

Los videojuegos, apuesta segura para encontrar trabajo - Expansión - 28/10/2016



Escuelas y universidades darán a conocer su oferta educativa sobre creación de videojuegos. / JLCA

EMPLEO / FORMACIÓN

Los videojuegos, apuesta segura para encontrar trabajo

M. B.

La industria del videojuego es uno de los sectores que más inspira a los jóvenes estudiantes cuando llega el momento de buscar un empleo. Les atrae el hecho de que sea un ámbito empresarial en constante crecimiento, su pujanza económica y las posibilidades que brinda a nivel creativo. Por eso, Gamelab, uno de los congresos de ocio interactivo más prestigiosos a nivel internacional, colabora con Madrid Gaming Experience a través del foro de debate Gamelab Academy. En este escenario se pondrá bajo la lupa la creciente demanda formativa que existe en este campo y cómo eso se traduce en oportunidades laborales reales y con futuro.

En España, más de 400 empresas se dedican al desarrollo de videojuegos. Algunas, incluso, han conseguido colocar sus títulos entre los de más éxito del panorama internacional. Conscientes de ello, los organizadores de Madrid Gaming Experience han dispuesto una zona especial de exhibición para que las empresas de desarrollo español den a conocer sus novedades a los asistentes de esta feria. Un espacio que resulta especialmente interesante por cuanto servirá tanto para crear sinergias y redes empresariales como para acercar la industria española al usuario final.

La oferta de Gamelab se completa con un programa de charlas formativas a cargo de profesionales de primer nivel, que estarán orientadas a aquellos que ven en los videojuegos algo más que un entretenimiento, ya sean aficionados, estudiantes o profesionales.

Asimismo, las mejores escuelas y universidades darán a conocer las carreras y cursos especializados sobre creación de videojuegos desde sus stands en Madrid Gaming Experience. Allí atenderán las dudas de quienes ya hayan decidido encaminar sus pasos profesionales hacia este sector o intentarán dar el empujón definitivo a los todavía indecisos.

SECTOR EN AUGE

El consumo de videojuegos facturó 1.083 millones de euros entre venta física y *online* a lo largo de 2015 en España. Es un incremento del 8,7% respecto a 2014, según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) con datos de la compañía de investigación de mercados GfK y de ISFE (Federación Europea de Software Interactivo) para la encuesta Gametrack. A tenor de esos mismos datos de ISFE, el valor estimado del consumo *online* de videojuegos en 2015 fue de 292 millones de euros, entre aplicaciones para dispositivos móviles y el resto de plataformas *online*.

España es uno de los principales mercados mundiales del sector y el cuarto de la Unión Europea, por detrás de Reino Unido, Alemania y Francia. En consecuencia, los videojuegos son la primera industria cultural del país, por encima del cine o la música.