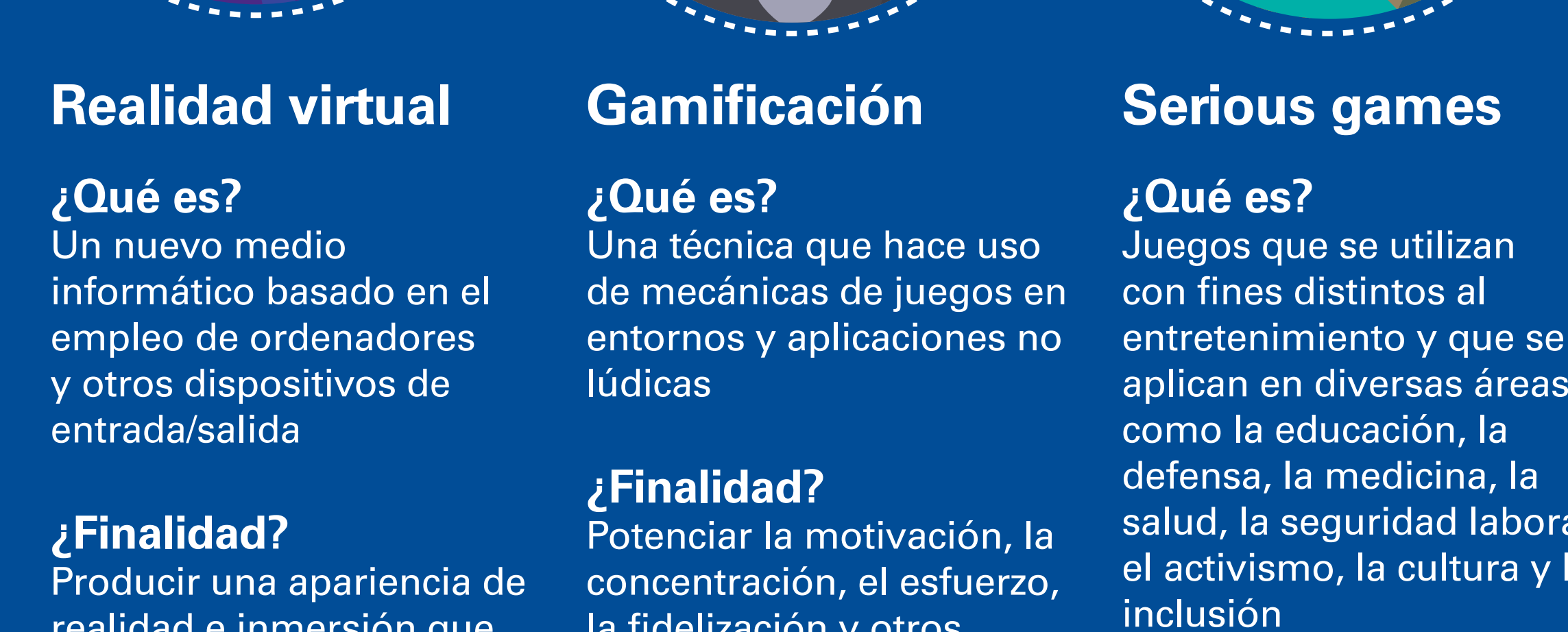
