

SERVICIOS AL  
**EXPORTADOR**

DEPARTAMENTO DE  
INTELIGENCIA DE MERCADOS

**Informe Especializado:**

Animación y videojuegos



## INFORME TENDENCIAS – FICHA SERVICIO

## Animación y videojuegos

## 1. Línea del sector servicios a analizar

- Animación y Videojuegos.

## 2. Descripción de la línea de servicios

**Animaciones:** La animación es un proceso utilizado por uno o más animadores para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados (figuras de plastilina, por ejemplo). Se considera normalmente una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas para realizar animación que van más allá de los familiares animados.

Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores. Entre los formatos de archivo de animación (o que soportan animación) se encuentran el GIF, el SWF (animación Flash), etc. Las animaciones en GIF son guardadas imagen por imagen, pero existen animaciones que no se logran así, sino que son interpretadas y "armadas" en tiempo real al ejecutarse (como las de formato SWF).

**Videojuegos:** Un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina *arcade*, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

En tal sentido luego de estas previas definiciones podemos decir que estos sectores buscan fomentar nuevas tendencias de realidad, y las cuales hoy en día las vemos en los diferentes aplicativos de celulares, cine, entre otros. Tiene como principal fin, hacer sentir a las personas entretenidas bajos sus diferentes enfoques en base a la resolución animación, juego y dinámica del sector.

## 3. Tendencias y perspectivas de mercado

La industria de animación digital y los videojuegos tiene amplias posibilidades de aumentar su participación en los mercados internacionales. Cuenta con talento creativo, capacidad y experiencia exportadora y una buena oferta académica.

El aumento de la competencia entre empresas, así como de consumidores más exigentes informados, ha incrementado los estándares de calidad de la publicidad y de interacción con el cliente. Además, el aumento en la compra de Smartphone y tabletas ha incentivado las descargas de videojuegos para aparatos móviles. Estas dos tendencias son las que marcan en mayor medida un mercado potencial exigente, en un sector donde existe una oferta competente y de alta calidad.

## Crecimiento de la industria:

**Animaciones:**

- La industria de animación digital y los videojuegos tiene amplias posibilidades de aumentar su participación en los mercados internacionales para el 2017.
- En Europa, en el 2016 cerca del 10% del tiempo es dedicado a transmitir series animadas de caricaturas y películas.
- Las animaciones registraron un fuerte impacto de crecimiento, tanto para las producciones cinematográficas, como la de los medios sociales interactivos.
- En el Asia, las nuevas tendencias en animación virtual han generado la producción de series animadas en formato 3D y 4D.

**Videojuegos:**

- El sector videojuegos; mantiene un fuerte crecimiento actual y proyectado hacia el 2019, con ventas que superan los mil millones anuales para el 2018, esto debido a tres nuevas tendencias:
  - ✓ Realidad Virtual: ahora los jugadores sienten como si estuvieran dentro del juego, causando mejores sensaciones, y aumentando la emoción virtual.
  - ✓ Consolas e internet: los nuevos equipos de Nintendo han facilitado los tamaños, usos y conexiones, integrando la participación simultánea con diferentes jugadores a nivel mundial; tan solo con la señal Wii-Fi, asimismo la competencia en costos y equipos ha fomentado el crecimiento de estas empresas.

- ✓ Juegos para dispositivos móviles: Los dispositivos móviles han generado una revolución en todos los sentidos. En los últimos años, la introducción y creciente penetración de Smartphone, iPhone y tabletas detonó la adopción de los juegos móviles entre la población de todas las edades. Tales sensaciones tenemos el caso de: PokemonGo, y se espera que otras compañías desarrollen videojuegos de realidad virtual para celulares.

#### **Nuevo segmento de mercado**

- Ahora las mujeres han aumentado su participación en gran medida, debido a la oferta de videojuegos de uso casual para hacer deporte.
- Adicional a esto, los consumidores con edades avanzadas también han comenzado a jugar videojuegos que les permite interactuar con otras personas y disfrutar de la realidad virtual, asimismo son recomendados por muchos doctores,
- Seguir creciendo en los segmentos de niños y jóvenes, con nuevos aplicativos y herramientas de fácil uso.

