



LA INDUSTRIA VASCA DE CONTENIDOS DIGITALES

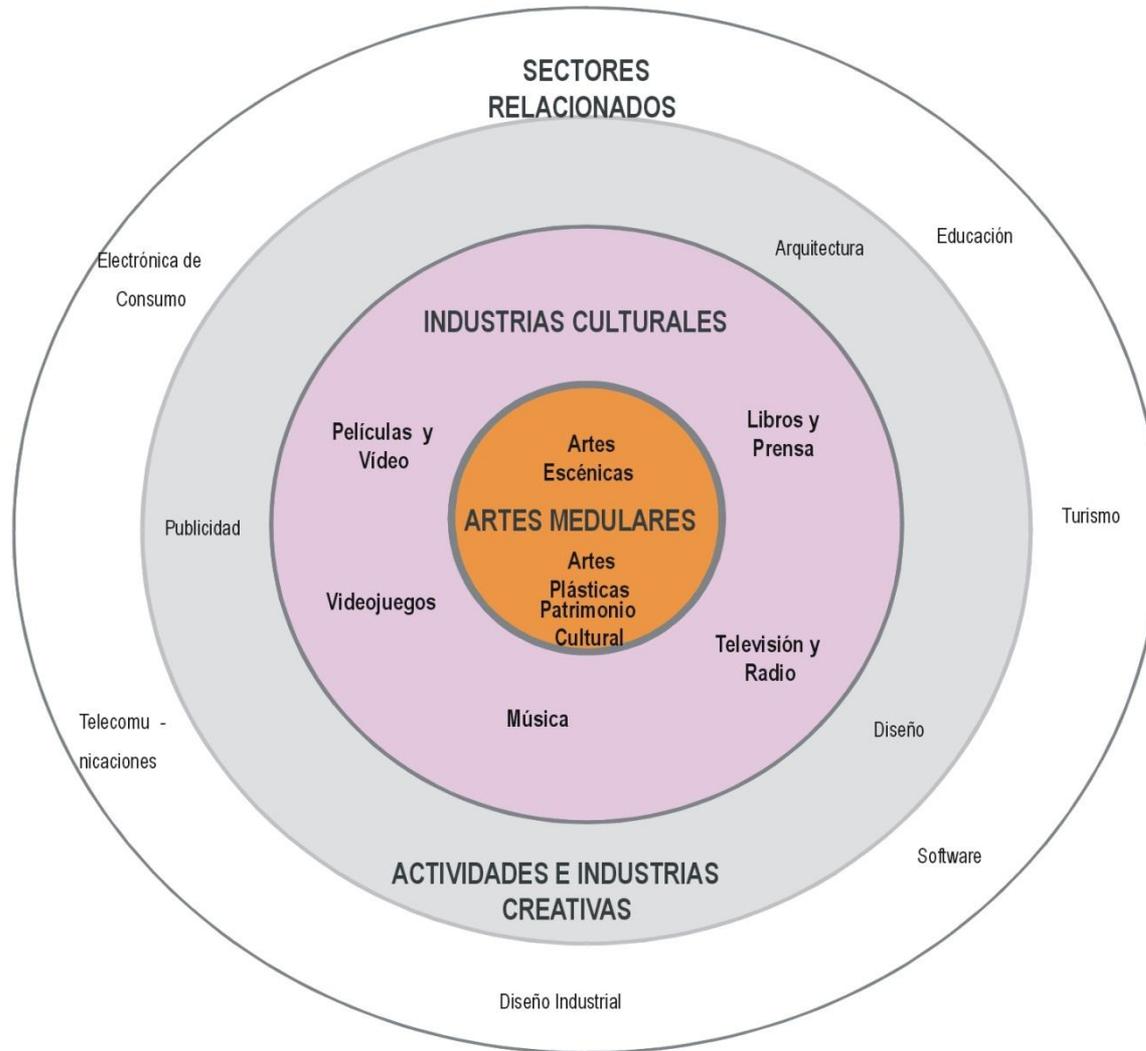
Videojuegos: ¿un sector de oportunidad?

25 de Abril 2012 Ermua



click

Composición de los sectores creativos:



No existe una definición unificada sobre los sectores creativos. Los “sectores creativos” son todos los que se plasman en los tres círculos interiores de esta ilustración.

UE

- Generaron un volumen de negocio de más de 654.000 millones de €. Contribuyen un 2,6% al PIB de la UE
- Cifras de crecimiento anual de un 12,3%
- Las cifras de la industria de fabricación del automóvil quedan debajo del volumen de negocio de los sectores creativos en la UE.
- El estudio “Análisis Global de la Industria del Entretenimiento y medios de Comunicación”(de PriceWaterhouseCoopers) dice:

Para próximos años se prevé un crecimiento del 6,5% en la UE, impulsado, entre otros, por la publicidad y los videojuegos.

En el RU, los sectores creativos aportan un 7,3% de la economía Británica.

