

Rapporto sull'industria dei videogiochi in Emilia-Romagna



INDICE

- Panoramica sull'industria globale dei videogiochi
- Lavori nell'industria dei videogiochi
- Gaming hub di successo
- Programmi di incubazione
- Case study: Montréal
- Modelli finanziari e finanziamenti dei videogiochi
- Censimento degli studi di sviluppo con sede in Emilia-Romagna
- Case studies
- IDG Consulting
- IIDEA

RIASSUNTO

- Il numero di studi che hanno sede in Emilia-Romagna è molto vicino a raggiungere la massa critica necessaria per far fiorire un cluster. La dimensione degli studi è abbastanza omogenea, il che è ideale per la crescita di un ecosistema sano.
- In Emilia-Romagna ha sede il 18% degli studi di sviluppo di videogiochi italiani.
- L'Emilia-Romagna ha una base diversificata di studi, di cui diversi lavorano su mobile, che nell'industria dei videogiochi è il segmento più grande e in più rapida crescita.
- Poiché l'arte e il design sono diventati un elemento importante nell'industria del gaming a livello occupazionale, l'Emilia-Romagna è in una posizione forte per sfruttare la disponibilità di talenti creativi della regione.
- 11 dei 14 posti di lavoro chiave nell'industria dei videogiochi hanno un potenziale di crescita medio o alto in Emilia-Romagna.
- L'Emilia-Romagna potrebbe fare leva sull'ampia adozione dello smartworking e attrarre professionisti e studi di sviluppo stranieri per sostenere lo sviluppo dell'ecosistema dei videogiochi nella regione.
- L'Emilia Romagna è in una posizione forte per far leva sul talento sia nell'industria tecnologica che in quella creativa per sostenere una cultura imprenditoriale che costruisca ricchezza nazionale e individuale.
- ART-ER è in una posizione unica per facilitare l'impegno tra l'industria del gioco e le comunità accademiche, imprenditoriali e culturali d'élite in regione.

Panoramica sull'industria globale dei videogiochi

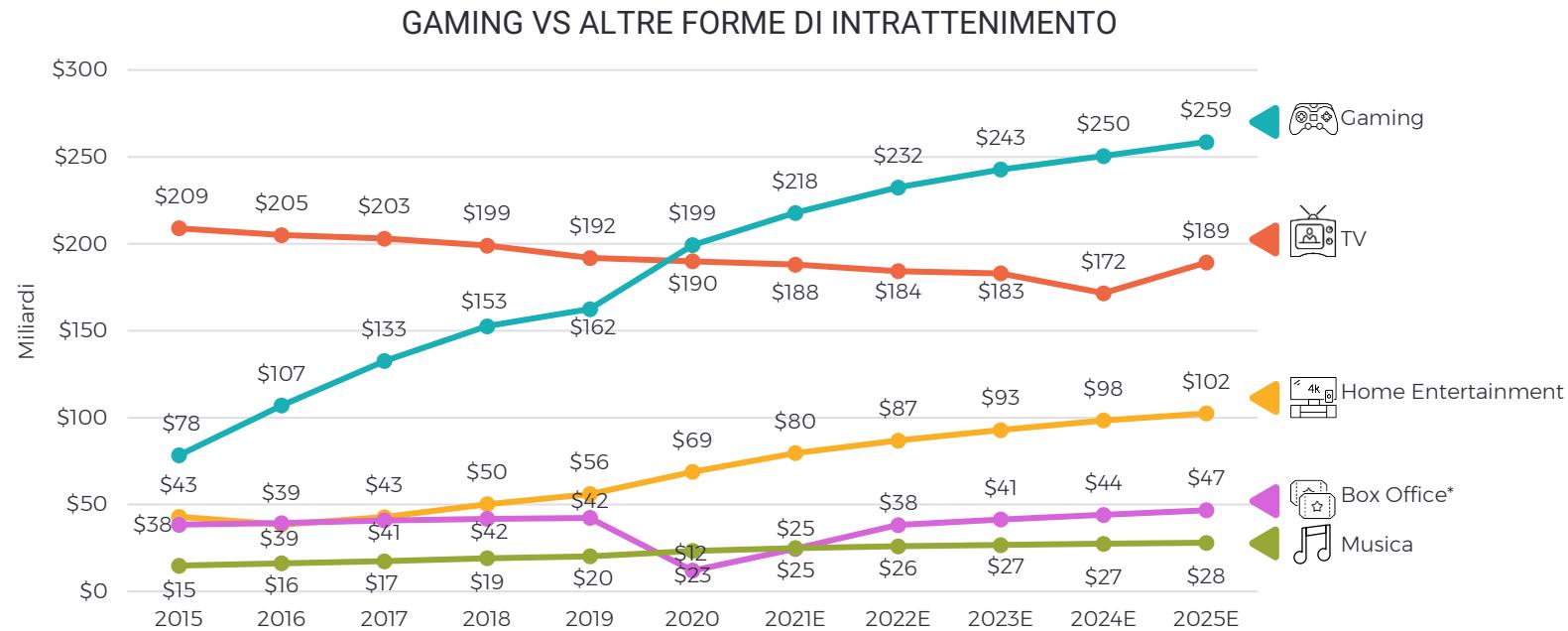


1

IMPORTANZA DEI VIDEOGIOCHI

I VIDEOGIOCHI COMANDANO IL MONDO DELL'INTRATTENIMENTO

- Il mercato dei videogiochi è già diventato più grande di quello della musica, del box office e dell'home entertainment (DVD + streaming) sommati.
- A partire dall'anno scorso, i videogiochi hanno anche superato la TV come prima categoria di intrattenimento.
- La quota di mercato dei videogiochi è raddoppiata negli ultimi 5 anni, dal 20% nel 2015 al 40% nel 2020.

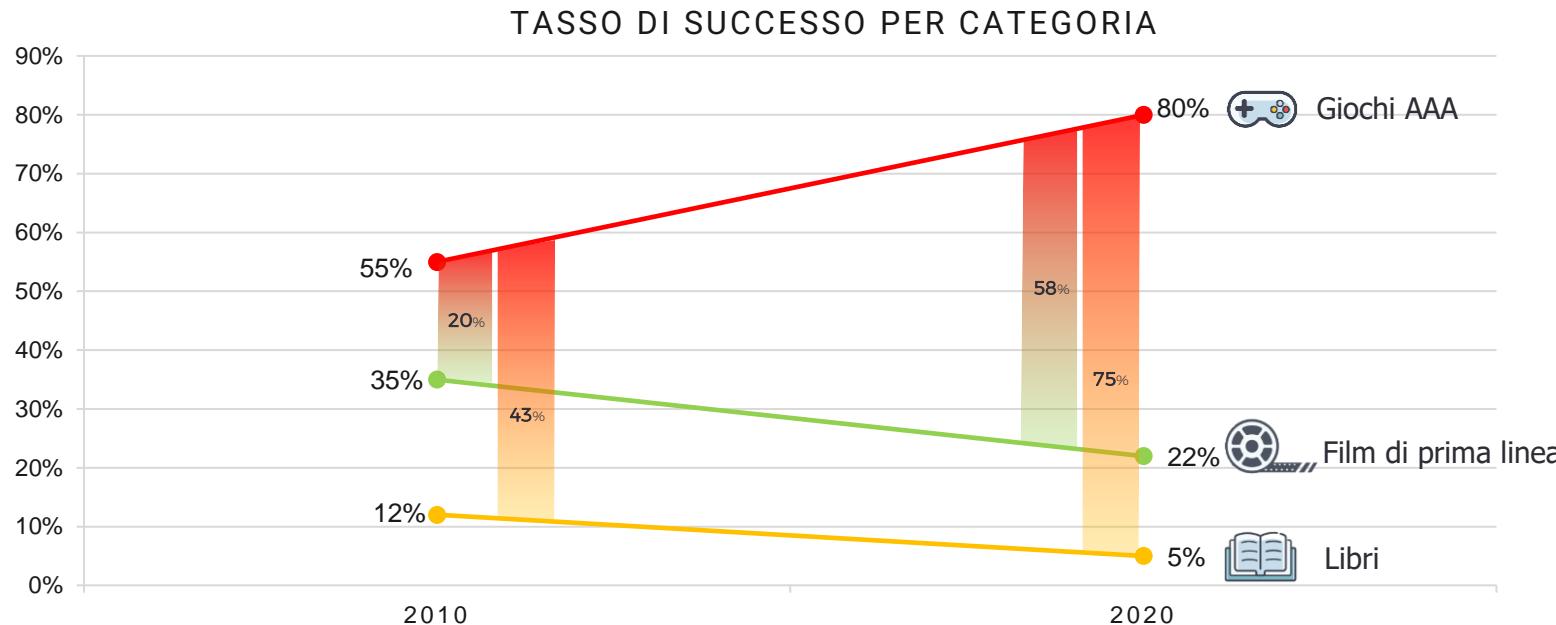


* Il box office ha subito il maggior colpo dal COVID-19, ma rimbalzerà in modo incrementale entro il 2025

«Non ci sono più film da un miliardo di dollari. Non ci sono libri o serie televisive o stazioni radio da un miliardo di dollari. Non ci sono compagnie di cartelloni pubblicitari da un miliardo di dollari. I migliori 10 videogiochi sono tutti sopra il miliardo di dollari. Per cominciare, se vuoi produrre qualsiasi tipo di contenuto, di gran lunga il più grande business che potresti fantasticare, in cui potresti mai realizzare qualcosa, sono i videogiochi. È la più grande fonte di entrate al mondo per le IP di oggi.»

John Riccitiello - CEO of Unity Software

GIOCHI AAA = MIGLIOR RISCHIO/RICOMPENSA NEL MONDO DELL'INTRATTENIMENTO



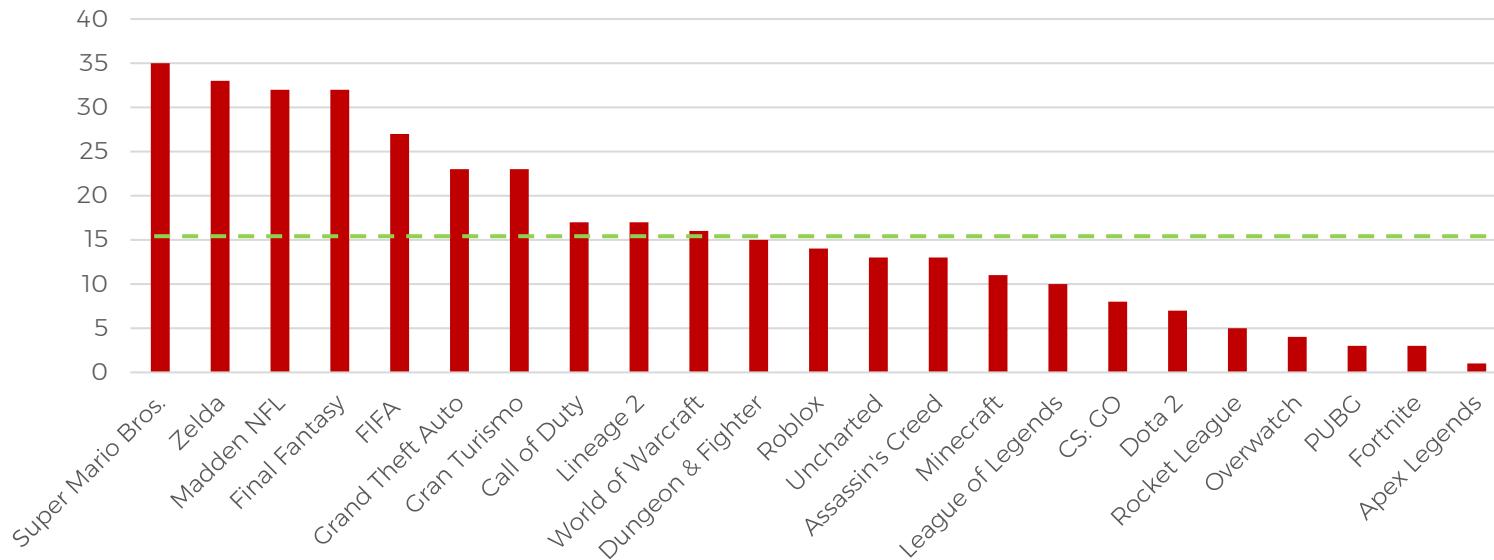
- I rapporti di successo per i giochi AAA* sono aumentati significativamente dal 55% nel 2010 all'80% nel 2020, mentre i rapporti di successo per i film e i libri sono entrambi scesi considerevolmente.
- I rapporti di successo dei giochi AAA sono chiari leader di mercato nell'ambito dell'intrattenimento e questo vantaggio di leadership sta aumentando con il passare del tempo.

