

2009

Invierta en Canadá

JUEGOS Y MEDIOS DIGITALES



Canada 

INVERSIONES EN CANADÁ

- » Entre 2007 y 2009, **Activision**, una empresa con base en California, expandió sus instalaciones en Beenox, Quebec, añadiendo varios cientos de nuevos empleos e instalaciones de capacitación.
- » En 2008, **Longtail Studios**, de Nueva York, continuó su expansión en Canadá, al abrir un nuevo estudio en Charlottetown, Isla del Príncipe Eduardo.
- » En el 2007, **Ubisoft Entertainment SA**, de Francia, expandió sus instalaciones de producción, creando aproximadamente 1,000 empleos en Montreal, Quebec.
- » En 2007, **Eidos Interactive Ltd.**, una empresa con base en el Reino Unido, estableció una nueva instalación en Montreal, Quebec, creando así 350 empleos.

PRINCIPALES EDITORIALES EN CANADÁ

Activision Blizzard
Electronic Arts
Eidos Interactive
Koei
THQ
Ubisoft Entertainment

COMPAÑÍAS LÍDERES CANADIENSES

Artificial Mind & Movement
Artifact Software
Beenox
Bioware
Digital Extremes
HB Studio
New Horizon Interactive
Other Ocean Interactive
Project Whitecard
Radical Entertainment
Relic Entertainment
Silicon Knights

Iron Man developed by Artificial Mind & Movement (Montréal, Canada)

Canadá es sede de algunas de las marcas más conocidas de la industria de los videojuegos. Existen buenas razones por las que compañías como Activision, Disney, Electronic Arts (EA), Eidos, Koei, Microsoft Games, THQ y Ubisoft han establecido sus negocios en Canadá.

Canadá cuenta con más de 500 empresas a todo lo largo de la cadena de valor en este sector, desde hardware, herramientas y mecanismos facilitadores del desarrollo hasta servicios de soporte, desarrolladores y editoriales. En el 2008, 260 compañías de juegos para computadoras dieron empleo por sí solas a 14,000 personas y produjeron más de \$2 mil 200 millones¹ de dólares canadienses en ingresos².

Las empresas de medios digitales eligen a Canadá por su calidad de vida, los créditos a la producción y sus profesionistas creativos. Contratan a personal bien entrenado, procedente de reconocidas escuelas canadienses, tales como el Centre for Digital Media, la Universidad Simon Fraser, la Universidad de la Columbia Británica, los institutos de educación superior de Sheridan, Seneca y Centennial, el Matane Cégep, la Universidad de Sherbrooke, el Centro Nacional de Diseño de Animación y la Universidad de Nuevo Brunswick.

Capacidades clave

Los desarrolladores y casas editoriales con base en Canadá han creado juegos galardonados para todas las plataformas.

Juegos de consola: Entre los juegos de consola líderes dentro de su categoría que han sido desarrollados en Canadá se incluyen Too Human por Silicon Knights, Unreal Tournament por Digital Extremes, Crash of the Titans por Radical Entertainment (Activision Blizzard), Neverwinter Nights por Bioware (EA), Super Mario Strikers por Next Level Games y Bee Movie por Beenox (Activision).

Juegos en línea: Entre los juegos en línea populares que han sido creados en Canadá se incluyen Warhammer por Relic (THQ), Club Penguin por New Horizon Interactive (Disney Interactive), NHL 09 SPORTSTM de HB Studios, Need for Speed de EA y Assassin's Creed de Ubisoft.

Juegos para dispositivos móviles: Canadá es sede de varios desarrolladores para dispositivos móviles que han producido títulos como Emily Yeung (Marblemedia), Spiderman: Friend or Foe (Artificial Mind & Movement), y Super Monkey Ball (Other Ocean Interactive).

Juegos para jugadores ocasionales: Canadá es un participante importante en el mercado de juegos para jugadores ocasionales (el cual experimenta un crecimiento acelerado), con títulos que incluyen: Sally's Salon (Games Café) y los juguetes y el sitio de internet Webkinz (Ganz).

Canadá también está desarrollando una experiencia significativa en **juegos serios**, los cuales usan una tecnología similar a la de los juegos para propósitos de capacitación y simulación. CMLabs y CFB Gagetown desarrollan simuladores de defensa, mientras que Coole Immersive, Artifact Software y Xpan Interactive se especializan en capacitación industrial. Spongelab Interactive y Project Whitecard están trabajando en juegos de matemáticas y ciencias.

Otros participantes de la cadena de valor incluyen a: **fabricantes de herramientas para desarrolladores** con base en Canadá, tales como Softimage (Autodesk) y XYZ RGB; **especialistas en efectos de movimiento**, como D-BOX, Gesture Tek Technologies y Mgestyk Technologies; y desarrolladores de conjuntos de programas adaptados a la configuración (**middleware**) para múltiples jugadores, como Quazal Technologies. El **hardware** fabricado en Canadá incluye chips gráficos ATI (AMD), palancas de control (Quanser) y sistemas de imágenes en 3D (Arius3D). Las **herramientas y servicios** de apoyo incluyen la animación (Side Effects, Toon Boom), los efectos visuales, (Rainmaker), las pruebas (Bug-Tracker, Enzyme), la localización (Babel) y movilidad entre plataformas (TransGaming).

