

2011



Invertir en Canadá

MEDIOS DIGITALES

Ventajas competitivas de Canadá



Canada 

PRINCIPALES INVER- SORES MUNDIALES EN CANADÁ

- Activision Blizzard
- Autodesk
- Capcom
- Eidos Interactive (Square Enix)
- EA (Electronic Arts)
- Facebook
- Gameloft
- Google
- Microsoft Game Studios
- Radical Entertainment (Vivendi)
- Relic Entertainment (THQ)
- Tecmo Koei
- Take-Two Interactive Software
- THQ
- Ubisoft Entertainment
- Warner Bros. Interactive Entertainment
- Prime Focus

EMPRESAS LÍDERES CANADIENSES

- Artifact Software
- Behaviour Interactive
- BioWare
- Beenox
- Big Blue Bubble
- Digital Extremes
- Fuel Industries
- HB Studios
- Other Ocean Interactive
- Rainmaker Entertainment
- Rockstar Toronto
- Side Effects Software
- Silicon Knights

INVERSIONES RECIENTES EN CANADÁ

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

En noviembre de 2010, Warner Brothers anunció la inauguración en Montreal de un estudio de alta gama dedicado a los juegos interactivos y la animación 3D. WB Games Montréal centrará sus actividades en los juegos sociales y móviles.

CAPCOM INTERACTIVE CANADÁ

En septiembre de 2010, Capcom amplió su presencia en Canadá mediante Blue Castle Games, de Vancouver, lo que permitió a la empresa con sede en Toronto establecer un nuevo estudio en la costa oeste de Canadá.

PIXAR ANIMATION STUDIOS

En abril de 2010, Pixar abrió una nueva oficina satélite en Vancouver para crear dibujos animados de tres a cinco minutos en los que actúan personajes de películas de Pixar-Disney como *Cars* y *Toy Story*. La abundancia de profesionales con gran talento creativo en Vancouver fue una de las principales razones por las que Pixar seleccionó esta ciudad como su base de operaciones en Canadá.

DIGITAL DOMAIN

Digital Domain, una empresa de creación de efectos visuales, inauguró oficialmente un estudio de 6096 metros cuadrados en Vancouver en enero de 2010.

THQ

En diciembre de 2009, THQ escogió Montreal como destino para establecer un nuevo estudio de desarrollo de videojuegos. La empresa espera que dicho estudio se convierta en el más importante de su red mundial. THQ Montréal es el segundo estudio de desarrollo y producción de la compañía completamente operativo en Canadá.

UBISOFT ENTERTAINMENT

En diciembre de 2009, Ubisoft Entertainment inauguró su cuarta oficina en Canadá, un estudio situado en Toronto que cuenta con 800 empleados. Esta empresa francesa de desarrollo y edición de videojuegos cuenta ya con estudios en Montreal, la Ciudad de Quebec y Vancouver en los que trabajan más de 2.300 personas.

PRIME FOCUS FILM VFX

En junio de 2009, Prime Focus Film VFX se instaló en Vancouver en una nueva instalación ultramoderna y amplió su equipo con otros 25 empleados, lo que permitió a la empresa cuadruplicar su capacidad de producción.

* A menos que se indique lo contrario, las cantidades que aparecen en esta publicación se expresan en dólares canadienses.



Foto: LEGO Battles, Warner Brothers Games

MEDIOS DIGITALES

Cuando se trata de medios digitales, Canadá domina realmente el juego. En Canadá se encuentran ocho de los 10 principales editores de videojuegos del mundo¹, así como numerosas multinacionales en las industrias complementarias de los medios interactivos. Canadá ocupa además la tercera posición entre los países productores de videojuegos del mundo.

El sector canadiense de los medios interactivos está integrado por unas 3.000 empresas en las que trabajan de forma colectiva más de 52.000 personas. Los ingresos estimados por proyectos digitales interactivos en Canadá ascienden a 3.800 millones de dólares.

Son muchas las razones de peso por las que las empresas de medios digitales deciden establecerse en Canadá. Tal como observa la revista *Develop*, Canadá ofrece una "calidad de vida excepcional, una industria sólida combinada con seguridad laboral, viviendas asequibles y espaciosas, sistemas de educación inclusiva y con visión de futuro, la oportunidad de trabajar en superproducciones de gran éxito y productores independientes de gran creatividad".²

Las empresas contratan a los titulados de escuelas canadienses de medios digitales de renombre como el Centro para los Medios Digitales (CDM), una asociación establecida entre la Universidad de Colombia Británica, la Universidad Simon Fraser, la Universidad Emily Carr de Arte y Diseño, y el Instituto de Tecnología de Colombia Británica, en Colombia Británica; el Sheridan College, el Seneca College y el Centennial College en Ontario; el Cégep de Matane, la Universidad de Sherbrooke y el Centro Nacional de Animación y Diseño (NAD), en Quebec; y la Universidad Acadia, en Nueva Escocia.

Gracias a sus profesionales de gran talento, los créditos fiscales federales disponibles para la investigación y el desarrollo, y los importantes incentivos que proponen los gobiernos provinciales, Canadá ofrece a las empresas de medios digitales un entorno empresarial sumamente atractivo.

¹ Revista *Develop*, noviembre de 2009.

² Revista *Develop*, noviembre de 2010.

JUEGOS GALARDONADOS

Los desarrolladores y editores de medios digitales establecidos en Canadá han creado videojuegos galardonados para todas las plataformas informáticas y en todas las categorías. Entre ellos figuran:

JUEGOS PARA CONSOLAS

- *Prototype*, Radical Entertainment/Activision
- *Dawn of War II*, Relic Entertainment/THQ
- *Mass Effect 2*, BioWare/EA
- *Assassin's Creed II*, Ubisoft
- *FIFA Soccer 10*, EA
- *Duality ZF*, Xona Games
- *Spider-Man: Shattered Dimensions*, Beenox/Activision
- *Deus Ex*, Eidos
- *Halo 3*, 343 Industries/Microsoft
- *Castle of Magic*, Gameloft
- *BioShock 2*, Take-Two Interactive

JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO

- *Critter Crunch*, Capybara Games
- *LEGO Battles*, Hellbent Games
- *Ka-Glom*, Magmic
- *The BIGS 2*, Blue Castle Games
- *Need for Speed SHIFT*, EA Mobile
- *Trainyard*, Magicule
- *Super Monkey Ball*, Other Ocean Interactive
- *Club Penguin*, Disney Online Studios
- *Osmos*, Hemisphere Games
- *Madden NFL*, Koolhaus

JUEGOS EDUCATIVOS

- *Genomics Digital Lab*, Spongelab Interactive
- *Robomath*, Project Whitecard
- Programas informáticos 2D y 3D de aprendizaje en línea, Artifact Software
- *Young Thor*, Frima

JUEGOS DE SIMULACIÓN

- Centre for Marine Simulation
- CFB Gagetown
- Coole Immersive
- Xpan Interactive
- Xona Games
- Rainmaker Entertainment



Foto: *Spider-Man: Shattered Dimensions*: Beenox/Activision

VENTAJAS COMPETITIVAS DE CANADÁ

Ventaja: Costes salariales muy competitivos

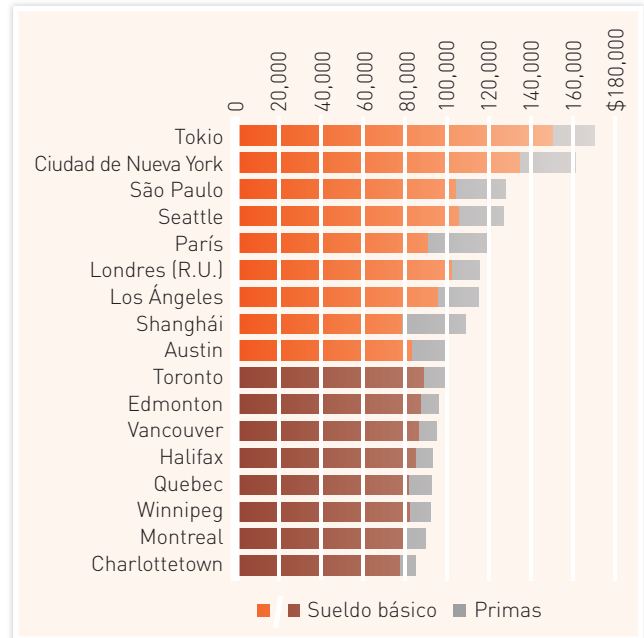
Jefe de equipo de proyecto

Las empresas en busca de profesionales pueden beneficiarse en Canadá de un gran número de trabajadores muy cualificados y con un alto nivel de instrucción. Los sueldos y las prestaciones que se pagan a los jefes de proyecto, diseñadores principales de sistemas y diseñadores gráficos en ciudades canadienses son inferiores a los de otras ciudades importantes de Europa y Estados Unidos.

Los jefes de equipo de proyecto, que suelen tener como mínimo cinco años de experiencia en este sector, supervisan el desarrollo e implementación de proyectos específicos. Pueden ser además especialistas técnicos principales y poseer un campo de competencia específica, aunque sin ser responsables de la supervisión.

- ▶ La remuneración indicada en el gráfico incluye el sueldo básico, así como una compensación adicional como las primas de productividad y rendimiento.

Jefe de equipo de proyecto



Fuentes: fDi Benchmark; Towers Watson, 2010/2011 Global 50 Remuneration Planning Report

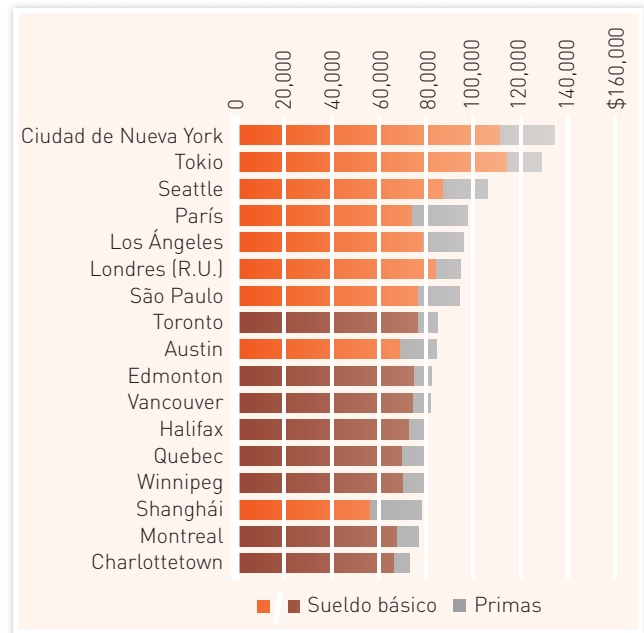
Ventaja: Costes salariales muy competitivos

Diseñador principal de sistemas

Los diseñadores principales de sistemas prestan un apoyo técnico y asesoría para todos los aspectos de la programación a otros empleados de la empresa y directamente a los clientes. Se encargan del análisis de alto nivel, el diagnóstico y la resolución de problemas, y, entre sus funciones, también pueden redactar especificaciones y ayudar a instalar e implementar aplicaciones. Por lo general no ejercen funciones de supervisión.

- ▶ La remuneración indicada en el gráfico incluye el sueldo básico, así como una compensación adicional como las primas de productividad y rendimiento.

Diseñador principal de sistemas



Fuentes: fDi Benchmark; Towers Watson, 2010/2011 Global 50 Remuneration Planning Report

VENTAJAS COMPETITIVAS DE CANADÁ

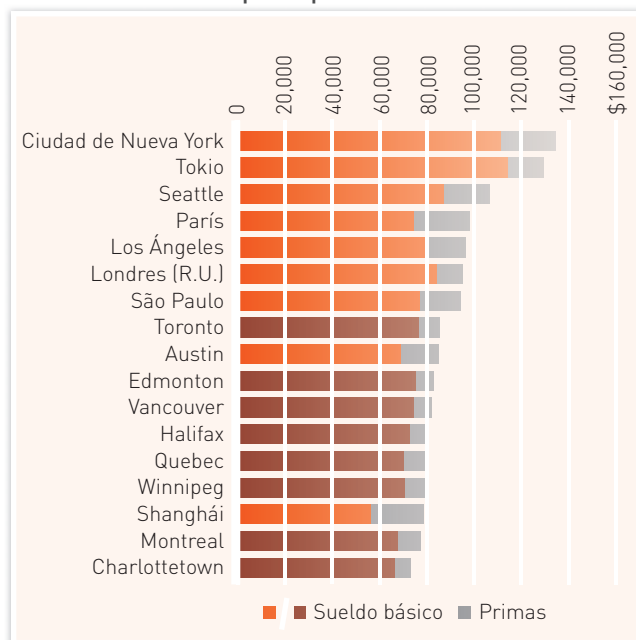
Ventaja: Costes salariales muy competitivos

Desarrollador web principal

Como indica su nombre, los desarrolladores web principales se especializan en el desarrollo de páginas web y dependen de un webmaster o administrador de web. Trabajan en estrecha colaboración con los programadores para la integración técnica y suelen poseer varios años de experiencia en la creación de páginas web.