* AAA = classificazione informale utilizzata per indicare produzioni ad alto budget

I FRANCHISING EVERGREEN MANTENGONO FORTE L'INDUSTRIA

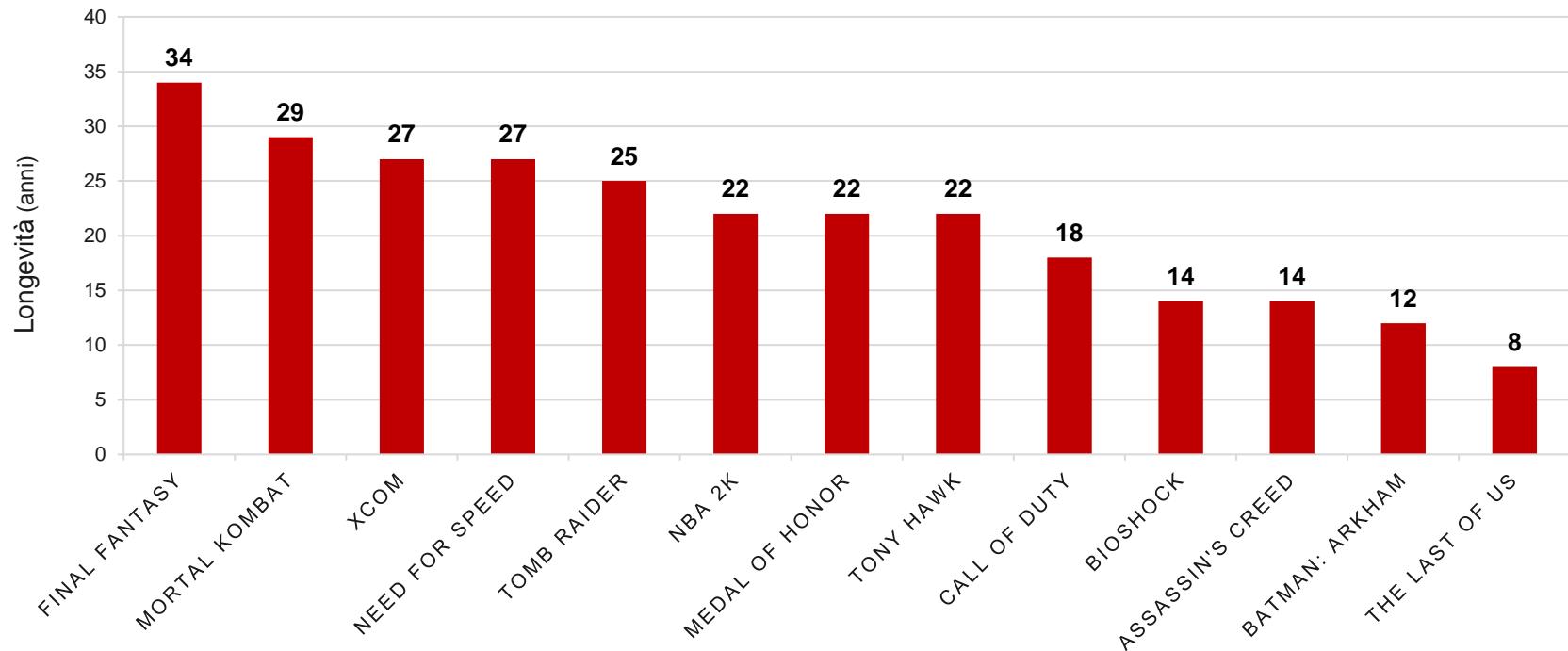
- Per la maggior parte dei principali franchise l'età sta salendo notevolmente nel tempo, sia su console che su PC.
- IDG Consulting ritiene che questa tendenza continuerà, poiché molti franchise contano su diversi prodotti di richiamo e vengono rafforzati da operazioni o progetti che estendono la vita stessa del franchise. Inoltre alcuni brand sono diventati importanti grazie alla fidelizzazione dei fan.
- La maggior parte dei principali franchise di videogiochi esiste da almeno 5-10 anni, e l'età media generale nel grafico qui sotto è di 16 anni.

ESEMPI DI FRANCHISING EVERGREEN



I FRANCHISING EVERGREEN MANTENGONO FORTE L'INDUSTRIA

ESEMPI DI FRANCHISING EVERGREEN

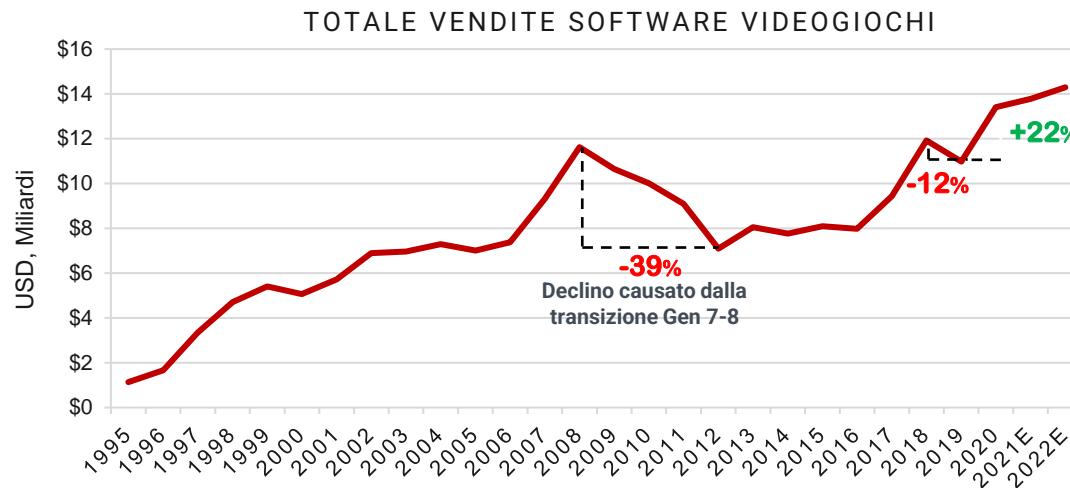


LA VOLATILITÀ CICLICA SI STA ATTENUANDO

- I cicli delle console stanno sperimentando cali meno drammatici da picco a picco nel tempo, guidati da:
 - un ritmo di entrate più costante e una durata delle vendite più lunga a causa della crescente dipendenza dalle operazioni live e dalla monetizzazione dei Games-as-a-Service (GaaS);
 - questa nuova generazione è la prima a caratterizzare la compatibilità del software all'indietro e in avanti, permettendo alle persone su hardware di vecchia generazione di giocare software di prossima generazione, e viceversa. Questo appianerà la curva di transizione rispetto alle precedenti generazioni di console;
 - i tempi di lancio di Nintendo Switch sono sfalsati rispetto a quelli di PlayStation e Xbox, e questo appianerà ulteriormente le tendenze transitorie di adozione.



- Anche a fronte di un 2020 più complesso a causa dell'aumento delle vendite causato dal COVID, il 2021 e il 2022 dovrebbero ancora mostrare una crescita materiale.



Transizione 8-9 Gen
Calo invertito a causa in parte dell'aumento delle vendite causato dal COVID. Calo nel 2019 seguito da una crescita nel 2020.

CATEGORIA #1 - GIOCHI PER MOBILE

Il mobile detiene il primo posto con il 63% delle entrate nel 2021, con l'Asia che costituisce oltre la metà di tutte le entrate mobile.

Si stima che le entrate globali del mobile gaming nel 2020 abbiano raggiunto i 121 miliardi di dollari, un aumento del 25% rispetto all'anno precedente e dell'8% superiore alle previsioni di IDG Consulting, poiché tutte le regioni hanno continuato a mostrare una crescita sostenuta fino alla fine dell'anno.

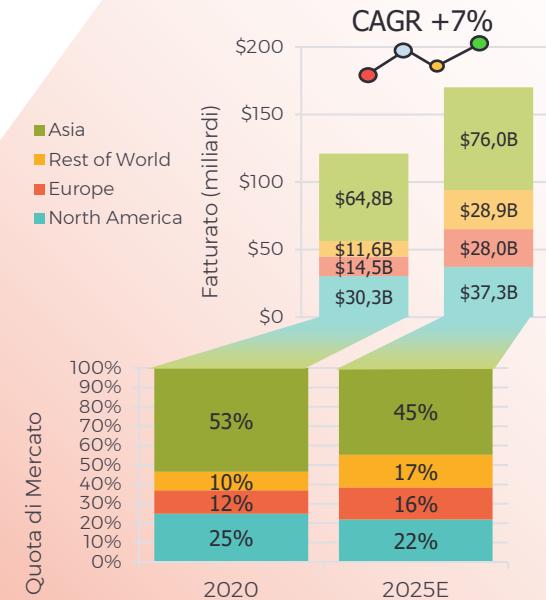
IDG Consulting prevede che il 2021 sarà un altro anno di forte crescita, dato che le restrizioni legate al COVID rimarranno probabilmente in vigore per la maggior parte dell'anno e la forte dipendenza del mobile dalle meccaniche free-to-play rende questo segmento particolarmente attraente per i giocatori che si trovano ad affrontare vincoli finanziari.

Per stimolare ulteriormente la crescita, il segmento dei giochi mobile sta cominciando a vedere più segni di maturazione in termini di comportamento di gioco.

I mercati dello streaming del gaming mobile e degli esports mobile stanno iniziando ad accelerare la crescita, guidati da regioni mobile-first come la Cina e il sud-est asiatico.

Il cloud gaming è pronto a portare un maggior contingente di giocatori di console, che sono generalmente più inclini a spendere, alla piattaforma mobile.

Molte aziende di gioco mobile, in particolare nel segmento del gioco del casinò sociale, sono diventate pubbliche negli ultimi trimestri.



Si stima che il mercato globale del mobile gaming raggiungerà un giro di affari di 170 miliardi di dollari entro il 2025, rappresentando un tasso di crescita annuale composto (CAGR) di 5 anni del 7%.

CATEGORIE #2 E #3 - PC E CONSOLE GAMING

Si prevede che il PC Gaming rappresenterà il 20% di tutte le entrate di gioco nel 2021.

Si prevede che il mercato dei PC crescerà fino a 43 miliardi di dollari nel 2021, e che il mercato crescerà fino a 46 miliardi di dollari nel 2025 ad un tasso di crescita annuale composto del 2%.

L'Asia ha un CAGR quinquennale leggermente negativo, a causa dei principali studi PC della regione che si orientano verso offerte mobili e i titoli PC a lungo termine della regione perdono giocatori.



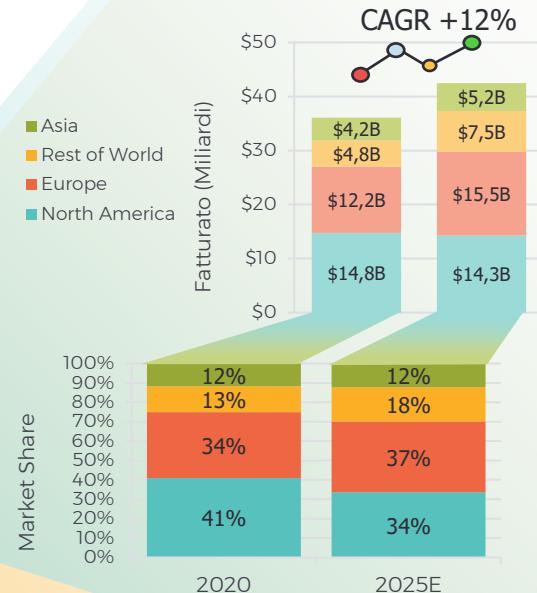
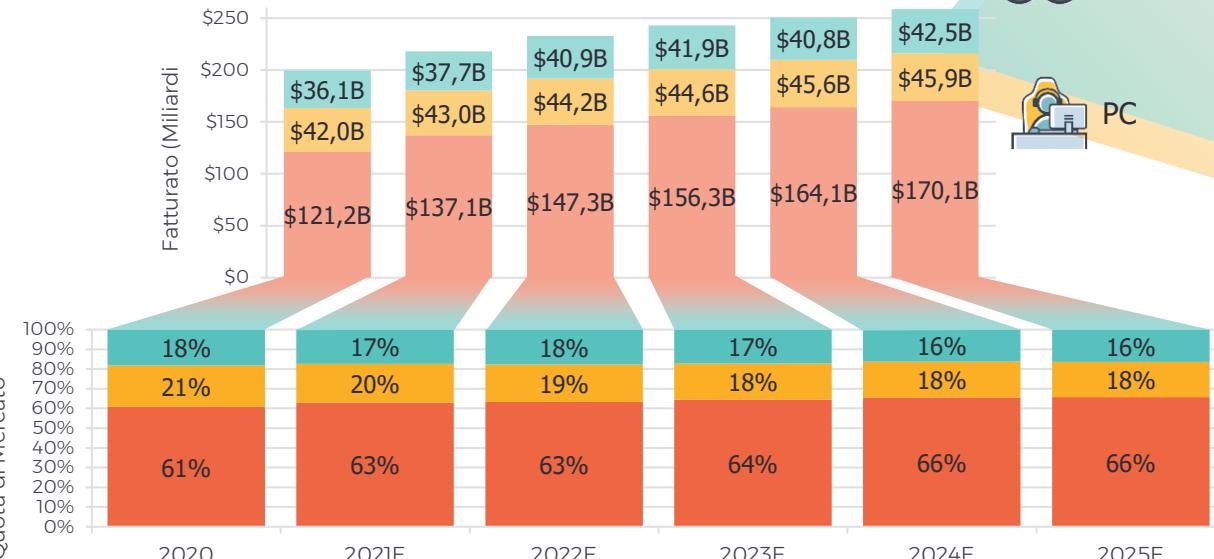
PlayStation dovrebbe ancora essere la piattaforma #1 nel 2021 con più di \$31 miliardi di reddito, grazie al commercio digitale della piattaforma, così come la forte prestazione di PS5.



Microsoft, nonostante una performance più debole di Xbox Series X/S, si prevede che sarà la numero 2, con quasi 20 miliardi di dollari di entrate, grazie alla crescita guidata dal Game Pass dell'azienda.



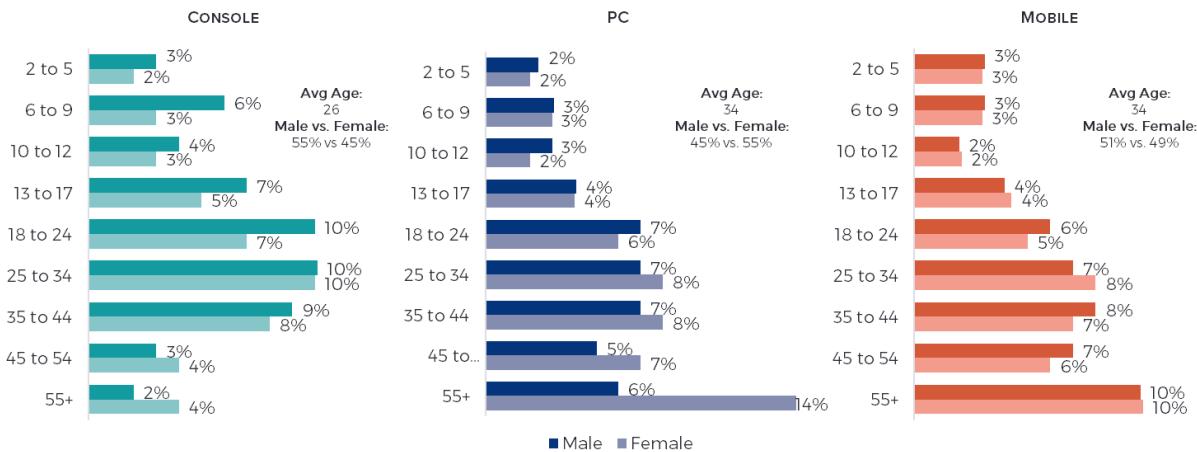
Nintendo, nonostante sia il leader della piattaforma sul lato retail, arriverà al terzo posto con circa 15 miliardi di dollari di entrate, poiché il business digitale del marchio non sta ancora giocando alla pari.



