

## “Gamer for Life”: Cómo lograr empleo en el sector del videojuego

La Fundación INCYDE, el Ayuntamiento de Málaga y la Cámara de Málaga organizan un ciclo de foros para fomentar la empleabilidad juvenil en Málaga.

La primera sesión está dedicada a la industria del videojuego, uno de los sectores con más crecimiento en el panorama digital.



La fundación **INCYDE** de las Cámaras de Comercio españolas junto con el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, y la Cámara de Comercio de Málaga, organizan en el Palacio de Ferias y Congresos de Málaga (FYCMA) el próximo **11 de febrero**, el primero de 5 foros gratuitos orientados a dar a conocer las nuevas oportunidades profesionales para los jóvenes menores de 30 años, dentro del proyecto **“Juventud con Futuro”**, financiado por el FSE.

Esta primera sesión, bajo el título **Gamer for Life**, estará dedicada a la **industria del videojuego**, uno de los sectores con más crecimiento en el panorama digital nacional. Brindando la oportunidad de conocer este sector y las múltiples salidas profesionales que ofrece. La jornada contará con las ponencias de:

- **Edgar Medina Rodriguez**, Country Manager para España, Italia y Portugal de **Riot Games**, la empresa desarrolladora de juegos tan populares a nivel mundial como **League of Legends** o **Valorant**. Su charla, **“Big players: un hueco para tu pasión en las grandes multinacionales”**, explicará las posibilidades de empleo y carreras dentro de la industria multinacional del videojuego.
- **David Caballero**, redactor jefe de Gamereactor en España, una de las webs sobre videojuegos más importantes del mundo, hablará sobre la variedad de oportunidades de empleo en los medios de comunicación dedicados al mundo del gaming en su charla **“Jugar para contarlo: Oportunidades en la comunicación del sector”**
- **Mauricio García**, CEO y Productor del estudio The Game Kitchen, responsable del multipremiado juego independiente Blasphemous, hablará en su ponencia **“Going indie: emprendimiento en el sector”** sobre la posibilidad de emprender una carrera dentro de las diversas productoras de juegos independientes, y los diferentes puestos y necesidades a cubrir.

Que el videojuego sea una industria clave lo evidencian sus 104.570 millones de euros como valor mundial (Statista, 2011) así como la generación de beneficios en nuestro país, en tendencia alcista y que alcanzó en 2020, los 1747 millones de euros. El videojuego generó en España, según datos de la Asociación Española del Videojuego (AEV)), más de 7.300 empleos directos y, según el Libro Blanco de AEVI, el 57% de los estudios españoles de videojuegos logró mantener a todos sus empleados, con un 36% de estudios que, durante la pandemia, logró aumentarla. En la actualidad nuestro país alberga más de 400 estudios de producción.

Esta programación de charlas tendrá lugar el 11 de Febrero de 2022 de 9 a 14h, en el Palacio de Ferias y Congresos de Málaga FYCMA (Ortega y Gasset 201, Málaga), previa inscripción [en este enlace](#).

Las siguientes sesiones, que girarán en torno a otros sectores tecnológicos con posibilidades de empleo, como son la Realidad Virtual, los eSports, el sector de los Influencers, y la producción audiovisual de series y cine, tendrán fecha próximamente en la web de INCYDE.

Los "Foros Juventud con Futuro\_Málaga" cuentan con la financiación del Fondo Social Europeo, el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, así como con el apoyo de la Cámara de Comercio de Málaga y el Palacio de Ferias y Congresos de Málaga (FYCMA).

---

### Acerca de Fundación INCYDE

La Fundación INCYDE (Instituto Cameral para la Creación y Desarrollo de la Empresa) es una institución creada en 1999 a iniciativa de las Cámaras de Comercio, dedicada al fomento y a la formación del espíritu empresarial, a la mejora de la cualificación de los empresarios y a la creación y consolidación de empresas.

Es un instrumento eficaz en la generación de empleo y en la innovación y adaptación de las PYMES a los nuevos mercados, lo que ha contribuido a conseguir la excelencia de los programas formativos de INCYDE, así como la apertura de nuevos proyectos empresariales, ya que facilita un espacio en donde los emprendedores pueden desarrollar sus ideas de negocio.

Desde el año 2000, la Fundación ha invertido 330 millones de euros en potenciar, apoyar y consolidar emprendedores y empresas de todo el territorio nacional, apostando siempre por la innovación y la formación como herramientas clave.

De sus 3.903 programas realizados (con más de 975.000 horas de formación) se han beneficiado 180.000 personas, que han contribuido a la creación de 31.877 empresas y a la consolidación de otras 42.000. Fruto de la creación y consolidación de empresas, se han generado más de 147.000 empleos. La Fundación ha conseguido también poner en marcha la mayor Red de Centros de Incubación de Europa, desarrollando 143 viveros de empresas, 17 Incubadoras de Alta Tecnología sectoriales y 20 Coworking Digitales. Dicha Red ha incubado cerca de 6.475 empresas y ha posibilitado la creación de 17.472 empleos indirectos.

Las actividades de la Fundación INCYDE están enmarcadas en los programas de los fondos comunitarios FSE (Fondo Social Europeo) y FEDER (Fondo Europeo de Desarrollo Regional).

### Acerca del Polo de Contenidos Digitales

En sus cuatro años de vida, el Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga, una iniciativa del Ayuntamiento de Málaga ubicado en Tabacalera, se ha posicionado como un referente de la industria del entretenimiento y los videojuegos a nivel regional, pero también nacional.

Su apuesta por la generación de un ecosistema emprendedor en el sector, le ha hecho establecer sinergias estratégicas y convertirse en formador e impulsor de iniciativas que fomenten y apuesten por los proyectos en sus fases más iniciales y por otras formas de hacer videojuegos, como los 'esports' y la aplicación del 'gaming' en sectores tradicionales.

### Acerca de la Cámara de Comercio de Málaga

La Cámara de Comercio de Málaga es una corporación de derecho público que realiza funciones de carácter consultivo y de colaboración con las Administraciones Públicas. Dirige su trabajo a la prestación de servicios a todas las empresas. Entre sus líneas de actuación son esenciales la promoción del comercio exterior y la internacionalización de las empresas, incentivar la Formación Profesional y Empresarial, alentar las vocaciones empresariales y la creación de empresas, la incorporación de las pymes a las TIC y a la digitalización, fomentar la innovación, promover la actividad comercial, impulsar el

arbitraje y la mediación empresarial, gestionar y desarrollar programas de apoyo a las empresas, etc. En síntesis, una vocación prestadora de servicios, especialmente hacia las pymes, fundamentando esta labor en cuatro pilares: internacionalización, formación, creación y consolidación de empresas e innovación y digitalización.