

Expertos en videojuegos reclaman formación cualificada en el sector - El Mundo Castellón al Día - 17/07/2018

Expertos en videojuegos reclaman formación cualificada en el sector

El 65 % de los empleados había cursado estudios superiores (licenciaturas o posgrados) y un 22 %, estudios medios (diplomatura o FP superior), según un estudio del año pasado

DAVID PÉREZ CASTELLÓN

Las nuevas tecnologías avanzan a una velocidad sorprendente. Cada vez más la industria electrónica tiene más peso, llegando a ser una de las que más ingresos facturan en los mercados tanto nacionales como internacionales. Esta ha llegado a superar a la industria musical y la cinematográfica y, es por ello que cada vez las empresas dedicadas a esta actividad demandan un mayor número de trabajadores cualificados para seguir siendo el sector de ocio de mayor importancia.

Este negocio, debido las innovaciones con las que cuenta, necesita de una formación adecuada y es este uno de sus mayores problemas, ya que el 50 % de estas empresas opina que tienen dificultades para encontrar profesionales lo bastante cualificados. Según el informe 'Libro blanco del desarrollo español de videojuegos de 2017', la mejor solución es incorporando a expertos en la docencia e involucrando a las empresas en la enseñanza. Otro de los problemas a los que se enfrenta este sec-

tor es que el número de graduados es mayor que la cifra de puestos de trabajo que se ofrecen.

Hay que destacar que en 2017, el 65 % de los empleados habían cursado estudios superiores y un 22 % estudios medios.

Los avances también han llegado a España, que, facturando 2.000 millones de dólares en el año 2017, representa el cuarto mercado más importante de Europa y el noveno a nivel mundial, detrás de China y EEUU, según el anterior informe.

Este estudio también explica que esta industria tiende a concentrarse alrededor de ecosistemas económicamente favorables y en España, los tres puntos más importantes son: Cataluña (27,7 %), Madrid (26,7 %) y la Comunidad Valenciana (13,7 %).

Por lo que respecta a la última, empleó 466 profesionales de forma directa en 2017, lo que supone un incremento del 30 % con respecto al año anterior. Además de esta cifra, hay que tener en cuenta a 180 colaboradores *freelance* y 456 empleos generados de forma

indirecta. En definitiva, la industria de videojuegos generó 1.102 puestos de trabajo en 2017. Estas empresas y estudios se concentran principalmente en Valencia, seguida por Alicante y Castellón.

Continuando con la Comunidad

La mitad de las firmas reconoce dificultades para contratar expertos

La Comunidad empleó a 466 profesionales durante el año pasado

Valenciana, esta industria es relativamente joven y se encuentra en una gran expansión, ya que el 81 % de las empresas existentes, no estaban hace 10 años. El mayor crecimiento se produjo hace 5

años, debido a que el número de empresas aumentó en un 47 %.

Cabe destacar que, según el vicedirector del Grado de Videojuegos de la UJI, Víctor Chover, en 2017, el juego más comprado y popular fue la versión Battle Royale del juego Fortnite, de la empresa Epic Games, juego al que se puede acceder desde varios dispositivos como consolas, PC, Mac... Por lo que respecta a los juegos de móvil ha destacado Clash Royale y entre los juegos de consola ha tenido mucha importancia God of War. Sin embargo, según los expertos, las empresas están trabajando en mayor medida con las principales consolas, que presentan mayores oportunidades de generar ventas, como la PlayStation 4 o la Nintendo Switch.

Además, otro de los datos que más preocupa a los expertos en la materia es que solo un 17 % de la plantilla lo ocupan mujeres. Sin embargo, esto no es únicamente en España, ya que esta cifra coincide con el resto del mundo, siendo uno de los retos principales de esta industria.