas disruptivas, no que precisamente se van a dar a coñecer os traballos premiados desta primeira edición de Creación de Videoxogos de Xuventude Crea. Serán os primeiros dunha lista que se incrementará co paso dos anos e que, sen dúbida, axudará a Galicia, e ao talento galego neste sector, a ocupar unha posición relevante na industria dos videoxogos.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



7

TRIBUNA

Cristina Pichel Toimil
Directora General de Juventud, Participación y Voluntariado
Consellería de Política Social. Xunta de Galicia

En la actualidad ya nadie habla del videojuego desde un punto de vista sólo de entretenimiento y diversión. Formación, cultura y empleabilidad son tres de los términos que mejor definen un sector en alza en el mundo, en España, y por supuesto también en Galicia. Desde nuestra esquina noroeste, los gallegos y gallegas somos conscientes del empuje económico y creativo que identifica a este sector, y son ya varios los casos de éxito y proyectos que han surgido en nuestra comunidad en este ámbito.

El camino, por supuesto, es largo y requiere de impulsos. Impulsos como el generado este 2020 en el certamen Xuventude Crea, desarrollado por la Consellería de Política Social de la Xunta de Galicia desde hace más de una década. Por primera vez desde entonces hemos incorporado al programa la categoría número 14: Creación de videojuegos, con un objetivo doble. En primer lugar, premiar los proyectos de jóvenes creativos en su etapa no profesional, y en segundo lugar, y todavía más importante, poner en valor y dar visibilidad a todo el talento, ideas y formación de la juventud en este ámbito.

A través de esta iniciativa, hemos generado una plataforma para que los proyectos de videojuegos que se están desarrollando en Galicia por parte de personas jóvenes puedan conocerse y reconocerse en la sociedad, y quizás convertirse, en un futuro cercano, en proyectos empresariales viables.

A este impulso se suma también el congreso “Utopía Noroeste”, un encuentro para la innovación, la tecnología y las ideas disruptivas, en el que precisamente se van a dar a conocer los trabajos premiados de esta primera edición de Creación de Videojuegos de Xuventude Crea. Serán los primeros de una lista que se incrementará con el paso de los años y que, sin lugar a dudas, ayudará a Galicia, y al talento gallego en este sector, a ocupar una posición relevante en la industria de los videojuegos.



LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

LIMIAR

A INDUSTRIA DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGO EN ESPAÑA

O censo español de empresas legalmente establecidas e constituídas que se dedican ao desenvolvemento e á produción de videoxogos ascende a 520. **O 80% das empresas activas creouse nos últimos 10 anos.** En 2019 España foise recuperando do parón de crecemento en volume de empresas de videoxogos que sufriu en 2017 e 2018 e retomou o camiño iniciado en 2016.

Existe algunha incerteza sobre a evolución futura do censo do sector. Por unha banda, existe un gran potencial de crecemento, censándose ao redor de **250 proxectos á espera de constituírse como entidade legal.** Con todo, detectouse un centenar de empresas sen actividade e que por tanto poderían correr o risco de desaparecer.

O gran incremento do número de empresas durante a última década non foi da man dunha consolidación que permitise o seu crecemento sostible. O resultado é **un tecido empresarial extremadamente polarizado, composto por unha ampla base de microempresas.** O 61% das empresas factura menos de 200.000 euros e o 75% emprega a menos de 10 persoas.

Facturación e emprego do sector

O sector produtor de videoxogos españois **facturou en 2018, un 14,0% máis que 2016.** Da mesma maneira, incrementou o seu persoal en 2018 nun 8,9%, alcanzando os 6.900 profesionais.

Segundo as previsións, a facturación crecerá a un ritmo anual do 10,7% (CAGR 2018-2022), o que suporía **alcanzar en 2022 os 1.223 millóns de euros.** Do mesmo xeito, podemos estimar un crecemento do emprego a unha taxa composta anual (CAGR 2018-2022) do 12,2%, ata chegar **aos 11.000 empregos directos en 2022.**

Con todo, trátase dun crecemento que se debe no seu maior parte ás empresas de gran tamaño. O 44% da facturación do sector corresponde ás empre-

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



9

INTRODUCCIÓN

LA INDUSTRIA DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

El censo español de empresas legalmente establecidas y constituidas que se dedican al desarrollo y a la producción de videojuegos asciende a 520. **El 80% de las empresas activas se creó en los últimos 10 años.** En 2019 España se ha ido recuperando del parón de crecimiento en volumen de empresas de videojuegos que sufrió en 2017 y 2018 y ha retomado el camino iniciado en 2016.

Existe alguna incertidumbre sobre la evolución futura del censo del sector. Por un lado, existe un gran potencial de crecimiento, habiéndose censado alrededor de **250 proyectos a la espera de constituirse como entidad legal.** Sin embargo, se ha detectado un centenar de empresas sin actividad y que por lo tanto podrían correr el riesgo de desaparecer.

El gran incremento del número de empresas durante la última década no ha ido de la mano de una consolidación que haya permitido su crecimiento sostenible. El resultado es un **tejido empresarial extremadamente polarizado, compuesto por una amplia base de microempresas.** El 61% de las empresas factura menos de 200.000 euros y el 75% emplea a menos de 10 personas.

Facturación y empleo del sector

El sector productor de videojuegos españoles **facturó en 2018, un 14,0% más que 2016.** De la misma manera, **incrementó su plantilla en 2018 en un 8,9%, alcanzando los 6.900 profesionales.**

Según las previsiones, la facturación crecerá a un ritmo anual del 10,7% (CAGR 2018-2022), lo que supondría **alcanzar en 2022 los 1.223 millones de euros.** De la misma manera, podemos estimar un crecimiento del empleo a una tasa compuesta anual (CAGR 2018-2022) del 12,2%, hasta llegar a **los 11.000 empleos directos en 2022.**

Sin embargo, **se trata de un crecimiento que se debe en su mayor parte a las empresas de gran tamaño.** El 44% de la facturación del sector corresponde a las

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

10

sas con facturación superior aos 50 millóns de euros. Así mesmo, o 46% do emprego confórmano aquelas empresas cun persoal superior aos 50 empregados.

Doutra banda, as microempresas que facturan menos de 2 millóns de euros e empregan a menos de 10 persoas suman xuntas soamente o 8% da facturación e o 7% do emprego.

A maior parte das empresas concéntranse en catro comunidades autónomas: **Cataluña**, a **Comunidade de Madrid**, a **Comunidade Valenciana** e **Andalucía**.

Cataluña mantén, con diferenza, o seu liderado, sendo o principal polo da industria española do videoxogo. Co 28% de empresas, supón o 53% da facturación e o 47 % do emprego de todo o sector.

Fig. 1 Evolución real (M€) (Fonte: elaboración propia)

Fig. 2 Evolución prevista (M€) (Fonte: elaboración propia). Encuestas DEV 2019)

Fig. 3 Distribución territorial das empresas e estudos de videoxogos (Fonte: elaboración propia). Encuestas DEV 2019)

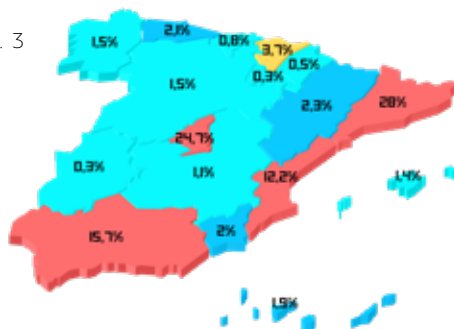
Fig. 4 Distribución da facturación por CC.AA. (Fonte: elaboración propia). Encuestas DEV 2019)

Fig. 5. Distribución do emprego por CC.AA. (Fonte: elaboración propia). Encuestas DEV 2019)

Fig. 1



Fig. 3



LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



empresas con facturación superior a los 50 millones de euros. Asimismo, el 46% del empleo lo conforman aquellas empresas con una plantilla superior a los 50 empleados.

Por otro lado, las microempresas que facturan menos de 2 millones de euros y emplean a menos de 10 personas suman juntas solamente el 8% de la facturación y el 7% del empleo.

La mayor parte de las empresas se concentran en cuatro comunidades autónomas: **Cataluña**, la **Comunidad de Madrid**, la **Comunidad Valenciana** y **Andalucía**.

Cataluña mantiene, con diferencia, su liderazgo, siendo el principal polo de la industria española del videojuego. Con el 28 % de empresas, supone el 53% de la facturación y el 47% del empleo de todo el sector.