- La remuneración indicada en el gráfico incluye el sueldo básico, así como una compensación adicional como las primas de productividad y rendimiento.

Desarrollador web principal



Fuentes: fDi Benchmark; Towers Watson, 2010/2011 Global 50 Remuneration Planning Report

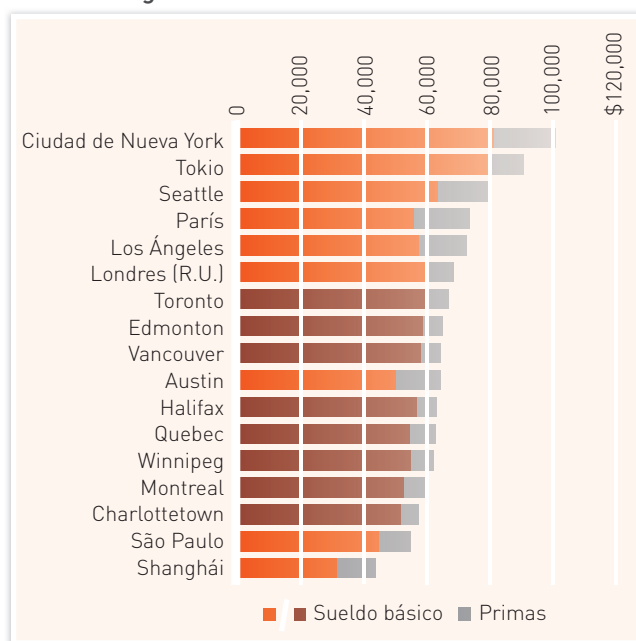
Ventaja: Costes salariales muy competitivos

Diseñador gráfico

Los diseñadores gráficos son responsables de crear diseños con un gran impacto visual. Para ocupar este puesto la persona debe tener un título universitario y como mínimo un año de experiencia.

- La remuneración indicada en el gráfico incluye el sueldo básico, así como una compensación adicional como las primas de productividad y rendimiento.

Diseñador gráfico



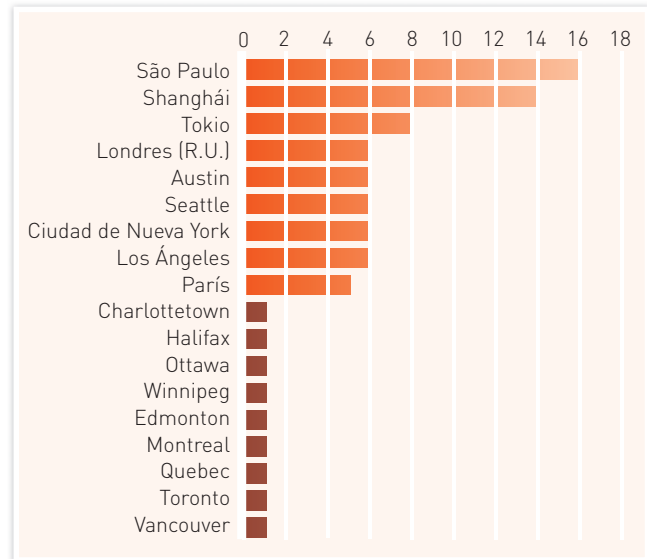
Fuentes: fDi Benchmark; Towers Watson, 2010/2011 Global 50 Remuneration Planning Report

Ventaja:

Registro de empresas muy sencillo

En Canadá los inversores sólo necesitan realizar un trámite para registrar una empresa. Basta con que seleccionen la autoridad federal o provincial adecuada y registren su empresa relleno los formularios correspondientes y pagando las tasas estipuladas. Una vez que haya obtenido su estatuto jurídico, la compañía puede intervenir ante las autoridades locales y de su sector de actividad, y los organismos que aplican la normativa fiscal y laboral.

Número de trámites necesarios para registrar una empresa



Fuentes: fDi Benchmark; Banco Mundial, *Doing Business 2010*

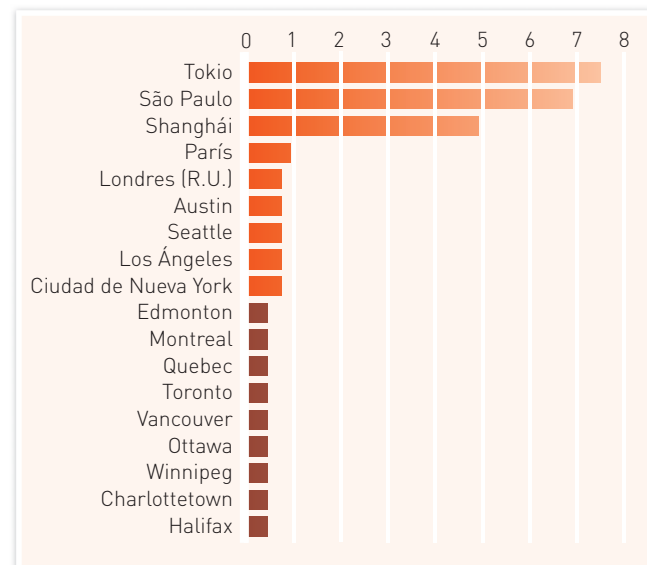
Ventaja:

Bajos costes de establecimiento de una empresa

El coste de establecer una empresa en Canadá es sumamente competitivo, a saber, cerca de la mitad del coste en las ciudades de Europa y Estados Unidos, y muy inferior al de ciudades asiáticas.