España

- 24.000m/€ la aportación de los sectores creativos al PIB. Crecimiento medio anual del 7%.
- 544.000 profesionales trabajan en sectores creativos. 2,8% de la cifra total de empleo. (Fuente: Ministerio de Cultura)



Dibujos desarrollados por alumno de DigiPen.

LONDRES: ESTUDIO DE CASO

- Las industrias creativas como prioridad política
- Las industrias creativas del RU crecieron un 7,3% anual
- Atrayendo inversiones extranjeras: centros de diseño de Ford y Nissan
 - Segundo sector más fuerte por detrás de los servicios financieros
 - Existe un diseño integral y vertebrador para el sector



Entertainment and Leisure Software Publishers Association



representing the business
and commercial interests of
games developers.



Gorillaz: The Walrus



EL SECTOR CREATIVO EN LA CAV

- **3.076** empresas creativas en la CAV (excluyendo el sector de la publicidad).
- **25.300** personas trabajan en estas empresas
- El gasto de los consumidores en cultura, productos y servicios creativos es de 297€ per cápita



SECTOR ELEGIDO: VIDEOJUEGOS



EL ÉXITO DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

El sector de los videojuegos se ha convertido en una oportunidad de negocio en todo el mundo...

El negocio de los videojuegos se acerca cada vez más al dinero que recauda Hollywood

En 2009, este sector generó 55.000 millones de dólares (41.200 millones de euros) sólo en venta de software. En hardware recaudaron 22.000 millones. Si se juntan los dos apartados, los 77.000 millones obtenidos se acercan cada vez más a la caja de Hollywood, que en 2009 estuvo en los 85.000 millones de dólares en todo el mundo.

Expansión, 07 Abril 10

El primer videojuego del estudio valenciano Akaoni, número uno online en Japón

Zombie Panic in Wonderland es un juego de acción en el que se juega apuntando a la pantalla con el mando wii y en el que se controla al personaje con el mando especial nunchaku.

CincoDias, 07 Abril 10

Un videojuego español, superventas en toda Europa

Sony ha logrado esta temporada un 'pelotazo' en Europa con Invizimals, un videojuego desarrollado por el estudio catalán Novorama para la consola PSP, del que ha distribuido más de 350.000 copias en todo el continente y que en España se ha situado en lo más alto del ránking de ventas.

Expansión, 04 Abril 10

Nintendo lanzará una versión 3D de su consola DS

El fabricante japonés explicó que con la nueva Nintendo 3DS se podrá disfrutar de efectos tridimensionales sin necesidad de gafas especiales, como requieren las novedades en televisión 3D que han llegado recientemente al mercado.

CincoDias, 23 Marzo 10

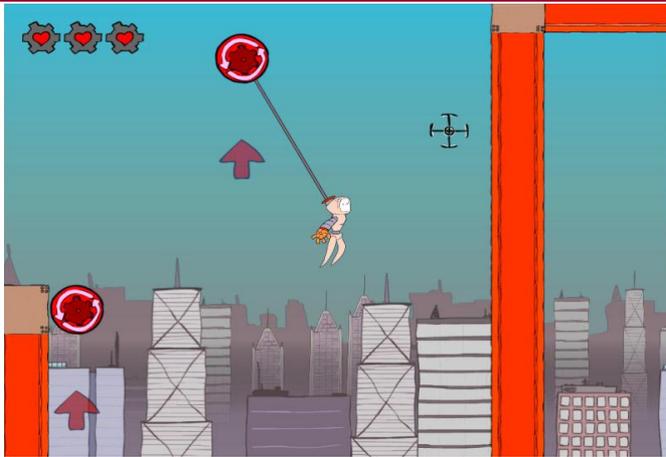
Apple prepara una red social de juegos

Además de incluir mejoras en la gestión del correo, el sistema del lector iBooks (ya disponible en iPad), posibilidad de multitarea (aunque sólo a partir de iPhone 3GS y iPod Touch de tercera generación), y sistema de carpetas para la ordenación de carpetas, además de 1.500 nuevas APIs para la programación de aplicaciones, y más de un centenar de novedades diversas, en interfaz y usabilidad, la compañía ha hecho una fuerte apuesta en videojuegos.

