

## Interés profesional

En España hay más de 200 empresas dedicadas a la producción de animación, de las cuales, más del 25% tienen su sede en Cataluña, siendo Madrid la segunda comunidad por número de empresas, seguida de Andalucía, Valencia, País Vasco y Galicia.

De acuerdo con el documento “Focus on Animation”, el mercado español del cine de Animación fue, en el periodo 2010-14, el décimo del mundo por ingresos y el quinto por producción de películas de animación, concretamente se produjeron 28, con unos ingresos de 87,4 millones de euros, lo que supuso un incremento respecto al año anterior de un 14%, incremento que se produjo por primera vez en los últimos 10 años. España sólo está precedida en este aspecto por Japón, Estados Unidos, Francia y China.

La industria de la animación se ha convertido en una parte vital del sector audiovisual europeo, tanto en términos culturales como económicos, donde la tecnología, la creatividad y los negocios se entrelazan entre sí.

Las historias recientes de éxito en la industria de la animación son una prueba concreta de la capacidad de las industrias creativas para contribuir a la diversidad cultural, el empleo y el crecimiento, aprovechando todo el potencial de las tecnologías digitales.

La animación es la rama del sector audiovisual con mayor potencial en términos de audiencia y contribuye en gran medida a la diversidad cultural en Europa y a la circulación y promoción de la cultura europea en todo el mundo.

La industria de la animación y el contenido digital en España “reivindica su carácter de industria generadora de empleo estable, exportadora (el 70% de la facturación de estas empresas proviene del exterior) y en fase de crecimiento (basada en su tenaz utilización del I+D+I). En 2011 se obtuvieron unos ingresos de 306 millones de euros y la estimación es que en 2017 esta cifra se eleve a 879 millones.”

Tal y como se expone en el libro Blanco del Sector de la Animación en España, este sector “se caracteriza por emplear recursos humanos cualificados, y su productividad por ocupado es aproximadamente de 42.000 €. A pesar de la escasez de formación reglada *ad hoc* para este tipo de perfiles, más del 51% de los mismos cuentan con un título superior universitario...” el sector audiovisual seguirá empleando a un número importante de profesionales, pero la formación más novedosa que se demandará en estos sectores viene dada por el auge de la aplicación de la técnica de animación y por los cambios en la distribución de los contenidos.

Por otra parte, otro sector, además del audiovisual, en el que la animación juega un papel muy relevante es el sector de los videojuegos. Dicho sector sigue siendo uno de los más pujantes en cuanto a actividad industrial y económica y todo indica que tiene por delante un futuro de crecimiento. El sector del videojuego tiene una gran importancia en la industria de ocio en nuestro país y se constituye como un entorno con un gran potencial para la generación de empleo.

“El sector español del videojuego continuó siendo en 2011 la principal industria de ocio en España. Los ingresos en este sector provienen principalmente del desarrollo de software –un total de 499 millones de euros (51% del total) en 2011, y el resto procede del hardware (con 373 millones de euros de facturación) y los periféricos (107 millones). Según el estudio Proyecto de Desarrollo Estratégico de la Industria de Videojuegos de Cataluña, “la industria de los juegos digitales en Cataluña realizó una facturación agregada anual el 2010 de 53,2 millones de euros (cifra que representó el 40% de la facturación total en España)”. En relación a la empleabilidad en el sector, la Encuesta a los CEOs de las empresas más relevantes del sector en 2010 revela que en los próximos años se creará empleo en el 100% de los casos y el 80% de las empresas esperan contratar nuevo personal.

La animación y los videojuegos comparten características que favorecen la transversalidad de sus perfiles profesionales, tanto en los procedimientos artísticos, técnicas y herramientas tecnológicas que emplean.

En general, es complicado para las empresas de los sectores de producción de animación, videojuegos y contenidos digitales interactivos encontrar perfiles formados profesionalmente, y que posean los conocimientos, competencias y habilidades para desempeñar sus funciones con éxito en el puesto de trabajo. Una de las principales causas es la falta de formación pública reglada, el elevado precio de la oferta formativa actual, la no adecuación o inexistencia de programas formativos específicos para este campo, etc.

En este sentido, un porcentaje bastante representativo de los puestos dentro de las empresas son ocupados por trabajadores autodidactas que se han formado de forma autónoma y que se dedican a estos sectores por vocación. También se suelen contratar en el extranjero por la mejor cualificación de los mismos en otros países.

A partir de lo anterior, podemos concluir que los perfiles profesionales relacionados con el diseño y producción de animación y el arte digital tienen un prometedor futuro y que es necesaria una oferta formativa específica que llene el vacío actualmente existente.