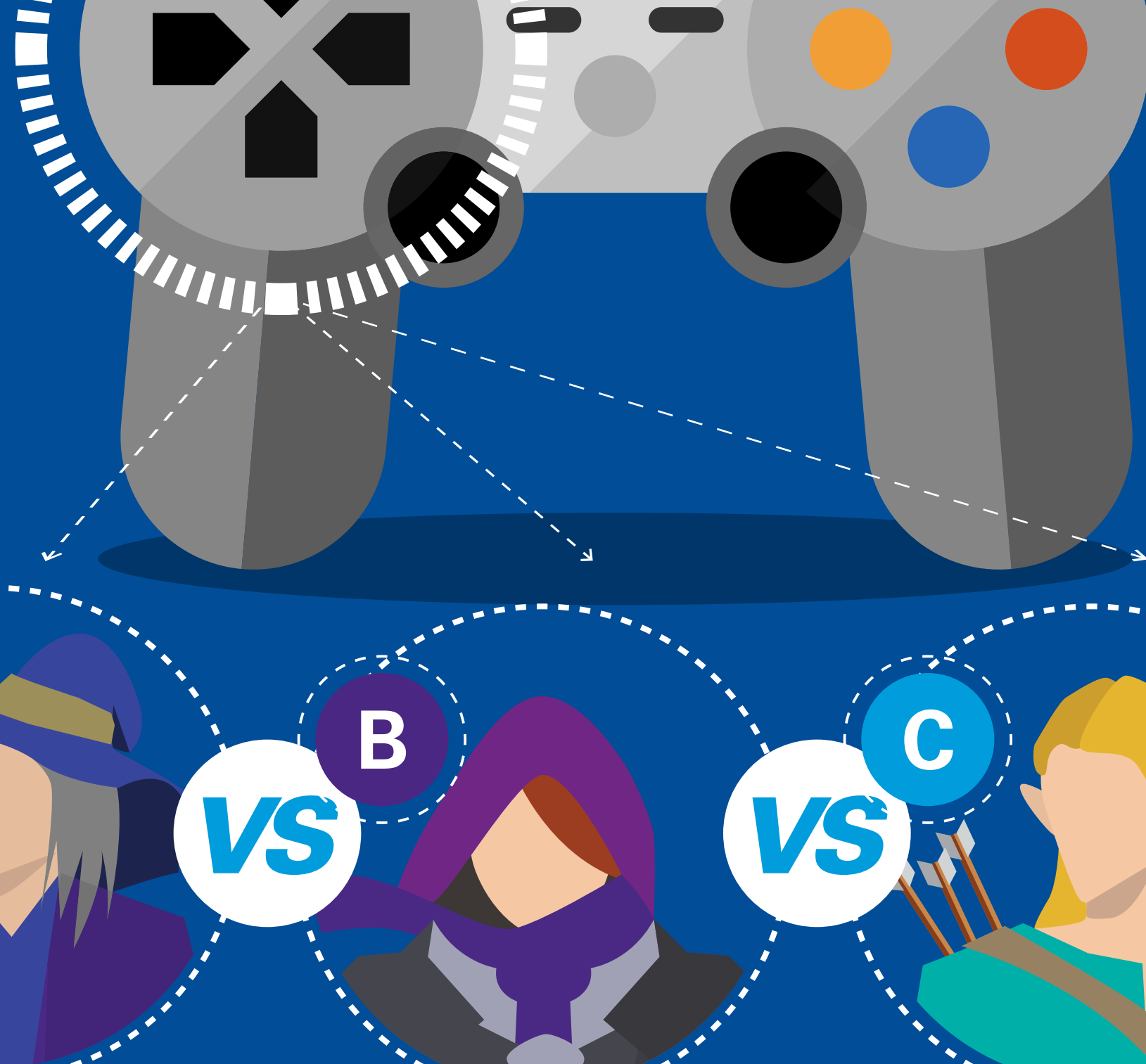