¹ A menos que se indique lo contrario, todos los valores están expresados en dólares canadienses. ² Asociación de Programas de Entretenimiento de Canadá.

Columbia Británica

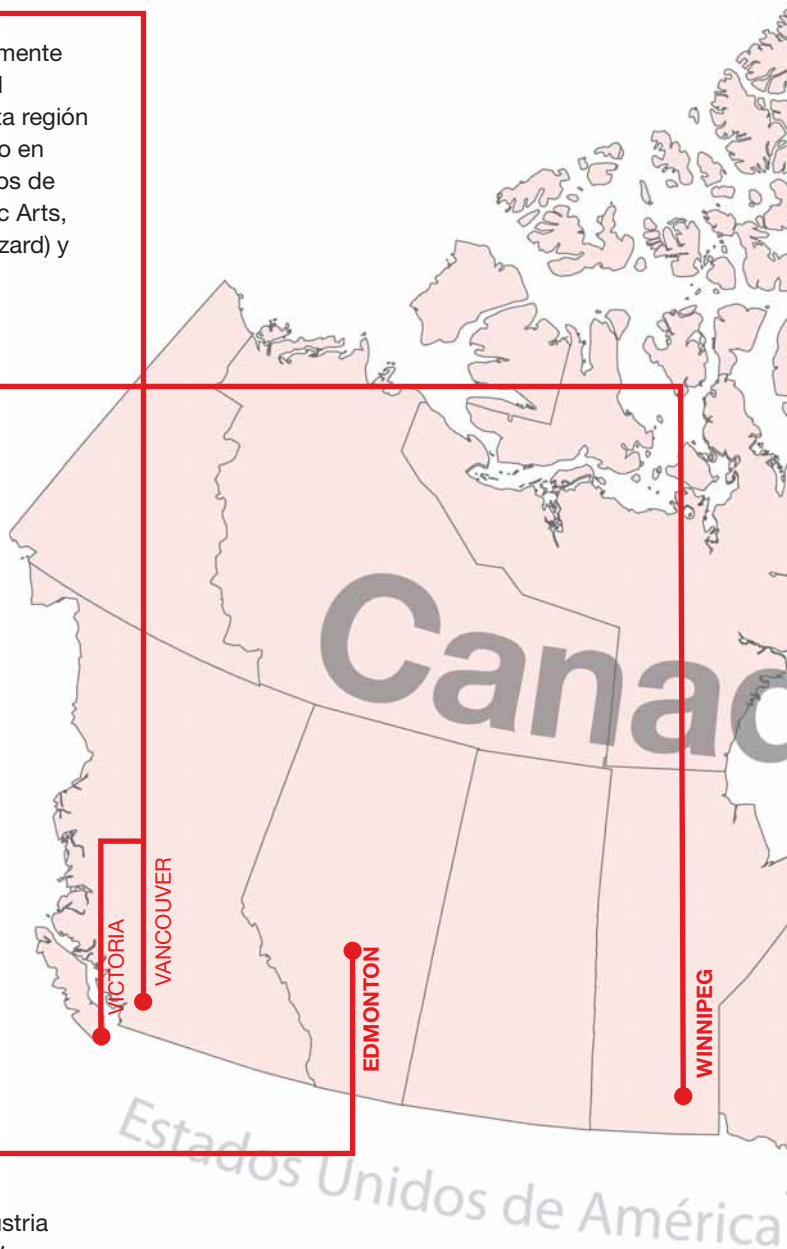
Con más de 1,000 empresas que dan empleo a aproximadamente 15,000 personas y que producen ingresos por más de \$2 mil millones al año, el sector de medios digitales y juegos de esta región se encuentra entre los conglomerados con mejor desempeño en el mundo. **Vancouver** es el centro de desarrollo de videojuegos de punta, el cual atrae a empresas líderes, tales como Electronic Arts, Radical Entertainment (ahora una empresa de Activision Blizzard) y Relic Entertainment (ahora parte de THQ Inc.).