Vandal.es, 08 Abril 10

LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

un novedoso sector productivo en continuo crecimiento

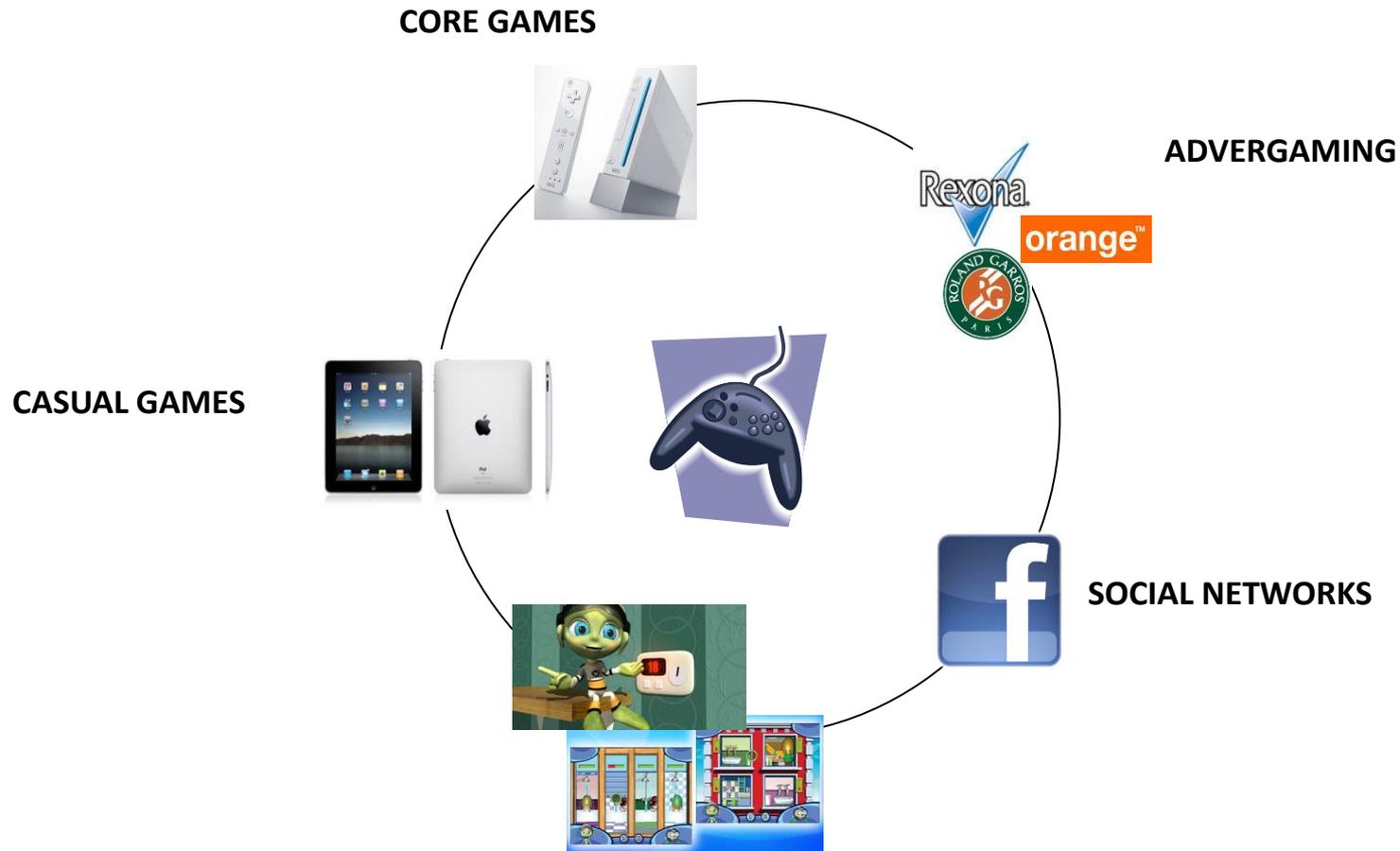


- Los creadores de juegos más importantes del mundo tienen sus instalaciones de desarrollo interno en Europa
- Sólo en 18 Países europeos hay 95,2 millones de videojugadores **adultos**
- España ocupa el cuarto lugar en el ranking europeo de consumo de videojuegos
- Una de cada cuatro personas se declara aficionada a los videojuegos

La escasez de técnicos generada por la falta de formación de profesionales está dificultando el crecimiento de las empresas.

VIDEOJUEGOS

UN MERCADO EXTRAORDINARIO



- Operating systems,
- Middleware,
- Hardware

- PC's,
- Consoles,
- mobile platforms,
- Online and wireless videogames

HAN DICHO...



Videogames
are the
future!!!!!!

Ian Livingstone, Creative Director of Eidos, *the company behind the global hit game Tomb Raider*

“The industry is one of the jewels in Britain’s global business crown and UK games studios are significant contributors to the UK economy”

Jamie MacDonald, Vice President at Sony Computer Entertainment World Wide Studios Europe

“In recent years, the industry could have grown so much faster if we had access to larger numbers of better trained recruits”

David Braben, Chairman of Frontier Developments:

“In our industry alone we need at least 1,700 more staff over the next five years to maintain our global position”. “95 per cent of videogaming degrees are simply not fit for purpose. We are facing a serious decline in the quality of graduates looking to enter the industry `the death of maths, physics and computer science graduates is hitting us hard”

PREVISIONES

Companies that ignore games, even if only as a tool to market to consumers, face the same fate as those that ignored the rise of the Internet in the 1990s. At best, they will be forced to play an expensive game of catch-up; at worst, they will fall irretrievably behind their competitors.