El poder de los videojuegos 2

Top tendencias



Realidad virtual

¿Qué es?

Un nuevo medio informático basado en el empleo de ordenadores y otros dispositivos de entrada/salida

¿Finalidad?

Producir una apariencia de realidad e inmersión que permita al usuario tener la sensación de estar presente en el mundo real

Gamificación

¿Qué es?

Una técnica que hace uso de mecánicas de juegos en entornos y aplicaciones no lúdicas

¿Finalidad?

Potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos

Serious games

¿Qué es?

Juegos que se utilizan con fines distintos al entretenimiento y que se aplican en diversas áreas como la educación, la defensa, la medicina, la salud, la seguridad laboral, el activismo, la cultura y la inclusión

¿Finalidad?

Utilizar el juego como elemento de aprendizaje o entrenamiento

Realidad virtual

A



Nintendo Wii

Consola

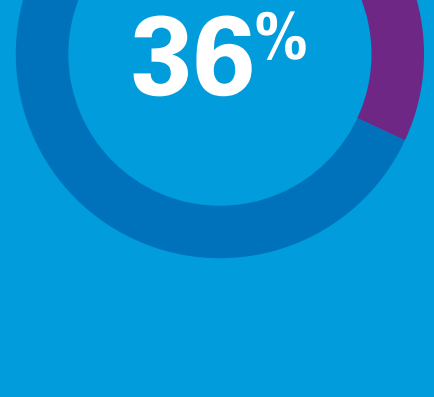
Interactúa con el juego realizando los mismos movimientos que si estuvieras en una situación real



Oculus Rift

Gafas de realidad virtual

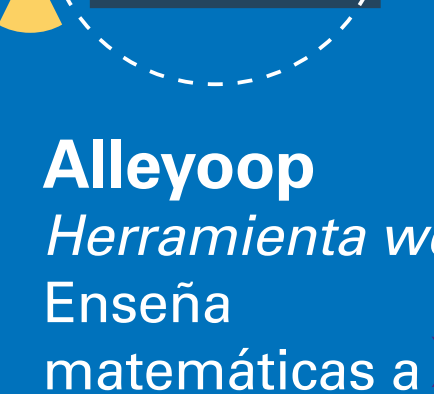
Recrea una visión en 3D en estéreo que permite la inmersión total en el videojuego o viajar sin salir de casa, entre otras funciones



Kinect

Dispositivo

Manejas el juego con tu propio cuerpo sin necesitar otro dispositivo



Razer Hydra

Mando con sensor de movimiento

Te sumerge en el entorno de la partida y te permite interactuar y moverte en las tres dimensiones

36%

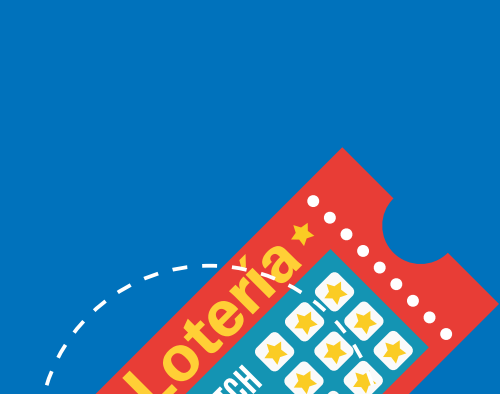
El 36% de las empresas de videojuegos ha implementado realidad virtual

40%

El 40% tiene intención de su implementación a futuro

Gamificación

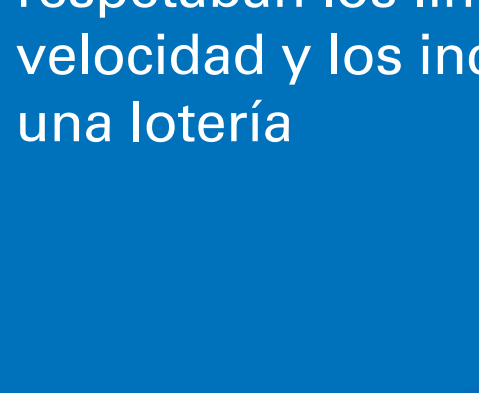
B



Alleyoop

Herramienta web

Enseña matemáticas a través de ejercicios envueltos en dinámicas de juego



The Speed Camera Lottery

Sistema de radares

Recompensaba a los conductores que respetaban los límites de velocidad y los incluía en una lotería



My Starbucks Rewards

Tarjeta de puntos (campana)

Cuanto más productos se consumen, más estrellas se acumulan para ganar premios



Nike+

Aplicación (app)

Los usuarios que salen a correr compiten contra sí mismos y contra una comunidad de runners

62%

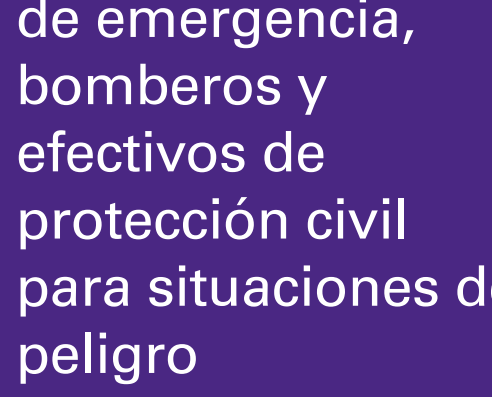
El 62% de las empresas de videojuegos ha desarrollado sistemas de gamificación