Fig. 2



Fig. 4

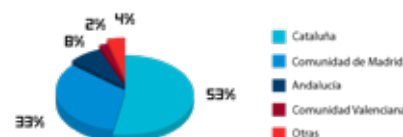


Fig. 5

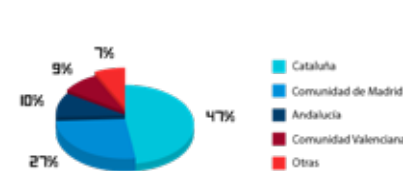


Fig. 1 Evolución real (M€) (Fonte: elaboración propia)

Fig. 2 Evolución prevista (M€) (Fonte: elaboración propia. Encuestas DEV 2019)

Fig. 3 Distribución territorial de las empresas y estudios de videojuegos (Fonte: elaboración propia. Encuestas DEV 2019)

Fig. 4 Distribución de la facturación por CC.AA. (Fonte: elaboración propia. Encuestas DEV 2019)

Fig. 5. Distribución del empleo por CC.AA. (Fonte: elaboración propia. Encuestas DEV 2019)

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

Actividade das empresas

O 86% das empresas desenvolve propiedade intelectual (IP) propia. Doutra banda, o 46% desenvolve videoxogos por encargo.

O 23% das empresas –unha de cada catro– desenvolve *serious games*. O 21,4% dos xogos españois publicados en 2018 enmarcouse nesta tipoloxía e dirixíronse, especialmente, ao sector da Educación nun 79% dos casos.

Perfis profesionais

A industria dos videoxogos ofrece emprego a distintos perfís profesionais, principalmente programadores, artistas e *game designers*, pero tamén a profesionais da xestión empresarial do márketing e a comunicación e de música e son.

Fig. 6 Tipoloxía de actividades (Fonte: elaboración propia, Enquisas DEV 2019)

Fig. 7 Distribución dos perfís profesionais nas empresas españolas (Fonte: elaboración propia, Enquisas DEV 2019)



Fig. 6

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019

Actividad de las empresas

El 86% de las empresas desarrolla propiedad intelectual (IP) propia. Por otro lado, el 46% desarrolla videojuegos por encargo.

El 23 % de las empresas –una de cada cuatro– desarrolla *serious games*. El 21,4 % de los juegos españoles publicados en 2018 se enmarcó en esta tipología y se dirigieron, especialmente, al sector de la Educación en un 79 % de los casos.

Perfiles profesionales

La industria de los videojuegos ofrece empleo a distintos perfiles profesionales, principalmente programadores, artistas y *game designers*, pero también a profesionales de la gestión empresarial del marketing y la comunicación y de música y sonido.



Fig. 6 Tipología de actividades (Fuente: elaboración propia. Encuestas DEV 2019)

Fig. 7 Distribución de los perfiles profesionales en las empresas españolas (Fuente: elaboración propia. Encuestas DEV 2019)

Fig. 7



LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

A INDUSTRIA DO VIDEOXOGO EN GALICIA

A industria do desenvolvemento e produción de videoxogo en Galicia está constituída por **11 empresas**.

Ademais, identificáronse na rexión **13 estudos con proxectos en desenvolvemento** á espera de constituírse como entidade legal.

No seu conxunto, a industria facturou en 2018 **1,9 millóns de euros** e empregou a **80 profesionais** de forma directa.

Galicia é sede de empresas con dilatada experiencia, como **Gato Estudio**, **Imaxin|software**, **Ficción Producciones** e **Polygone Studios**. Máis recentemente, na rexión constituíronse unha decena de pequenos estudos independente entre os cales destacan **Baroque Decay**, **Madruga Works** e **Trim Tangle**.

Cada ano celébrase un dos máis reputados congresos nacional, **Mundos Digitales**, no que se dan cita moitos dos principais profesionais da industria dos contidos dixitais.

Ademais, as empresas produtoras de videoxogos galegas xa se organizaron recentemente mediante un proxecto asociativo, **Asociación Galega de Videoxogos e Contidos Interactivos**, que nace coa vocación de representar os intereses da industria ante as administracións públicas galegas.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



13

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN GALICIA

La industria del desarrollo y producción de videojuego en Galicia está constituida por **11 empresas**.

Además, se han identificado en la región **13 estudios con proyectos en desarrollo** a la espera de constituirse como entidad legal.

En su conjunto, la industria facturó en 2018 **1,9 millones de euros** y empleó a **80 profesionales** de forma directa.

Galicia es sede de empresas con dilatada experiencia, como **Gato Estudio**, **Imaxin|software**, **Ficción Producciones** y **Polygone Studios**. Más recientemente, en la región se han constituido una decena de pequeños estudios independiente entre los cuales destacan **Baroque Decay**, **Madruga Works** y **Trim Tangle**.

Cada año se celebra uno de los más reputados congresos nacional, **Mundos Digitales**, en el que se dan cita muchos de los principales profesionales de la industria de los contenidos digitales.

Además, las empresas productoras de videojuegos gallegas se han organizado recientemente mediante un proyecto asociativo, **Asociación Galega de Videoxogos e Contidos Interactivos**, que nace con la vocación de representar los intereses de la industria ante las administraciones públicas gallegas.



LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

14

Censo de empresas e distribución territorial

Dos 24 estudos que desenvolven videoxogos en Galicia, 15 sitúanse na provincia da Coruña, 5 en Pontevedra, 3 en Ourense e tan só 1 estudo na provincia de Lugo.

Das 11 empresas constituídas en Galicia, 4 teñen unha antigüidade de máis de 10 anos. Soamente 5 empresas creáronse no últimos cinco anos.

Tamaño das empresas

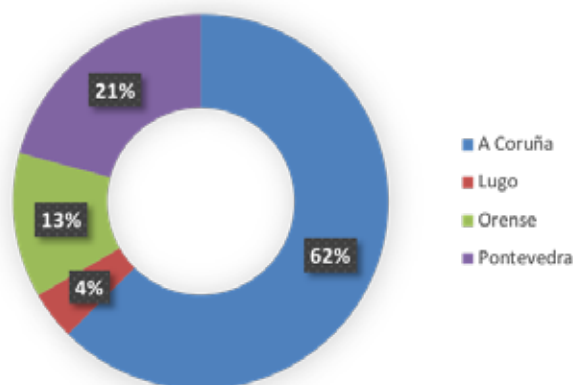
A totalidade das empresas galegas de desenvolvemento de videoxogos son PE-MEs, xa que ningunha supera os 50 empregados ou os 10 millóns de euros de facturación.

Ademais, a maior parte delas, son micro-PEMEs: 8 empresas empregan menos de 10 persoas e ningunha supera os dous millóns de euros de facturación.

Fig. 8 Distribución de empresas e estudos de desenvolvemento de videoxogos por provincia (Fonte: elaboración propia, Enquisas DEV 2019)

Fig. 9 Distribución de empresas por antigüidade (Fonte: elaboración propia, Enquisas DEV 2019)

Fig. 8



LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



Censo de empresas y distribución territorial

De los 24 estudios que desarrollan videojuegos en Galicia, 15 se ubican en la provincia de A Coruña, 5 en Pontevedra, 3 en Ourense y tan solo 1 estudio en la provincia de Lugo.

De las 11 empresas constituidas en Galicia, 4 tienen una antigüedad de más de 10 años. Solamente 5 empresas se crearon en los últimos cinco años.

Tamaño de las empresas

La totalidad de las empresas gallegas de desarrollo de videojuegos son PYMEs, ya que ninguna supera los 50 empleados o los 10 millones de euros de facturación.

Además, la mayor parte de ellas, son micro-PYMEs: 8 empresas emplean menos de 10 personas y ninguna supera los dos millones de euros de facturación.