#### **Realidad aumentada**

- Han supuesto toda una revolución en la industria de los videojuegos.
- Los expertos aseguran que en el caso de la Realidad Aumentada debe de ir un paso más allá. Una de las predicciones es hacer 'sentir' los olores.
- Se espera que este sector de videojuegos se desarrolle más para el 2017.

#### **Conexión de móviles con la TV**

- Vale decir que se espera que pronto los dispositivos móviles puedan conectarse con los televisores para mejorar la calidad de los videojuegos,

#### **Casual Games**

- Los denominados Casual Games son aquellos juegos dirigidos a un público masivo de jugadores ocasionales. Generalmente, se suele jugar en línea en el PC a través de navegadores web. Con la ayuda de los móviles y consolas actuales ganarán más auge.

#### **Producciones con animaciones de alta calidad**

- Se espera que una tendencia que abra puertas al 2017 es el uso de animaciones en 4D, con nuevos efectos y resoluciones Ultra HD.

#### **4. Canales de comercialización y stakeholders**

- El medio más usado para distribuir los videojuegos es directamente a través del "App Store".
- El principal intermediario de las industrias creativas basadas en la tecnología son las agencias de publicidad que se encargan de hacer la conexión entre las grandes multinacionales y los desarrolladores.
- Otro intermediario son los "Publisher", quienes ingresan el videojuego en el "App Store" y ayudan con la promoción del juego

## 5. Ferias internacionales

Tabla 5.1. Ferias del sector animación y videojuegos

Nombre de la Feria	Web Site	Duración	N° Expositores	N° Visitantes
<b>Hobby &amp; Elektronik (Alemania)</b>	<a href="http://www.feriasinfo.es/Hobby-Elektronik-M628/Stuttgart.html">http://www.feriasinfo.es/Hobby-Elektronik-M628/Stuttgart.html</a>	3 días	100	-
<b>RPC Role Play Convention (Alemania)</b>	<a href="http://www.feriasinfo.es/RPC-Role-Play-Convention-M695/Colonia.html">http://www.feriasinfo.es/RPC-Role-Play-Convention-M695/Colonia.html</a>	2 días	-	-
<b>Gamescom (Alemania)</b>	<a href="http://www.feriasinfo.es/gamescom-M696/Colonia.html">http://www.feriasinfo.es/gamescom-M696/Colonia.html</a>	5 días	-	-
<b>Guangzhou Game Show (China)</b>	<a href="http://www.feriasinfo.es/Guangzhou-Game-Show-M11687/Cantn.html">http://www.feriasinfo.es/Guangzhou-Game-Show-M11687/Cantn.html</a>	3 días	100	-
<b>Pax East – feria de juegos (Estados Unidos)</b>	<a href="http://www.feriasinfo.es/Pax-East-M10327/Boston.html">http://www.feriasinfo.es/Pax-East-M10327/Boston.html</a>	3	200	-

Elaboración: Inteligencia Comercial PromPerú

## 6. Links de interés

- Sector Videojuegos y Animaciones <http://ue.procolombia.co/oportunidad-por-sector/servicios/animacion-digital-y-videojuegos>
- Empresa peruana del sector en: <http://artigames.com/index.php>
- Pro Colombia sector animaciones y videojuegos en: <http://www.colombiatrade.com.co/oportunidades/sectores/servicios/animacion-digital-y-videojuegos>
- Análisis del sector en: <http://servicios.procomer.go.cr/aplicacion/civ/documentos/Mercado%20de%20animacion%20y%20videojuegos%20en%20Canada.pdf>
- Industria de videojuegos en Perú en: <http://elcomercio.pe/economia/dia-1/industria-videojuegos-mueve-us10-millones-peru-noticia-1891263>
- Oportunidades del sector en: <http://ue.procolombia.co/oportunidad-por-sector/servicios/animacion-digital-y-videojuegos>
- Sector Animación y Videojuegos en: [http://www.loop.la/descargas/Sector\\_animacion\\_y\\_videojuegos.pdf](http://www.loop.la/descargas/Sector_animacion_y_videojuegos.pdf)
- Ferias Internacionales del sector animación y Videojuegos en: <http://www.feriasinfo.es/Ferias-de-juegos-por-ordenador-Y77-S1.html>