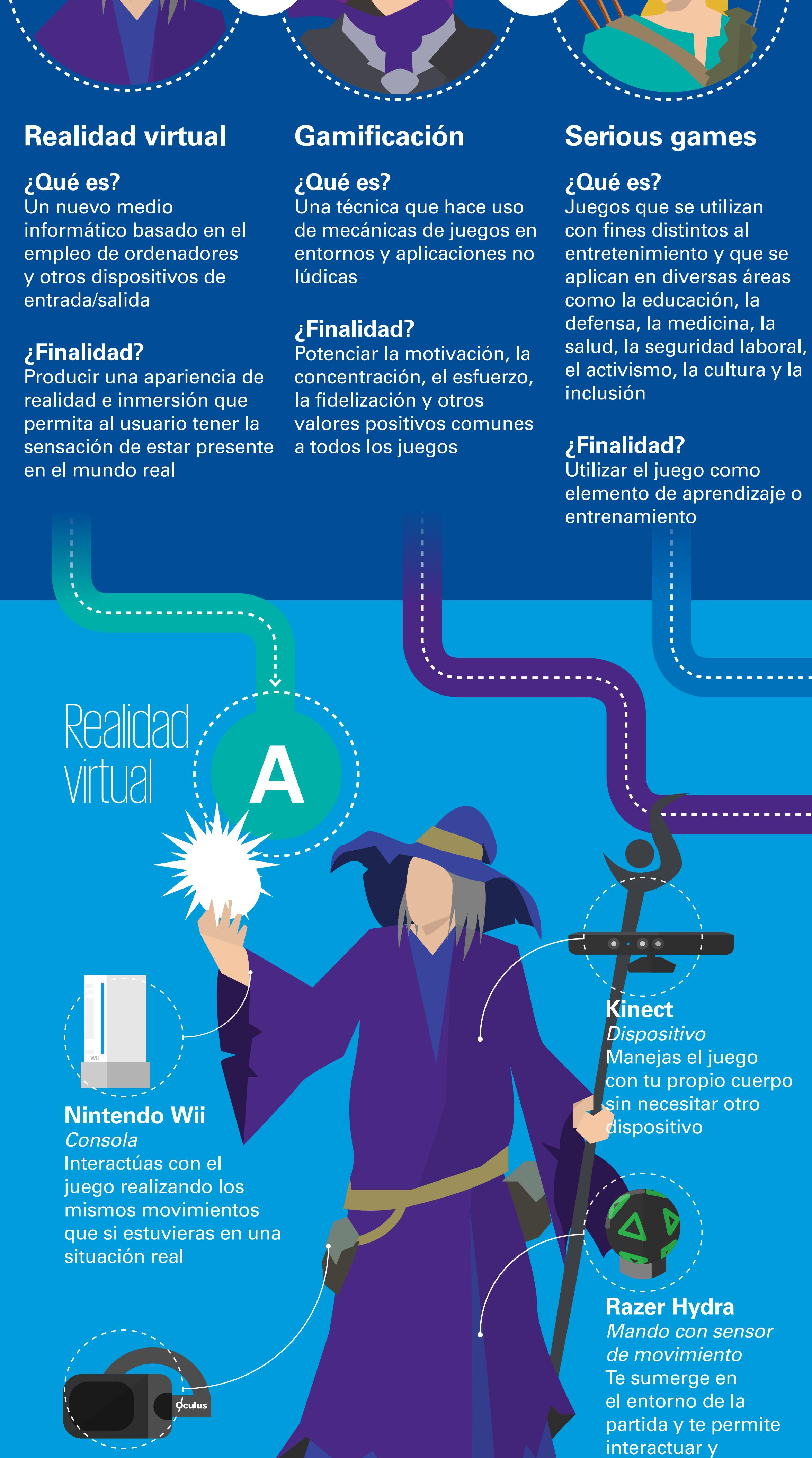


El poder de los videojuegos 2

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

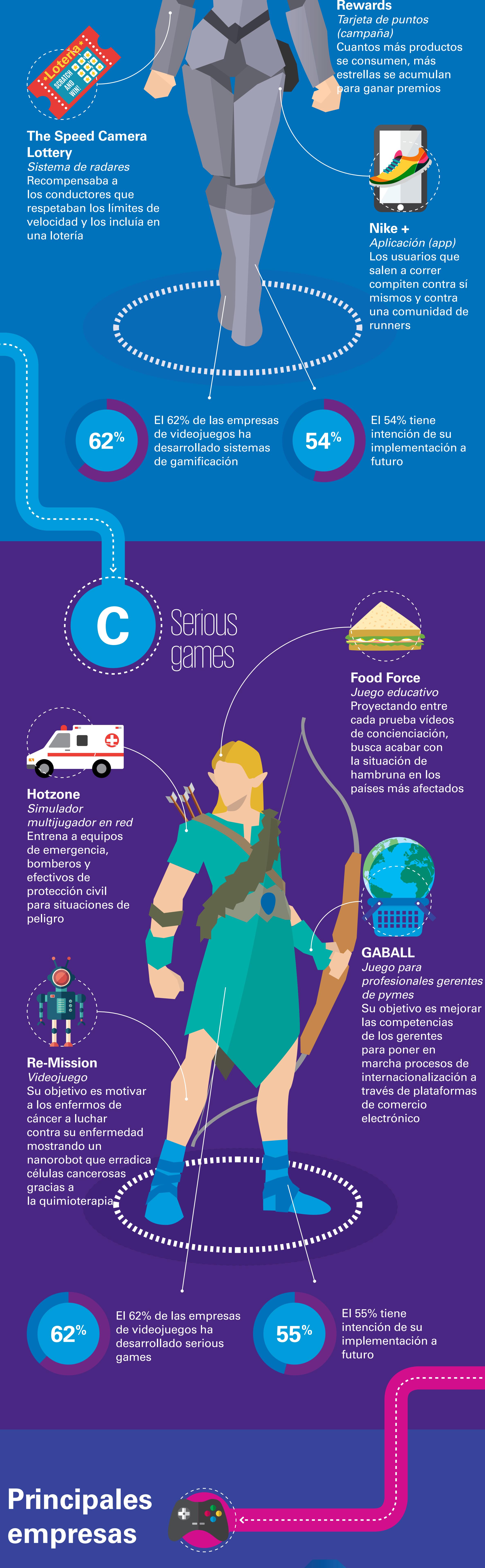
¿Qué es?
Una técnica que hace uso de mecánicas de juegos en entornos y aplicaciones no lúdicas