Fig. 9

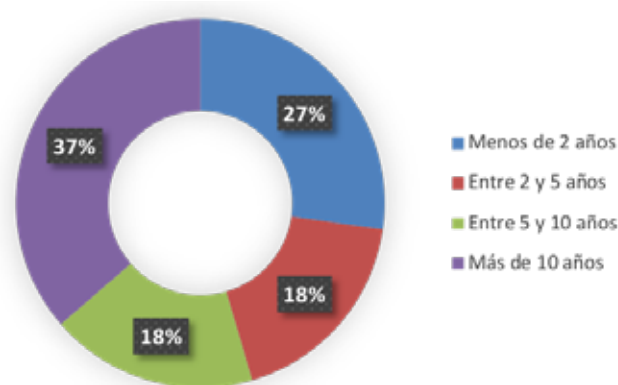


Fig. 8 Distribución de empresas y estudios de desarrollo de videojuegos por provincia (Fuente: elaboración propia, Encuestas DEV 2019)

Fig. 9 Distribución de empresas por antigüedad (Fuente: elaboración propia, Encuestas DEV 2019)

Fig. 10

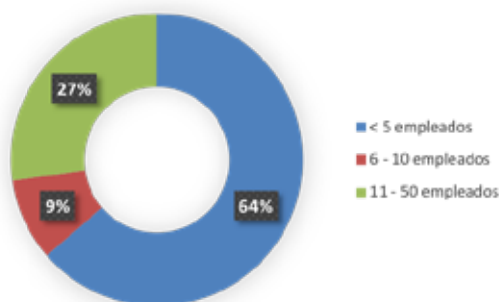


Fig. 10 Distribución das empresas por número de empregados (Fonte: elaboración propia, Enquisas DEV 2019)

Fig. 11 Distribución das empresas por facturación (Fonte: elaboración propia, Enquisas DEV 2019)

Fig. 11

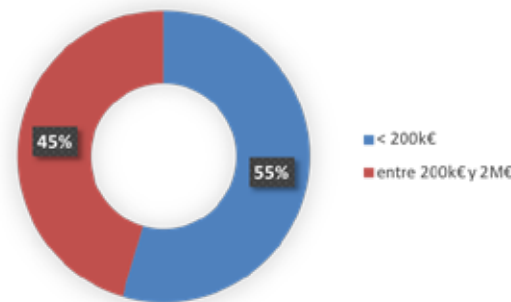


Fig. 10 Distribución de las empresas por número de empleados (Fuente: elaboración propia, Encuestas DEV 2019)

Fig. 11 Distribución de las empresas por facturación (Fuente: elaboración propia, Encuestas DEV 2019)

Composición do emprego

A industria do desenvolvemento de videoxogos en Galicia está composta principalmente por profesionais novos: o 37% ten menos de 30 anos e soamente o 10% ten máis de 45 anos.

Ademais, o 70% dos profesionais ten formación universitaria.

Composición del empleo

La industria de desarrollo de videojuegos en Galicia está compuesta principalmente por profesionales jóvenes: el 37% tiene menos de 30 años y solamente el 10% tiene más de 45 años.

Además, el 70% de los profesionales tiene formación universitaria.

Fig. 12

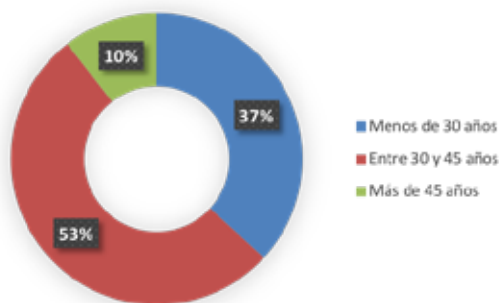


Fig. 12 Número de empregados/as (ou membros) de estudos por idade (Fonte: elaboración propia, Enquisas DEV 2019)

Fig. 13 Número de empregados/as (ou membros) de estudos por titulación (Fonte: elaboración propia, Enquisas DEV 2019)

Fig. 13

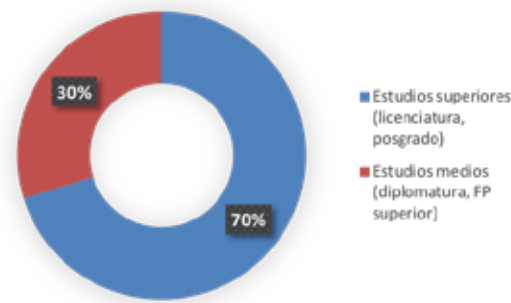


Fig. 12 Número de empleados/as (o miembros) de estudios por edad (Fuente: elaboración propia, Encuestas DEV 2019)

Fig. 13 Número de empleados/as (o miembros) de estudios por titulación (Fuente: elaboración propia, Encuestas DEV 2019)

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

16

As empresas empregan sobre todo a profesionais con dilatada experiencia na industria: o 49% leva neste sector de 3 a 10 anos e soamente o 28% ten menos de 3 anos de experiencia.

En canto á presenza da muller na industria, Galicia destaca sobre a media nacional cun 20% de mulleres empregadas de forma directa ou que son membros dos estudos. No total do estado, a muller soamente representa o 16% do emprego.

Fig. 14

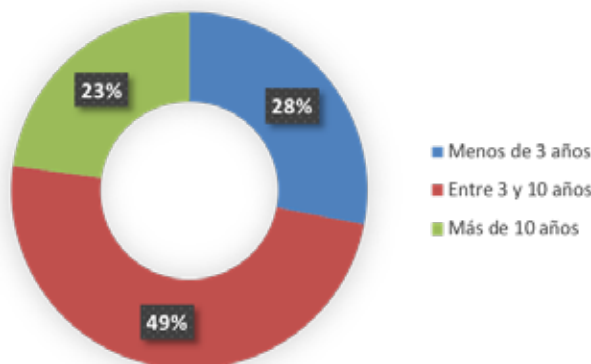


Fig. 14 Número de profesionais por anos de experiencia laboral (Fonte: elaboración propia, Enquisas DEV 2019)

Financiamento

O 100% do capital das empresas galegas de desenvolvemento de videoxogos provén dos seus socios fundadores. O financiamento dos estudos provén sobre todo dos medios propios dos fundadores e da autofinanciación. A captación de financiamento privada externa é o principal reto destas empresas.

As necesidades de financiamento das empresas de videoxogos galegas atópanse principalmente nun tramo que vai entre 300.000 e 600.000 euros. Os estudos necesitan este financiamento, sobre todo, para poñer en marcha e desenvolver proxectos.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



Las empresas emplean sobre todo a profesionales con dilatada experiencia en la industria: el 49% lleva en este sector de 3 a 10 años y solamente el 28% tiene menos de 3 años de experiencia.

En cuanto a la presencia de la mujer en la industria, Galicia destaca sobre la media nacional, con un 20% de mujeres empleadas de forma directa o que son miembros de los estudios. En el total del estado, la mujer solamente representa el 16% del empleo.

Financiación

El 100% del capital de las empresas gallegas de desarrollo de videojuegos proviene de sus socios fundadores. La financiación de los estudios proviene sobre todo de los medios propios de los fundadores y de la autofinanciación. La captación de financiación privada externa es el principal reto de estas empresas.

Las necesidades de financiación de las empresas de videojuegos gallegas se encuentran principalmente en un tramo que va entre 300.000 y 600.000 euros. Los estudios necesitan esta financiación, sobre todo, para poner en marcha y desarrollar proyectos.

Fig. 14 Número de profesionales por años de experiencia laboral (Fuente: elaboración propia, Encuestas DEV 2019)

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

O ECOSISTEMA DO VIDEOXOGO EN GALICIA

Administracións públicas

Consellería de Política Social da Xunta de Galicia

- Certame Galego de Creadores Novos, Xuventude Crea 2020 – 1ª edición Creación de Videoxogos
- <http://xuventude.xunta.es/xuventude-crea>

PRINCIPAL OFERTA FORMATIVA

Másteres oficiais

- **Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos**
 - Universidade da Coruña
 - 120 créditos
 - <http://mastervideojuegos.udc.gal/>

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019

EL ECOSISTEMA DEL VIDEOJUEGO EN GALICIA

ADMINISTRACIONES PÚBLICAS

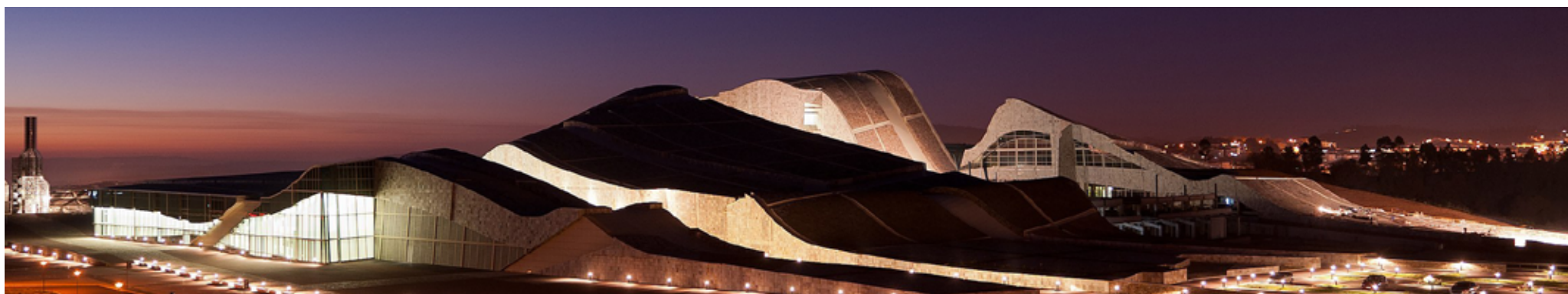
Consellería de Política Social de la Xunta de Galicia