Roughly \$1 billion will be spent this year on ads in games in the United States, according to PricewaterhouseCoopers, and the figure is predicted to increase by a third in the next four years

Brand awareness among users who played the game increased 20 percent, says Paul Rothkopf, director of advertising sales at Exent

PROPOSICIÓN NO DE LEY: RELATIVA A LA PROMOCIÓN Y EL RESPALDO A LA INDUSTRIA CULTURAL DEL VIDEOJUEGO

Marzo de 2009



• “Las **Industrias culturales** son una baza crucial para acelerar la transformación de nuestra estructura productiva en el sentido de **consolidar la sociedad del conocimiento**. Creemos que es una baza importante para mejorar nuestra **actividad económica** y también para **crear empleos de calidad**”.

• “Estamos ante una **actividad cultural con un alto valor añadido** en el ámbito de la **innovación tecnológica** y, sin duda alguna, con grandes potencialidades en la creación de empleo cualificado”.

• “El sector del videojuego carece aún de la dimensión y de la fortaleza que sería razonable, que sería equivalente al talento y dinamismo de sus artistas y sus emprendedores. Este mundo requiere de nosotros reconocimiento y ayuda de la Administración. Desde luego, el videojuego requiere consideración como industria cultural de primer orden, ayudas para la financiación, para la consolidación de sus estructuras empresariales, para la internacionalización de su actividad”.



Why DigiPen?

What makes the course unique?



