



Bideojokoen industria, Euskadin etorkizuna duen sektorea

Bilboko Merkataritza Ganberak eta DigiPen USA erakundeak DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao proiektua aurkezten digute. Proiektu honen helburua da sektore estrategiko berri bat bultzatzea Euskadin: Bideojokoak eta Errealitate Birtuala. Horretarako, bideojokoen programazioari eta diseinuari buruzko errendimendu handiko prestakuntza eta ikerketa zentro bat sortuko dute, eta zentro honek 2010ean irekiko ditu bere atak.

Bilbo, 2009ko apirilaren 30a. Bilboko Merkataritza Ganberak eta DigiPen USA erakundeak bultzatutako proiektua helburu zehatz batekin sortu da: egungo iraultza teknologikoaren protagonista den eta etengabe eboluzionatzen ari den sektore gorakor bat bultzatu eta garatzea, bideojokoen sektorea, hain zuzen.

Bideojokoen eta errealitate birtualaren sektorean, funtsezko osagaia da berrikuntza; zalantzarik gabe, faktore erabakigarria da hainbat sektore produktiboren etorkizunerako eta gizarteak aurrera egin dezan. Era berean, lehiakortasuna bultzatzeko eta bizi-kalitatea hobetzeko politika askoren ardatza ere bada.

Euskadin sektore hau garatzen bada, estrategia eta baliabide berriak lortuko dira, beharrezkoak direnak irudi, informazio, komunikazio eta I+G+B teknologiek eskaintzen dituzten abangoardiako esparruetan sartzeko. Gainera, bideojokoen eta errealitate birtualaren industriarekin lotutako sektore guztien hazkundera ere bultzatuko du.

DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao proiektuak loturak eta harremanak bultzatu nahi ditu sektoreko punta-puntako multinazionalekin, eta horri esker, enpresa nahiz giza-kapital kualifikatua erakarriko da, proiektu berritzaileak garatuko dira sektoreko edo honekin lotura duten sektoreetako tokiko enpresetan, teknologiaren abangoardian kokatuko gara eta ikerketa indartuko da Euskadin.

DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao proiektuaren funtsezko estrategia ekintzailatza eta enpresa sorkuntza sustatzea da, etorkizunean gizarte konprometitua, lehiakorra eta ekintzailea lortu dezagun.

DIT Europe-Bilbao DigiPen erakundeak European edukiko duen lehen zentroa izango da eta Bilbon egongo da.

Lehen urrats bezala, Bilboko Merkataritza Ganberak eta DigiPen erakundeak uda honetan antolatuko dute bideojokoen programazioari buruzko tailer bat (workshop). Ikastaro hau sektorean interesaturik dauden gazteentzat edo etorkizunean sektore honetan lan egin nahi dutenentzat da. Tailer hauek bi asteko iraupena dute, non ikasleek bideojokoak diseinatu eta programatuko baitituzte Wii edo Nintendo DS kongsolentzat eta iPhone bezalako euskarrientzat.

DigiPen Institute of Technology

Nazioarteko proiektu honek bideojokoen esparruko gako guztiak biltzen ditu eta etorkizuneko apustu garrantzitsua da, izan ere, bideojokoen sektoreko prestakuntza eta ikerketa alorreko nazioarteko erreferente den erakunde baten eskutik baitator. DigiPen Institute of Technology USA erakundearen ospea ondokoek bermatzen dute:

- Enpresak erakartzeko daukan gaitasuna: DigiPen oraintsu ireki da Singapurren; Lucas Arts eta Ubisoft konpainiek euren instalakuntzak handitu dituzte eta ehunka lanpostu sortzea aurreikusten dute epe laburrean.
- DigiPen erakundearen Nintendo, Microsoft eta, besteak beste, Disney-Pixar enpresetako profesionalak dira irakasleak eta I+G+B proiektuetan parte hartzen dute erakundearen bertan.
- Lortutako sari kopurua: DigiPen erakundeko ikasleek bakarrik lortu dituzte maila profesionaleko sariak nazioarteko zein nazio mailako lehiaketetan, esaterako, Game Developers Conference, Independent Games Festival...

DigiPen Institute of Technology, Redmont-en dago, Seattle-n (Washington), eta aitzindaria izan da entertainment interaktiboko hezkuntzan. Mundu osoko lehen eskola izan zen unibertsitate programa bat eskaintzen bideojokoen programazioari eta animazioari buruz.

Datu batzuk

Estatuan:

- Espainiako bideojokoen industriak (66 enpresa eta 11 EAEn) 1.454 milioi euroko salmentak lortu zituen 2007an, aurreko urtean baino %50 gehiago.
- 2008an 1.600 milioi euro baino gehiagoko irabaziak izan dituzte, %10eko hazkundera 2007ko irabaziekiko.

Europan:

- Europako sektorea liderra izango da 2009-2010 urteetan bideojokoen mundu mailako hazkundera.
- 2008an, bideojokoen salmentak 7.300 milioi eurokoak izan ziren.
- Profesionalik prestatzen ez denez, teknikari gutxi daude sektorean eta honek hazkundera oztopatzen du.

Munduan:

- Deloitte-k argitaratutako txosten baten arabera, 2010ean 80 milioi helduk baino gehiagok jolastuko dute bideojokoekin. Salmenten %90 Ipar Amerikan, Europan eta Japonian kontzentratuko dira.
- 2007an, segundoko 9 joko saldu ziren.

**Prentsa Bulegoa / Gabinete de Prensa
Bilboko Merkataritza Ganbera / Cámara de Comercio de Bilbao**