- Certamen Gallego de Jóvenes Creadores, Xuventude Crea 2020 – 1ª edición Creación de Videojuegos
- <http://xuventude.xunta.es/xuventude-crea>

PRINCIPAL OFERTA FORMATIVA

Másteres oficiales

- **Máster Universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos**
 - Universidade da Coruña
 - 120 créditos
 - <http://mastervideojuegos.udc.gal/>



LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

18

Graos oficiais

- **Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos**
 - Universidade da Coruña
 - 240 créditos
 - <https://estudos.udc.es/es/study/start/616G02V01>

Cursos

- **Título Propio de Especialista en Traducción para a Industria do Videoxogo (ETIV)**
 - Universidade de Vigo
 - 200 horas
 - <http://paratraduccion.com/videojuegos/>
- **Curso Crea o Teu Videoxogo**
 - 4 módulos de 110 horas: Programación do motor, Deseño e Animación 2D-3D, Deseño do xogo, Xestión e Marketing
 - 200 horas
 - <http://www.cursocreatuvideojuego.com/>

Formación Profesional e Ciclos Formativos

A formación profesional e ciclos formativos que imparten ensinanzas en materias vinculadas aos videoxogos en Galicia son as seguintes:

- **Animacións 3D, Xogos e Entornos Interactivos**
 - Ciclos Formativos de Formación Profesional de Grao Superior (LOE): 2 centros.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



Grados oficiales

- **Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos**
 - Universidade da Coruña
 - 240 créditos
 - <https://estudos.udc.es/es/study/start/616G02V01>

Cursos

- **Título Propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (ETIV)**
 - Universidade de Vigo
 - 200 horas
 - <http://paratraduccion.com/videojuegos/>
- **Curso Crea Tu Videojuego**
 - 4 módulos de 110 horas: Programación del motor, Diseño y Animación 2D-3D, Diseño del juego, Gestión y Marketing
 - 200 horas
 - <http://www.cursocreatuvideojuego.com/>

Formación Profesional y Ciclos Formativos

La formación profesional y ciclos formativos que imparten enseñanzas en materias vinculadas a los videojuegos en Galicia son las siguientes:

- **Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos**
 - Ciclos Formativos de Formación Profesional de Grado Superior (LOE): 2 centros.

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

• Desenvolvemento de Aplicacións Informáticas

- Ciclos Formativos de Formación Profesional de Grao Superior (LOGSE): 8 centros.

• Desenvolvemento de Aplicacións Multiplataforma

- Ciclos Formativos de Formación Profesional de Grao Superior (LOE): 23 centros.

EVENTOS E CERTAMES

Faneka Gaming

- Faneka Gaming é o proxecto duns fanekeiros aos que lles gustan os videoxogos e que tiñan ganas de ter en Galicia o seu propio evento gaming sen ter que saír da praia no verán. Con esa idea crearon un evento que mestura os e-Sports, as demos, obradoiros, cosplays e unha chea de cousas máis para xerar unha identidade propia dentro deste tipo de eventos.
- www.fanekagaming.com

Mundos Digitales

- Mundos Digitales é un Congreso Internacional de Animación, VFX, e Novos Media no que se dan cita algúns dos mellores profesionais da industria dos contidos dixitais, artistas, estudantes e persoas interesadas no mundo dos gráficos por computador para descubrir, debater e facer *networking*.
- www.mundosdigitales.org

Ourense ICC Week

- Desde 2015, celébrase en Ourense a ICC Week (a Semana das Industrias Culturais e Creativas), como un acontecemento transversal a todas as

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



19

• Desarrollo de Aplicaciones Informáticas

- Ciclos Formativos de Formación Profesional de Grado Superior (LOGSE): 8 centros.

• Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

- Ciclos Formativos de Formación Profesional de Grado Superior (LOE): 23 centros.

EVENTOS Y CERTÁMENES

Faneka Gaming

- Faneka Gaming es el proyecto de unos fanekeiros a los que les gustan los videojuegos y que tenían ganas de tener en Galicia su propio evento gaming sin tener que salir de la playa en verano. Con esa idea han creado un evento que mezcla los e-Sports, las demos, talleres, cosplays y un montón de cosas más para generar una identidad propia dentro de este tipo de eventos.
- www.fanekagaming.com

Mundos Digitales

- Mundos Digitales es un Congreso Internacional de Animación, VFX, y Nuevos Media en el que se dan cita algunos de los mejores profesionales de la industria de los contenidos digitales, artistas, estudiantes y personas interesadas en el mundo de los gráficos por ordenador para descubrir, debatir y hacer *networking*.
- www.mundosdigitales.org

Ourense ICC Week

- Desde 2015, se celebra en Ourense la ICC Week (la Semana de las Industrias Culturales y Creativas), como un acontecimiento transversal a todas las ma-

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

20

manifestacións do sector: o labor é reunir a algúns dos axentes, propostas e ferramentas máis innovadoras do ámbito audiovisual, (cinema e TV), a industria musical, a radio, as novas tendencias tecnolóxicas, as apps, os videoxogos e os sectores onde a creatividade é un activo esencial.

- <https://ourenseicccweek.com/>

Utopía Noroeste

- Congreso de Innovación, Tecnoloxía e Ideas Disruptivas. Un espazo de encontro para a reflexión sobre os retos aos que se enfrenta a sociedade do século XXI.
- <https://utopianoroeste.com/>

Xornadas Videoxogo e Literatura

- Organizadas pola Fundación Carlos Casares. Durante dous días organiza unha viaxe virtual polas diferentes paisaxes que ofrece o videoxogo a quen desexen asomarse ás súas fiestras.
- <http://videoxogoeliteratura.gal/>

ENTIDADES SEN ÁNIMO DE LUCRO

Fundación do Museo do Videoxogo de Galicia

- A Fundación Museo do Videoxogo de Galicia presenta á sociedade galega o videoxogo como unha ferramenta educativa, co rigor e o respecto que se merece, e en definitiva como un ben cultural que forma parte da sociedade e evoluciona con ela como pode facer a literatura, o cinema ou a música.
- <http://muvi.gal/>

Galicia Esports

- Galicia Esports é unha asociación dedicada á organización de eventos

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



nifestaciones del sector: el cometido es reunir a algunos de los agentes, propuestas y herramientas más innovadoras del ámbito audiovisual, (cine y TV), la industria musical, la radio, las nuevas tendencias tecnológicas, las apps, los videojuegos y los sectores donde la creatividad es un activo esencial.

- <https://ourenseicccweek.com/>

Utopía Noroeste

- Congreso de Innovación, Tecnología e Ideas Disruptivas. Un espacio de encuentro para la reflexión sobre los retos a los que se enfrenta la sociedad del siglo XXI.
- <https://utopianoroeste.com/>

Jornadas Videojuego y Literatura

- Organizadas por la Fundación Carlos Casares. Durante dos días organiza un viaje virtual por los diferentes paisajes que ofrece el videojuego a quienes deseen asomarse a sus ventanas.
- <http://videoxogoeliteratura.gal/>

ENTIDADES SIN ÁNIMO DE LUCRO

Fundación del Museo del Videojuego de Galicia

- La Fundación Museo del Videojuego de Galicia presenta a la sociedad gallega el videojuego como una herramienta educativa, con el rigor y el respeto que se merece, y en definitiva como un bien cultural que forma parte de la sociedad y evoluciona con ella como puede hacer la literatura, el cine o la música.
- <http://muvi.gal/>

Galicia Esports

- Galicia Esports es una asociación dedicada a la organización de eventos

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

competitivos dentro da escena *gaming* galega.