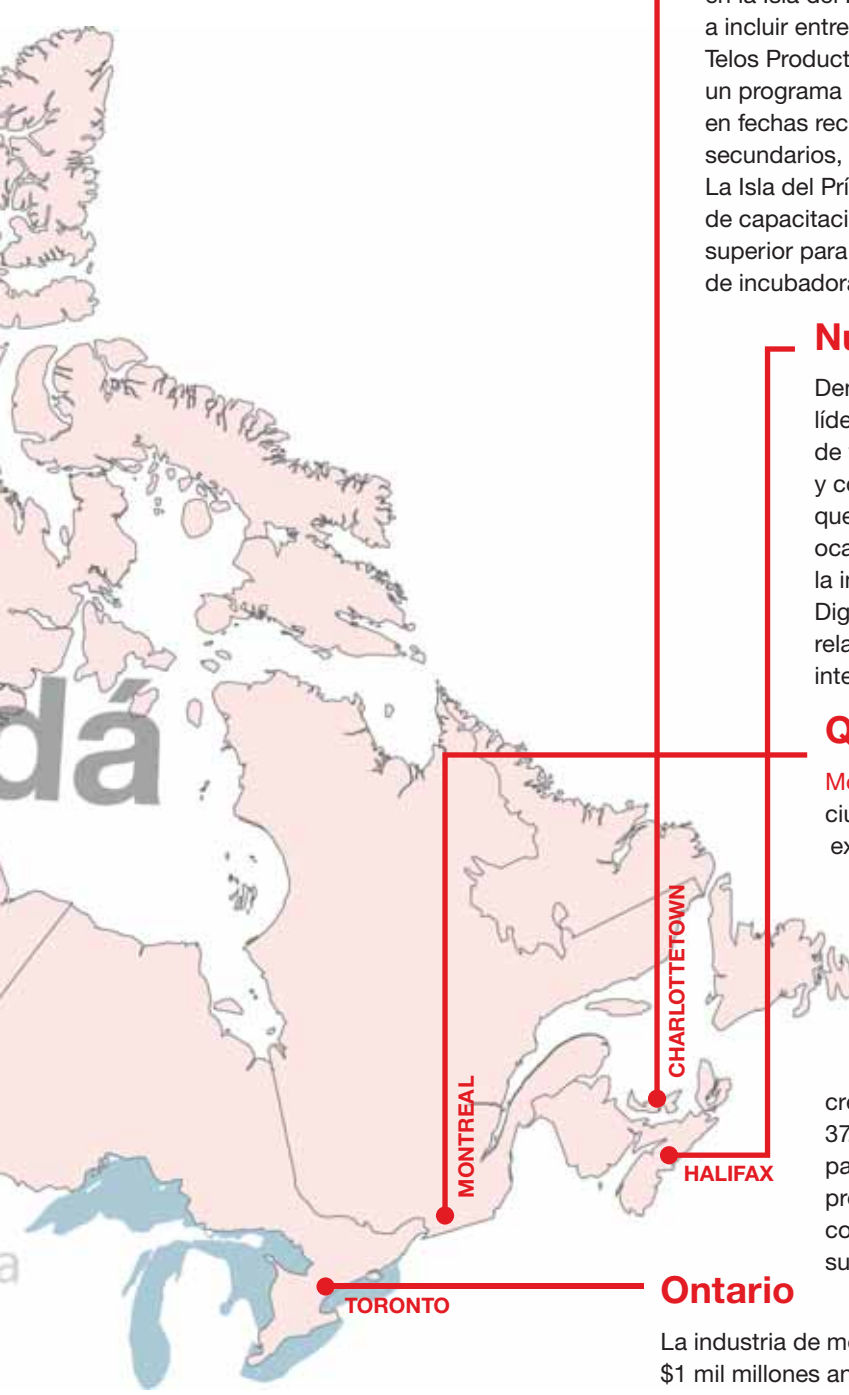
Manitoba

Winnipeg posee un conglomerado de medios digitales en crecimiento, con aproximadamente 125 empresas enfocadas en medios digitales y juegos interactivos. Durante los últimos tres años, los ingresos de la industria de videojuegos en Manitoba se han incrementado en un 850 por ciento. Esto se debe en parte a los incentivos como el Descuento Impositivo para el Sector de los Medios Digitales Interactivos de Manitoba, que ofrece un crédito fiscal reembolsable de 40 por ciento sobre gastos reembolsables para la producción de proyectos de medios digitales y para el financiamiento disponible a través de un fondo dirigido específicamente a industria. La industria también recibe apoyo a través de programas de educación de punta de la Universidad de Manitoba y del Instituto Red River, los cuales desarrollan y capacitan talentos para todas las áreas de los medios digitales y, a través de la presencia de incubadoras de negocios líderes, tales como Fortune Cat Games Studio y el Eureka Project en el Parque de Investigación y Tecnología Smartpark de la Universidad de Manitota.

Alberta

Edmonton es sede de muchos desarrolladores líderes en la industria de los juegos, incluyendo a BioWare (ahora parte de Electronic Arts), una empresa de entretenimiento electrónico reconocida mundialmente, y XGen, un desarrollador y editor de juegos de flash. Las empresas e institutos de investigación en Alberta también han demostrado su experiencia en el desarrollo de juegos serios.





Isla del Príncipe Eduardo (PEI)

Charlottetown es una ubicación emergente en el desarrollo de juegos, en gran parte gracias a la estrategia gubernamental Gameplan para el sector. En sólo tres años, el crecimiento de la industria de los juegos en la Isla del Príncipe Eduardo, que previamente no existía, ha llegado a incluir entre sus empresas a Other Ocean Interactive, Bight Games, Telos Productions y Longtail Studios. La Isla del Príncipe Eduardo ofrece un programa atractivo de reembolsos laborales para desarrolladores y, en fechas recientes, estableció nuevos programas de capacitación post-secundarios, para satisfacer la demanda futura de trabajadores capacitados. La Isla del Príncipe Eduardo también alberga a Game Force, una iniciativa de capacitación por medio de juegos para estudiantes de escuelas media superior para después de la escuela, y GameGarage, un programa veraniego de incubadoras para recién graduados en ciencias computacionales.