- En este gráfico se ilustra el coste total oficial asociado con los trámites necesarios para establecer una empresa. La escala de 0 a 8 representa los costes de puesta en marcha de una empresa como porcentaje de los ingresos per cápita.

Coste de establecer una empresa



Fuentes: fDi Benchmark; Banco Mundial, *Doing Business 2010*

LOS MEDIOS DIGITALES EN CANADÁ: PANORAMA GENERAL

COLOMBIA BRITÁNICA ○

Con más de 1.000 empresas en las que trabajan unas 16.000 personas y que generan ingresos de más de 2.000 millones anuales, el sector de los medios digitales y juegos de Colombia Británica constituye uno de los polos tecnológicos de la industria más dinámicos del mundo. La provincia alberga el mayor número de empresas dedicadas a los juegos interactivos de Canadá y es también el tercer centro más importante de producción televisiva y cinematográfica de América del Norte. Colombia Británica ofrece además atractivos créditos fiscales para la industria de los medios digitales.

Gracias a su sólido sistema educativo, **Vancouver** puede responder a las necesidades de la industria de los medios digitales interactivos. La Escuela Cinematográfica de Vancouver (VFS), el Centro para los Medios Digitales (CDM), la Universidad Emily Carr de Arte y Diseño, la Universidad Simon Fraser y la Universidad de Colombia Británica ofrecen todos los programas asociados con esta industria.

Vancouver es un centro neurálgico de empresas punteras que operan en el campo de los medios digitales interactivos, entre las que se incluyen desarrolladores líderes de videojuegos como EA (Electronic Arts), Radical Entertainment (Activision Blizzard) y Relic Entertainment (THQ). El centro de Grafismo, Animación y Nuevos Medios (GRAND), una institución nacional que forma parte de este círculo digital, tiene su sede en Vancouver.

ALBERTA ○

Se estima que en Alberta están establecidas unas 300 empresas de medios digitales interactivos. **Edmonton** acoge a un gran número de importantes desarrolladores de juegos, entre otros, BioWare (Electronic Arts), una empresa de juegos electrónicos de entretenimiento de renombre internacional, y XGen Studios, un desarrollador y editor de juegos.

Las empresas e institutos de investigación de Alberta poseen también una experiencia demostrada en el desarrollo de juegos serios. La industria tiene acceso al Ingenuity Fund y al Alberta Innovation Voucher Program, los programas ofrecidos por la provincia para apoyar la capacidad inventiva e innovadora.

MANITOBA ○

Manitoba cuenta con un conglomerado de empresas de medios digitales en pleno crecimiento, que agrupa a unas 125 compañías especializadas en los juegos y medios digitales interactivos. La provincia ofrece un crédito fiscal para los medios digitales interactivos que permite obtener un reembolso del 40 por ciento de los gastos admisibles relacionados con la producción de proyectos de medios digitales.

Winnipeg alberga empresas tales como Fortune Cat Games Studio, Prime Focus (anteriormente Frantic Films) y Project Whitecard, desarrollador de *Project Moonwalk*. La industria cuenta con el apoyo de programas educativos de vanguardia ofrecidos por la Universidad de Manitoba y el Red River College.

ISLA DEL PRÍNCIPE EDUARDO ○

La Isla del Príncipe Eduardo empieza a hacerse un nombre en el sector del desarrollo de juegos gracias, en gran medida, a la estrategia de desarrollo económico del gobierno provincial llamada Gameplan. La provincia ofrece créditos fiscales a los desarrolladores y un programa atractivo de reducción de los costes laborales. Además, la Isla del Príncipe Eduardo ha implantado en fecha reciente nuevos programas de formación postsecundaria para responder a la demanda futura de trabajadores cualificados en este sector.

La industria de los juegos de la Isla del Príncipe Eduardo ha crecido para incluir a empresas tales como Other Ocean Interactive, Bight Games, Telos Productions y Longtail Studios. La provincia alberga asimismo GameGarage, un programa de formación de verano ofrecido a los nuevos diplomados en informática.





○ ONTARIO

La industria de los medios digitales interactivos de Ontario genera ingresos anuales superiores a los 1.000 millones de dólares y cuenta con más de 1.000 empresas y 16.000 trabajadores. Los créditos fiscales en materia de I+D y los incentivos relacionados con los medios digitales que ofrece la provincia pueden reducir los costes de producción de las empresas en más del 60 por ciento. Por otra parte, con más de 124 programas educativos en el ámbito de los juegos digitales ofrecidos por instituciones de calibre mundial como el Sheridan College, el Seneca College, la Escuela de Animación Max the Mutt y la Universidad de Toronto, Ontario es también un referente mundial por sus artistas, diseñadores, animadores y programadores.

Toronto ha atraído inversiones de empresas internacionales como Capcom, Corus Entertainment, Facebook, Side Effects Software, Starz Animation, Tecmo-Koei y Ubisoft. No resulta sorprendente que Toronto suscite el interés de los grandes del sector, teniendo en cuenta que ocupa el primer puesto en la clasificación mundial de ciudades con menos riesgos para los empresarios en materia de contratación de personal, empleo y relocalización.¹ Toronto se sitúa también entre las primeras cinco ciudades con mayor atracción de inversión directa extranjera en las industrias creativas, después de Los Ángeles y Nueva York. Por otra parte, el Festival Internacional de Cine de Toronto pone de relieve cada año el ambiente creativo y la dinámica cultura artística de la ciudad.

Ottawa cuenta también con empresas galardonadas como PlayBrains, Magmic y Fuel Industries. Digital Extremes, Google y Silicon Knights también se han establecido en la región de Ontario conocida como la **Herradura Dorada** (*Golden Horseshoe*).

○ QUEBEC

Quebec se está convirtiendo rápidamente en uno de los lugares más atractivos del mundo para las empresas de los medios digitales interactivos. En el sector operan más de 500 empresas en las que trabajan más de 12.000 personas. Esta cifra incluye más de 5.000 empleados que trabajan en empresas de videojuegos como Ubisoft, Eidos Interactive, EA (Electronic Arts), Activision y THQ, situadas todas ellas en **Montreal**. En Montreal se encuentran también Autodesk, Hybride y Toon Boom Animation. Por su parte, en la **ciudad de Quebec** se han establecido prósperos estudios como Behaviour, Sarbakan, Frima Studio y TransGaming.