- <https://galiciaesports.com/>

Molab

- MOLAB é unha asociación creada por estudantes de Comunicación Audiovisual e Informática da Universidade de A Coruña que comparten a mesma paixón: os videoxogos.
- <https://corunadixital.gal/es/iniciativa/monkey-laboratory-molab-es/>

RetroGalaicos

- RetroGalaicos é unha asociación cultural sen ánimo de lucro de ámbito galego fundada no ano 2016 por un grupo de coleccionistas e afeccionados ao lecer electrónico retro, de varias localidades galegas.
- <http://www.retrogalaicos.com/>

Videoxogo.gal - Asociación Galega de Videoxogos e Contidos Interactivos

- Esta asociación ten como obxectivo representar os intereses económicos, culturais, sociais e profesionais das empresas e operadores independentes galegos que participan no sector do videoxogo e os contidos interactivos, nas súas diferentes aplicacións, ante organismos públicos e foros de representación.
- <https://videoxogo.gal/>

EQUIPOS DE ESPORTS

King Dragons Galicia

- Equipo de e-Sports feito en Galicia
- <https://www.twitch.tv/kingsdragones>

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



competitivos dentro de la escena *gaming* gallega.

- <https://galiciaesports.com/>

Molab

- MOLAB es una asociación creada por estudiantes de Comunicación Audiovisual e Informática de la Universidad de A Coruña que comparten la misma pasión: los videojuegos.
- <https://corunadixital.gal/es/iniciativa/monkey-laboratory-molab-es/>

RetroGalaicos

- RetroGalaicos es una asociación cultural sin ánimo de lucro de ámbito gallego fundada en el año 2016 por un grupo de coleccionistas y aficionados al ocio electrónico retro, de varias localidades gallegas.
- <http://www.retrogalaicos.com/>

Videoxogo.gal - Asociación Gallega de Videojuegos y Contenidos Interactivos

- Esta asociación tiene como objetivo representar los intereses económicos, culturales, sociales y profesionales de las empresas y operadores independientes gallegos que participan en el sector del videojuego y los contenidos interactivos, en sus diferentes aplicaciones, ante organismos públicos y foros de representación.
- <https://videoxogo.gal/>

EQUIPOS DE ESPORTS

King Dragons Galicia

- Equipo de e-Sports hecho en Galicia

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

22

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

DeVuego

- Medio de comunicación con entrevistas, artigos, críticas e outros contidos centrados na industria española do videoxogo.
- <https://www.devuego.es/>

Marca Player DX

- Podcast de Radio Marca Vigo. As últimas novas e as mellores entrevistas relacionadas co mundo dos videoxogos. Con Ramón Méndez e Alba Calvo.
- https://www.ivoox.com/podcast-marca-player-dx_sq_f1324015_1.html

Revista Morcego

- Morcego é a primeira revista de videoxogos dixital en galego. Un proxecto xornalístico que pretende informar de maneira veraz sobre unha das industrias culturais máis importantes do noso tempo.
- www.revistamorcego.com

Televisión de Galicia

- Sección adicada aos videoxogos e a cultura dixital na TVG. Con Luz Castro

Vandal

- Revista de videoxogos para estar informado das últimas novidades, análises, trucos e guías de xogos para PC, PS4, Xbox One, Nintendo e Realidade Virtual.
- <https://vandal.elespanol.com/>

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



- <https://www.twitch.tv/kingsdragones>

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

DeVuego

- Medio de comunicación con entrevistas, artículos, críticas y otros contenidos centrados en la industria española del videojuego.
- <https://www.devuego.es/>

Marca Player DX

- Podcast de Radio Marca Vigo. Las últimas noticias y las mejores entrevistas relacionadas con el mundo de los videojuegos. Con Ramón Méndez y Alba Calvo.
- https://www.ivoox.com/podcast-marca-player-dx_sq_f1324015_1.html

Revista Morcego

- Morcego es la primera revista de videojuegos digital en gallego. Un proyecto periodístico que pretende informar de manera veraz sobre una de las industrias culturales más importantes de nuestro tiempo.
- www.revistamorcego.com

Televisión de Galicia

- Sección dedicada a los videojuegos y la cultura digital en la TVG. Con Luz Castro

Vandal

- Revista de videojuegos para estar informado de las últimas novedades, análisis, trucos y guías de juegos para PC, PS4, Xbox One, Nintendo y Realidad Virtual.
- <https://vandal.elespanol.com/>



LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

DAFO - INDUSTRIA GALEGA DE DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS

DEBILIDADES

- Ausencia dun estudo de gran tamaño que sirva de tractor.
- Escaso número de estudos de tamaño mediano que poidan absorber a oferta dispoñible de profesionais.
- Ante a falta de oportunidades, gran número de profesionais ven abocados ao emprendemento sen dispoñer das necesarias vocacións empresariais.
- Predominancia de micro-PEMES (estudios indie), con falta do capital necesario e carencias en xestión empresarial para finalizar con éxito os seus proxectos e, posteriormente, posicionar os seus produtos nos mercados internacionais.
- A infravaloración dos activos intangibles (PI) fai imposible atopar vías de financiamento tradicional.
- O 88% do capital finánciase con recursos propios, o que apunta á escasa confianza de investidores alleos.

AMEAZAS

- Fracaso da maioría das startups e empresas pequenas (estudios indie).
- A falta de capital investidor con vocación de permanencia pon en risco aos estudos de tamaño mediano que están abocados a financiar novos proxectos con recursos propios.
- Oferta de emprego insuficiente para absorber a seguinte xeración de egresados de graos e másteres, o que xerará frustración e unha posible caída da demanda de formación.
- Deslocalización dos estudos máis grandes e exitosos noutras rexións e países cun ecosistema máis completo e favorable.
- Perdida do talento dos mellores creativos e profesionais, que son atraídos por proxectos situados fóra de Galicia.
- Frustración dos investidores,

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



24

DAFO - INDUSTRIA GALLEGA DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

DEBILIDADES

- Ausencia de un estudio de gran tamaño que sirva de tractor.
- Escaso número de estudios de tamaño mediano que puedan absorber la oferta disponible de profesionales.
- Ante la falta de oportunidades, gran número de profesionales se ven abocados al emprendimiento sin disponer de las necesarias vocaciones empresariales.
- Predominancia de micro-PYMES (estudios indie), con falta del capital necesario y carencias en gestión empresarial para finalizar con éxito sus proyectos y, posteriormente, posicionar sus productos en los mercados internacionales.
- La infravaloración de los activos intangibles (PI) hace imposible encontrar vías de financiación tradicional.
- El 88% del capital se financia con recursos propios, lo que apunta a la escasa confianza de inversores ajenos.

AMENAZAS

- Fracaso de la mayoría de las startups y empresas pequeñas (estudios indie).
- La falta de capital inversor con vocación de permanencia pone en riesgo a los estudios de tamaño mediano que están abocados a financiar nuevos proyectos con recursos propios.
- Oferta de empleo insuficiente para absorber la siguiente generación de egresados de grados y másteres, lo que generará frustración y una posible caída de la demanda de formación.
- Deslocalización de los estudios más grandes y exitosos en otras regiones y países con un ecosistema más completo y favorable.
- Perdida del talento de los mejores creativos y profesionales, que son atraídos por proyectos ubicados fuera de Galicia.

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

25

DEBILIDADES

- *Falta de editores locais (publishers) que poidan patrocinar o lanzamento dos xogos en mercados internacionais.*
- *Os investidores xeneralistas non atopan atractivo no sector por descoñecemento e falta de incentivos.*
- *Políticas públicas de apoio descontinuas, con pouca dotación e non adaptadas ás necesidades do sector.*
- *Falta de profesionais con competencias especializadas, o que obriga a algunhas empresas grandes e medianas a captar talento estranxeiro.*
- *Mercados saturados e insostibles para os xogos independentes.*
- *Baixa presenza da muller na industria.*

AMEAZAS

que se dirixirían a outros sectores ou a outros países.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



DEBILIDADES

- *Falta de editores locales (publishers) que puedan patrocinar el lanzamiento de los juegos en mercados internacionales.*
- *Los inversores generalistas no encuentran atractivo en el sector por desconocimiento y falta de incentivos.*
- *Políticas públicas de apoyo discontinuas, con poca dotación y no adaptadas a las necesidades del sector.*
- *Falta de profesionales con competencias especializadas, lo que obliga a algunas empresas grandes y medianas a captar talento extranjero.*
- *Mercados saturados e insostenibles para los juegos independientes.*
- *Baja presencia de la mujer en la industria.*

AMENAZAS

- *Frustración de los inversores, que se dirixirían a otros sectores o a otros países.*

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

FORTALEZAS

- Ecosistema en constante desenvolvemento.
- Industria limpa de alto potencial, creadora de cultura, de emprego novo e cualificado e xeradora de riqueza.
- Industria internacional, o que asegura que o seu crecemento se dirixe a todos os mercados.
- Carácter transversal con importantes aplicacións en distintos sectores (aeronáutico, militar, educación, saúde, servizos, etc.).
- O activo é a propiedade intelectual, capaz de xerar retornos en distintos formatos e canles de explotación e por longos períodos de tempo.
- Gran capacidade técnica, artística e creativa dos profesionais do sector.
- Os sectores públicos xa identificaron á industria do videoxogo como un sector que merece ser apoiado.