Amagola Agirre, AN1101 F10-B



Jonatan Arroiz
ANI101F10-A

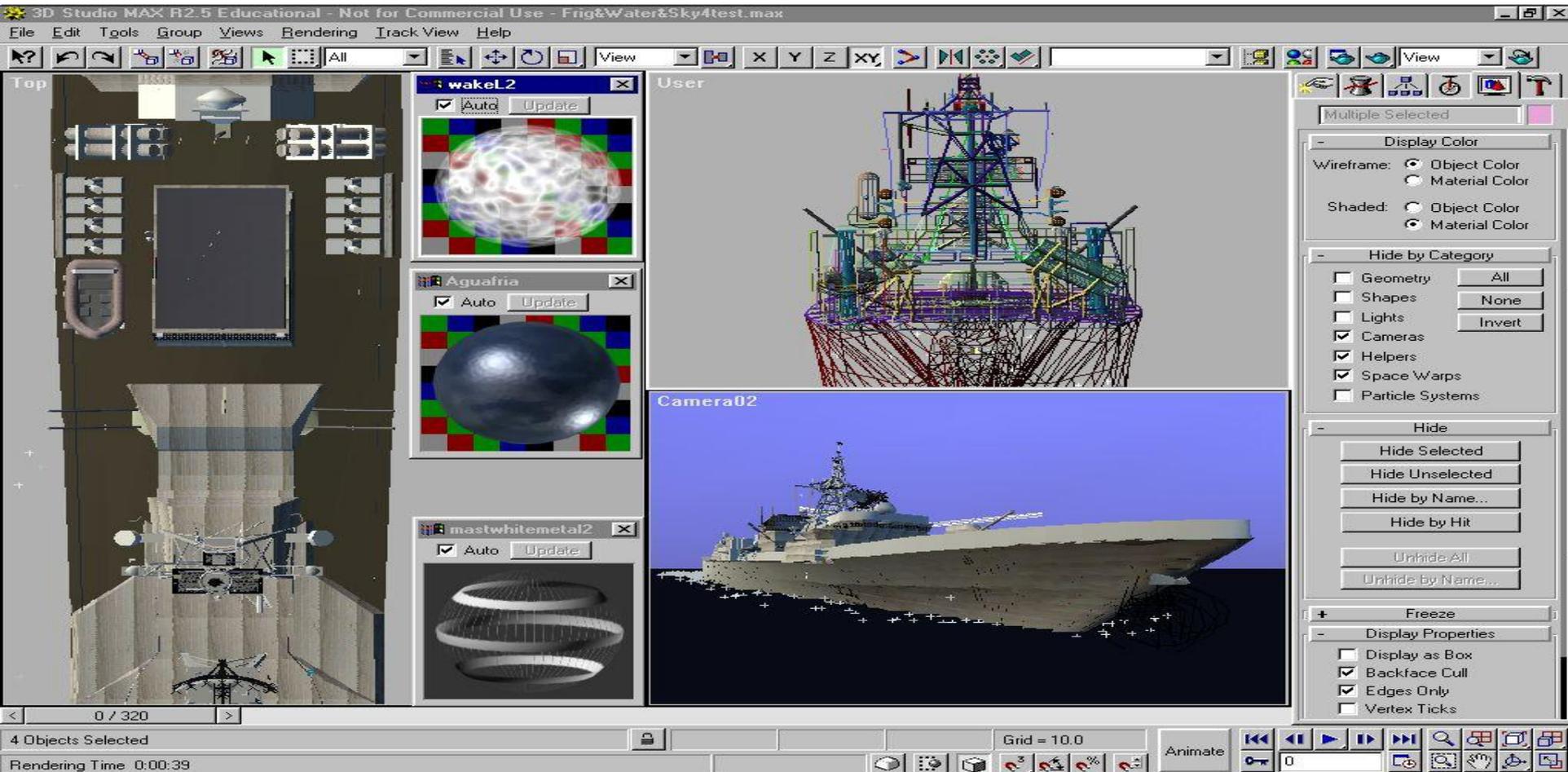


Filipe Pardo Diez

1st year student's work

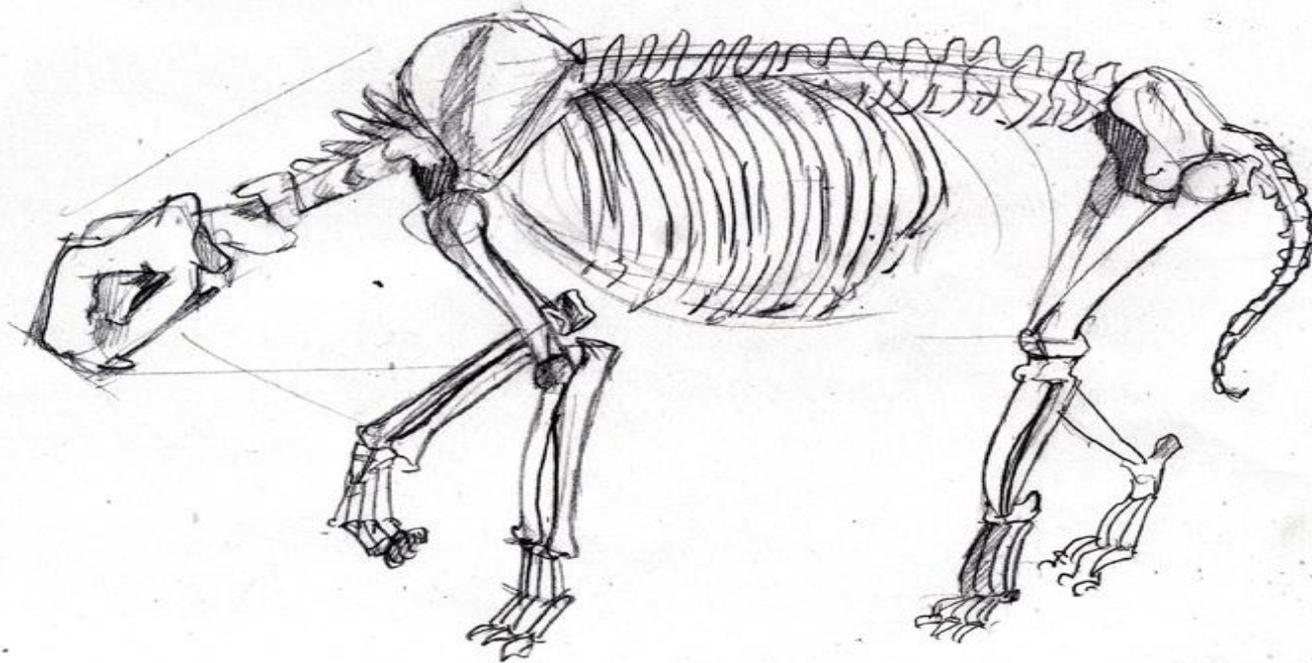
Specialized Degree Programs – the students are prepared with a deep and fundamental understanding of game development and animation techniques.

Applied-focused education – every student works in project teams where every aspect of the game is created by them, from scratch.



Strong industries connections— close links with the industry. Nintendo (Wii), Microsoft (kinnect), Ubisoft Campus