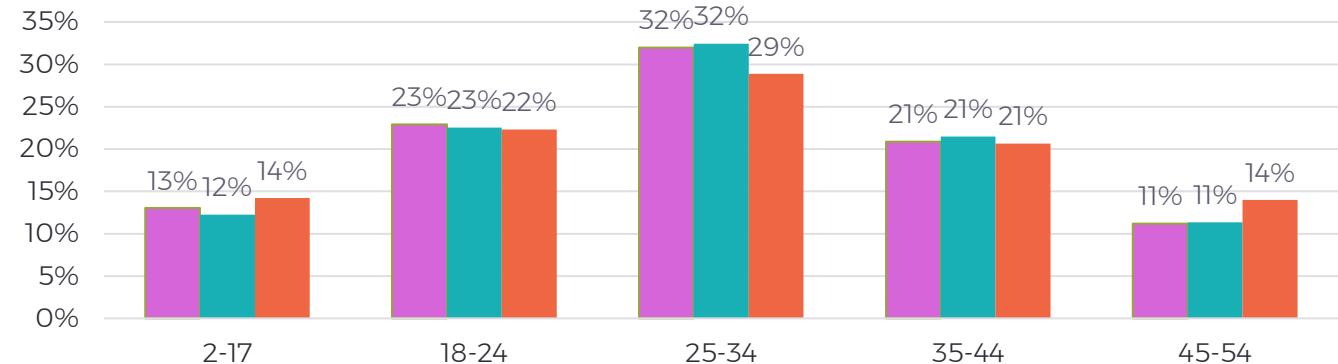
Il mercato globale delle console (escluso l'hardware e le entrate da abbonamento) dovrebbe raggiungere 37,7 miliardi di dollari di entrate nel 2021, un aumento del 4% a/a.

PUBBLICO DI RIFERIMENTO PER FASCIA D'ETÀ E PER GENERE DI GIOCO

Il 67% del pubblico delle console ha 18 anni o più, mentre il 77% dei giocatori PC ha 18 anni o più e il 76% dei giocatori mobile ha 18 anni o più. Questo è indicizzato rispetto alla popolazione generale dei giocatori.



Per il genere Action/Adventure, l'87% del pubblico ha 18 anni o più. Per il genere RPG*, l'88% del pubblico ha 18 anni o più, e per il genere Shooter, l'86% del pubblico è 18 anni o più.



* RPG = Role Playing Game, ovvero Giochi di Ruolo (GdR, in italiano)

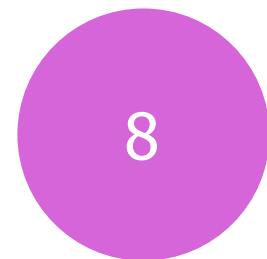
2

IMPATTO DELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

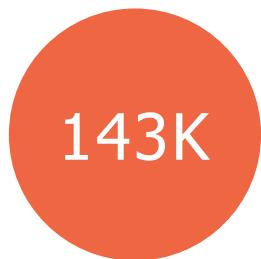
- I videogiochi sono considerati una delle 'industrie avanzate' ad alto impatto negli Stati Uniti.
 - Un'industria avanzata sfrutta gli investimenti e le competenze della nazione in alcuni campi (come la scienza, la tecnologia avanzata, l'innovazione e la creatività) e migliora la competitività della nazione tendendo a sostenere salari più alti e forti livelli di crescita economica.
- L'industria dei videogiochi rappresenta anche la convergenza unica della tecnologia e delle arti visive e narrative.
- La natura innovativa e tecnologica dell'industria dei videogiochi ha avuto un impatto favorevole su altre industrie.
- Man mano che i dispositivi diventano più potenti e le aspettative dei consumatori crescono in linea con la potenza dei dispositivi di intrattenimento, i giochi diventano più sofisticati e complessi. Questo effetto impatta indirettamente l'altra industria necessaria.
- Le innovazioni che l'industria dei videogiochi ha acceso stanno trovando applicazioni alternative in altri campi dell'economia: medicina, trasporti, difesa e istruzione.
- Allo stesso tempo, i franchise dei videogiochi si stanno espandendo ad altre piattaforme di intrattenimento.
- Infine, le meccaniche e le tecnologie dei videogiochi vengono applicate ad ambienti non di gioco con lo scopo di coinvolgere studenti, consumatori, dipendenti e partner per ispirare la collaborazione, la condivisione e l'interazione.
- L'Italia, e in particolare l'Emilia-Romagna, è in una posizione forte per fare leva su entrambi i settori (tech e industrie creative) per sostenere una cultura imprenditoriale che costruisce ricchezza nazionale e individuale.

- La crescita del settore dei videogiochi consente la crescita di diversi altri campi.
- Con oltre 60 miliardi di dollari spesi in R&S, l'industria dei videogiochi continuerà ad essere una delle prime linee dell'innovazione tecnologica e della creatività.
 - In primis per l'utilizzo di sistemi software e hardware emergenti per la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR).
 - Il settore dei videogiochi è uno dei primi ad adottare l'intelligenza artificiale (IA) sia come strumento all'interno dei videogiochi per far progredire l'utente nel completamento del gioco stesso, sia come strumento per snellire lo sviluppo dei prodotti e la loro programmazione.
 - Sia per il segmento dei videogiochi mobili esistenti che per la promettente categoria dei videogiochi cloud, i prodotti incentivano l'uso di velocità di banda larga più elevate e possono essere uno dei casi d'uso più convincenti per la tecnologia 5G.
 - La fusione di tecnologia e creatività può essere un moltiplicatore di forza per l'innovazione nei centri di gioco.
- Il settore dei videogiochi può stimolare il motore economico.
- Quella dei videogiochi è un'industria tecnologica dinamica e in rapida evoluzione che è accessibile agli imprenditori e a nuove figure professionali. C'è un numero crescente di team, il cui numero di personale è di una sola cifra, che hanno prodotto titoli che hanno raggiunto milioni di utenti e che hanno fatturato come 'aziende unicorno'.
- L'industria italiana ospita grandi aziende internazionali (come Milestone, Ubisoft e Kunos Simulazioni) ma è anche sede di acclamati studi indie che stanno attirando l'attenzione di gruppi di investimento stranieri grazie ai videogiochi innovativi che stanno sviluppando.

IMPATTO ECONOMICO DEI VIDEOGIOCHI NEGLI STATI UNITI



SETTORI
ECONOMICI
IMPATTATI
DALL'INDUSTRIA
DEI VIDEOGIOCHI
PER OLTRE \$1
MILIARDO/ANNO



POSTI DI LAVORO
DIRETTI
GENERATI DALLO
SVILUPPO E
DALLA
DISTRIBUZIONE DI
VIDEOGIOCHI



POSTI DI LAVORO
INDIRETTI
GENERATI DALLO
SVILUPPO E
DALLA
DISTRIBUZIONE DI
VIDEOGIOCHI



GENERATI IN
TUTTA
L'ECONOMIA
AMERICANA PER
OGNI DOLLARO
GENERATO DAI
VIDEOGIOCHI

IMPATTO DEI VIDEOGIOCHI NEI MERCATI CHIAVE



VALORE TOTALE AGGIUNTO
ALL'ECONOMIA
STATUNITENSE DAL
SETTORE DEI VIDEOGIOCHI



POSTI DI LAVORO DIRETTI
GENERATI DALLA
Sviluppo e dalla
DISTRIBUZIONE DI
VIDEOGIOCHI



EFFETTO MOLTIPLICATORE
NELL'OCCUPAZIONE
POSTI DI LAVORO CREATI
PER OGNI POSTO DI
LAVORO DIRETTO



IMPAATO ECONOMICO
TOTALE GENERATO
DALL'INDUSTRIA DEI
VIDEOGIOCHI



VALORE AGGIUNTO LORDO
CONTRIBUITO DALLE
AZIENDE DI GIOCHI
ALL'ECONOMIA DEL REGNO
UNITO



POSTI DI LAVORO DIRETTI
GENERATI DALLA
Sviluppo e dalla
DISTRIBUZIONE DI
VIDEOGIOCHI



EFFETTO MOLTIPLICATORE
NELL'OCCUPAZIONE
POSTI DI LAVORO CREATI
PER OGNI POSTO DI
LAVORO DIRETTO



PRODUZIONE ECONOMICA
GENERATA DALLE AZIENDE
DI VIDEOGIOCHI DEL
REGNO UNITO SU BASE
ANNUALE



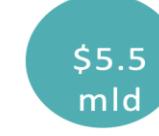
ENTRATE TOTALI
GUADAGNATE DALLE
AZIENDE CANADESI DI
GIOCHI L'ANNO SCORSO



POSTI DI LAVORO DIRETTI
GENERATI DALLA
Sviluppo e dalla
DISTRIBUZIONE DI
VIDEOGIOCHI



EFFETTO MOLTIPLICATORE
NELL'OCCUPAZIONE
POSTI DI LAVORO CREATI
PER OGNI POSTO DI
LAVORO DIRETTO



IMPAATO TOTALE DELLE
AZIENDE DI VIDEOGIOCHI
(DIRETTO + INDIRETTO)
SUL PIL CANADESE

SETTORI FAVOREVOLMENTE INFLUENZATI DAI VIDEOGIOCHI

Tutta questa produzione tecnologica e creativa può creare una crescita economica significativa e opportunità di lavoro e avere un impatto favorevole su altre attività economiche come:

- pubblicazione di software
- gestione di società e imprese
- commercio all'ingrosso
- vendita e produzione di semiconduttori e dispositivi correlati
- pubblicazione e trasmissione su internet e portali di ricerca sul web
- vendita e produzione di dispositivi di memorizzazione per computer
- entità finanziarie e intermediari del credito
- beni immobili

I VIDEOGIOCHI IN ALTRI CAMPI

- Mentre l'industria globale dei videogiochi continua a crescere, i videogiochi sono sempre più utilizzati in altri campi.
- Recenti studi hanno anche mostrato come la 'gamificazione' dei dispositivi medici potrebbe essere molto vantaggiosa in futuro, con una ricerca pubblicata nel terzo trimestre del 2021 che mostra che in campo medico i videogiochi possono essere usati nella terapia, nella diagnostica e in un'ampia varietà di processi medici.
- Un rapporto pubblicato da Opium nell'ottobre 2021 ha anche sottolineato come, con il 60% delle persone intervistate, il videogioco è stato uno strumento utile per migliorare la salute mentale di chi li ha utilizzati.
- Blockchain gaming e NFT gamification hanno negli ultimi mesi guadagnato una trazione significativa, unendo il mondo dei videogiochi con quello delle criptovalute e degli NFT.
- Un esempio di come i videogiochi vengono utilizzati in campi più seri è un videogioco sviluppato nell'ottobre 2021 durante la conferenza globale sul clima COP 26. Questo titolo mette i giocatori nei panni dei decisori COP-26 e aumenta la consapevolezza delle sfide che stiamo affrontando su temi specifici come il cambiamento climatico.

I VIDEOGIOCHI IN TEMPI DI COVID-19

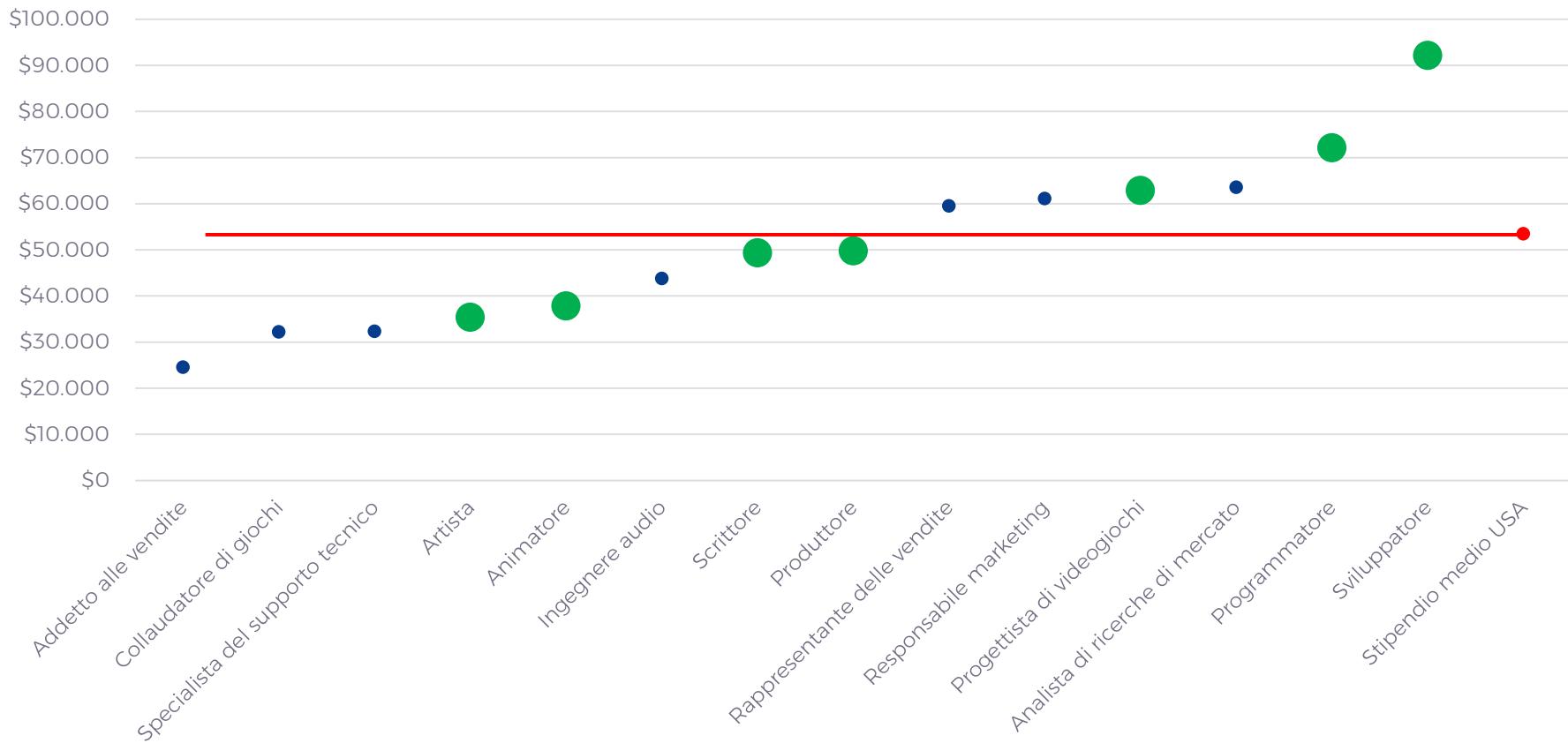
- Durante la crisi derivante dalla pandemia di coronavirus, il videogioco è riuscito a fornire un modo unico per sostenere la società collegando le persone mentre erano fisicamente sottoposte al distanziamento sociale.
- Lungi dall'agire solo come un'opzione di intrattenimento, i videogiochi hanno fornito punti vitali di connessione e interazione sociale, intrattenimento e distrazione nei duri mesi di confinamento a casa.
- Di conseguenza, i videogiochi hanno contribuito in modo positivo a mantenere in salute i giocatori sia mentalmente che fisicamente. Peraltro, l'industria è rimasta impegnata a promuovere un consumo responsabile dei videogiochi e a salvaguardare la sicurezza dei minori.
- La stessa Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha esortato in epoca di pandemia a giocare ai videogiochi al fine di mantenersi attivi nei mesi di quarantena.
- Un sondaggio condotto su 400 dipendenti dell'industria dei videogiochi in Europa da Amicus ha rilevato che per l'82% dei lavoratori la produttività è aumentata o è rimasta la stessa dall'inizio della pandemia, con i miglioramenti più comuni che sono un migliore equilibrio tra lavoro e vita privata (73%), risparmio di denaro (83%) e più tempo con la famiglia (63%).

