



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 Euskadin sektore estrategiko berri bat bultzatzea da: Bideojokoak eta Errealitate Birtuala alegia. Horretarako, bideojokoen programazioari eta diseinuari buruzko errendimendu handiko prestakuntza eta ikerketa zentro bat sortuko dute, eta zentro honek 2010ean irekiko ditu bere ateak.

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 sektorea bultzatu eta garatzea, bideojokoen sektorea, hain zuzen ere.

Bideojokoen eta errealitate birtualaren sektorean, funtsezko osagaia berrikuntza da; 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 garatzeak, estrategia eta baliabide berriak ekarriko ditu, irudi, informazio, komunikazio eta I+G+B teknologiek eskaintzen dituzten abangoardiako esparruetan sartzeko beharrezkoak direnak. 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. Horri esker, enpresa nahiz giza-kapital kualifikatua erakarriko da, proiektu berritzaileak garatuko dira bai sektorean baitan edo honekin lotura duten sektoreetako tokiko enpresekin. Teknologiaren abangoardian kokatuko gara eta ikerketa indartuko da Euskadin.

DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao proiektuaren funtsezko estrategia ekintzailea eta enpresa sorkuntza sustatzea da, etorkizunean gizarte konprometitua, eta lehiakorra 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 bideojokoen programazioari buruzko tailer bat (workshop) antolatuko dute. Ikastaro hau sektorean interesaturik dauden gazteentzat edo etorkizunean sektore honetan lan egin nahi dutenei zuzenduta dago. Tailer honek bi asteko iraupena du eta ikasleek, Wii, Nintendo DS eta iPhone bezalako euskarrientzat bideojokoak diseinatu eta programatzen ikasiko dute.

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.
- Nintendo eta Microsoft bezalako enpresetako irakasleak dira DigiPen-en lan egiten duten profesionalak eta I+G+B proiektuetan parte hartzen dute erakundean bertan.
- Lortutako sari kopurua: DigiPen erakundeko ikasleek bakarrik lortu dituzte maila profesionaleko sariak nazioarte zein nazio mailako lehiaketetan, esaterako, Game Developers Conference, Independent Games Festival...

DigiPen Institute of Technology, Redmond-en dago, Seattle-n (Washington), eta aitzindaria izan da entertainment interaktiboko hezkuntzan. Bideojokoen programazioari eta animazioari buruz, unibertsitate programa bat eskaini zuen lehen eskola izan zen mundu osoan.

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 milioiko salmentak lortu zituen, 2007an baino %10 gehiago.

Europan:

- Europako sektorea liderra izango da 2009-2010 urte bitartean bideojokoen mundu mailako hazkunderan.
- 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 heldu baino gehiagok jolastuko du bideojokoekin. Salmenten %90 Ipar Amerikan, Europan eta Japonian kontzentratuko dira.
- 2007an, segunduko 9 joko saldu ziren.

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