La provincia cuenta con una amplia gama de programas de apoyo y créditos fiscales para la producción cinematográfica, televisiva y multimedia, y ofrece, entre otros, ayuda a la formación de la mano de obra. Los centros de formación de la Universidad McGill, la Universidad de Montreal, el Centro Nacional de Animación y Diseño (NAD), el Instituto Nacional de la Imagen y el Sonido (INIS), y 3vis forman diplomados altamente cualificados para esta industria en pleno crecimiento.

○ NUEVA ESCOCIA

Nueva Escocia ofrece a las empresas de medios digitales interactivos un importante incentivo para invertir en la provincia gracias a su crédito fiscal reembolsable que se aplica a los costes directamente relacionados con el desarrollo de productos multimedia digitales interactivos. Entre las empresas de juegos líderes de la industria establecidas en **Halifax** se incluyen HB Studios, especializada en la creación de videojuegos espectaculares y desafiantes para ordenador y consola, y Huminah Huminah Interactive, especializada en juegos de entretenimiento en formato Flash y 3D.

¹ Fuente: Aon Consulting's People Risk Index

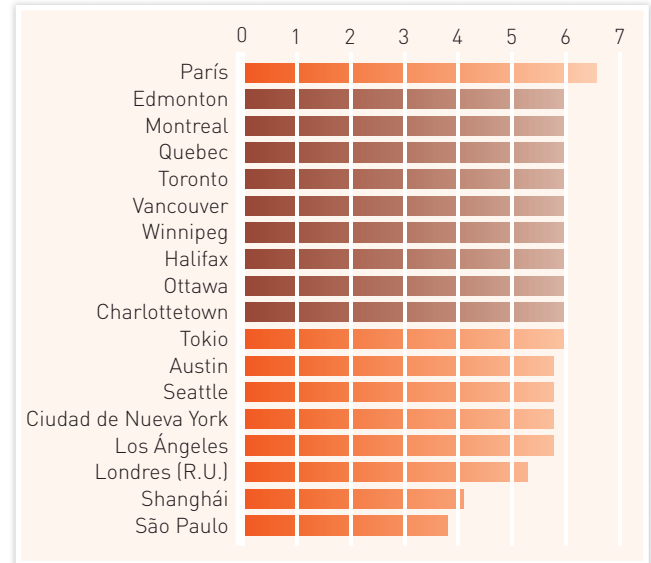
VENTAJAS COMPETITIVAS DE CANADÁ

Ventaja: Infraestructura de talla mundial

La infraestructura pública, moderna y de talla mundial de Canadá apoya la prosperidad económica de sus ciudades y comunidades. Las carreteras, los puentes, los ferrocarriles, los puertos y los aeropuertos canadienses están bien situados, bien construidos, bien mantenidos y son seguros.

- En este gráfico se valora la calidad general de infraestructuras como las de transporte, telefonía y energía. Una valoración de 0 significa que la infraestructura está "extremadamente subdesarrollada", mientras que una valoración de 7 significa que la infraestructura está "bien desarrollada".

Calidad global de las infraestructuras



Fuentes: fDi Benchmark; Foro Económico Mundial, *Global Competitiveness Report (2010/11)*