OPORTUNIDADES

- Do mesmo xeito que pasou no sector audiovisual, a creación dun ecosistema industrial e fiscal adecuado capta a atención de produtores, creadores e investidores o que permite o fortalecemento de proxectos en marcha, a entrada de coproducións e a instalación de novos estudos.
- Fortalecer a imaxe de marca de Galicia e do idioma galego xerando un ecosistema forte e de referencia a nivel global.
- Capacitación e reconversión de persoas con necesidades formativas pero que xa posúen competencias dixitais.
- Aproveitar as fortes sinerxias coas industrias culturais en español (editorial, audiovisual, animación) para xerar e exportar proxectos de carácter transmedia, beneficiándose das canles comerciais e de distribución destas industrias e do seu liderado nos mercados internacionais.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019

FORTALEZAS

- Ecosistema en constante desarrollo.
- Industria limpia de alto potencial, creadora de cultura, de empleo joven y cualificado y generadora de riqueza.
- Industria internacional, lo que asegura que su crecimiento se dirige a todos los mercados.
- Carácter transversal con importantes aplicaciones en distintos sectores (aeronáutico, militar, educación, salud, servicios, etc.).
- El activo es la propiedad intelectual, capaz de generar retornos en distintos formatos y canales de explotación y por largos períodos de tiempo.
- Gran capacidad técnica, artística y creativa de los profesionales del sector.
- Los sectores públicos ya han identificado a la industria del videojuego como un sector que merece ser apoyado.

OPORTUNIDADES

- Al igual que ha pasado en el sector audiovisual, la creación de un ecosistema industrial y fiscal adecuado capta la atención de productores, creadores e inversores lo que permite el fortalecimiento de proyectos en marcha, la entrada de coproducciones y la instalación de nuevos estudios.
- Fortalecer la imagen de marca de Galicia y del idioma gallego generando un ecosistema fuerte y de referencia a nivel global.
- Capacitación y reconversión de personas con necesidades formativas pero que ya poseen competencias digitales.
- Aprovechar las fuertes sinergias con las industrias culturales en español (editorial, audiovisual, animación) para generar y exportar proyectos de carácter transmedia, beneficiándose de los canales comerciales y de distribución de estas industrias y de su lide-

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

27

FORTALEZAS

- Infraestruturas industriais e tecnolóxicas, así como o atractivo das nosas cidades e a súa calidade de vida como incentivo para a posta en marcha de proxectos internacionais.

OPORTUNIDADES

- Captación de importantes investimentos de fondos privados nacionais e internacionais desexosos de atopar proxectos con potencial de éxito e que estean apoiados co compromiso das AAPP.
- Canteira de empresarios e profesionais orientados a industrias dixitais, culturais e creativas.
- Xeración dunha rede potente de axentes externos (inversores, crowdfunding, mentores, centros de formación, centros de I+D, empresas de servizos, despachos legais, consultoría, etc.).
- Xerar e exportar casos de éxito de aplicación do videoxogo como ferramenta en ámbitos de interese público, como a educación e a saúde.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



FORTALEZAS

- Infraestructuras industriales y tecnológicas, así como el atractivo de nuestras ciudades y su calidad de vida como incentivo para la puesta en marcha de proyectos internacionales.

OPORTUNIDADES

- Captación de importantes inversiones de fondos privados nacionales e internacionais desexosos de encontrar proxectos con potencial de éxito y que estén respaldados con el compromiso de las AAPP.
- Cantera de empresarios y profesionales orientados a industrias digitales, culturales y creativas.
- Generación de una red potente de agentes externos (inversores, crowdfunding, mentores, centros de formación, centros de I+D, empresas de servicios, despachos legales, consultoría, etc.).
- Generar y exportar casos de éxito de aplicación del videojuego como herramienta en ámbitos de interés público, como la educación y la salud.

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

RECOMENDACIÓNS SECTORIAIS Á XUNTA DE GALICIA E AOS CONCELLOS

1. Medidas de apoio fiscal e á competitividade empresarial

- Deseño dunha estratexia específica para o sector dos contidos interactivos, como existe para o audiovisual.
- Creación dun Programa público de apoio á produción de prototipos de videoxogos, orientado a micropeme e autónomos.
- Creación dun Programa de Impulso á Consolidación de estudos independentes de desenvolvemento de videoxogos de recente creación.
- Creación de liñas de avais coas SGR autonómicas apoiadas desde a Administración.
- Implementación dun sistema de incentivos fiscais destinados a favorecer o investimento de persoas físicas en *startups* de videoxogo, mediante unha dedución autonómica no IRPF ou no Imposto de Sociedades por investimento na adquisición de accións ou participacións sociais de entidades novas ou de recente creación.
- Impulso de programas específicos de procura e captación de investimento estranxeiro en estudos de desenvolvemento.
- Apoio a iniciativas de aceleración vertical e *business factories*, que fomenten a colaboración público-privada e a inserción laboral dos estudantes saídos dos programas formativos autonómicos.
- Integrar ás empresas de videoxogos (*serious games*, gamificación) nas convocatorias de Compra Pública Innovadora.

2. Medidas de apoio á creación de emprego

- Bonificacións da cota autonómica do IRPF para contratacións (novas e especialistas).

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



28

RECOMENDACIONES SECTORIALES A LA XUNTA DE GALICIA Y A LOS AYUNTAMIENTOS

1. Medidas de apoyo fiscal y a la competitividad empresarial

- *Diseño de una estrategia específica para el sector de los contenidos interactivos, como existe para el audiovisual.*
- *Creación de un Programa público de apoyo a la producción de prototipos de videojuegos, orientado a micropyme y autónomos.*
- *Creación de un Programa de Impulso a la Consolidación de estudios independientes de desarrollo de videojuegos de reciente creación.*
- *Creación de líneas de avales con las SGR autonómicas apoyadas desde la Administración.*
- *Implementación de un sistema de incentivos fiscales destinados a favorecer la inversión de personas físicas en startups de videojuego, mediante una deducción autonómica en el IRPF o en el Impuesto de Sociedades por inversión en la adquisición de acciones o participaciones sociales de entidades nuevas o de reciente creación.*
- *Impulso de programas específicos de búsqueda y captación de inversión extranjera en estudios de desarrollo.*
- *Apoio a iniciativas de aceleración vertical y business factories, que fomenten la colaboración público-privada y la inserción laboral de los estudiantes salidos de los programas formativos autonómicos.*
- *Integrar a las empresas de videojuegos (serious games, gamificación) en las convocatorias de Compra Pública Innovadora.*

2. Medidas de apoyo a la creación de empleo

- *Bonificaciones de la cuota autonómica del IRPF para contrataciones (jóvenes y especialistas).*

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

29

- Bonificacións na contratación fixa de bolseiros que procedan de formación regrada en videoxogo.
- Creación de programas de bolsas contra fondos público-privados para o financiamento de postos de traballo de alumnos en prácticas.

3. Medidas de apoio á formación

- Crear un Plan de Formación Continua para o sector do videoxogo cunha política eficaz de bolsas e/ou axudas para todas as fases de formación e baseadas na excelencia.
- Facilitar a entrada de profesorado internacional de recoñecido prestixio como formadores en graos e posgraos co fin de permitir aos alumnos entender o aspecto global e internacional do mercado dos videoxogos.
- Fomentar a internacionalización das entidades de formación para: integrar profesorado internacional; captar alumnos estranxeiros; promover acordos con entidades internacionais para realizar parte da formación no estranxeiro.