Nueva Escocia

Dentro de la industria del juego, **Halifax** es sede de empresas líderes, tales como HB Studios, que se especializa en la creación de videojuegos espectaculares y retadores para computadoras y consolas de videojuego, y Huminah Huminah Interactive, que se especializa en juegos de flash y en 3D para jugadores ocasionales. Nueva Escocia ofrece un incentivo sustancial para la inversión, a través de su Descuento Impositivo para Medios Digitales. Este es un crédito fiscal reembolsable para costos relacionados directamente con el desarrollo de productos interactivos para medios digitales.

Quebec

Montreal se está convirtiendo rápidamente en una de las ciudades más atractivas del mundo para el establecimiento y la expansión de empresas dentro de la industria del desarrollo de juegos: en los últimos cinco años, ha crecido más del 400 por ciento. La industria emplea a más de 5,000 personas en empresas pioneras, tales como Ubisoft, Eidos Interactive, Electronic Arts y Activision. Exitosos estudios creativos, tales como Artificial Mind & Movement y Sarbakan, también han convertido a esta provincia en su hogar. El gobierno de Quebec cuenta con un programa de crédito fiscal reembolsable sumamente competitivo para hasta 37.5 por ciento de los gastos en fuerza laboral reembolsables para la producción de títulos de multimedia, lo que les proporciona a las compañías del sector costos operativos confiables y bajos, así como incentivos financieros ajustados a sus necesidades.

Ontario

La industria de medios digitales de Ontario genera ingresos superiores a los \$1 mil millones anuales y atrae inversiones de participantes mundiales, tales como Capsom y Koei. Ontario ofrece más de 124 programas educativos con juegos digitales, a través de sus instituciones de clase mundial y es reconocida en todo el mundo por sus artistas, diseñadores, animadores y programadores. Además, los créditos fiscales para I&D e incentivos para medios digitales de Ontario pueden reducir los costos en más del 60 por ciento.

METODOLOGÍA

Este estudio de evaluación comparativa calcula la competitividad de varios conglomerados canadienses respecto de ubicaciones comerciales internacionales con las que compiten. Con base en la perspectiva de un inversionista, la investigación y el análisis utilizan un prototipo de proyecto de inversión representativo (una operación para desarrollar programas y multimedia; ver perfil en la página 5), para evaluar el criterio que los responsables de tomar las decisiones en las empresas generalmente analizan, cuando evalúan las alternativas de ubicación para la inversión extranjera.

Este ejercicio de evaluación comparativa de sitios internacionales fue realizado por IBM-Plant Location International (IBM-PLI), una firma de consultoría en materia de localización, reconocida a nivel mundial. IBM-PLI realizó una investigación objetiva para evaluar el costo y la calidad comparativos de realizar negocios en varias ubicaciones, simulando el enfoque utilizado por los inversionistas cuando someten a investigación a los candidatos para los proyectos de inversión empresariales. El estudio de evaluación comparativa analiza entre 250 y 300 indicadores de ubicación financiera y cualitativa, en la evaluación de cada subsector de la industria.

Para evaluar la calidad del ambiente de negocios en funcionamiento en un sitio, se recopilieron datos de diversas fuentes para los diferentes subfactores en cada una de las categorías que figuran en la tabla del ambiente de operación (página 5). Los datos para la estimación cualitativa fueron convertidos en puntajes comparables (cero a 10) para cada subcategoría y subfactor, utilizando un enfoque de marcador ponderado. Se asignaron ponderaciones a cada categoría y subfactor de ubicación, para demostrar su importancia relativa en el proceso de selección de ubicación. Estas ponderaciones son específicas para cada subsector de la industria y se basan en la experiencia de IBM-PLI para ayudar a los inversionistas a decidir de manera estratégica la selección de sitios.

También se llevó a cabo un análisis financiero de alto nivel, para tomar en cuenta las principales inversiones que varían en función de la ubicación y los costos e ingresos de operación para cada perfil de proyecto representativo. Se calcularon y descontaron las proyecciones de flujo de fondos para un período de 10 años, incorporando tasas de inflación anticipadas, para determinar su valor neto actual y para determinar su valor actualizado neto.

» evaluación comparativa del costo y la calidad de llevar a cabo negocios en ubicaciones mundiales.

EVALUACION COMPARATIVA



Dawn of War II developed by Relic Entertainment (Montréal, Canada)

EVALUACIÓN COMPARATIVA DE SITIOS PARA INVERTIR

PERFIL DE PROYECTO REPRESENTATIVO



EA Playground developed by Electronic Arts (Vancouver, Canada)

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LAS OPERACIONES

Desarrollo de juegos y multimedia

MOTORES CLAVE DEL PROYECTO

- » Presencia de personal con experiencia en la industria, así como de personal especializado con licenciatura o grado superior
- » Acceso a investigación y a la tecnología (universidades, incubadores, financiamiento a I+D, etc.)