Snow Leopard Skeleton

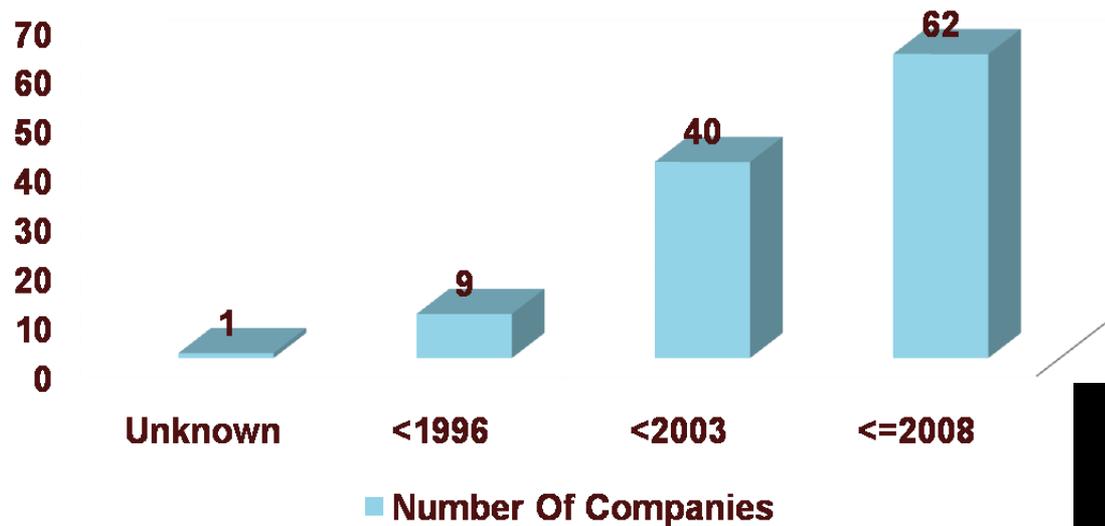


Anna Chiknavaryan; BIO200; Assignment 1

CAPACIDAD DE ATRAER EMPRESAS

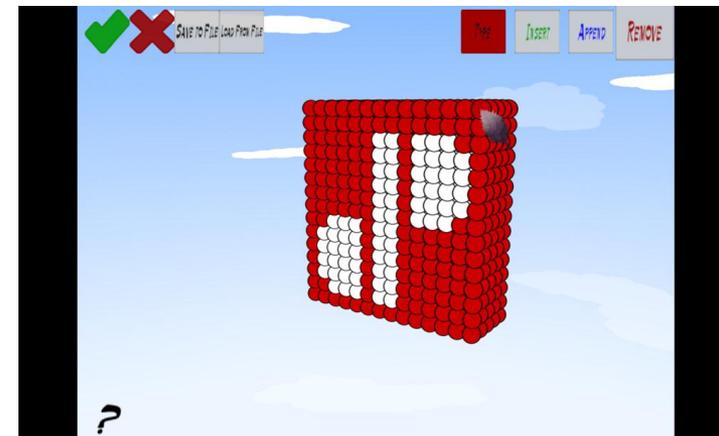
Year	<1996	<2003	<=2008	unknown
Number of Companies	9	40	62	1

Number Of Companies In Washington State



**ACTUALMENTE
EXISTEN MAS DE
150 EMPRESAS Y
MAS DE 15.000
EMPLEOS**

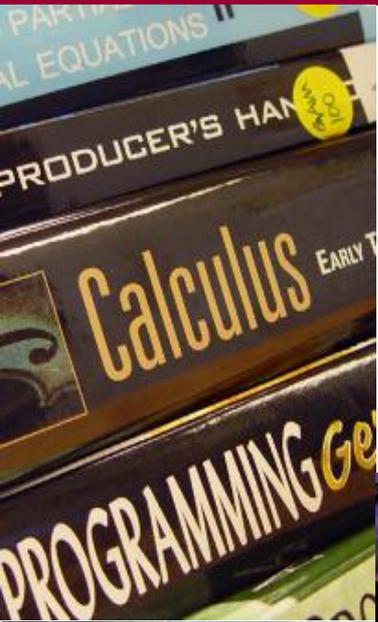
- Crecimiento entre 1996~2003: 444%
- Crecimiento entre 2003~2008: 155%
- Crecimiento entre 1996~2008: 689%



INFLUENCIA DE DIGIPEN EN SEATTLE

“Directores de recursos humanos de empresas líderes en desarrollo de juegos interactivos mencionan DigiPen Institute of Technology como proveedor clave de personal altamente cualificado y preparado para el mundo laboral”.

Estudio: *Interactive Media Competitiveness Study* desarrollado por Community attributes para Washington Interactive Network enterpriseSeattle



DIGIPEN UNA DE LAS MEJORES UNIVERSIDADES PARA ESTUDIAR DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN ESTADOS UNIDOS Y CANADÁ

Wednesday, 10/13/2010 9:25 am

REDMOND-REPORTER.com

Search News GO

Home News Election Blogs Sports Entertainment Business Lifestyles Community Opinion About Us
Jobs Autos Homes Rentals Foreclosures Classifieds Coupons Special Sections Legal Notices Buy Photo Reprints Contests



HWANG'S TAEKWONDO SCHOOL
Summer Camp 2011 • June 20th - Aug 26th

CLICK HERE TO VIEW RESULTS

NO COMMENTS

EMAIL LETTER PRINT FOLLOW SHARE

Princeton Review names DigiPen No. 2 in U.S. and Canada to study game design

Mar 04 2010

Redmond-based DigiPen Institute of Technology's Game Design program has secured the No. 2 slot on Princeton Review's list saluting the 50 best undergraduate institutions in the United States and Canada to study game design.

DigiPen is considered to be the pioneer of digital interactive education, and The Princeton Review is one of America's most widely known education services and test preparation companies.

While DigiPen's game programming degree has been in place for over 14 years, its game design degrees began just two years ago.

"We collaborated with industry leaders to develop our Bachelor's of Science and Bachelor's of Arts degrees in Game Design in order to meet the increasing demand for a highly qualified workforce in the booming game industry," according to Claude Comair, founder and CEO of DigiPen Institute of Technology. "It is rewarding to see that this newest program has received the highly esteemed recognition from the Princeton Review and that it is quickly becoming as successful as our other well-established degree programs."

This recognition complements the one DigiPen received from Electronic Gaming Monthly (EGM) Magazine's most recent ranking

PLANT TREES AT Sammamish Releaf
October 9th
Plant a tree, help a fish!

