

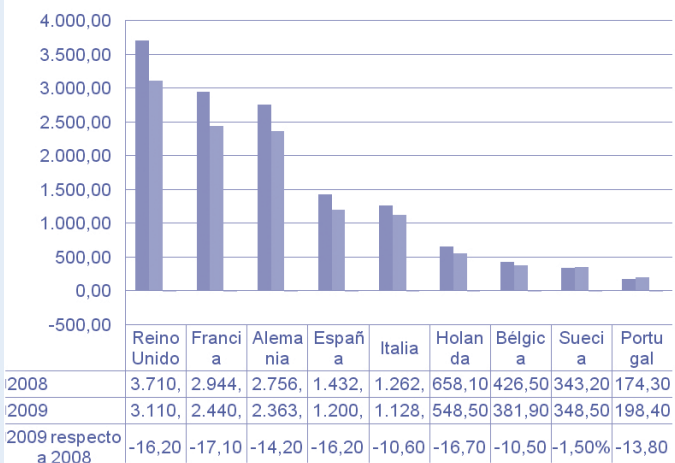
CONTEXT SECTORIAL

A més de videojocs, les empreses desenvolupadores d'oci interactiu creen altres continguts interactius digitals per a diferents plataformes tecnològiques.

Des de l'any 2009 els videojocs estan considerats com a part de la indústria cultural a Espanya, el que suposa que les empreses poden accedir a ajudes públiques i finançament específic per al sector cultural. La indústria espanyola del videojoc és la quarta potència europea en consum, amb 1.200 milions d'euros en vendes, i la sexta a tot el món. A Espanya, el 22,5 % de la població es declara jugadora de videojocs.

A mitjan termini (any 2015), es preveu una evolució del videojoc cap a la integració a la televisió i a qualsevol dispositiu amb accés a Internet a mode de servidor virtual. La tendència és, per tant, a la desaparició de la consola i joc físic i a la consolidació del mode de descàrrega i *streaming*.

CONSUM DE VIDEOJOCOS I CONSOLES A EUROPA L'ANY 2009



DAFO

AMENACES

- Rapidesa en els canvis tecnològics i nul·la possibilitat d'influència en ells
- Falta de visibilitat en el mercat
- Poques barreres d'entrada al mercat
- Dificultats d'accés al finançament privat aliè
- Suport d'altres països als seus sectors (especialment Canadà, Corea, la Xina...)

OPORTUNITATS

- Tendència a la desaparició de suport físic (*cloud computing*), el que suposa una disminució de despeses en suports
- Mercat en expansió (nous segments, nous usos, xarxes socials, etc.)
- Sector no tradicional i emergent basat en noves tecnologies i valor afegit
- Possibilitat de col·laboració amb sectors d'oferta complementària
- Tendència generalitzada a l'expansió de l'ús de les TIC en la societat, dins d'un Mercat global i de parla hispana

PUNTS FORTS

- Originalitat i creativitat
- A Espanya, costos més baixos que els principals competidors d'altres països
- Classificació com a indústria cultural a España

PUNTS FEBLES

- Dèbil estructura financera de les empreses; pocs fons propis i nivell de capitalització
- Poc o deficient nivell de professionalització en la gestió empresarial
- Dèbil nivell d'orientació cap al client a les empreses de xicotetes dimensions
- Pocs recursos i dificultats per a realitzar accions de màrqueting
- Reduïdes dimensions de les empreses

ANÀLISI DE LA DEMANDA

DIMENSIONS DEL MERCAT

Els videojocs tenen un 53 % de la quota del mercat espanyol d'entreteniment audiovisual i interactiu, superant en vendes la suma del que registren el cine i la música conjuntament.

A Espanya, el 22,5 % de la població es declara jugadora de videojocs (en total, quasi 10,4 milions de persones). En este sentit, la tendència és creixent: en tres anys el nombre de *gamers* ha augmentat en més d'un milió i mig de jugadors.

ANÀLISI COMPETITIVA A LA COMUNITAT VALENCIANA

A la Comunitat Valenciana el 84 % de les empreses són autònoms, un percentatge un poc major que a la resta d'Espanya, on és del 71 %.

A la Comunitat Valenciana les empreses de videojocs tenen dos línies de productes predominants: els videojocs i els videojocs descarregables. Hi ha poca producció d'altres línies: màrqueting per a mòbils, aplicacions per encàrrec, videojocs per a consoles, *advergaming*, animació o realitat virtual.

Quasi la meitat de les empreses de videojocs de la Comunitat Valenciana es finança al 100 % amb fons propis; molt poques d'estes empreses recorren a crèdits ICO, subvencions, etc.

QUINS SERVEIS PUC OFERIR AL MEU CLIENT?

PRODUCTES BÀSICS	SERVEIS COMPLEMENTARIS
Disseny de videojocs específics per a les diferents plataformes, sistemes operatius i suports	<i>Advergaming</i>
Disseny de videojocs descarregables	Desenvolupament d'aplicacions per a equips en mobilitat (tauletes, mòbils, etc.)
Línies de productes d'oci interactiu associades a línies de productes d'èxit	Conversions: adaptació d'un producte d'èxit a altres mitjans per tal d'aprofitar la situació favorable
Videojocs per a xarxes socials	Assessorament en màrqueting 2.0
Disseny, desenvolupament i manteniment de pàgines web	Audiovisuals d'animació
Implementació de videojocs per a multiplataformes	Distribució de videojocs

CARACTERÍSTIQUES BÀSIQUES DE L'EMPRESA DESENVOLUPADORA D'OCI INTERACTIU TIPUS

CNAE/SIC	5821, 6203, 6209
IAE	3552
Condició jurídica	Autònom / Societat Limitada
Facturació mitjana	56.000 euros
Localització	Zones urbanes
Personal i estructura organitzativa	1 Emprenedor i 1 Persona de suport
Instal·lacions	45 m² per a zona de treball i administració
Clients	Sector privat: distribuïdors o <i>publishers</i> , empreses. Client final, a través d'aplicacions de descàrrega en línia o mòbil
Ferramentes promocionals	Treball comercial, pàgina web propia, presència en pàgines web sectorials, assistència a fires sectorials, anuncis en directoris comercials, xarxes socials
Valor de l'immobilitzat/Inversió	30.000 euros
Import despeses anuals	50.600 euros
Resultat brut (%)	3%

RECOMANACIONS

Entrar en contacte amb un *publisher* d'àmbit internacional és molt important per tal d'aconseguir una bona difusió del producte.

Professionalitzar la gestió empresarial.

Entrar en contacte amb empreses de sectors amb les quals es puga establir col·laboracions, com ara l'audiovisual, el del joguet, etc., mitjançant treballs d'animació digital.

ENLLAÇOS D'INTERÉS

www.doid.org · www.dev.org.es · www.anetcom.es · www.adese.es · www.observatoriovideojuegos.com · www.asupiva.org