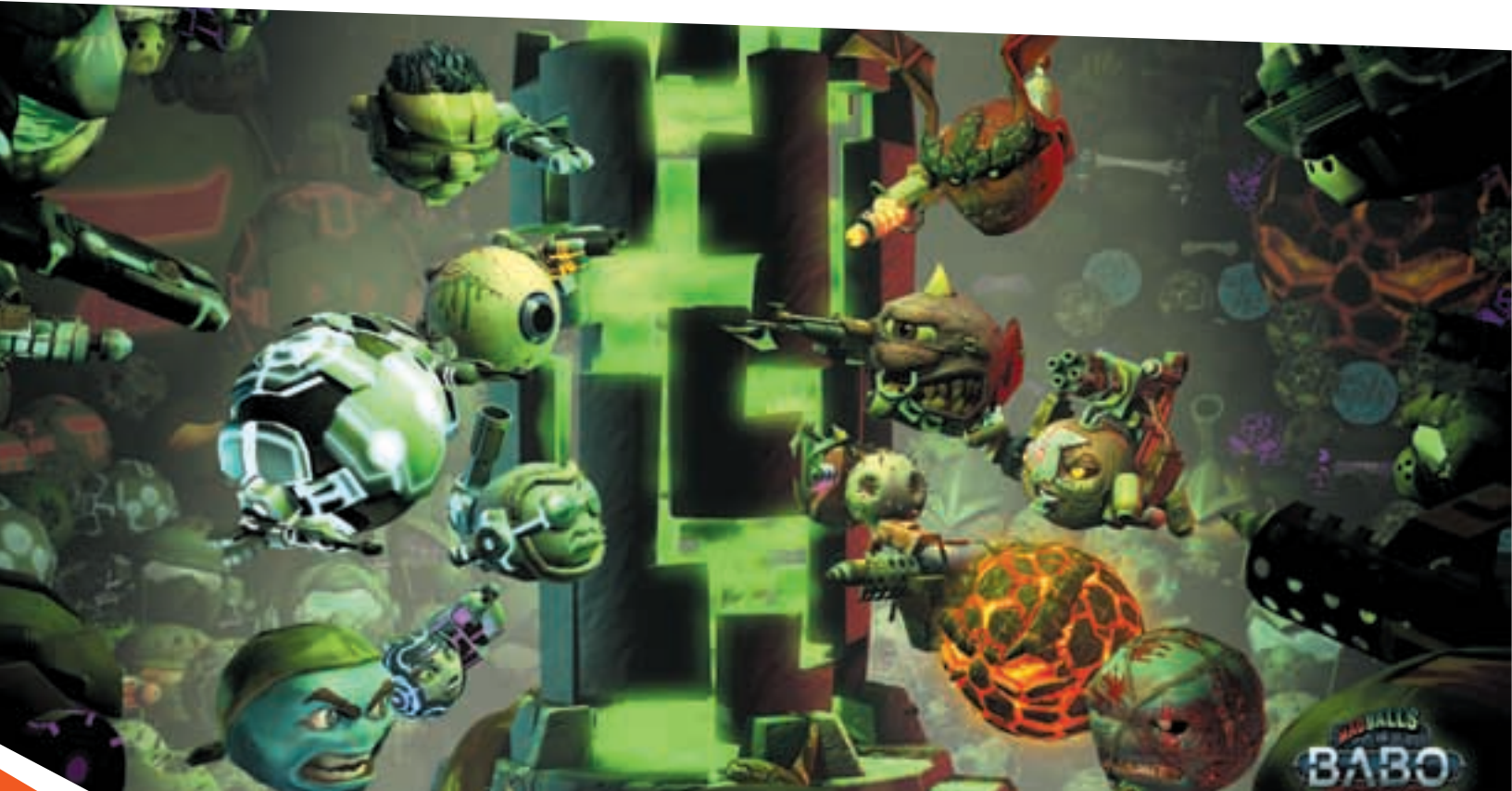


Photo credit: Madballs in BABO: Invasion, Playbrains

Ventaja:

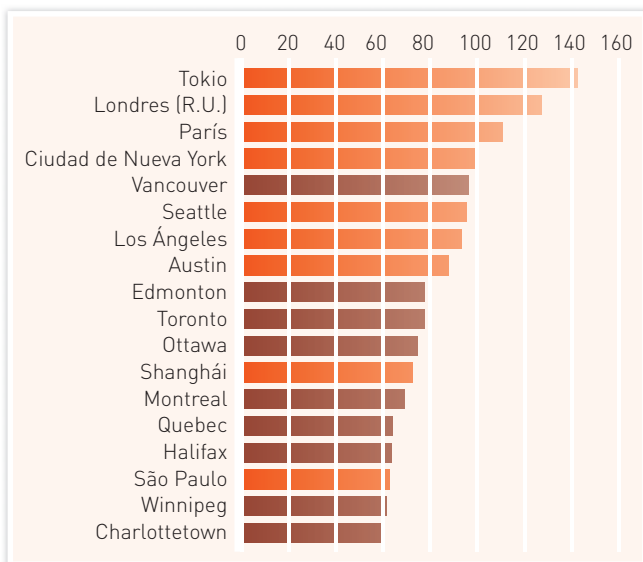
Una excelente calidad de vida a un coste asequible

En comparación con las ciudades asiáticas, europeas y estadounidenses, las ciudades canadienses ofrecen una gran calidad de vida a un coste asequible. En 2011, la Economist Intelligence Unit clasificó Vancouver como la ciudad con la mejor calidad de vida del mundo, mientras que Toronto y Calgary también figuraban entre las 10 mejores.

► En este gráfico se evalúan distintos costes de la vida, incluida la vivienda. Se utiliza la Ciudad de Nueva York como ciudad de referencia, con una ponderación de 100.

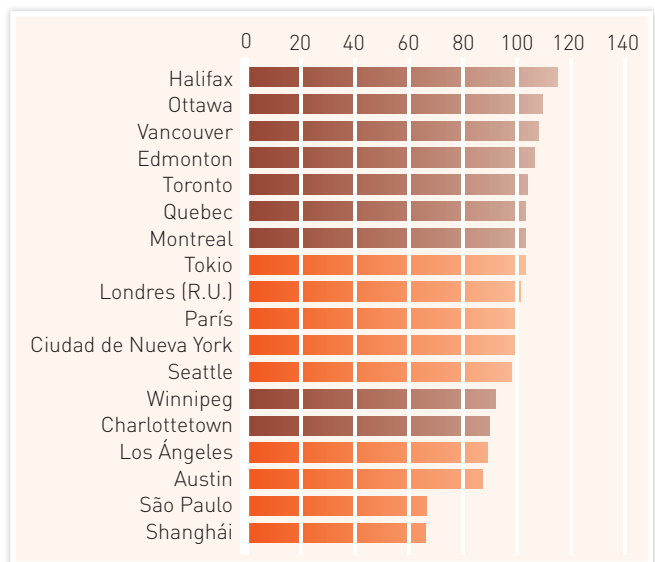
► En este gráfico se evalúan los factores de la calidad de vida. Se utiliza la Ciudad de Nueva York como ciudad de referencia, con una ponderación de 100.

Índice del coste de la vida



Fuentes: fDi Benchmark; fDi intelligence, a partir de datos del Financial Times Ltd.

Índice de la calidad de vida



Fuentes: fDi Benchmark; fDi intelligence, a partir de datos del Financial Times Ltd.

Ventaja:

Tipos impositivos bajos para las empresas

Los tipos impositivos para las empresas en Canadá se han reducido en 2011 al 27,6 por ciento (tipo combinado federal-provincial del impuesto sobre sociedades).

Tipo del impuesto sobre sociedades en los países del G7, del más bajo al más alto*

| | País | 2011 |
|----|----------------|--------------|
| 1. | Reino Unido | 27,0% |
| 2. | Canadá | 27,6% |
| 3. | Alemania | 30,2% |
| 4. | Italia | 31,4% |
| 5. | Francia | 34,4% |
| 6. | Estados Unidos | 39,2% |
| 7. | Japón | 39,5% |

* Tipo impositivo combinado previsto por la ley para el impuesto sobre sociedades del gobierno federal/central y el gobierno provincial/estatal u otro orden de gobierno.

Fuentes: Department of Finance Canada; Invest in Canada (Gobierno de Canadá)

VENTAJAS COMPETITIVAS DE CANADÁ

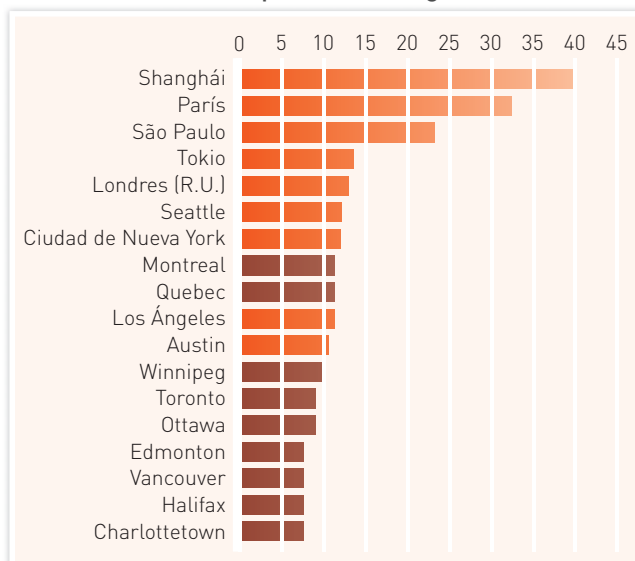
Ventaja:

Cotizaciones poco costosas a la seguridad social

Los trabajadores canadienses cuentan con un excelente régimen de seguridad social, aunque ello no implica que los empresarios deban pagar costes excesivos. En Canadá, las cotizaciones a la seguridad social que deben abonar los empresarios suelen ser inferiores a las de Estados Unidos y los países de Europa.