RELATED STORIES

Redmond Reporter

- DigiPen Institute of Technology opens new campus in Spain. Bilingual school will offer two university degrees
- Symposium Meetup comes to DigiPen's Art Campus April 15
- DigiPen Institute of Technology launches new continuing education program
- DigiPen celebrates new campus location on Willow Road
- Two DigiPen video games named finalists for India Game Challenge

Eastside

ELECT JOHN O'BRIEN FOR DISTRICT COURT JUDGE
NORTHEAST DIVISION POSITION #8
Rated Very Good by the Municipal League of King County

GOTTADANCE ENROLL NOW for 2010
www.gttadance.com

MCDONALD'S BOOK EXCHANGE
CAPTURE THE SAVINGS **PAPERBACKS HARDBACKS**
click here



Meet Jill.

Referente internacional

Reconocimientos logrados

DigiPen at The Independent Games Festival

DigiPen students have been recognized at IGF, Slamdance, and other competitions as valuable contributors to the independent game development community.

2011

IGF Award-Winning

Tag: The Power of Paint

IGF:

Winner, Best Student Game

Winner, Student Showcase

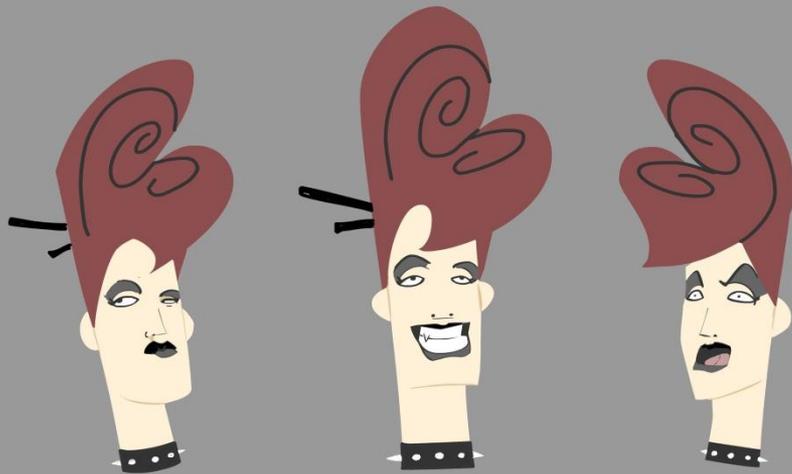


**INDEPENDENT
GAMES FESTIVAL**
WINNER
STUDENT SHOWCASE





Dibujos y bocetos desarrollados por alumnos de DigiPen



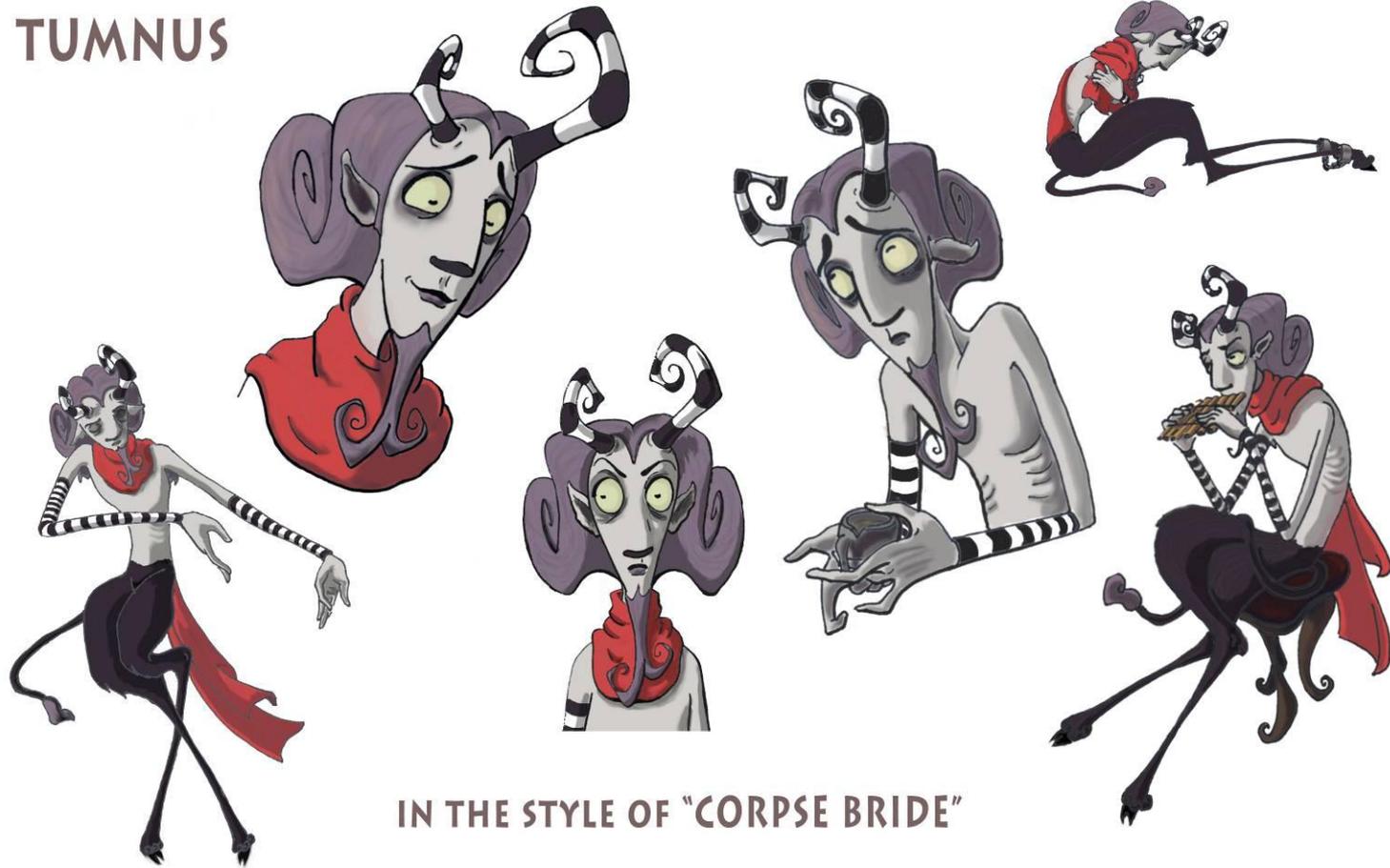


THE FROG FOOTMAN

in the style of "The Gorillaz"

Dibujos y bocetos desarrollados por alumnos de DigiPen

TUMNUS



IN THE STYLE OF "CORPSE BRIDE"

Dibujo desarrollado por alumnos de DigiPen.

USA CAMPUS EN REDMOND-SEATTLE



Nuevo campus DigiPen septiembre 2010

SINGAPORE CAMPUS



Favorecer el intercambio de estudiantes con los Países donde DigiPen está ya implantado: USA y SINGAPUR

SERIOUS GAMES

DIGIPEN ES SOCIO TECNOLÓGICO DEL EQUIPO DE FORMULA1 DE RENAULT

The screenshot shows the Renault F1 Team website. At the top, there are social media icons for Facebook, Twitter, YouTube, and RSS, along with language options (EN, FR, DE, ES). The main navigation bar includes 'RENAULT F1 Team', 'TEAM', 'COMMUNITY', 'RACE', and 'STORE'. Below this is a secondary navigation bar with 'HOME', 'NEWS', 'DRIVERS', 'F1 CAR', 'KEY PEOPLE', 'PARTNERS', 'MEDIADSK', and 'FOLLOW US'. A 'PARTNERS' dropdown menu is open, showing 'Official Partners' and 'Technical Partners'. Under 'Technical Partners', 'DigiPen' is listed among other partners like Altran, Boeing Research & Technology, and CD-adapco. A text box on the left highlights DigiPen as a 'Technical Partner' and provides a brief description of the institute. The website footer contains the URL 'WWW.DIGIPEN.EDU'.