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

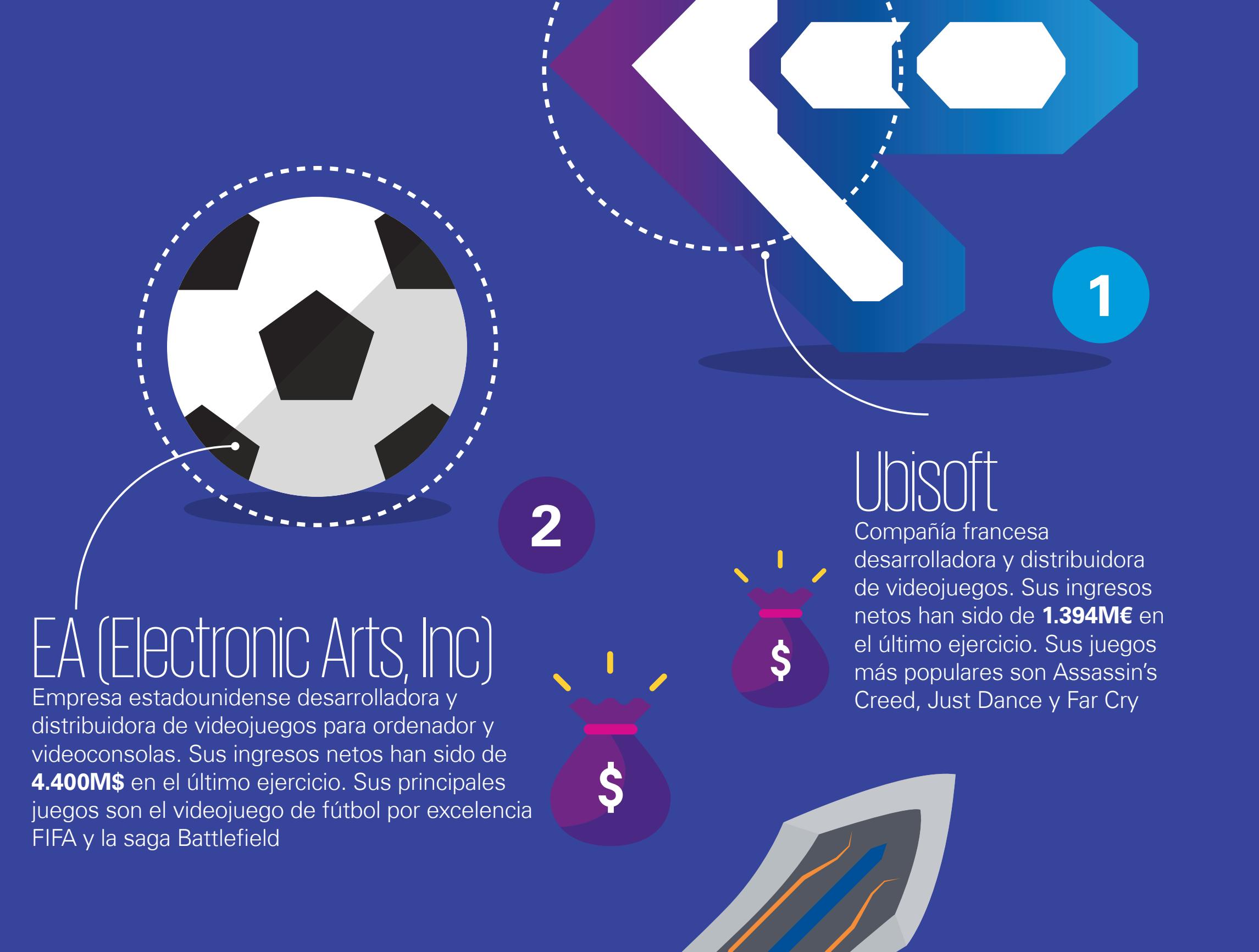
Serious games

¿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



Principales empresas



*Últimos datos disponibles 2014/15

Fuentes:

- <http://www.cevi.org.es/>

- Estudio "Videojuegos y adictos" 2015, Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos (AEVI)

- Informes anuales de Ubisoft, Electronic Arts y Activision

- Informes anuales de EA, Ubisoft y Activision

- Informes anuales de EA, Ubisoft y Activision

©2016 KPMG S.A., sociedad anónima española y miembro de la red KPMG, formada por empresas independientes, miembros de la red KPMG, afiliadas a KPMG y/o sus filiales.