- Este gráfico ilustra las cotizaciones de las empresas a las prestaciones sociales de los trabajadores, expresadas como porcentaje del sueldo de los empleados.

Cotización de las empresas a la seguridad social



Fuentes: fDi Benchmark; Deloitte International, *International Tax and Business Guide* (octubre de 2009); Towers Watson, *2009/2010 Global 50 Remuneration Planning report*; PricewaterhouseCoopers, resúmenes del impuesto general (octubre de 2009); fDi intelligence, a partir de datos de Towers Watson (agosto de 2010); fDi intelligence, a partir de datos de la Asociación Internacional de la Seguridad Social (agosto de 2010)



Foto: Naughty Bear, Behaviour Interactive

Créditos fiscales para los medios digitales y la producción de animación digital en Canadá

| PROVINCIA | PROGRAMA | DESCRIPCIÓN |
|---------------------------|---|--|
| Colombia Británica | Crédito fiscal para los medios digitales interactivos | 17,5% de los costes de mano de obra admisibles directamente atribuibles a las actividades relacionadas con los medios digitales interactivos, incurridos después del 31 de agosto de 2010 |
| | Crédito fiscal para el capital de riesgo (capital de riesgo para los nuevos medios) | <i>Empresas de capital de riesgo:</i> crédito fiscal no reembolsable de 30% para las inversiones en empresas admisibles (sin límite anual de crédito) <i>Particulares:</i> crédito fiscal reembolsable de 30% para las inversiones en empresas admisibles (máximo: 60.000 dólares de crédito fiscal por año fiscal) |
| | Crédito fiscal para la animación digital o los efectos visuales | 17,5% de los costes de mano de obra admisibles directamente atribuibles a las actividades de animación digital o efectos visuales (sin límite máximo) |
| Manitoba | Crédito fiscal para los medios digitales interactivos | crédito fiscal reembolsable de 40% para los costes de mano de obra de Manitoba admisibles, hasta un máximo de 500.000 dólares |
| Nueva Escocia | Crédito fiscal para los medios digitales | Créditos fiscales iguales al menor de: <ul style="list-style-type: none"> • 50% de los costes de mano de obra de Nueva Escocia admisibles o <ul style="list-style-type: none"> • 25% de los gastos totales incurridos en Nueva Escocia Más: un crédito regional de 10% de los costes de mano de obra admisibles para las producciones realizadas fuera del área metropolitana de Halifax |
| Ontario | Crédito fiscal para los medios digitales interactivos | <ul style="list-style-type: none"> • Productos de medios digitales interactivos "no especificados": 40% de los costes de mano de obra de Ontario admisibles (sin límite máximo) y los gastos admisibles de comercialización y distribución (máximo de 100.000 dólares por producto admisible) • "Productos especificados" (pago por servicio): 35% de los costes de mano de obra de Ontario admisibles (sin límite máximo) |
| | Crédito fiscal para la animación informática y los efectos especiales | 20% de los costes de mano de obra de Ontario admisibles (sin límite máximo) |
| Isla del Príncipe Eduardo | Reducción de los costes de la mano de obra relacionados con la innovación y el desarrollo | 37,5% de los costes de mano de obra de la Isla del Príncipe Eduardo admisibles |

Créditos fiscales para los medios digitales y la producción de animación digital en Canadá (continued)

| PROVINCIA | PROGRAMA | DESCRIPCIÓN |
|-----------|---|--|
| Quebec | Crédito fiscal para la producción de títulos multimedia | <p>Títulos de categoría 1 (títulos comerciales destinados a un público amplio): 30% de los costes de mano de obra admisibles + prima por la versión en lengua francesa: 7,5% de los costes de mano de obra admisibles</p> <p>Títulos de categoría 2 (otros títulos multimedia): 26,25% de los costes de mano de obra admisibles</p> <p><i>Empresas especializadas</i> (crédito basado en los costes de mano de obra admisibles de la empresa y no en los costes de mano de obra admisibles de la producción): si en el certificado consta que un mínimo de 75% de los títulos multimedia admisibles son títulos de la categoría 1 o un mínimo de 75% de los ingresos brutos proceden de títulos de la categoría 1: 30% de los costes de mano de obra admisibles de la empresa</p> <p>+ prima por la versión en lengua francesa: 7,5% de los costes de mano de obra admisibles de la empresa</p> <p>Otro: 26,25% de los costes de mano de obra admisibles de la empresa</p> |
| | Crédito fiscal para la animación informática y los efectos especiales digitales | <p>Para el crédito fiscal para la producción cinematográfica y televisiva de Quebec: 10% de los costes de mano de obra de Quebec admisibles (máximo: 5% de los costes de producción).</p> <p>Para el crédito fiscal para servicios de producción de Quebec: 20% de los costes de mano de obra de Quebec admisibles".</p> |

Fuente: The Big Table: Digital Media and Animation Incentives in Canada (2010), PriceWaterhouseCoopers



Foto: Assassin's Creed II, Ubisoft

EVALUACIÓN COMPARATIVA DE LOS LUGARES PARA INVERTIR

Los cuadros y gráficos incluidos en las páginas anteriores han sido creados por fDi Benchmark, un servicio ofrecido por el Financial Times Ltd. (www.fdibenchmark.com). Esta herramienta de búsqueda se apoya en bases de datos y evaluaciones de lugares, reconocidas por la industria, para medir el atractivo de países, estados/provincias y ciudades de todo el mundo con relación a sectores específicos y proyectos de inversión.