54%

El 54% tiene intención de su implementación a futuro

C

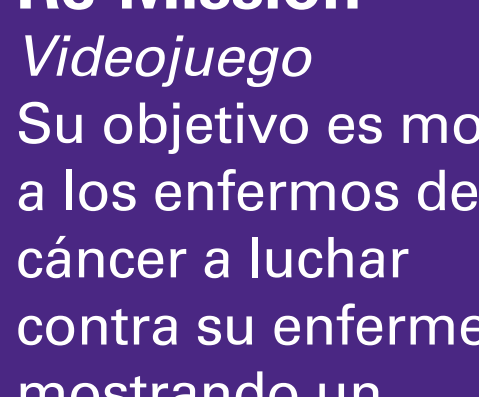
Serious games



Hotzone

Simulador multijugador en red

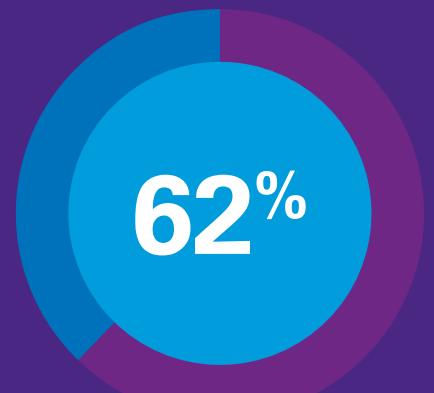
Entrena a equipos de emergencia, bomberos y efectivos de protección civil para situaciones de peligro



Re-Mission

Videojuego

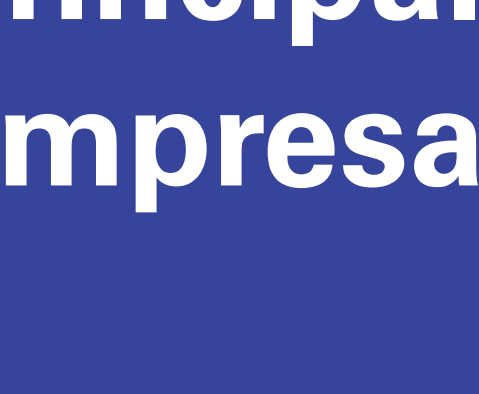
Su objetivo es motivar a los enfermos de cáncer a luchar contra su enfermedad mostrando un nanorobot que erradica células cancerosas gracias a la quimioterapia



Food Force

Juego educativo

Proyectando entre cada prueba videos de concienciación, busca acabar con la situación de hambruna en los países más afectados



GABALL

Juego para profesionales gerentes de pymes

Su objetivo es mejorar las competencias de los gerentes para poner en marcha procesos de internacionalización a través de plataformas de comercio electrónico

62%

El 62% de las empresas de videojuegos ha desarrollado serious games

55%

El 55% tiene intención de su implementación a futuro

Principales empresas



1



2

EA (Electronic Arts Inc)

Empresa estadounidense desarrolladora y distribuidora de videojuegos para ordenador y videoconsolas. Sus ingresos netos han sido de **4.400MS** en el último ejercicio. Sus principales juegos son el videojuego de fútbol por excelencia FIFA y la saga Battlefield

Ubisoft

Compañía francesa desarrolladora y distribuidora de videojuegos. Sus ingresos netos han sido de **1.394ME** en el último ejercicio. Sus juegos más populares son Assassin's Creed, Just Dance y Far Cry

3

ACTIVISION/BLIZZARD

Empresa estadounidense de videojuegos que posee Activision y Blizzard Entertainment. Sus ingresos netos han sido de **4.600MS** en el último ejercicio. Sus juegos más populares son Call of Duty, World of Warcraft y Hearthstone

*Últimos datos disponibles 2014/15

Fuentes:

- <https://www.statista.com/>
- <http://www.aev.org.es/>
- Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2015, Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV)
- Estudio "Videojuegos y adultos" 2015, Asociación Española de Videojuegos (AEVI)
- Informes anuales de Ubisoft, Electronic Arts y Activision
- Páginas web corporativas de empresas mencionadas

© 2016 KPMG, S.A., sociedad anónima española y miembro de la red KPMG de firmas independientes, miembros de la red KPMG, afiliadas a KPMG International Cooperative ("KPMG International"), sociedad suiza. Todos los derechos reservados.