- Diversi campi di studio sono scelti dai professionisti dei videogiochi:
 - **Informatica e ingegneria del software:** 37-40%
 - **Arte e design:** 16-20%
 - **Film, cinema, multimedia e video:** 27-30%
 - **Business & Finanza:** 6-7%
 - **Scienza & Ingegneria, altri:** 9-10%
- Competenze chiave per l'industria dei videogiochi secondo LinkedIn:
 - **Linguaggio di programmazione:**
 - △ C++, Java, Node.js, Python, HTML
 - **Motore di gioco, Animazione/Rendering 3D**
 - △ Unity, Maya, Zbrush, Unreal Engine, CryEngine
 - **Game Design e Gamification**
 - △ Meccanica di gioco, equilibrio di gioco, design dei livelli
 - **Analytics**
 - △ Analitica di app e web
 - **Cloud Computing, AI, apprendimento automatico**
 - **Metodologie e strumenti agili**
 - △ Slack, JIRA, Asana
- **Case Study:** fonti di talento per l'industria dei videogiochi a Montreal
 - ~50% dei professionisti tendono ad essere laureati in università sia pubbliche che private.
 - La metà restante dei professionisti si forma attraverso programmi tecnici e di formazione professionale, offerti da istituti e accademie.

Lavori nell'industria dei videogiochi



MIGLIORI LAVORI NEL SETTORE DEI VIDEOGIOCHI VS STIPENDIO MEDIO ANNUO (USA)



MIGLIORI LAVORI NELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI



1. Addetto alle vendite

- Stipendio: \$11.83/ora
- Compiti principali: aiutare i clienti a trovare e acquistare i prodotti a cui sono interessati. Conoscere i diversi tipi di sistemi di gioco e di giochi e utilizzare la conoscenza per rispondere alle domande dei clienti e fare raccomandazioni.



2. Collaudatore di giochi

- Stipendio: \$15.52/ora
- Compiti principali: fornire una garanzia di qualità per le aziende di produzione di videogiochi durante lo sviluppo, giocando e testando i videogiochi prima del loro rilascio ufficiale. Identificare bug e problemi e assicurarsi che le istruzioni e la documentazione del videogioco siano chiare.



3. Specialista del supporto tecnico

- Stipendio: \$15.55/ora
- Compiti principali: aiutare i clienti che hanno problemi tecnici o altri tipi di problemi mentre giocano ai videogiochi.



4. Artista

- Stipendio: \$17.01/ora
- Compiti principali: creare immagini 2D e 3D di personaggi, ambientazioni, veicoli, oggetti di scena e oggetti che alla fine saranno utilizzati per creare la grafica del videogioco.

Potenziale in Emilia Romagna



Alto



Medio



Basso

MIGLIORI LAVORI NELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

5. Animatore

- Stipendio: \$18.21/ora
- Compiti principali: utilizzare le immagini create da artisti e software specializzati per creare la grafica e le immagini che danno vita alle idee di un designer.

6. Ingegnere audio

- Stipendio: \$21.08/ora
- Compiti principali: usare computer e apparecchiature elettriche per creare colonne sonore e controllare l'audio in tutto un videogioco. Registrare musica di sottofondo, creare effetti sonori e creare le voci di ogni personaggio.

7. Scrittore

- Stipendio: \$23.74/ora
- Compiti principali: scrivere sceneggiature di videogiochi, creare dialoghi per i personaggi nel videogioco, sviluppare la documentazione e le istruzioni e scrivere materiale di marketing.

8. Produttore

- Stipendio: \$49,805/anno
- Compiti principali: supervisionare l'intero processo di produzione di un videogioco. Lavorare a fianco dei colleghi di tutti gli altri reparti nella fase di sviluppo e rilascio del videogioco gestendo compiti, orari, budget e scadenze.

Potenziale in Emilia Romagna



Alto



Medio



Basso

MIGLIORI LAVORI NELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI



9. Rappresentante delle vendite

- Stipendio: \$59,594/anno
- Compiti principali: lavorare con il distributore, l'editore o lo studio per vendere videogiochi, console o altri accessori ai rivenditori.



10. Responsabile marketing

- Stipendio: \$61,136/anno
- Compiti principali: creare, sviluppare ed eseguire la strategia del marchio per commercializzare il videogioco attraverso le piattaforme online come i social media, organizzare campagne di marketing a pagamento e gestire il sito web del videogioco stesso, così come la pubblicità tradizionale (ad esempio, pubblicità su carta e prodotti promozionali).



11. Designer di videogiochi

- Stipendio: \$62.930/anno
- Compiti principali: progettare e fare lo storyboard di nuove funzionalità e collaborare con il team di sviluppo per creare nuovi videogiochi. Produrre i concept, ideare i personaggi, le ambientazioni, la trama e il gameplay dei videogiochi e lavorare con il team di sviluppo per dare vita alle idee del team.



12. Analista di ricerche di mercato

- Stipendio: \$63,617/anno
- Compiti principali: studiare l'industria dei giochi attraverso ricerche sui consumatori, analisi di mercato e dei concorrenti. Identificare le tendenze chiave dell'industria.

Potenziale in Emilia Romagna



Alto



Medio



Basso

MIGLIORI LAVORI NELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

13. Programmatore

- Stipendio: \$72,135/anno
- Compiti principali: creare programmi che computer, dispositivi mobili e console possono leggere per eseguire il videogioco e garantire che ogni aspetto del videogioco sia giocabile.

14. Sviluppatore

- Stipendio: \$92,176/anno
- Compiti principali: supervisionare un intero team creato per pianificare, progettare e produrre videogiochi da giocare su una varietà di piattaforme. Creare il contenuto visivo e scrivere il codice che sarà implementato nelle caratteristiche e funzionalità del videogioco.

11 dei 14 posti di lavoro chiave nell'industria dei videogiochi hanno un potenziale di crescita medio o alto in Emilia-Romagna

Potenziale in Emilia Romagna



Alto



Medio



Basso

Gaming hub di successo



STUDI DI SVILUPPO DI VIDEOGIOCHI PER CITTÀ

Città	Numero di studi di sviluppo	Principali studi di sviluppo
Montréal	235+	Amazon Games Montréal Studio, Bethesda Montreal, Big Mouth Games, EA Montréal, Lucid Dreams Studio, Warner Bros. Montréal, Ubisoft
Los Angeles	142	505 Games Mobile, Amber, King.com, New Blood
San Francisco	600+	Interactive, Nifty Games, Respawn Entertainment, Rogue Earth, Scopely
Londra	533	Blizzard Entertainment, Capcom, Discord, Oculus VR, Sega Networks, Supercell, Ubisoft SF
Stoccolma	147	Amazon Games, Big Pixel Games, Gameloft, King.com
Göteborg	41	EA DICE, Liquid Media, Unity Sweden, Starbreeze, Stillfront Group
Svezia meridionale	73	EA Ghost, Sleepercill, Thunderful
Helsinki	100+	Avalanche, IO Interactive, King
Amburgo	200+	Dazzle Rocks, Epic Games Finland, Rovio
Berlino	80+	Bigpoint, Gamigo, Goodgame Studios, Innogame
		Ubisoft, Wooga, Bigpoint, GameDuel, Epic Games, Riot Games

L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI A MONTRÉAL

- Secondo Montréal International, un'organizzazione no-profit finanziata dal settore privato e dai governi del Canada e del Québec, oggi Montréal conta più di 235 studi di sviluppo di videogiochi ed effetti visivi che impiegano oltre 21.000 persone.
- Gli studi di sviluppo sono cresciuti in una città, Montréal, che ha una ricca storia come centro tecnico. Inoltre, nonostante il lavoro a distanza sia aumentato significativamente negli ultimi due anni, la città e i suoi studi di sviluppo hanno continuato a crescere diventando un fiorente ecosistema di videogiochi.
- Uno studio di KPMG ha mostrato che tra il 2009 e il 2019 l'occupazione in città è aumentata in media dell'8% ogni anno nell'industria dei videogiochi e del 28% ogni anno nell'industria degli effetti visivi.
- Montréal International ha lavorato con 12 studi di videogiochi solo nel 2021, stabilendoli oppure espandendoli e impostandoli per creare 1.677 nuovi posti di lavoro nei prossimi tre anni.
- Montréal International ha aiutato a realizzare oltre 60 progetti di giochi e VFX dal 2016, per un valore di 1,99 miliardi di dollari di investimenti.

L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI A LOS ANGELES

- Los Angeles è considerata una delle capitali mondiali dell'industria dei videogiochi: la città ospita infatti titani dell'industria come Electronic Arts, Activision Blizzard e Riot Games.
- Anche PlayStation e Nintendo impiegano centinaia di persone a Los Angeles. Inoltre, la città è il luogo in cui si svolge l'E3 (Electronic Entertainment Expo), uno dei più importanti eventi al mondo sull'industria dei videogiochi.
- Anche la LA Games Conference si svolge in città ed è un altro importante evento per sviluppatori e dirigenti dell'industria da tutto il mondo.
- L'industria dei videogiochi a Los Angeles è cresciuta così tanto negli ultimi anni che il prezzo e la domanda di immobili in città sono stati influenzati da questa rapida crescita.
- A partire dal 2020, si stima che 142 sviluppatori ed editori di videogiochi abbiano sede nella grande Los Angeles e possano contare su uffici che occupano circa 1 milione di metri quadri.
- Anche l'industria degli sport estremi in città è fiorente, con molti team che stabiliscono il loro quartier generale nella grande area di Los Angeles.

L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI A SAN FRANCISCO

- L'area di San Francisco è diventata un altro dei principali centri dell'industria dei videogiochi negli Stati Uniti, con oltre 600 aziende legate al settore che operano nella zona.
- Alcuni dei più grandi studi di videogiochi con sede a San Francisco sono Niantic, Pocket Gems e Glu Mobile.
- San Francisco è anche sede di molti fornitori di servizi di gioco e altre aziende che lavorano nell'industria dei videogiochi come Sensor Tower, AppLovin, Unity Technologies e Twitch.
- Unity Technologies è l'azienda creatrice di una delle piattaforme di sviluppo 3D più utilizzate al mondo, Unity. Questo è un indicatore di quanto San Francisco sia importante per l'industria globale dei videogiochi.
- Un'altra azienda ampiamente presente nell'industria dei videogiochi con sede a San Francisco è Discord, un'applicazione di chat vocale e di testo all-in-one che è diventata uno degli strumenti di comunicazione preferiti tra i giocatori. Questo dimostra ancora una volta l'importanza della città nell'industria globale dei videogiochi.

L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI A LONDRA

- L'industria dei videogiochi è cresciuta significativamente nel Regno Unito, rappresentato dall'Associazione di categoria Ukie. Si stima che il suo valore in tutta la nazione abbia raggiunto i 7 miliardi di sterline nel 2020.
- Londra è la capitale dei videogiochi del paese ed è la sede di alcune delle più grandi aziende di videogiochi del paese, nonché l'ospite di diversi eventi internazionali di settore - come il London Games Festival che attrae ogni anno migliaia di ospiti da tutto il mondo.
- La Greater London Area è attualmente sede di 553 aziende di gioco, sia sviluppatori che editori, e oltre 40 aziende di servizi.
- Londra è considerata uno dei più grandi centri dell'industria dei videogiochi non solo nel Regno Unito, ma in Europa in generale.
- Le aziende con sede a Londra possono qualificarsi per un programma governativo di sgravi fiscali, il Video Games Tax Relief, se il videogioco sviluppato è certificato come britannico dal British Film Institute ed è destinato alla fornitura al grande pubblico.
 - Per qualificarsi per questo sgravio fiscale, almeno il 25% della spesa principale dello sviluppo deve essere su beni o servizi forniti dall'interno dello spazio economico europeo.