- ▶ Las siguientes ciudades canadienses y extranjeras seleccionadas para la evaluación comparativa son lugares con una concentración importante de empresas de medios digitales: Austin, Charlottetown, Edmonton, Halifax, Londres, Los Ángeles, Montreal, Ciudad de Nueva York, Ottawa, París, Quebec, São Paulo, Seattle, Shanghai, Tokio, Toronto, Vancouver y Winnipeg.
- ▶ El perfil de la empresa modelo incluido más abajo es el de un estudio de diseño de juegos en línea con 40 empleados que trabajan en una oficina en el centro de la ciudad.

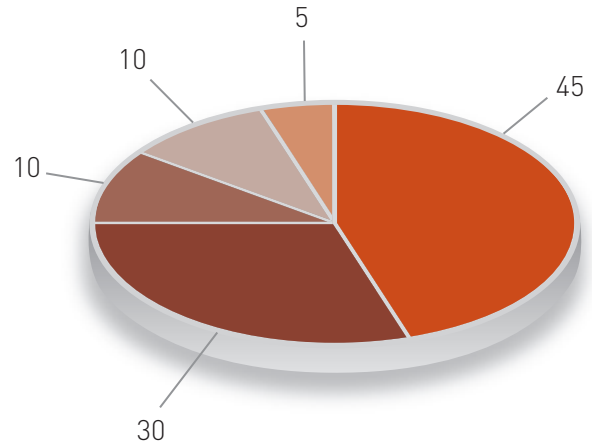
Centro de diseño de juegos en línea

| FACTOR DE COSTE | ESPACIO UTILIZADO |
|--|-------------------------|
| Propiedad | Metros cuadrados |
| Ocupación total (alquiler de oficina en la ciudad) | 800 m ² |

| TIPO DE EMPLEADO | PLANTILLA |
|-------------------------------------|-----------|
| Gestión general | |
| Director de unidad de negocios | 1 |
| Director de proyecto | 2 |
| Finanzas | |
| Contable | 1 |
| Marketing | |
| Director de marketing | 3 |
| Gerente de marketing | 1 |
| Asistente de marketing de productos | 3 |
| Director de marketing de productos | 2 |
| Ventas | |
| Analista de ventas | 2 |
| Ejecutivo de ventas | 4 |
| Ejecutivo principal de ventas | 2 |
| Gerente principal de ventas | 1 |
| Tecnología de la información | |
| Diseñador principal | 2 |
| Programador principal | 2 |
| Desarrollador web principal | 2 |
| Programador de software | 2 |
| Diseñador de sistemas | 2 |
| Desarrollador web | 6 |
| Gerente de desarrollo de sitios web | 1 |

| TIPO DE EMPLEADO (CONTINUED) | PLANTILLA |
|------------------------------|-----------|
| Administración | |
| Secretario | 1 |
| Plantilla total | 40 |

Propiedades del modelo cualitativo/ponderación



| VISIÓN GENERAL DEL MODELO DE PONDERACIÓN | PONDERACIÓN |
|---|--|
| Presencia de un conglomerado industrial | 45% ■ |
| Disponibilidad y calidad de la mano de obra | 30% ■ |
| Entorno empresarial general | 10% ■ |
| Infraestructura y accesibilidad | 10% ■ |
| Entorno de vida | 5% ■ |

VENTAJAS COMPETITIVAS DE CANADÁ

Canadá se enorgullece de ofrecer numerosas ventajas y un potencial incomparable. Es un país en el que las empresas pueden lograr la excelencia a escala mundial.

UNA MANO DE OBRA CON UN GRAN NIVEL DE INSTRUCCIÓN

Canadá se clasifica en segundo lugar de los países de la Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) en materia de educación superior.

(Fuente: IMD, *World Competitiveness Yearbook 2010*)

UN ENTORNO EMPRESARIAL FAVORABLE

La Economist Intelligence Unit clasifica a Canadá en primer lugar de los países del G7 como el mejor lugar para hacer negocios en los próximos cinco años.

(Fuente: Economist Intelligence Unit, *Business Environment Ranking*, marzo de 2011)

UNA ECONOMÍA SÓLIDA

Desde el tercer trimestre de 2009, la economía de Canadá ha registrado un crecimiento continuo durante seis trimestres consecutivos y se ha recuperado completamente de las pérdidas de empleo y producción ocurridas durante la crisis económica mundial. (Fuente: Ministerio de Hacienda de Canadá, Presupuesto de 2011)

ESTABILIDAD FINANCIERA

Durante los últimos tres años, el Foro Económico Mundial ha declarado en repetidas ocasiones que el sistema bancario de Canadá es el mejor del mundo.

TIPOS IMPOSITIVOS BAJOS

El tipo impositivo general de Canadá para las nuevas inversiones empresariales es considerablemente inferior al de cualquiera de los demás países del G7, mientras que los tipos del impuesto de sociedades figuran entre los más bajos del G7.

(Fuente: Ministerio de Hacienda de Canadá, 2010)

INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y DESARROLLO EXPERIMENTAL

Canadá ofrece un programa de Investigación Científica y Desarrollo Experimental muy generoso y tiene los costes más bajos del G7 en los sectores económicos impulsados por la I+D. (Fuentes: KPMG, *Competitive Alternatives 2010*; OCDE)

TLCAN

Gracias al Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN), Canadá ofrece a los inversores acceso a un mercado de más de 448 millones de consumidores, con un PIB continental combinado superior a los 16,3 billones de dólares estadounidenses.

(Fuente: Banco Mundial, *World Development Indicators Database*, 2010)

UN LUGAR IDEAL PARA VIVIR Y TRABAJAR

Universidades de prestigio mundial, un sistema de servicios de salud reconocido en todo el mundo, ciudades acogedoras y limpias, y paisajes espectaculares hacen de Canadá un lugar excelente para invertir, trabajar, vivir y crear una familia. (Fuentes: Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, *Human Development Report 2010*;

Economist Intelligence Unit, *Global Liveability Report 2010*)



Invertir en Canadá –
Cuidamos sus negocios

Invertir en Canadá

Foreign Affairs and International Trade Canada

111 Sussex Drive

Ottawa, Ontario, Canada K1N 1J1

vp.investincanada.com

Catalogue Number FR5-38/1-2011E

ISBN 978-1-100-18407-4