

La industria del videojuego, un sector con futuro en Euskadi

La Càmara de Comercio de Bilbao y DigiPen USA presentan DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao, un proyecto que tiene como objetivo impulsar un nuevo sector estratègico en Euskadi: los Videojuegos y la Realidad Virtual. Para ello, crearàn un ce

El proyecto auspiciado por la Càmara de Comercio de Bilbao y DigiPen USA nace con la vocaci3n de impulsar y desarrollar uno de los sectores emergentes y en constante evoluci3n, protagonista de la revoluci3n tecnol3gica actual: los videojuegos.

El componente fundamental en el sector de los videojuegos y la realidad virtual es la innovaci3n, un factor determinante en el devenir de los diferentes sectores productivos y en el avance de la sociedad en general, y elemento central de muchas polìticas que tienen como objetivo aumentar la competitividad y mejorar la calidad de vida.

El desarrollo de este sector en Euskadi propiciarà estrategias y recursos necesarios para acceder a los nuevos entornos de vanguardia que ofrecen las tecnologìas de la imagen, la informaci3n, la comunicaci3n y la I+D+i, ademàs de impulsar el crecimiento de todos los sectores vinculados a la industria del videojuego y la realidad virtual.

El proyecto DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao impulsarà la conexi3n y relaci3n con multinacionales punteras en el sector, lo que permitirà: la atracci3n de empresas y capital humano cualificado; el desarrollo de proyectos innovadores con empresas locales del sector y sectores relacionados; estar en la vanguardia tecnol3gica; y potenciar la investigaci3n en el Paìs Vasco.

DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao se plantea tambièn favorecer el emprendizaje y crear empresas como una estrategia vital para el futuro de una sociedad comprometida, competitiva y emprendedora.

DIT Europe-Bilbao, serà el primer centro de DigiPen en Europa y estarà ubicado en Bilbao.

Como primer paso, la Càmara de Comercio de Bilbao y DigiPen tienen previsto organizar, este verano, un taller (workshop) de programaci3n en videojuegos, dirigido a j3venes con inquietudes y/o posible interès en hacer una carrera profesional en este sector. En estos talleres, de dos semanas de duraci3n, los estudiantes podràn diseñar y programar videojuegos destinados a consolas como la Wii, Nintendo DS y soportes como el iPhone.

El proyecto, de carácter internacional, engloba todas las claves y se presenta como una importante apuesta de futuro, al ir de la mano de un referente internacional en la formación e investigación del sector de los videojuegos, DigiPen Institute of Technology USA cuyo prestigio viene avalado por:

- Su capacidad de atracción de empresas: la apertura de DigiPen en Singapur, ha provocado que las compañías Lucas Arts y Ubisoft amplíen sus instalaciones y prevean crear cientos de puestos de trabajo a corto plazo.
- Profesionales de empresas como Nintendo y Microsoft, imparten formación y participan en proyectos de I+D+i en DigiPen.
- El número de reconocimientos logrados: DigiPen es la única institución donde los estudiantes han recibido premios de categoría profesional en concursos de ámbito internacional y nacional como Game Developers Conference, Independent Games Festival...

El alumnado de DigiPen se integra profesionalmente en empresas como Nintendo, Microsoft, DreamWorks, Sony, Monolito, Interplay, Komani, Sierra o Iguana.

DigiPen Institute of Technology, ubicado en Redmond, Seattle (Washington), ha sido pionero en la educación del entertainment interactivo. Fue la primera escuela en todo el mundo en ofrecer un programa universitario sobre programación y animación de videojuegos.

Algunos datos

En el Estado:

- La industria española de videojuegos (66 empresas y 11 en la CAPV) alcanzó los 1.454 millones de euros en ventas durante 2007, un 50% más sobre las obtenidas el año anterior.
- En 2008 las ventas han superado los 1.600 millones de euros, un incremento del 10% con respecto a 2007.

En Europa:

- El sector liderará en el periodo 2009-2010 el crecimiento mundial de los videojuegos.
- Las ventas de videojuegos ascendieron a 7.300 millones de euros en 2008.
- La escasez de técnicos generada por la falta de formación de profesionales está dificultando el crecimiento de las empresas del sector.

En el mundo:

- Según un informe publicado por Deloitte, más de 80 millones de adultos jugarán con videojuegos en 2010. El 90% de las ventas se concentrará en Norteamérica, Europa y Japón.
 - En 2007 se vendieron 9 juegos por segundo.
-