L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI IN SVEZIA

- L'industria dei videogiochi svedese ha mostrato una crescita costante dal 2014, con i ricavi così come il numero di aziende coinvolte nel settore in crescita significativa ogni anno.
- Anche il numero di dipendenti dell'industria dei videogiochi svedese è cresciuto su base annua ed è ora superiore a 9.000.
- Ci sono più di 435 aziende di videogiochi presenti in Svezia e il paese si è affermato negli ultimi tempi come uno dei più grandi centri dell'industria in Europa.
- I tre principali centri dell'industria dei videogiochi in Svezia sono Stoccolma, che conta 147 aziende del settore, Göteborg, che conta 41 aziende, e la regione della Svezia meridionale, che conta 73 aziende.
- Degli oltre 9.000 impiegati dell'industria dei videogiochi in Svezia, circa 3.500 lavorano nell'area di Stoccolma.

L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI A HELSINKI

- L'industria finlandese dei videogiochi è cresciuta negli ultimi anni fino a diventare un attore importante sia nella scena europea che in quella globale.
- Ci sono più di 220 aziende che sviluppano videogiochi in Finlandia, di cui più di 100 hanno sede nell'area di Helsinki.
- L'industria finlandese dei videogiochi impiega oltre 3.200 persone, 2.350 delle quali lavorano in aziende dell'area di Helsinki - con riferimento specifico a Helsinki, si stima quindi oltre 2.000 dipendenti per milione di abitanti.
- La dimensione media delle aziende di videogiochi a Helsinki è di 23 dipendenti, con 10 aziende nell'area di Helsinki che impiegano più di 50 persone.
- Sette sviluppatori di videogiochi e un fornitore di engine di Helsinki rientrano tra le prime posizioni nella classifica dei primi 100 player globali del settore.
- Tre studi situati a Helsinki hanno realizzato più di 50 milioni di euro di entrate, mentre 15 studi con sede a Helsinki hanno realizzato tra i 5 e i 50 milioni di euro di entrate.
- 34 studi con sede a Helsinki hanno realizzato più di 1 milione di euro di entrate.

L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI AD AMBURGO

- Amburgo è uno dei più grandi centri di produzione di videogiochi in Germania e in Europa.
- Gamecity Hamburg è un'organizzazione con sede in città che mira a migliorare le condizioni generali per le aziende e i fondatori dell'industria dei videogiochi ad Amburgo.
- L'organizzazione supporta le aziende di videogiochi in città e cerca di ancorare Amburgo nella percezione pubblica come uno dei principali hub di videogiochi del continente.
- Gamecity Hamburg è il principale punto di contatto della città per il finanziamento dei videogiochi e offre programmi come il Games Lift Incubator, che mira ad aiutare le aziende di videogiochi a decollare e ricevere l'aiuto tecnico e finanziario di cui hanno bisogno.
- L'organizzazione promuove anche eventi in città ed è presente alla maggior parte dei più grandi eventi commerciali europei, come Gamescom.
- Amburgo è attualmente sede di più di 200 aziende che operano nell'industria dei videogiochi. Nel dettaglio, 4 su 10 delle più grandi aziende di videogiochi presenti in Germania sono state fondate e hanno sede ad Amburgo.
- I principali giganti di internet come Google, Facebook e Twitch hanno stabilito la loro sede tedesca ad Amburgo, un altro indicatore che il settore innovativo della città è fiorente e sta diventando sempre più attraente per i giganti globali così come per le aziende tedesche locali.

L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI A BERLINO

- Berlino è attualmente sede di circa 200 aziende che operano nell'industria dei videogiochi. Queste aziende contano studi di sviluppo, editori, distributori e fornitori di servizi.
- L'ecosistema del settore dei videogiochi di Berlino genera un fatturato annuo di oltre 250 milioni di euro, rendendolo uno dei maggiori poli del settore della Germania insieme ad Amburgo.
- La città è sede di associazioni industriali chiave come Game, Stiftung Digitale Spielkultur, USK e games:net.
- Berlino è la sede di importanti eventi del settore come EGX, International Games Week Berlin e Making Games TALENTS.
- Le aziende dell'industria dei videogiochi a Berlino ricevono moltissimo supporto dal governo locale e nazionale. In atto ci sono diversi programmi per aiutare a finanziare le aziende di videogiochi.
 - Il VC Fonds Kreativwirtschaft Berlin è stato concepito come un fondo VC dalla Investitionsbank Berlin e mira a rafforzare la base azionaria delle piccole e medie imprese ad alta crescita nelle industrie creative di Berlino.
 - Molte aziende dell'industria di videogiochi berlinese si qualificano anche per ricevere aiuti dal programma Creative Europe Media dell'Unione Europea, che promuove lo sviluppo di videogiochi innovativi.

Programmi di incubazione



PROGRAMMI DI INCUBAZIONE NEL SETTORE DEI VIDEOGIOCHI

- IDG raccomanda ad ART-ER di esplorare l'implementazione di programmi di incubazione che facilitino l'accesso a:
 - **Finanziamento iniziale**
 - **Attrezzature per ufficio**
 - **Spazio per uffici e servizi di infrastruttura per uffici**
 - **Servizi professionali**
 - **Design e supporto tecnico**
 - **Consulenza e assistenza di rete per il collegamento con editori di videogiochi, titolari di piattaforme e investitori**
- Il programma dovrebbe anche offrire un accesso continuo alla business intelligence, alla conoscenza di esperti, alla consulenza e al mentoring per lo sviluppo di videogiochi o di servizi incentrati sui videogiochi.
- I programmi di incubazione dovrebbero essere formati con il supporto di mentor esperti, che possono essere basati in Emilia Romagna, Italia o in località internazionali.
- La Regione Emilia-Romagna potrebbe sfruttare l'ampia adozione del lavoro a distanza per attrarre sia mentor che studi di sviluppo e professionisti stranieri.

Case study: Montréal



LA STORIA DI MONTRÉAL COME “GAMING HUB”

2000 - 2010

VIDEOGIOCHI PER CONSOLE E PC

- MMTC convince Ubisoft ad aprire un campus a Montreal.
- Poco tempo dopo diversi altri editori seguono l'esempio, tra cui figurano: Electronic Arts, Warner Bros Games, Eidos (Square-Enix) e anche Gameloft (società di sviluppo di titoli mobile, sorella di Ubisoft)



**< 3.500
POSTI DI LAVORO**

2010 - 2020

MOBILE GAMING

- Crediti d'imposta e altri incentivi hanno permesso agli studi di sviluppo di videogiochi per console e per PC di guadagnare trazione a livello locale. Dopo, gli sviluppatori mobile hanno seguito l'esempio.
- Compulsion Games, Riposte Games, Red Barrels, Outerminds e Panache sono alcuni esempi.



**~ 20.000
POSTI DI LAVORO**

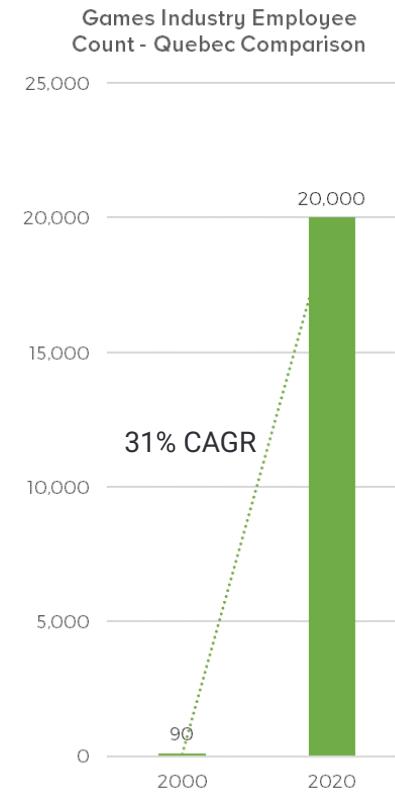
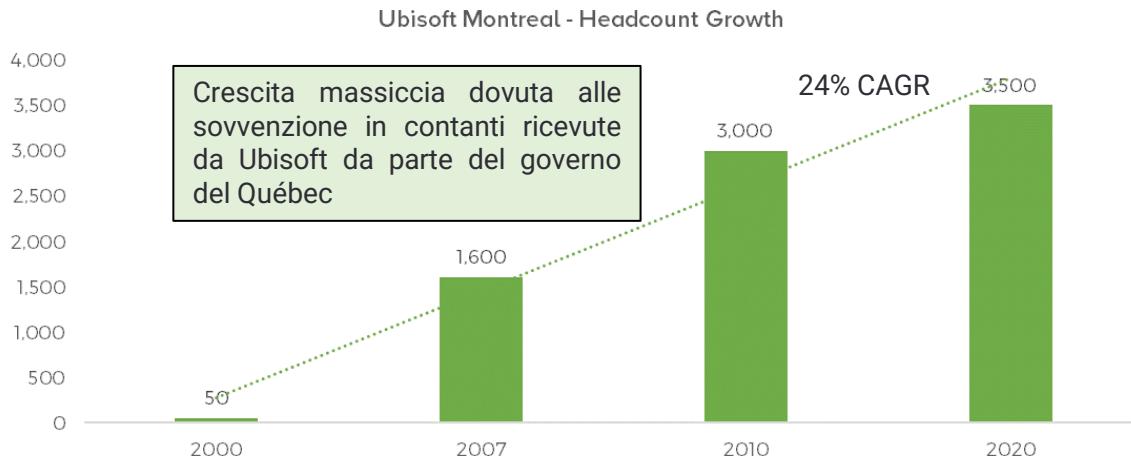
2020 E OLTRE

MOVING FORWARD

- Montreal è ora vista come un hub di sviluppo di giochi Top-3.
- In aree adiacenti ai videogiochi ed emergenti, come quella VR/AR/XR, il numero degli studi operativi continua a crescere con rapidità grazie a forti incentivi e a grandi partnership sia pubbliche che private.

**20.000 +
POSTI DI LAVORO**

LA CRESCITA DI UBISOFT MONTRÉAL



INCENTIVI CHIAVE

- 37,5% di credito d'imposta MMTC (equivale a circa \$30K CAD per posto di lavoro).
- Sussidi speciali in contanti per Ubisoft a Montréal raggiungendo di specifici obiettivi di posti di lavoro assegnati (per esempio: 19 milioni di dollari CAD per raggiungere 3.000 posti di lavoro entro il 2010).
- Continue rinegoziazioni ed estensioni degli incentivi in diverse occasioni negli ultimi 20 anni.

L'OPINIONE DI IDG CONSULTING SUI CREDITI FISCALI A MONTRÉAL (1)

- Molti studi di sviluppo sono stati i principali beneficiari del programma del credito d'imposta multimediale del Québec (MMTC) per molti anni, in base al quale viene concesso allo studio un credito d'imposta del 37,5% che di solito finisce nel territorio delle 8 cifre all'anno.
- Gli studi di sviluppo di videogiochi dell'area Québec/Montréal indicano il quadro realistico indicato qui sotto per questo programma MMTC.
 - Grande fiducia nel fatto che il programma MMTC rimarrà in vigore a lungo.
 - Questi stessi studi di videogiochi hanno indicato che non vedono alcun rischio maggiore per l'attuale credito d'imposta del 37,5%, dato che c'è stata una forte reazione da parte di Ubisoft e di altri importanti editori/studi locali diversi anni fa, quando il governo stava contemplando una riduzione dell'aliquota al 20%.
 - L'ecosistema dell'industria in Québec non solo ha generato migliaia di nuovi posti di lavoro e un'occupazione sostenibile, ma il MMTC è stato anche un veicolo chiave di acquisizione e mantenimento nella creazione di un ciclo virtuoso tra le università locali e gli studi di sviluppo di videogiochi locali. Questo tipo di partnership tra pubblico e privato ha creato un centro vibrante e dinamico per lo sviluppo dei videogiochi, con il sistema universitario che funge da alimentatore per gli studi e, viceversa, gli studi di sviluppo che forniscono opportunità di lavoro e formazione agli studenti emergenti - che diventano così la generazione successiva di sviluppatori di videogiochi.

L'OPINIONE DI IDG CONSULTING SUI CREDITI FISCALI A MONTRÉAL (2)

- Il MMTC non è l'unico programma locale dell'area Québec/Montreal che può beneficiare degli studi di sviluppo di videogiochi.
- La ricerca di IDG Consulting indica che ci sono anche sovvenzioni per videogiochi che sono estese dal Québec.
 - La sovvenzione può coprire fino al 25% dei costi di implementazione.
 - I programmi di formazione concedono fino al 50% dei costi per creare un dipartimento delle risorse umane.
 - Esistono sovvenzioni e prestiti senza interessi come ESSOR e Canada Economic Development Programs.
- Ci sono anche programmi a livello nazionale.
 - Canada Media Fund: Experimental Stream copre fino al 50-75% dei costi del progetto per un massimo di \$15K-\$1.5M.
 - Industrial Research Assistance Program concede fino al 60-80% dei costi del lavoro interno e delle spese del subappaltatore.
 - Il programma di finanziamento CanExport offre alle imprese idonee l'accesso a fondi di sovvenzione fino al 75% dei costi associati a progetti di marketing per l'esportazione fino a un massimo di \$75.000 per applicazione.
 - I fondi per la ricerca scientifica e lo sviluppo sperimentale (SR&ED) coprono fino al 35-45% di salari, spese generali, materiali e varie altre spese.