ANÁLISIS DEL GASTO DE OPERACIONES

REQUISITOS DEL PROYECTO PARA LA ELABORACIÓN DE MODELOS FINANCIEROS

MANO DE OBRA

(PLANTILLA TOTAL = 28)

- Programador: 10
- Animador: 6
- Productor: 2
- Artista: 2
- Diseñador: 2
- Jefe de equipo: 3
- Personal de pruebas: 2
- Constructores de niveles: 1

INSTALACIONES

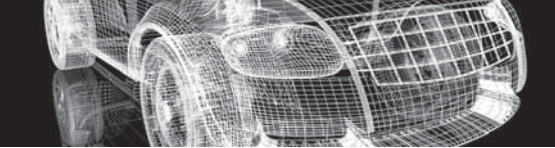
Construcción: 25,000 pies cuadrados

AMBIENTE DE OPERACION

AMBIENTE GENERAL DE NEGOCIOS » 10%*	» Cumplimiento con la protección de normas de confidencialidad, seguridad de información, derechos de PI; » Disponibilidad de apoyo e incentivos financieros; » Calidad del apoyo de las agencias gubernamentales y de desarrollo; » Procedimientos de autorización de negocios; » Estabilidad económica y financiera; » Estabilidad política
POTENCIAL LOCAL PARA RECLUTAR PERSONAL CAPACITADO » 30%*	» Presencia de empleados con experiencia en video juegos ; » Presencia de población estudiantil; » Escasez general en el mercado laboral (desempleo); » Tamaño general de la fuente laboral
PRESENCIA DE INDUSTRIAS / CONGLOMERADOS » 20%*	» Presencia de base industrial ; » Importancia de I&D
FLEXIBILIDAD LABORAL Y REGLAMENTOS » 5%*	» Flexibilidad en la contratación y despido; » Relaciones industriales / actitud de sindicatos; » Reglamentos de jornada laboral; » Permisos de trabajo
INFRAESTRUCTURA Y COMUNICACIONES » 10%*	» Acceso por aire; » Calidad y confiabilidad de TI y telecomunicaciones; » Confiabilidad en el suministro de energía; » Red y congestión de carreteras; » Transporte público
BIENES INMUEBLES » 10%*	» Disponibilidad de espacios para oficinas
AMBIENTE PARA VIVIR » 15%*	» Atractivo para jóvenes reclutas internacionales; » Atractivo para expatriados; » Costo de vida



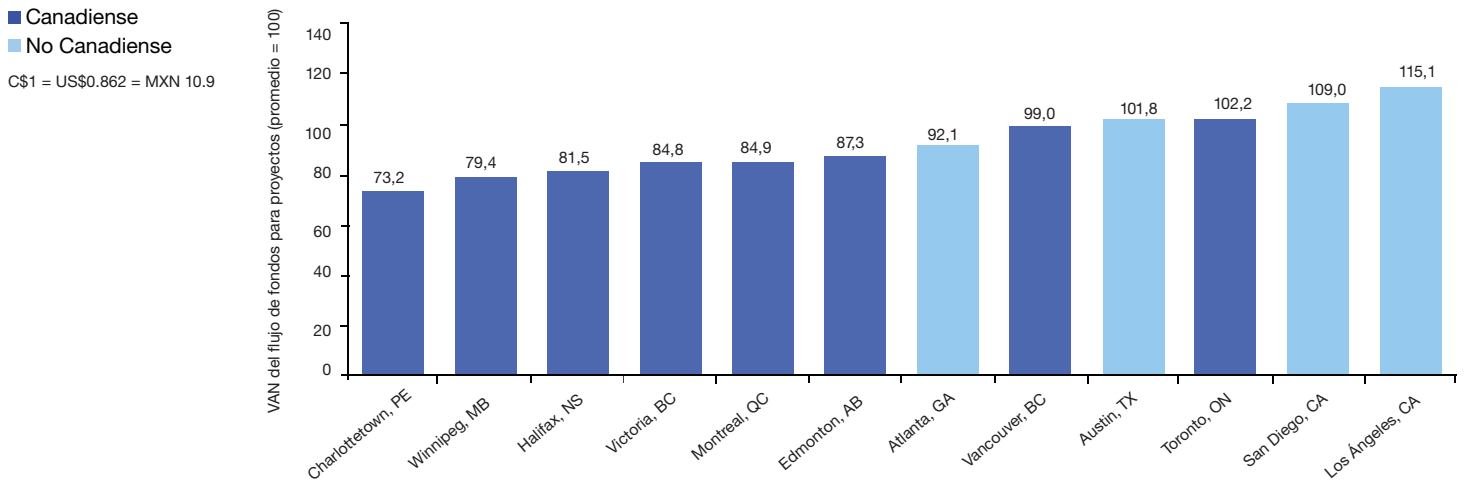
Kung Fu Panda: Legendary Warriors developed by Artificial Mind & Movement (Montréal, Canada)



PROPUESTA CANADIENSE DE VALOR

Canadá es sede de prósperos conglomerados dedicados a los medios digitales, con grandes fuentes de empleados, quienes poseen las habilidades especializadas necesarias para diseñar software y productos para juegos. Su alto nivel de vida y costo de vida asequible hacen de Canadá uno de los sitios más atractivos para el talento creativo que es necesario para el éxito de las empresas de juegos.