4. Medidas de apoio á comunicación e visibilidade da industria, os seus creadores e a súa contidos

- Integración do videoxogo dentro da política cultural da Comunidade Autónoma.
- Promoción da industria de creación de videoxogos a través de campañas institucionais, destacando o talento, a creatividade e a profesionalidade.
- Inclusión de axudas específicas para realizar campañas de márketing e comunicación dentro dos apoios económicos ás compañías de desenvolvemento e *publishing*.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



- *Bonificaciones en la contratación fija de becarios que procedan de formación reglada en videojuego.*
- *Creación de programas de becas contra fondos público-privados para la financiación de puestos de trabajo de alumnos en prácticas.*

3. Medidas de apoyo a la formación

- *Crear un Plan de Formación Continua para el sector del videojuego con una política eficaz de becas y/o ayudas para todas las fases de formación y basadas en la excelencia.*
- *Facilitar la entrada de profesorado internacional de reconocido prestigio como formadores en grados y postgrados con el fin de permitir a los alumnos entender el aspecto global e internacional del mercado de los videojuegos.*
- *Fomentar la internacionalización de las entidades de formación para: integrar profesorado internacional; captar alumnos extranjeros; promover acuerdos con entidades internacionales para realizar parte de la formación en el extranjero.*

4. Medidas de apoyo a la comunicación y visibilidad de la industria, sus creadores y sus contenidos

- *Integración del videojuego dentro de la política cultural de la Comunidad Autónoma.*
- *Promoción de la industria de creación de videojuegos a través de campañas institucionales, destacando el talento, la creatividad y la profesionalidad.*
- *Inclusión de ayudas específicas para realizar campañas de marketing y comunicación dentro de los apoyos económicos a las compañías de de-*

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

- Atraer a Galicia aos principais *publishers* e investidores especializados internacionais, mediante incentivos ao establecemento de filiais locais.
- Medidas de sensibilización para resaltar a importancia do sector no ámbito dos contidos dixitais e evitar prexuízos (produtos para todas as idades e para ambos os sexos, produtos que fomentan a socialización, etc.).
- Potenciar os eventos existentes coa implementación de escaparates de producións de videoxogos galegos capaces de atraer aos compradores e investidores internacionais. Posicionar Galicia no calendario das grandes citas nacionais e internacionais do sector.
- Potenciar os foros de encontro xa existentes e a organización de novos para mellorar a relación das empresas do sector con investidores privados.

5. Fomento de sinerxias con outros sectores

- Apoio a proxectos de investigación multidisciplinares en colaboración entre universidades e empresas de videoxogos.
- Continuar fomentando foros e espazos de encontro entre a industria do videoxogo e outras industrias culturais e creativas (audiovisual, animación, editorial, etc.), orientados á colaboración e á realización de producións transmedia.
- Promover iniciativas para o aproveitamento da tecnoloxía de videoxogos en educación e en industrias transversais, como é o caso dos *serious games*, *smart cities* e das aplicacións para a Industria 4.0.

6. Medidas de fomento da presenza da muller na industria

- Desenvolver accións de concienciación cara á industria do videoxogo sobre a importancia de contar con mulleres e homes en igualdade de condi-

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



30

sarrollo y publishing.

- *Atraer a Galicia a los principales publishers e inversores especializados internacionales, mediante incentivos al establecimiento de filiales locales.*
- *Medidas de sensibilización para resaltar la importancia del sector en el ámbito de los contenidos digitales y evitar prejuicios (productos para todas las edades y para ambos sexos, productos que fomentan la socialización, etc.).*
- *Potenciar los eventos existentes con la implementación de escaparates de producciones de videojuegos gallegos capaces de atraer a los compradores e inversores internacionales. Posicionar Galicia en el calendario de las grandes citas nacionales e internacionales del sector.*
- *Potenciar los foros de encuentro ya existentes y la organización de nuevos para mejorar la relación de las empresas del sector con inversores privados.*

5. Fomento de sinergias con otros sectores

- *Apoio a proyectos de investigación multidisciplinares en colaboración entre universidades y empresas de videojuegos.*
- *Continuar fomentando foros y espacios de encuentro entre la industria del videojuego y otras industrias culturales y creativas (audiovisual, animación, editorial, etc.), orientados a la colaboración y a la realización de producciones transmedia.*
- *Promover iniciativas para el aprovechamiento de la tecnología de videojuegos en educación y en industrias transversales, como es el caso de los serious games, smart cities y de las aplicaciones para la Industria 4.0.*

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

31

cións. Fomentar o desenvolvemento nas empresas do sector de políticas de RRHH e de RSC que teñan en conta este aspecto.

- Impulsar, no ámbito formativo, campañas educativas en etapas preuniversitarias mostrando as opcións laborais que existen nun sector en crecemento como o do videoxogo, facendo fincapé en que é necesario aumentar a presenza de mulleres.
- Fomentar a igualdade de presenza de mulleres e homes nos debates e os relatorios dos eventos e xornadas do sector.
- Coordinar accións con outras iniciativas similares promovidas por outras disciplinas STEM.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



6. Medidas de fomento de la presencia de la mujer en la industria

- *Desarrollar acciones de concienciación hacia la industria del videojuego sobre la importancia de contar con mujeres y hombres en igualdad de condiciones. Fomentar el desarrollo en las empresas del sector de políticas de RRHH y de RSC que tengan en cuenta este aspecto.*
- *Impulsar, en el ámbito formativo, campañas educativas en etapas preuniversitarias mostrando las opciones laborales que existen en un sector en crecimiento como el del videojuego, haciendo hincapié en que es necesario aumentar la presencia de mujeres.*
- *Fomentar la igualdad de presencia de mujeres y hombres en los debates y las ponencias de los eventos y jornadas del sector.*
- *Coordinar acciones con otras iniciativas similares promovidas por otras disciplinas STEM.*

**ANEXO - PRINCIPAIS ESTUDOS RESIDENTES EN
GALICIA**

**ANEXO - PRINCIPALES ESTUDIOS RESIDENTES
EN GALICIA**

A Coruña • Akkad Estudios • Aruma Studios • Axouxere Games • Baroque Decay • Cunningo • Feitizo Games • Ficción Produc- ciones • Galigames • Gato Salvaje Studio • KST Studio • Madruga Works • Trim Tangle	Santiago de Compostela • Imaxin software Lugo • D.E.P Games Ourense • Breygart Studios • MeigaLabs • Serinex	Pontevedra • AdanzApps • Colectivo Arume • Digital Monster Collective Vigo • Fosfatina • Kendra • Polygone Studios • ViJuDa
--	---	---



LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

Sobre DEV

DEV, Asociación Española de Empresas Productoras e Desarrolladoras de Videoxogos e Software de Entretenemento, representa os intereses das empresas desenvolvedoras de videoxogos, tanto españolas como internacionais con sede en España, comprometidas co desenvolvemento deste sector. A asociación ten como finalidade avogar polo recoñecemento institucional da industria do videoxogo como sector estratéxico, altamente tecnolóxico, motor de novos modelos de negocio, xerador de emprego e expoñente internacional da nosa cultura.

Os órganos de goberno e representación da Asociación son, respectivamente, a Asemblea Xeral e a Xunta Directiva, actualmente formada por:

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



34

Sobre DEV

DEV, Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, representa los intereses de las empresas desarrolladoras de videojuegos, tanto españolas como internacionales con sede en España, comprometidas con el desarrollo de este sector. La asociación tiene como finalidad abogar por el reconocimiento institucional de la industria del videojuego como sector estratégico, altamente tecnológico, motor de nuevos modelos de negocio, generador de empleo y exponente internacional de nuestra cultura.

Los órganos de gobierno y representación de la Asociación son, respectivamente, la Asamblea General y la Junta Directiva, actualmente formada por:

Presidenta	Vogais / Vocales	Studios)
Valeria Castro (Platonic Games)	- Enric Álvarez (Mercury Steam) - Luis Olivan (Fictiorama) - Fernando Prieto (Gato Salvaje Studio)	- Luis Díaz Peralta (AlPixel Games) - Antonio Iglesias (Kraken Empire)
Vicepresidentes	- Ferrán Puntí (The Breach Studios) - Gonzo Suárez - David Ferriz (DevilishGames - Spherical Pixel)	Secretario Xeral / Secretario General
- Xavier Carrillo (Digital Legends) - Curro Rueda (Viva Games Studios)	- Juan Castillo (Mechanical Boss) - Miguel Ángel Arean (Polygone	Antonio Fernández
Tesoreiro / Tesorero	Fran Gálvez (Unusual Studios)	Secretario Técnico Emanuele Carisio

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

35

Fitos principais

A acción directa de DEV propiciou, como máis destacables, os seguintes fitos:

- **2009** – A Comisión de Cultura do Congreso recoñeceu ao videoxogo como industria cultural. Este recoñecemento permitiu que a industria do videoxogo poida beneficiarse do Plan de Fomento das Industrias Culturais e Creativas impulsado polo Ministerio de Cultura.
- **2010** – Os videoxogos son considerados como sector estratéxico no Plan Avanza e moi especialmente no Avanza 2.
- **2010** – ICEX implementa o Plan sectorial de videoxogos para a internacionalización dos estudos de desenvolvemento españois.
- **2012** – DEV asina un convenio con Audiovisual SGR, que presenta as mellores condicións para avais.
- **2013** – DEV impulsa o punto 9 do Eixo I do Plan de Impulso da Economía Dixital e os Contidos Dixitais, específico para o desenvolvemento de videoxogos, dotado con 35 millóns de euros en créditos e con 3,5 millóns de euros en subvencións.
- **2014** – DEV publica o *Libro Blanco do Desenvolvemento Español de Videoxogos*, a primeira radiografía da industria española de desenvolvemento de videoxogos.
- **2014** – Grazas ao impulso de DEV, a SETSI publica a I Convocatoria de Axudas para o Sector do Videoxogo. Concédense axudas a proxectos por un importe total de 21 millóns de euros.
- **2014** – Na Lei 27/2014, do 27 de novembro, do Imposto sobre Sociedades, introdúcese as deducións por actividades de innovación tecnolóxica para prototipos e proxectos piloto de videoxogos.
- **2015** – ENISA crea a nova liña *Axenda Dixital*, cun orzamento de máis de

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



Hitos Principales

La acción directa de DEV ha propiciado, como más destacables, los siguientes hitos:

- **2009** – La Comisión de Cultura del Congreso reconoció al videojuego como industria cultural. Este reconocimiento ha permitido que la industria del videojuego pueda beneficiarse del Plan de Fomento de las Industrias Culturales y Creativas impulsado por el Ministerio de Cultura.
- **2010** – Los videojuegos son considerados como sector estratégico en el Plan Avanza y muy especialmente en el Avanza 2.
- **2010** – ICEX implementa el Plan sectorial de videojuegos para la internacionalización de los estudios de desarrollo españoles.
- **2012** – DEV firma un convenio con Audiovisual SGR, que presenta las mejores condiciones para avales.
- **2013** – DEV impulsa el punto 9 del Eje I del Plan de Impulso de la Economía Digital y los Contenidos Digitales, específico para el desarrollo de videojuegos, dotado con 35 millones de euros en créditos y con 3,5 millones de euros en subvenciones.
- **2014** – DEV publica el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos, la primera radiografía de la industria española de desarrollo de videojuegos.
- **2014** – Gracias al impulso de DEV, la SETSI publica la I Convocatoria de Ayudas para el Sector del Videojuego. Se conceden ayudas a proyectos por un importe total de 21 millones de euros.
- **2014** – En la Ley 27/2014, de 27 de noviembre, del Impuesto sobre Sociedades, se introducen las deducciones por actividades de innovación tecnológica para prototipos y proyectos piloto de videojuegos.

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

- 15 millóns de euros dirixido a préstamos participativos en proxectos de videoxogos e contidos dixitais.
- **2016** – A Comisión de Cultura do Congreso dos Deputados aproba por unanimidade dúas Proposicións Non de Lei nas que se pide ao Goberno apoio á industria española de desenvolvemento de videoxogos, ademais de incentivos fiscais.
- **2017** – A Consellería de Economía, Emprego e Facenda da Comunidade de Madrid pon en marcha un grupo de traballo para estudar e implementar un plan específico de desenvolvemento da creación e produción de videoxogos na rexión.
- **2017** – O Parlamento de Cataluña aproba unha Resolución sobre a constitución e a convocatoria dunha mesa de traballo multidisciplinar sobre a industria dos videoxogos.
- **2017** – A Conferencia Sectorial de Cultura pon en marcha a primeira Mesa do Videoxogo da Administración Xeral do Estado, as Comunidades Autónomas e os principais axentes do sector.
- **2018** – DEV, publica *Os 3D do Financiamento de Videoxogos: Detectar, Destinar, Devolver*, un informe que pretende poñer en coñecemento tanto a oferta de capital como a demanda de proxectos invertibles.
- **2018** – Red.es pon en marcha a I Convocatoria do Novo Programa de Impulso ao Sector do Videoxogo, dotada con 5 millóns de euros.
- **2018** – O Parlamento de Cataluña aproba unha Resolución sobre a constitución e a convocatoria dunha mesa de traballo da industria do videoxogo.
- **2018** – DEV presenta o *Libro Blanco do Desenvolvemento de Videoxogos na Comunidade Valenciana*.
- **2018** – DEV, co apoio do Ministerio de Cultura e Deporte e de ICEX Es-

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



- **2015** – ENISA crea la nueva línea Agenda Digital, con un presupuesto de más de 15 millones de euros dirigido a préstamos participativos en proyectos de videojuegos y contenidos digitales.
- **2016** – La Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados aprueba por unanimidad dos Proposiciones No de Ley en las que se pide al Gobierno apoyo a la industria española de desarrollo de videojuegos, además de incentivos fiscales.
- **2017** – La Consejería de Economía, Empleo y Hacienda de la Comunidad de Madrid pone en marcha un grupo de trabajo para estudiar e implementar un plan específico de desarrollo de la creación y producción de videojuegos en la región.
- **2017** – El Parlamento de Cataluña aprueba una Resolución sobre la constitución y la convocatoria de una mesa de trabajo multidisciplinar sobre la industria de los videojuegos.
- **2017** – La Conferencia Sectorial de Cultura pone en marcha la primera Mesa del Videojuego de la Administración General del Estado, las Comunidades Autónomas y los principales agentes del sector.
- **2018** – DEV, publica *Las 3D de la Financiación de Videojuegos: Detectar, Destinar, Devolver*, un informe que pretende poner en conocimiento tanto la oferta de capital como la demanda de proyectos invertibles.
- **2018** – Red.es pone en marcha la I Convocatoria del Nuevo Programa de Impulso al Sector del Videojuego, dotada con 5 millones de euros.
- **2018** – El Parlamento de Cataluña aprueba una Resolución sobre la constitución y la convocatoria de una mesa de trabajo de la industria del videojuego.
- **2018** – DEV presenta el Libro Blanco del Desarrollo de Videojuegos

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

37

paña Exportación e Inwestimentos lanza www.gamespain.es, primeiro directorio interactivo online da industria española de desenvolvemento de videoxogos.

- **2018** – DEV pon en marcha o primeiro Censo do Sector do Audio para Videoxogos e Experiencias Interactivas en España.
- **2018** – DEV e o Ministerio de Cultura e Deporte organizan a I Game Jam Cultura Abierta.
- **2019** – DEV e a Consellería de Cultura e Turismo da Comunidade de Madrid organizan a I Game Jam Madrid Crea.
- **2019** – A Consellería de Cultura e Turismo da Comunidade de Madrid pon en marcha un programa de axudas a empresas e persoas físicas para a creación e desenvolvemento de proxectos de videoxogo.
- **2020** – DEV publica o informe *Games@360: guía para a aplicación de tecnoloxías, metodoloxías e mecánicas do videoxogo a outras industrias*.
- **2020** – DEV traballa para que o incentivo fiscal á produción audiovisual se estenda ao videoxogo.

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



en la Comunidad Valenciana.

- **2018** – DEV, con el apoyo del Ministerio de Cultura y Deporte y de ICEX España Exportación e Inversiones lanza www.gamespain.es, primer directorio interactivo online de la industria española de desarrollo de videojuegos.
- **2018** – DEV pone en marcha el primer Censo del Sector del Audio para Videojuegos y Experiencias Interactivas en España.
- **2018** – DEV y el Ministerio de Cultura y Deporte organizan la I Game Jam Cultura Abierta.
- **2019** – DEV y la Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid organizan la I Game Jam Madrid Crea.
- **2019** – La Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid pone en marcha un programa de ayudas a empresas y personas físicas para la creación y desarrollo de proyectos de videojuego.
- **2020** – DEV publica el informe *Games@360: guía para la aplicación de tecnologías, metodologías y mecánicas del videojuego a otras industrias*.
- **2020** – DEV trabaja para que el incentivo fiscal a la producción audiovisual se extienda al videojuego.

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019

Socios de DEV



Socios de DEV

LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019



39

Socios Adheridos

Socios Adheridos



LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN GALICIA 2019

Socios Colaboradores

Socios Colaboradores



Socios Corporativos

Socios Corporativos



LIBRO BRANCO DO DESENVOLVEMENTO DE VIDEOXOGOS EN GALICIA 2019

*LIBRO BLANCO DEL
DESARROLLO DE
VIDEOJUEGOS EN GALICIA
2019*

Promovido por / Promovido por:



Co apoio de / Con el apoyo de:

Utopía_NW  [®]