Modelli finanziari e finanziamenti dei videogiochi

GAME DEVELOPMENT MODEL

SCENARIO ANALYSIS - NO OPERAZIONI LIVE

MODELLO DEI COSTI DI SVILUPPO DI UN VIDEOGIOCO	STARTUP	INDIE	AAA
Organico per progetto a livello di titolo	7	30	70
Stipendio al mese	\$ 6.500	\$ 6.500	\$ 6.500
Benefici (bonus, assistenza sanitaria) al mese	\$ 3.500	\$ 3.500	\$ 3.500
Comp totale al mese	\$ 10.000	\$ 10.000	\$ 10.000
Totale costi del personale al mese	\$ 70.000	\$ 300.000	\$ 700.000
Totale costi del personale all'anno	\$ 840.000	\$ 3.600.000	\$ 8.400.000
Totale mesi per progetto per lo sviluppo iniziale	12	15	24
Totale costi del personale a vita per progetto	\$ 840.000	\$ 4.500.000	\$ 16.800.000
Costi aggiuntivi Operazioni Live post-lancio	\$ 0	\$ 0	\$ 0
Costi di spazio per uffici	\$ 45.500	\$ 195.000	\$ 455.000
Motore di sviluppo del gioco	\$ 50.000	\$ 500.000	\$ 2.500.000
Attrezzatura di sviluppo del gioco/strutture/motion capture	\$ 84.000	\$ 360.000	\$ 840.000
Licenze software + middleware	\$ 56.000	\$ 240.000	\$ 560.000
Attori vocali e registi	\$ 10.000	\$ 100.000	\$ 700.000
Localizzazione	\$ 25.200	\$ 135.000	\$ 504.000
Costo totale di sviluppo del gioco	\$ 1.110.700	\$ 6.030.000	\$ 22.359.000

GAME DEVELOPMENT MODEL

SCENARIO ANALYSIS - CON OPERAZIONI LIVE

MODELLO DEI COSTI DI SVILUPPO DI UN VIDEOGIOCO	STARTUP	INDIE	AAA
Organico per progetto a livello di titolo	7	30	70
Stipendio al mese	\$ 6.500	\$ 6.500	\$ 6.500
Benefici (bonus, assistenza sanitaria) al mese	\$ 3.500	\$ 3.500	\$ 3.500
Comp totale al mese	\$ 10.000	\$ 10.000	\$ 10.000
Totale costi del personale al mese	\$ 70.000	\$ 300.000	\$ 700.000
Totale costi del personale all'anno	\$ 840.000	\$ 3.600.000	\$ 8.400.000
Totale mesi per progetto per lo sviluppo iniziale	12	15	24
Totale costi del personale a vita per progetto	\$ 840.000	\$ 4.500.000	\$ 16.800.000
Costi aggiuntivi Operazioni Live post-lancio	\$ 252.000	\$ 4.500.000	\$ 5.040.000
Costi di spazio per uffici	\$ 45.500	\$ 195.000	\$ 455.000
Motore di sviluppo del gioco	\$ 50.000	\$ 500.000	\$ 2.500.000
Attrezzatura di sviluppo del gioco/strutture/motion capture	\$ 84.000	\$ 360.000	\$ 840.000
Licenze software + middleware	\$ 56.000	\$ 240.000	\$ 560.000
Attori vocali e registi	\$ 10.000	\$ 100.000	\$ 700.000
Localizzazione	\$ 25.200	\$ 135.000	\$ 504.000
Costo totale di sviluppo del gioco	\$ 1.362.700	\$ 7.380.000	\$ 27.399.000

MECCANISMI DI FINANZIAMENTO CHIAVE PER GLI STUDI DI SVILUPPO

MECCANISMI DI FINANZIAMENTO	COMMENTI
Autofinanziamento: 12-16 mesi di spese di vita per ogni membro del team	La fonte di finanziamento più comune per gli studi emergenti
Publisher Funding per coprire i costi di sviluppo del gioco e/o le spese di marketing	Gli sviluppatori di videogiochi mantengono la proprietà dello studio e la proprietà intellettuale dell'opera
Piattaforme di crowdfunding: 50-800k EUR	Kickstarter , FundedbyMe e IndieGogo hanno programmi e sezioni specifiche per i videogiochi
Sovvenzioni pubbliche e supporto governativo	I programmi europei possono essere attivati per gli studi con sede in qualsiasi paese dell'UE Horizon Europe , il programma di ricerca e innovazione dell'UE da 95,5 miliardi di euro, può essere raggiunto in modo diretto o attraverso consulenti di finanziamento Gli incubatori possono fornire indicativamente da 10-60k EUR in finanziamenti diretti
Sovvenzioni private da parte di aziende di gioco e tecnologiche	Epic Games , Microsoft e Valve possono offrire questo tipo di supporto

SOVVENZIONI E SUPPORTO DI EPIC GAMES

- A seguire informazione sui programmi di finanziamento.
 - Il programma di finanziamento MegaGrants di Epic Games ha impegnato 100 milioni di dollari destinati agli sviluppatori di giochi, professionisti aziendali, creatori di media/intrattenimento, studenti, educatori e sviluppatori di strumenti che stanno costruendo prodotti interessanti basati sull'Unreal Engine, il motore realizzato da Epic Games.
 - Alcuni degli sviluppatori che sono stati finanziati stanno inoltre ottenendo il supporto tecnico di Epic Games sul porting dei loro videogiochi nella versione 4 di Unreal Engine, che è un colpo del maestro nell'on-boarding.
 - I controlli IDG Consulting indicano che Epic Games sta anche utilizzando il programma MegaGrants per scoprire, raccogliere e potenzialmente coltivare una pipeline di M&A di nuovi talenti, tecnologie, creatori di contenuti e capacità aggiuntive a livello territoriale.
- A seguire informazione sui programmi di co-sviluppo.
 - Epic Games non ha un programma ufficiale di co-sviluppo di cui parlare, anche se l'approccio collaborativo di Unreal Engine allo sviluppo con gli studi è una manifestazione leggermente alterata dello stesso tipo di flusso di lavoro.
 - Epic Games sta anche cercando di posizionare Unreal Engine 4 come la chiave per lanciare un videogioco di successo su Epic Games Store, e il tessuto connettivo tra Unreal Engine 4 e l'Epic Games Store è prevalente in tutte le interazioni di Epic con gli sviluppatori.
 - Per quanto riguarda Epic Games Store, molti studi di sviluppo di tutti i tipi hanno dichiarato che Epic Games è molto più collaborativa, oltre a fornire quote di reddito più favorevoli agli sviluppatori, rispetto a Steam. Inoltre, Epic ha rinunciato alle royalty di Unreal Engine per gli sviluppatori che decidono di lanciare i loro videogiochi su Epic Games Store.

APPROFONDIMENTI SUL SUPPORTO AZIENDALE DI MICROSOFT

- A seguire informazione sui programmi di finanziamento.
 - A differenza di Epic Games, con il suo programma MegaGrants e gli accordi di condivisione delle entrate più flessibili, Microsoft è meno attiva in termini di programmi di finanziamento per gli sviluppatori.
 - Invece, Microsoft cerca di fornire più tecnologia/strumenti, supporto commerciale e supporto operativo possibile per dare agli sviluppatori una più alta probabilità di successo.
 - I giorni delle grandi esclusive su console relative ai videogiochi completi sono un'istantanea del passato, anche se ci sono alcuni giochi che offrono DLC esclusivi sulle piattaforme Xbox invece che sulle piattaforme PlayStation.
- A seguire informazione sui programmi di co-sviluppo.
 - Microsoft non ha alcun programma di co-sviluppo attivo con sviluppatori o editori di terze parti.
 - Tuttavia, Microsoft ha lavorato duramente negli ultimi anni per aumentare la sua collaborazione con startup e sviluppatori indie.
 - Xbox Live è un importante cavallo di Troia in questo settore.

Censimento degli studi di sviluppo con sede in Emilia-Romagna

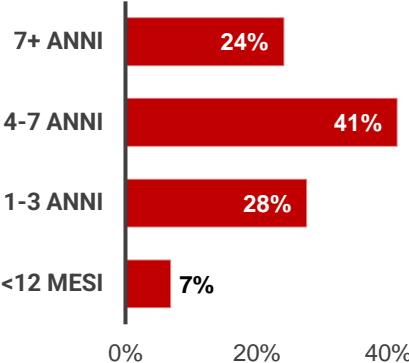


METODOLOGIA DEL CENSIMENTO

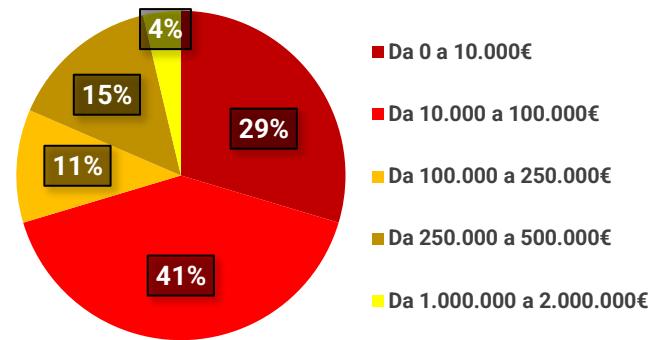
- La ricerca è stata condotta mediante un questionario online diffuso da IIDEA, l'Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia, aperto a imprese e liberi professionisti italiani operanti nel settore dello sviluppo di videogiochi.
- Sono state registrate 29 risposte valide da parte di imprese collettive, liberi professionisti e imprese individuali con sede in Emilia-Romagna.

LE SOCIETÀ DI SVILUPPO DI VIDEOGIOCHI

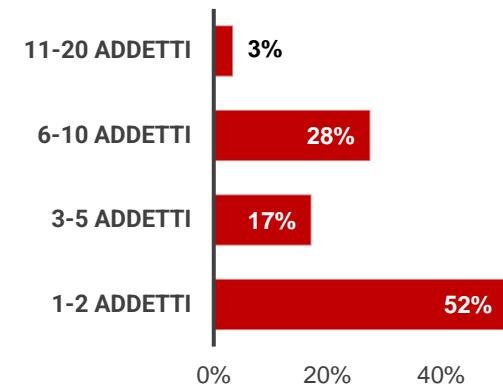
ANNI DI ATTIVITÀ



FATTURATO

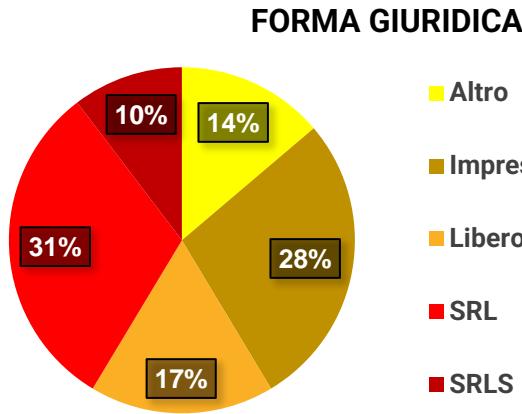


DIMENSIONE



- La maggior parte degli studi di sviluppo (65%) sono attivi da più di 4 anni
- Quasi uno studio su quattro è attivo da più di 7 anni
- Il 19% dei rispondenti ha un fatturato superiore ai 250.000 €
- Il 31% dei rispondenti ha più di 5 addetti

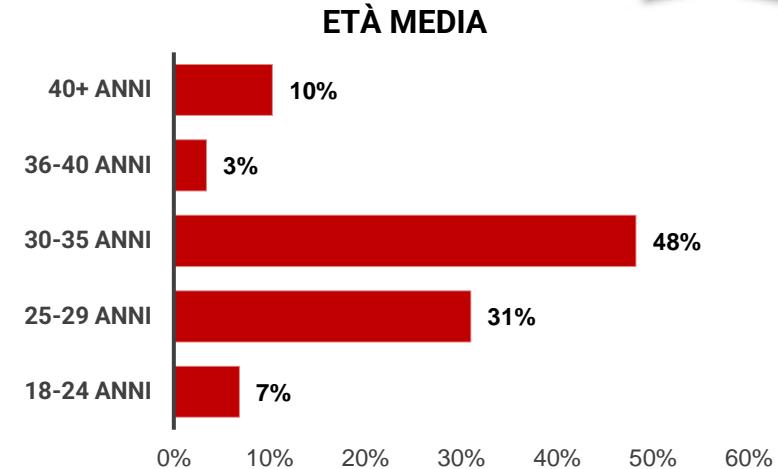
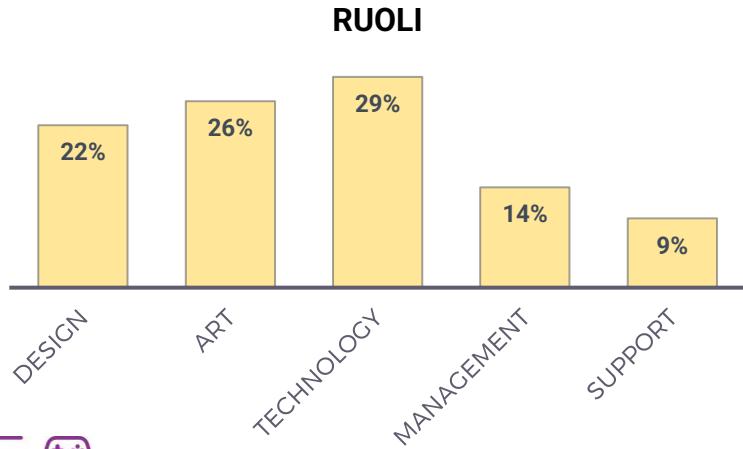
FORMA GIURIDICA E DISTRIBUZIONE



- Il 41% dei rispondenti al censimento è formato da SRL o SRLS, il 28% da imprese individuali mentre il 17% da liberi professionisti
- L'Emilia-Romagna è la seconda regione in Italia per numero di studi di sviluppo di videogiochi
- Considerando la distribuzione territoriale, i 29 rispondenti sono concentrati soprattutto nelle province di Bologna e Forlì-Cesena

ADDETTI

- Numero di addetti: 125, pari quasi all'8% degli addetti a livello nazionale
- In Emilia-Romagna il settore impiega molti giovani. L'86% degli addetti ha infatti un'età media inferiore ai 36 anni
- Gli addetti sono prevalentemente concentrati nelle aree Tecnologia 29% e Art 26%



- **DESIGN:** Game Designer, Level Designer, Creative Director, Lead Game Designer, Sound Designer, Scenography / Dialogues o ruoli simili
- **ART:** 3D Artist, 2D Artist, Concept Artist, Art Director, Animator, Lead Artist o ruoli simili
- **TECHNOLOGY:** Programmer, Technical Director o ruoli simili
- **MANAGEMENT:** Producer, Associate Producer, Production Director, Game Director o ruoli simili
- **SUPPORT:** Game Master, Data Analyst, Community Manager, Marketing Director, User Acquisition Manager, Live Ops Manager, Brand Manager, Business Developer, Traffic Manager, Localization, Data Scientist, Author o ruoli simili