EXTRANETS : MEDIA PARTNERS

EN FR DE ES

RENAULT F1 Team

TEAM COMMUNITY RACE STORE

HOME NEWS DRIVERS F1 CAR KEY PEOPLE PARTNERS MEDIADSK FOLLOW US

TOTAL TW STEEL BRIDGESTONE LADA HP PARTNERS

DigiPen
INSTITUTE OF TECHNOLOGY

DigiPen
Technical Partner

DigiPen Institute of Technology is a pioneer educator in the field of interactive digital entertainment and media, including computer/video game development and 3D computer animation. Since 1996, DigiPen has offered its unique Bachelor degree programs in Real Time Interactive Simulation and Production Animation through its campus located in Washington State and more recently through its international branch campus in Singapore. With nearly 1,000 students, DigiPen continues to strive for the highest standard of education demanded by the industry and continues to be a leader in the field of digital interactive entertainment education. The DigiPen Institute of Technology is also a hotbed for innovation and technology development.

Official Partners +

Technical Partners -

- Altran
- Boeing Research & Technology
- CD-adapco
- DigiPen
- Elysium
- GF AgieCharmilles
- Magneti Marelli
- Network Appliance
- OMP Racing
- OZ Racing
- Piquadro
- Processia Solutions
- Symantec
- Vistagy Inc.

CARC Partner +

WWW.DIGIPEN.EDU

NUEVAS TECNOLOGÍAS & I+D+i

DIGIPEN FUE NOMBRADO POR BOEING PROVEEDOR TECNOLÓGICO DEL 2009 POR EL DESARROLLO DEL SISTEMA B-HIVE

Además de este galardón, a DigiPen se le adjudicó el Boeing Performance Excellence Award de 2008

B-HIVE es el resultado del trabajo entre **Digipen Institute of Technology** y la empresa aeronáutica Boeing. Basado en los principios de los videojuegos, se desarrolló un modelo de simulación de interacción humana. El sistema "Human Interactions Virtual Environment (HIVE)" es un software rápido de desarrollo, que une nuevos enfoques de la industria de los videojuegos y la industria de defensa, para permitir la creación y el desarrollo rápido de comportamientos humanos basados en las simulaciones.





www.digipen.es

info.es@digipen.es

Tel. 946365163