

## PRENTSA OHARRA

# EIKENek apustu egiten du Euskadin bideojokoen industria garatzearen alde, eta lider izan nahi du sektorearen transformazioan

- 
- Euskadiko Ikus-entzunezkoen Klusterra lanean ari da EikenGAMING proiektuan, negozio ildo berriak zabaltzeko hazteko aukera handiak dituen sektore batean.
  - EIKENeko zuzendari Itziar Menak Industria Sailaren eta SPRIren babesa duen ekimen honen lerro nagusiak aurkeztu zituen irailaren 16an, Bilbon, "hóPLAY10" Bideojokoen Nazioarteko Jaialdiaren baitan.
- 

"Bideojokoen sektorea apustu estrategiko bat izan daiteke etorkizunean Euskadiko ikus-entzunezkoen sektorean". Horixe da EIKEN-Euskadiko Ikus-entzunezkoen Klusterra lantzen ari den dokumentutik atera daitekeen ondorioa. Irailaren 16an eman zituzten jakitera dokumentu horren ardatz nagusiak, "hóPLAY'10" Bideojokoen Nazioarteko Jaialdian. EIKENeko zuzendari Itziar Menak aurkeztu duen proiektuak EikenGAMING du izena, eta bi xede nagusi dituen Eiken Advance programaren barnean kokatzen da: negozio aukerak bilatzea eta lider izatea "ikus-entzunezko sektore berri" bateranzko transformazioan.

"Gure helburua negozio aukera berriak bilatzea da, berrikuntzarako borondate sendoa duen Euskadiko ikus-entzunezkoen sektorean" adierazi zuen Itziar Menak. Horrela, kontuan harturik orain arte eginiko lana, argi eta garbi ikusten da bideojokoen mundua funtsezkoa izango dela etorkizunean ikus-entzunezkoen sektorean.

Proiektua hasierako fasean badago ere, EIKENek, negozio aukera hau ikusita, bide berria berehala urratzen hasteko erabakia hartu du, eta martxan jarri du EikenGAMING proiektua. Proiektuan EIKEN taldeko enpresa multzo batek parte hartzen du, eta SPRIren eta PwC eta Alium Qualitas aholkularitza enpresen babesa dute horretarako. Hemendik aurrera, Euskadiko enpresak proiektura erakartzea izango dute eginkizun nagusi.

EikenGAMING proiektuko arduradunek bost arlo bereizi dituzte bideojokoen garapenean. Zehazki, honako hauek: "Serious games" (industria arloko bezero eta negozio nitxo berriei lotuak gehien bat), "Advertgaming" (publizitate jokoak), Aplikazioak Mugikorretarako, Sare Sozialak eta Bideojoko tradizionalak.

Irailaren 16an aurkeztu zen txostenaren arabera, EikenGAMING proiektuak onura ugari ekarriko dizkio sektore osoari: besteak beste, talentua erakarriko du EAera, merkatu berri baten atean zabalduko ditu eta, sarrera berriei esker, enplegu kualifikatua sortu, bezero segmentu berriak erakarri eta kokapen egoki bat lortzen lagunduko du sektore hasiberri batean.

## **Plan Estrategikoa**

Euskadiko Ikus-entzunezkoen Klusterraren lana EIKENen Plan Estrategikoak ezartzen dituen irizpideetan oinarritzen da. Planaren helburu nagusiak sektorearen lehiakortasuna areagotzea eta negozio egoera berri bateranzko trantsizio eraginkorra bultzatzea dira.

Bi dira estrategia honen oinarriak: alde batetik, Eiken Advance bezalako programak (SPRIk COMPITE programako proiektu-pilotuen artean sartu duena, berrikuntzarako eta talde lanerako duen orientazioagatik); bestetik, Klusterrak sektorearen transformazioan lider izateko duen borondatea.

EikenGAMING proiektuari dagokionez eta alde z aurretik ezarrita dagoen egutegiaren arabera, Klusterrak gogotsu ekingo dio hurrengo hiru hilabeteetan sektoreko eragile eta profesionalak proiektura erakartzeari. Eginkizunetako bat aliantza estrategikoak aztertzea izango da, Euskadiko ikus-entzunezkoen industriak negozio nitxo hau berme osoz bereganatu dezan, irailaren 16an aurkeztu zen eta merkatuan lehiatzeko asmo sendoa duen ekimen honen bitartez.