CONFRONTO TRA ITALIA ED EMILIA-ROMAGNA

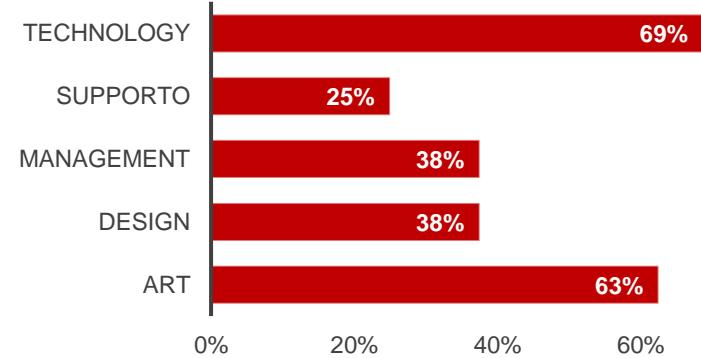
	ITALIA	EMILIA-ROMAGNA
Risposte Valide	160+	29
Fatturato sopra i 100.000 €	58%	30%
Fatturato sopra i 250.000 €	26%	19%
Oltre i 5 dipendenti	60%	31%
Pubblica su Steam	74%	72%
Pubblica su PlayStation Store	34%	31%
Pubblica su App Store	46%	59%
Pubblica su Google Play Store	47%	59%
Esperienza VR/AR/MR	27%	21%
Supportato da un publisher	36%	38%
Pubblica in self publishing	64%	62%
Piano di espansione in Europa	93%	97%
Piano di espansione in Nord America	90%	86%
Impatto positivo del lavoro a distanza	53%	55%

- Il 18% degli studi di sviluppo italiani hanno la propria sede in Emilia-Romagna, regione che rappresenta il 7,4% della popolazione italiana
- Gli studi con sede in Emilia-Romagna sono di dimensioni più ridotte rispetto alla media nazionale: gli studi con oltre 5 dipendenti sono il 31% (vs. il 60% in Italia) mentre il 19% supera i 250.000 € di ricavi annuali (vs. il 26% in Italia)
- Gli studi della regione sono più focalizzati sulla pubblicazione di videogiochi mobile e sono leggermente più interessati a operare nei mercati europei che in quelli del Nord America

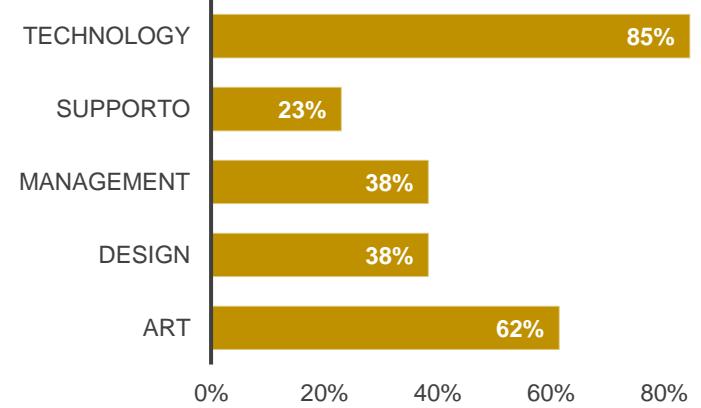
ASSUZIONI E COLLABORAZIONI

- Tra i rispondenti, nel biennio 2019/2020 il 31% di loro ha assunto nuovi addetti mentre il 72% ha avviato collaborazioni
- Nello specifico, le assunzioni o le collaborazioni sono state prevalentemente in queste aree:
 - il 69% nell'area Technology
 - il 63% nell'area Art
- Il 59% dei rispondenti ha segnalato l'intenzione di assumere o di avviare collaborazioni nel biennio 2021/2022. I profili più richiesti restano quelli delle aree Technology e Art.

**RUOLI ASSUNZIONI E COLLABORAZIONI
(2019/2020)**

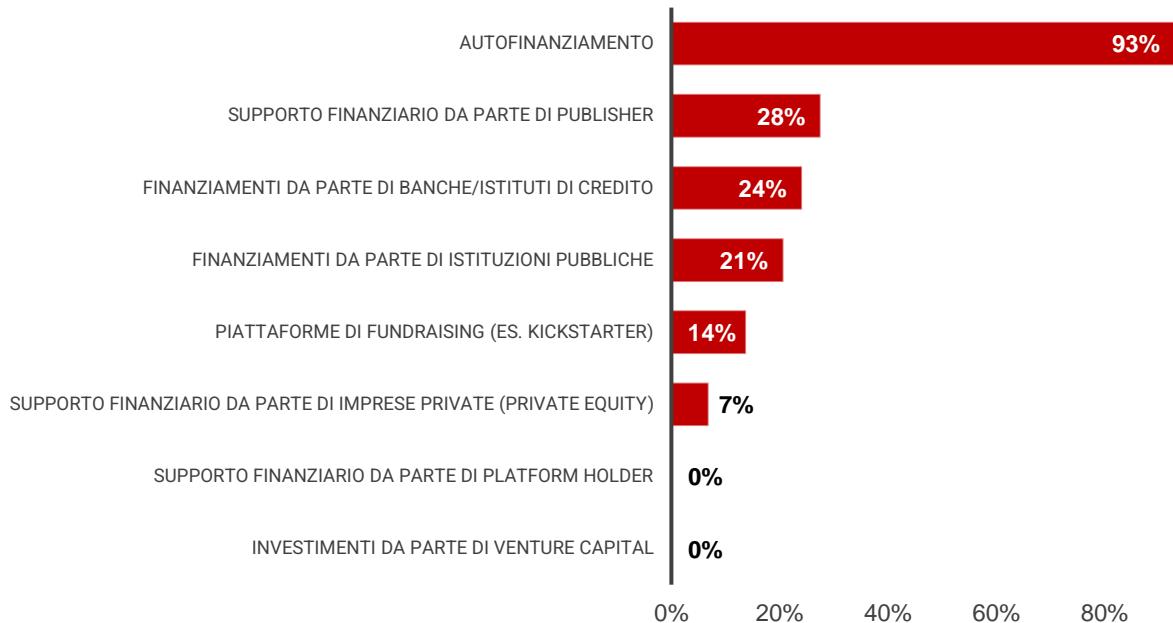


**RUOLI PIÙ RICHIESTI
(2021/2022)**



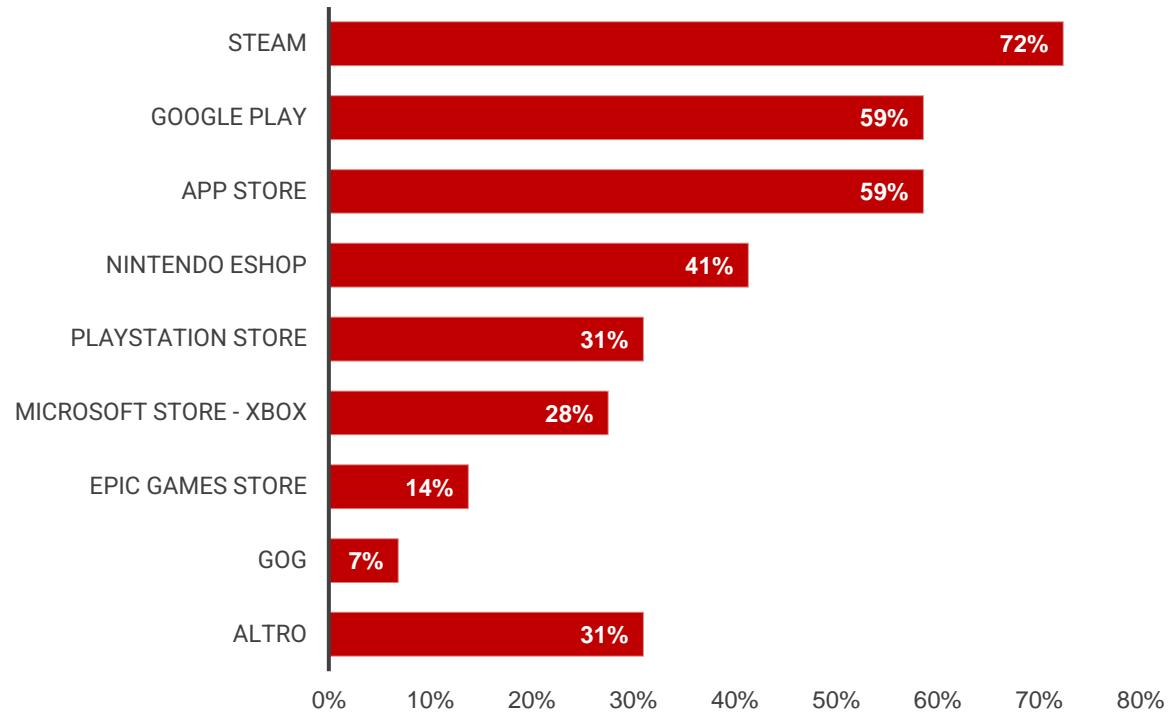
FONTI DI FINANZIAMENTO

- La maggioranza dei rispondenti fa ricorso al capitale proprio per finanziare la propria attività (il 93%, in linea con la percentuale nazionale)
- Importante risulta il supporto finanziario dei publisher (a cui fa ricorso il 28% dei rispondenti), dei finanziamenti pubblici (21%) e degli istituti bancari (28%)



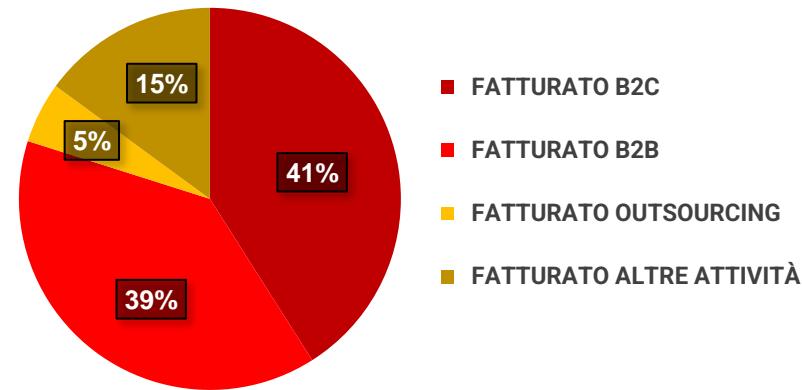
MARKETPLACE

- Steam è la piattaforma di vendita più utilizzata dagli studi di sviluppo che operano in Emilia-Romagna (72%)
- Epic Games Store, la piattaforma di vendita più giovane tra quelle rilevate, viene utilizzata dal 14% degli studi
- Gli store mobile Google Play e App Store vengono utilizzati entrambi dal 59% dei rispondenti
- Riguardo le console, il Nintendo eShop è lo store più utilizzato (41%). Seguono il PlayStation Store (31%) e il Microsoft Store (28%)



MERCATI DI RIFERIMENTO

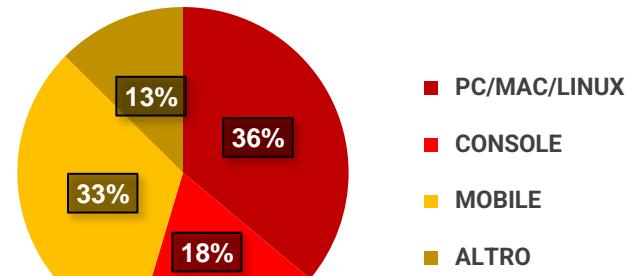
- Il 41% del fatturato generato dai rispondenti operanti in Emilia-Romagna proviene dal mercato B2C, mentre il 39% dal mercato B2B
- Il 57% degli studi di sviluppo opera sia nel mercato B2C che nel mercato B2B
- Il 35% degli studi di sviluppo opera esclusivamente nel mercato B2C
- Solo il 9% degli studi esclusivamente nel mercato B2B



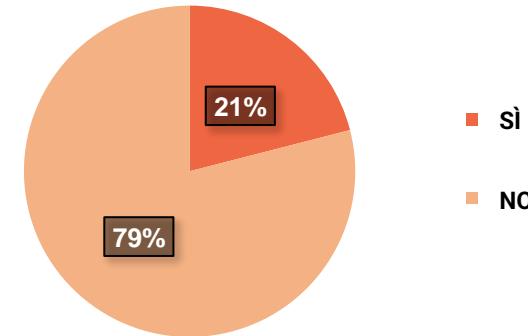
PIATTAFORME

- Il PC è la piattaforma di sviluppo preferita, seguita immediatamente da quelle mobile
- Nello specifico, lo sviluppo su mobile è distribuito per il 18% sulle piattaforme iOS e per il 15% sulle piattaforme Android
- Il 21% degli studi ha già sviluppato un titolo pensato per i dispositivi VR/AR/MR
- Il 66% degli studi che ha sviluppato su dispositivi VR lo ha fatto nell'ambito delle piattaforme mobile
- In riferimento al biennio 2021/2022 il 52% degli studi ha indicato l'interesse di lavorare su prodotti VR/AR/MR

