

NOTA DE PRENSA

Eiken apuesta por desarrollar la industria del videojuego en Euskadi para liderar la transformación del sector

-
- El Cluster Audiovisual de Euskadi trabaja en el proyecto EikenGAMING, orientado a abrir nuevas oportunidades de negocio en un sector con enormes perspectivas de crecimiento
 - La directora de Eiken, Itziar Mena, presentó el 16 de septiembre en Bilbao, en el marco del Festival Internacional de Videojuegos "hóPLAY10", las líneas generales de esta iniciativa que cuenta con el respaldo del Departamento de Industria y SPRI.
-

"El sector de los videojuegos puede convertirse en una apuesta estratégica de futuro para el Audiovisual vasco". Esta es la conclusión que se extrae del documento de trabajo que está elaborando Eiken-Cluster Audiovisual de Euskadi, y cuyas líneas generales fueron dadas a conocer en el marco del Festival Internacional de Videojuegos "hóPLAY10". La iniciativa presentada por Itziar Mena, directora de Eiken, fue denominada EikenGAMING y se enmarca en el programa Eiken Advance, que aspira a buscar nuevas oportunidades de negocio y liderar la transformación del sector hacia el "nuevo audiovisual".

"Nuestro objetivo principal es identificar las oportunidades de negocio para la industria audiovisual vasca, con una clara vocación transformadora", ha asegurado Itziar Mena. Así, dentro del trabajo realizado hasta ahora, ya se observa con claridad que el mundo de los videojuegos puede jugar un papel muy importante como línea de negocio preferente en el nuevo escenario audiovisual.

Aunque el proyecto se encuentra en su fase inicial, la identificación de esta oportunidad de negocio ha animado a Eiken a profundizar en su desarrollo de manera inmediata. De esta manera, se ha puesto en marcha el proyecto EikenGAMING, en el que participan un grupo de empresas de Eiken y que cuentan con el apoyo de SPRI y las consultoras PwC y Alium Qualitas. A partir de ahora, el objetivo se centrará en la incorporación de diversas iniciativas empresariales vascas a este sector.

En concreto, los responsables de EikenGAMING han identificado cinco grandes apartados relacionados con el desarrollo de videojuegos: los "serious games" (vinculados, fundamentalmente, a nuevos clientes y nichos de negocio del ámbito industrial), el "advertgaming" (juegos publicitarios), Aplicaciones para Móviles, Redes Sociales y Videojuegos tradicionales.

Según el informe presentado el 16 de septiembre, el desarrollo de EikenGAMING va a generar diversos beneficios al conjunto del sector: la captación de talento para la CAPV, el acceso a un nuevo mercado y, consecuentemente a nuevos ingresos, la creación de empleo cualificado, la creación de nuevos segmentos de clientes para el sector y el posicionamiento en un sector aún incipiente.

Plan Estratégico

El trabajo desarrollado por el Cluster Audiovisual de Euskadi responde a los criterios establecidos en el Plan Estratégico de Eiken, que se marcan como objetivo principal la mejora de la competitividad del sector y su transición efectiva hacia el nuevo escenario de negocio que se está gestando.

Esta estrategia está tomando forma a través de programas como Eiken Advance -incluido por la SPRI dentro de los proyectos-piloto del programa COMPITE por su orientación hacia la innovación y el trabajo en equipo- y de la apuesta del Cluster por liderar la transformación del sector.

En lo que se refiere a EikenGAMING, y según el calendario de trabajo previsto, en los próximos tres meses se va a iniciar una intensa actividad por parte del Cluster para implicar a los diferentes agentes y profesionales del sector en su desarrollo. De esta manera, se analizarán las alianzas estratégicas necesarias para que esta iniciativa, que por encima de todo tiene una clara vocación de mercado, permita a la industria audiovisual vasca acceder a este nicho de negocio con las máximas garantías de éxito.