EVALUACIÓN DE COSTOS*

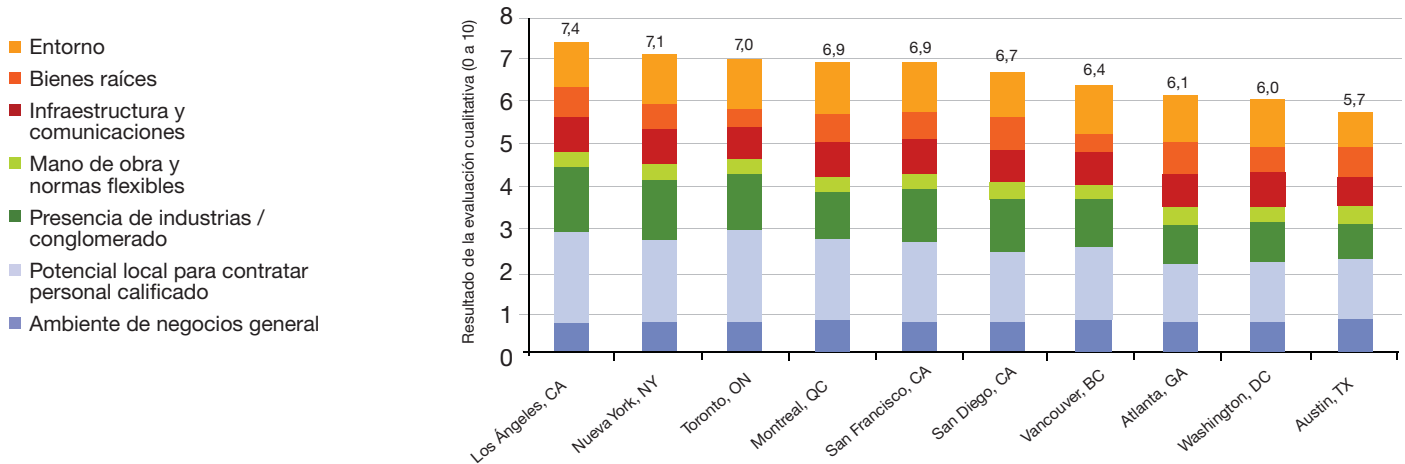


Costos de operación favorables

Los emplazamientos canadienses como Charlottetown, Winnipeg, Halifax, Victoria, Montreal y Edmonton les ofrecen a los inversionistas excelentes opciones con costos competitivos, en los cuales ubicar sus operaciones de desarrollo de juegos dentro

de América del Norte. Aunque más caras, Vancouver y Toronto son consideradas aún más redituables que la mayoría de los lugares clave (hotspots) para el desarrollo de juegos en Estados Unidos y Europa.

EVALUACIÓN CUALITATIVA DEL AMBIENTE DE OPERACIÓN*



Sólidos conglomerados con abundantes recursos

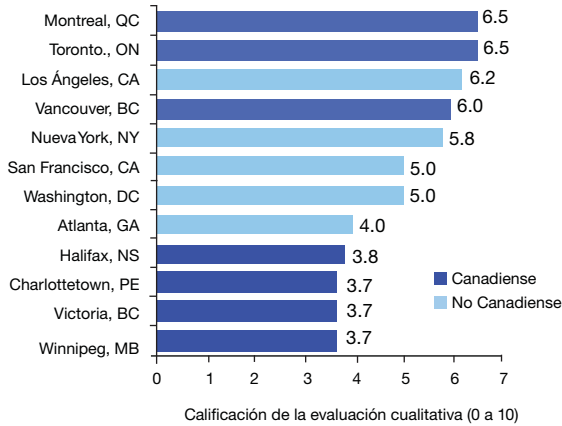
Toronto, Montreal y Vancouver, los tres conglomerados de juegos más grandes de Canadá, se ubican en los niveles más altos de la clasificación, en lo que a la dimensión cualitativa se refiere; Toronto y Montreal se ubican entre las 5 ubicaciones más competitivas de América del Norte. La disponibilidad de

habilidades relacionadas con la multimedia, la industria del cine y la computación en los tres mercados dan como resultado, en términos de su potencial para contratar personal calificado, un sólido desempeño.

*A menos que se indique lo contrario, los gráficos representan los resultados de la evaluación de IBM-PLI.



Presencia de empleados con experiencia en el sector de juegos (ciudades mejor clasificadas)*



Una fuerza laboral capacitada y motivada

Las empresas dedicadas al desarrollo de juegos requieren una combinación de profesionistas capacitados en el diseño de software y en medios. Este estudio utilizó cálculos aproximados del número de esta clase de profesionistas que estuviesen disponibles en la región.

