

# CARRERAS DIGITALES: Las nuevas profesiones del futuro

## ANIMACIÓN Y VFX Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS SON DOS TITULACIONES OFICIALES QUE SE IMPARTEN EN CREANAVARRA

¿Y ahora qué estudio? Esta es la pregunta que muchos jóvenes generación tras generación se hacen al finalizar su etapa en el Instituto. Una cuestión en la que entra en juego las preferencias personales del estudiante, el tipo de formación por la que quiere optar y las opciones que se esconden detrás de cada profesión. Hoy en día es una realidad la fuerza que han adquirido las profesiones digitales y la demanda que hay por parte de las empresas de cubrir ciertos perfiles. Navarra y las Instituciones educativas llevan tiempo apostando por ellas para proporcionar al sector los servicios y perfiles cualificados que necesita dentro de la Comunidad Foral. Creanavarras Centro Superior de Diseño como agente educativo es un claro ejemplo. Siempre ha apostado por una formación que pone en valor las nuevas tecnologías y el diseño.

Los Videojuegos y la Animación son dos sectores que no paran de crecer. Según los últimos datos reflejados en el Anuario de AEVI (Asociación Española del Videojuego) los Videojuegos siguen siendo la primera opción de ocio audiovisual, contribuyen al desarrollo tecnológico, fomenta la creatividad y genera miles de puestos de trabajo de calidad.

En el caso de la Animación, Navarra se ha convertido en una de las comunidades que ha apostado por este sector audiovisual y que en los dos últimos años ha atraído a la Comunidad a importantes Estudios de Animación. Dos de ellos: Apolo Films y Dr. Platypus & Mrs. Wombat, colaboradas con Creanavarras Centro Superior de Diseño y que acogen en su equipo a alumnado de prácticas de dicho Centro.

Carolina Beperet, Directora Académica de Creanavarras afirma que desde el Centro apuestan siempre por fortalecer la industria del Diseño y todas las especializaciones que proliferan de él. "Ya sea desde del plano académico, o bien estrechando relaciones con instituciones que tienen en

tre sus objetivos promover el desarrollo de la industria de la animación y del videojuego, ya sea dentro de nuestra comunidad o fuera", recalca Beperet. Ejemplo de ello es su unión como miembros socios a CLAVNA (Cluster Audiovisual de Navarra) o AEVI (Asociación Española de Videojuegos).

"Nuestra misión es potenciar el capital humano en materia de animación y videojuegos en el norte de España y ofrecer una formación de calidad, y ajustada, a la demanda actual del mercado", concluye la Directora Académica.

### CREANAVARRA ES CENTRO DE REFERENCIA NACIONAL EN EL ÁREA DEL DISEÑO

#### Creanavarras: formación de Calidad

Creanavarras cuenta con una experiencia educativa de 25 años y está autorizado por el Gobierno de Navarra para impartir las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en todas las especialidades. Su oferta académica incluye en estos momentos: Diseño Gráfico, Diseño de Moda, Diseño de Interiores, Diseño y Creación de Videojuegos y Animación y VFX. Además de apostar por la especialización e incluir un Máster en Animación 3D para producciones cinematográficas.

Cuenta con un departamento académico formado por profesionales activos en el mundo del Diseño, otorgándoles a los estudiantes una visión real y actualizada de la industria. Formando de este modo expertos con un perfil polivalente y capacidad de trabajo para adaptarse a las diferentes áreas de la industria del ocio y el entretenimiento digital. Y esto, en gran medida, se debe a su metodología dentro del aula, con grupos de 20 personas, permite ofrecer la máxima atención a cada alumno, haciendo un seguimiento muy cercano de su progreso y guiándoles en su inserción laboral. Una metodología muy práctica basada en la ejecución de proyectos.



Estudiante de Creanavarras de prácticas en el Estudio de animación Apolo Films

CEDIDA

### DATOS REALES EN ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS

#### SECTOR DE LA ANIMACIÓN Y LOS EFECTOS VISUALES

(Según el Libro Blanco de Diboos Federación Española de Asociaciones de Animación y VFX)

- Se prevé un crecimiento de empleo a nivel nacional del 11% anual hasta alcanzar en 2020 los 10.000 empleos directos y unos 40.000 profesionales en total vinculados a la industria de la animación.
- España es el 5º productor mundial y 2º europeo de largometrajes de animación.
- Entre los perfiles profesionales que tienen más representación en la industria, están el animador (27% de los empleos), el técnico iluminador (12%), los diseñadores, tanto gráficos como 3D y web (9%), el guionista (8%) y el desarrollador de personajes (7%).
- El 60% de las empresas declara estar dispuesto a deslocalizarse a otra CC.AA, que presente condiciones fiscales ventajosas. Navarra es una de ellas con un 35% de Deducción.

#### SECTOR DEL DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

(Según AEVI, Asociación Española de Videojuegos)

- Los videojuegos siguen siendo la primera opción de ocio audiovisual en España.
- En 2018 se vendieron 8,6 millones de videojuegos. El mercado online del videojuego aumentó el pasado año, alcanzado la cifra histórica de 680 millones de euros.
- España se encuentra en el 'TOP 10' de países del mundo en cuanto a volumen de negocio, con una facturación de 1.530 millones de euros, un 12.6% más que en 2017.

### PROFESIONALES DEL SECTOR



**Arturo Monedero**  
Docente en Creanavarras y Vicepresidente de AEVI

Vicepresidente de la Asociación Española del Videojuego Compagina su cargo como desarrollador en su Estudio Delirum Studios y docente de Videojuegos en Creanavarras. Durante este último año ha liderado el Comité de Desarrolladores para ayudar y potenciar la industria local del videojuego, principalmente en el marco del programa 'AEVI se mueve'.



**Lorena Ares**  
Colaborada en Creanavarras y Directora de Animación

Desde 2018 forma parte de los estudios Dr. Platypus & Ms. Wombat, afincados en Pamplona. Además de dedicar gran parte de su tiempo a la docencia, entre sus próximos proyectos se encuentra la dirección de "DinoGames", largometraje, serie y videojuego 3d CGI del que también es co-guionista, la dirección de "Hanna y los monstruos" también 3d CGI, y el largometraje de imagen real SCI-FI/Horror "Skizo", del cual es co-guionista.

**R**