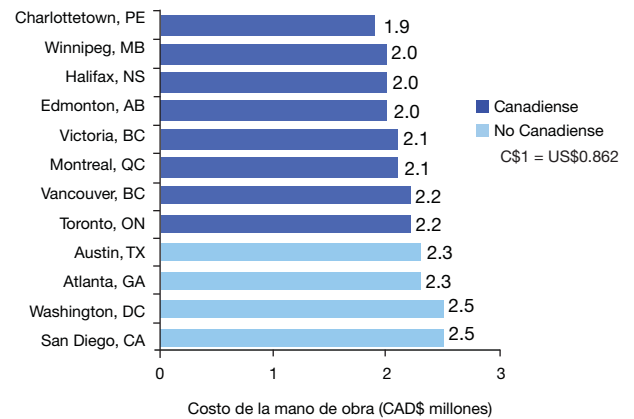
Al invertir en las personas y acoger a talentos procedentes de todo el mundo, Canadá le proporciona a las empresas de juegos el acceso a una fuerza laboral productiva y altamente calificada. Centros bien establecidos, como Montreal, Toronto y Vancouver, y conglomerados en crecimiento, como Halifax, Charlottetown, Victoria y Winnipeg, le ofrecen a los inversionistas una fuente considerable de empleados con experiencia que ya trabajan en la industria del juego.

Costos laborales competitivos

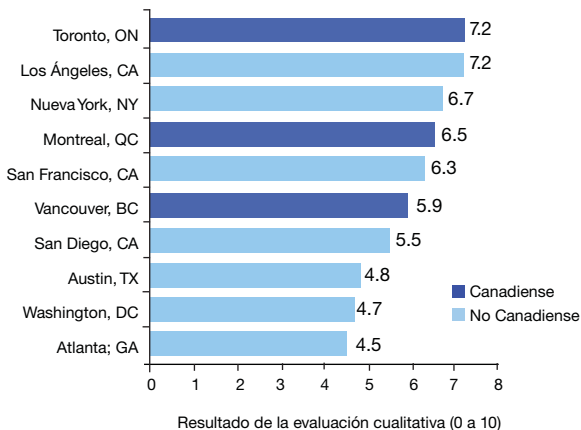
Un cálculo del costo anual aproximado de la mano de obra para una empresa de juegos típica demuestra el potencial significativo en términos de ahorro de costos de las ubicaciones canadienses sobre sus equivalentes destacados en los Estados Unidos. La evaluación toma en cuenta a programadores y animadores, quienes constituyen una gran parte de los requisitos de mano de obra de las empresas de desarrollo de juegos.

Los menores costos de ofrecer prestaciones laborales constituyen un componente importante de la ventaja del costo de la mano de obra en Canadá, con respecto a los Estados Unidos. Gracias al sistema nacional de salud pública de Canadá, la mayor parte de los costos de los seguros médicos recibe financiamiento público, en lugar de ser pagados por el empleador, lo cual da como resultado ahorro significativos.

Cálculo del costo laboral anual de la mano de obra (ciudades mejor clasificadas)*



Potencial local para contratar personal (ciudades mejor clasificadas)*



Una vasta fuente de talentos

En su conjunto, el tamaño de la fuente de mano de obra, es decir, el número de empleados para el desarrollo de juegos, tales como programadores, personal de la industria cinematográfica y de video, el tamaño de la población estudiantil y la limitación del mercado laboral, son consideraciones importantes a la hora de evaluar las ubicaciones y la disponibilidad de la fuerza laboral.

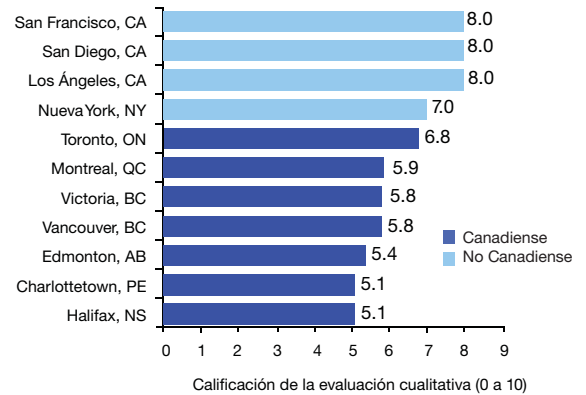
Ciudades canadienses como Toronto, Montreal y Vancouver brindan acceso a un gran número de personal con habilidades adecuadas para la industria de los juegos. La presencia de numerosos estudiantes de ciencias de la computación asegura que los tres conglomerados más grandes de juegos de Canadá podrán seguirle ofreciendo una fuente de empleados calificados a los inversionistas potenciales.

Conglomerados vanguardistas de juegos

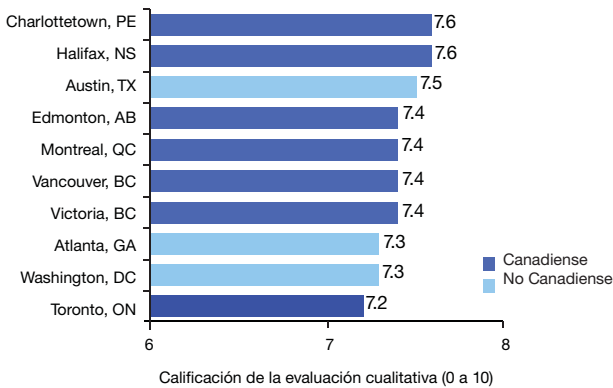
Los conglomerados de las empresas de juegos sacan provecho de la gran eficiencia y de las tasas crecientes de mejora e innovación, resultado de las cada vez más sólidas redes de investigación y desarrollo (I&D) y las relaciones con instituciones de capacitación, compradores y proveedores.

Canadá alberga a varios centros establecidos y lugares clave (hotspots) emergentes para el desarrollo de juegos, los cuales entienden la importancia de la I&D y su impacto en el creativo ambiente de operación de las empresas de juegos. Los conglomerados canadienses concentran recursos clave de I&D, lo cual hace posible que las empresas vayan más allá de los límites del diseño de juegos de video. La evaluación de I&D toma en cuenta los gastos, la presencia de universidades e institutos de investigación con un enfoque en programación de computadoras, el número de institutos de animación, patentes y el Índice de Competitividad Mundial de Conocimientos (World Knowledge Competitive Index).

La importancia de I&D (ciudades mejor clasificadas)*



Ambiente de negocios general (ciudades mejor clasificadas)*



Un entorno empresarial propicio

La estabilidad económica, el apoyo del gobierno y de las agencias de desarrollo económico locales, los incentivos para I&D, los procedimientos para la autorización de negocios, el apoyo financiero disponible para las empresas, las políticas de privacidad, la seguridad de la información y los derechos de propiedad intelectual, todas son consideraciones importantes para los negocios a la hora de invertir o expandir sus operaciones.

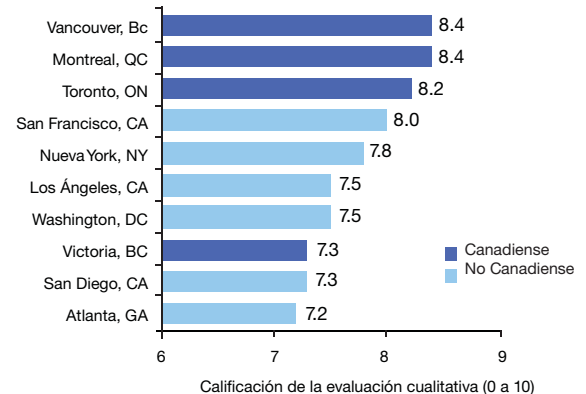
Canadá en conjunto y todas las ciudades canadienses evaluadas ofrecen un ambiente de negocios general sumamente sólido, con base en diversas medidas internacionales publicadas por el IMD, la Unidad de Inteligencia de The Economist, el Foro Económico Mundial y otras instituciones. Por ejemplo, Canadá se encuentra ubicada en el segundo lugar de la clasificación entre las naciones del G7, en lo que a la protección de patentes y derechos de autor se refiere. Charlottetown y Halifax se ubican en puestos particularmente notables, debido al destacado respaldo de su red para el desarrollo local.

Excepcional calidad de vida

En la competencia por atraer talentos internacionales, Canadá se enorgullece de la excelente opinión que se tiene sobre su entorno de vida. Gracias a su belleza natural, su costo de vida comparativamente bajo, su calidad de vida y sus valores, muchos consideran a Canadá como uno de los mejores lugares en el mundo para vivir.

Atraer a talentos creativos es un elemento clave para las empresas en la industria de los juegos. Ya sea desde la perspectiva de América del Norte o la perspectiva mundial, varias ciudades canadienses ofrecen un entorno atractivo, tanto para jóvenes graduados, como para expatriados. Las medidas internacionales, como el Costo de Vida de Mercer, Cities Ranked & Rated de Sperling y el índice de calidad de vida de la Unidad de Inteligencia de The Economist suelen ubicar a las ciudades canadienses en los primeros lugares de la clasificación.

Entorno (ciudades mejor clasificadas)*



* A menos que se indique lo contrario, los gráficos representan los resultados de la evaluación de IBM-PLI

Invierta en Canadá

estamos a su servicio

Ofrecemos los siguientes servicios de excelencia a nuestros clientes:

- Inteligencia estratégica de mercado en su sector específico.
- Contacto directo con los funcionarios clave encargados de tomar las decisiones en el gobierno.
- Remisiones con contactos en empresas y asociaciones industriales, así como con expertos.
- Información y asesoría para establecer un negocio en Canadá.
- Ayuda para identificar un lugar adecuado para invertir.
- Asistencia para desarrollar una cartera de negocios para su siguiente decisión de inversión.

Nuestra red mundial le mostrará por qué Canadá es su opción estratégica de crecimiento.

Para ponerse en contacto con un Agente de inversión en su mercado, por favor visite la página:

www.investincanada.com/globalnetwork

Invest in Canada Bureau
Foreign Affairs and International Trade Canada
111 Sussex Drive
Ottawa, ON K1N 1J1 Canada

Email: investincanada@international.gc.ca
Sitio en internet: www.investincanada.com

Número de Catálogo: FR5-38/8-2009Sp-PDF
Número ISBN: 978-0-662-03289-2