PIATTAFORME



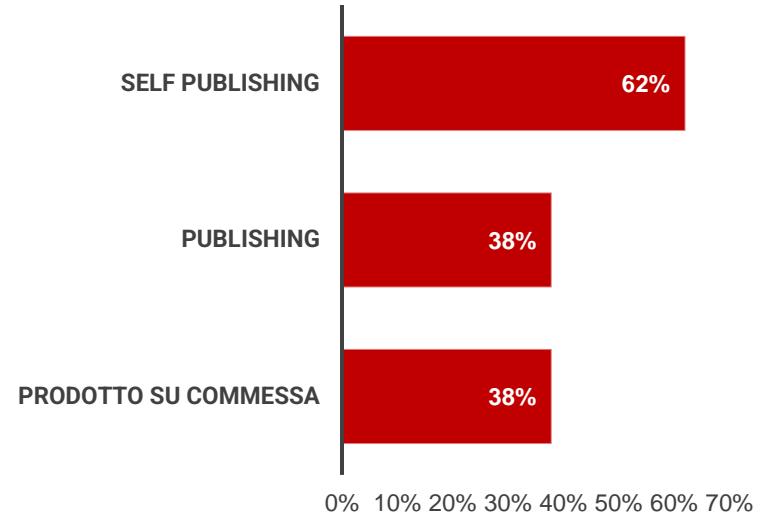
VR | AR | MR



VIDEOGIOCHI PUBBLICATI

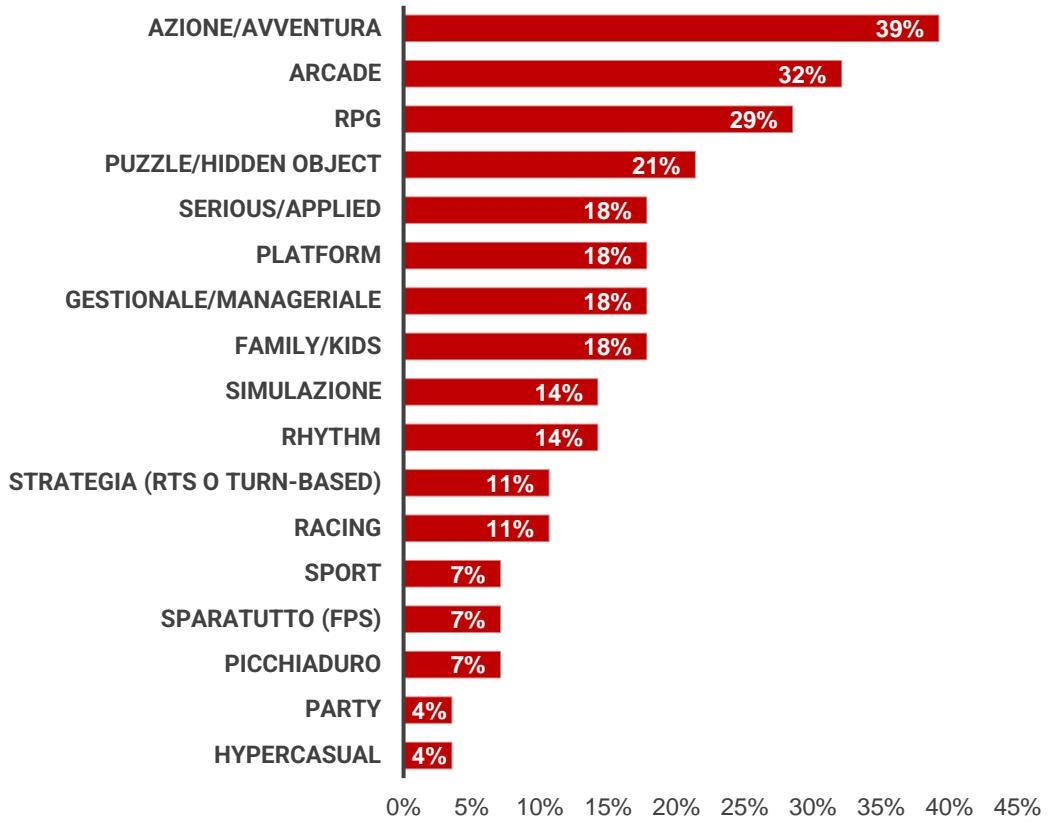
- Al momento il self publishing è la principale forma di pubblicazione utilizzata dagli studi di sviluppo di videogiochi in Emilia-Romagna
- Generalmente uno studio su tre si affida a un publisher per la pubblicazione e distribuzione di un proprio titolo
- Quasi il 40% degli studi di sviluppo sul territorio realizza prodotti su commissione per conto terzi

MODALITÀ DI PUBBLICAZIONE



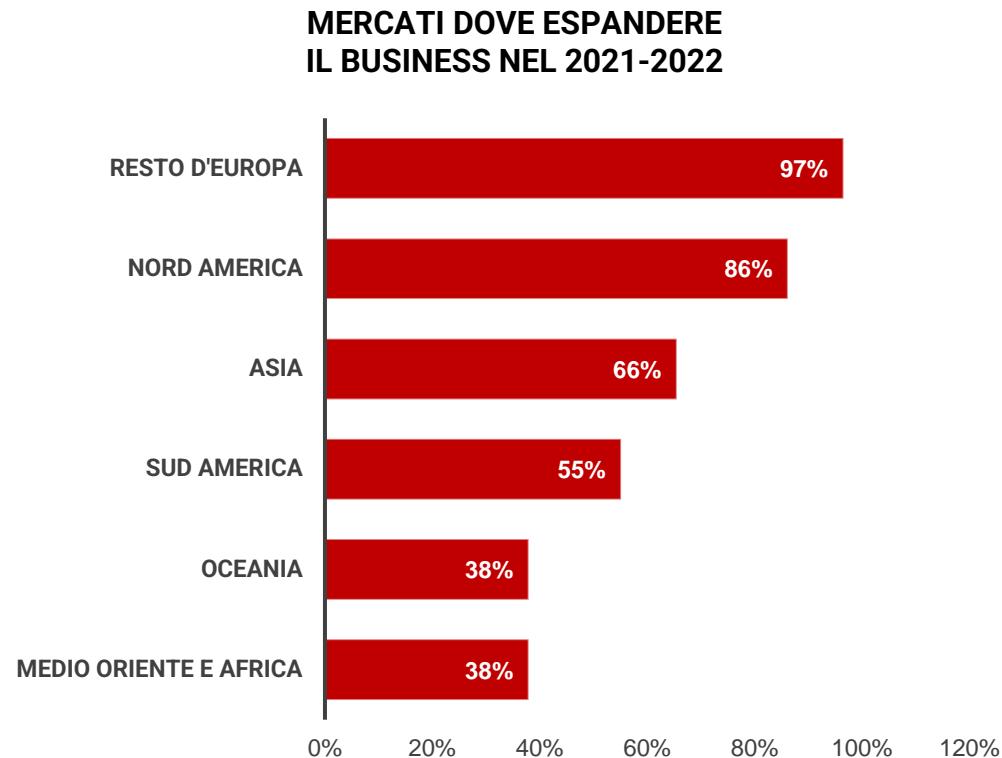
GENERI DEI VIDEOGIOCHI PUBBLICATI

- I generi più comuni tra i videogiochi realizzati dagli studi di sviluppo che hanno sede in Emilia-Romagna sono Avventura/Azione (39%), Arcade (32%) e gli RPG (29%)
- Grande anche l'importanza dei serious/applied game (18%)



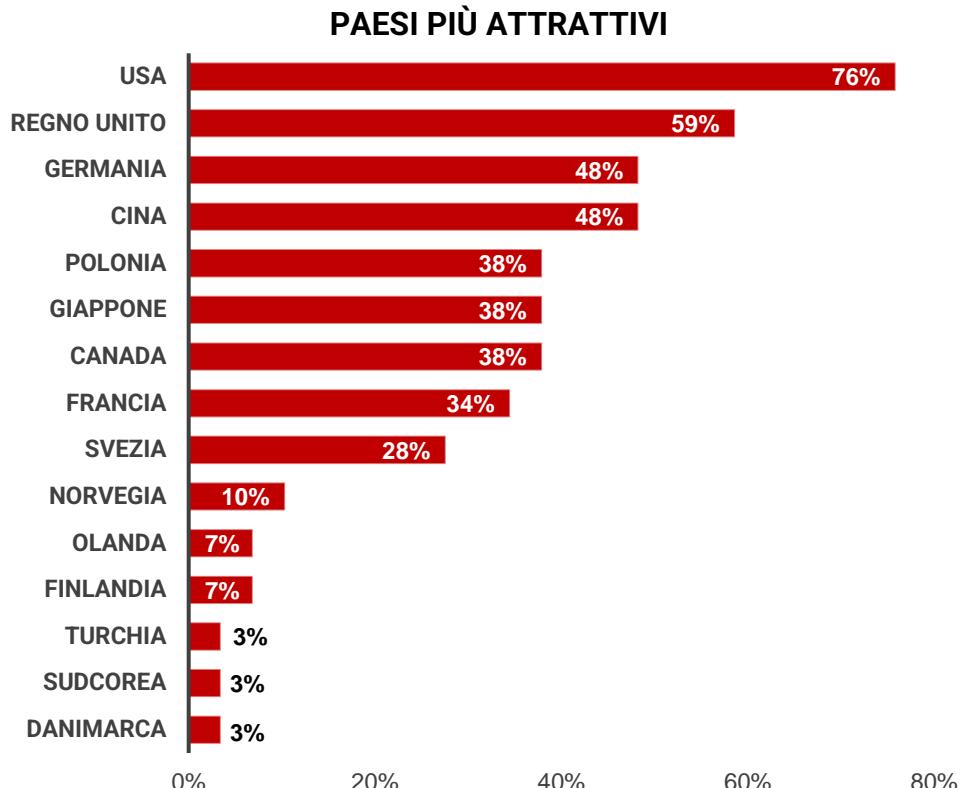
POSIZIONAMENTO INTERNAZIONALE

- Per gli studi di sviluppo dell'Emilia-Romagna il mercato principale è l'Italia (36%). Questo è dovuto prevalentemente al grande peso del mercato B2B, il cui mercato principale è proprio il nostro Paese. Seguono l'America (29%) e l'Europa (20%)
- I principali mercati dove gli studi di sviluppo della regione vorrebbero espandere il proprio business sono l'Europa (97%), il Nord America (86%) e l'Asia (71%)



POSIZIONAMENTO INTERNAZIONALE

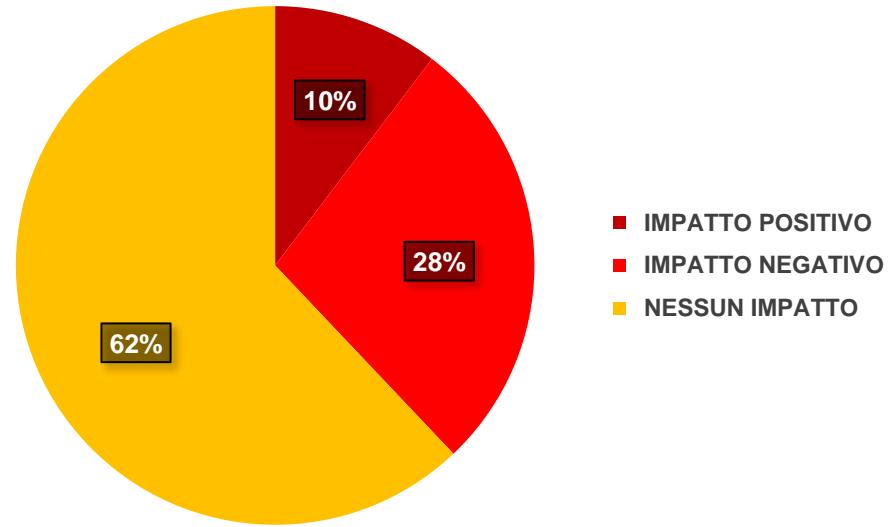
- I rispondenti hanno indicato che i paesi più attrattivi per lo sviluppo dell'industria sono rappresentati dagli Stati Uniti, seguiti del Regno Unito, dalla Germania e dalla Cina



IMPATTO DEL COVID-19

- Il 62% dei rispondenti ha dichiarato che la pandemia non ha avuto impatto sulle attività dell'impresa, mentre il 10% ha rilevato effetti positivi
- Il 45% dei rispondenti ha ricevuto aiuti pubblici durante la pandemia

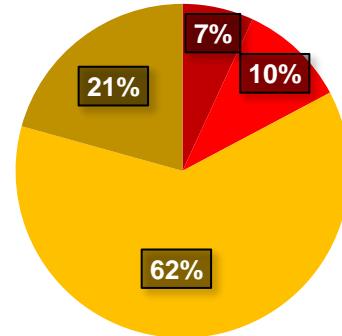
IMPATTO NEGLI AFFARI



IMPATTO DEL COVID-19

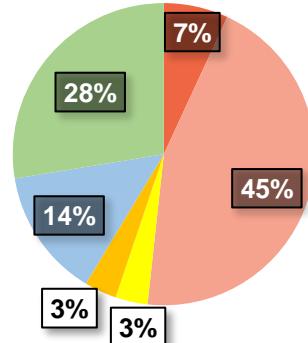
- Il 45% dei rispondenti ha evidenziato come il Covid-19 non abbia impattato sul loro business, dimostrazione di come l'industria dell'Emilia-Romagna sia dinamica e in grado di adattarsi ai cambiamenti
- Tra gli effetti negativi sulle pratiche di business si riscontrano ritardi nella chiusura degli accordi e nell'esecuzione dei progetti (28%)
- Solo il 14% dei rispondenti ha segnalato una riduzione dell'attività, ciò dimostra ancora di più la resilienza degli studi dell'Emilia-Romagna

IMPATTO SULLE CONTRATTAZIONI (CON PUBLISHER, INVESTITORI o PARTNER)



- Incremento delle contrattazioni e/o investimenti
- Interruzione o sospensione delle contrattazioni
- Nessun effetto
- Le contrattazioni avviate o pianificate sono state annullate

IMPATTO SULLE PRATICHE DI BUSINESS

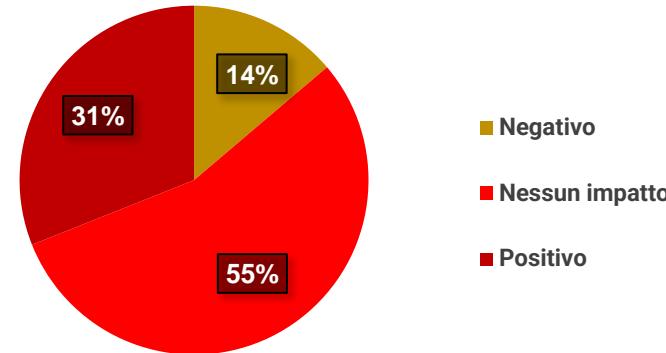


- Altro
- Nessun cambiamento
- Ricerca di nuovo personale
- Ricorso ad outsourcing esterno
- Riduzione dell'attività
- Ritardi nell'esecuzione dei progetti e/o nella chiusura degli accordi

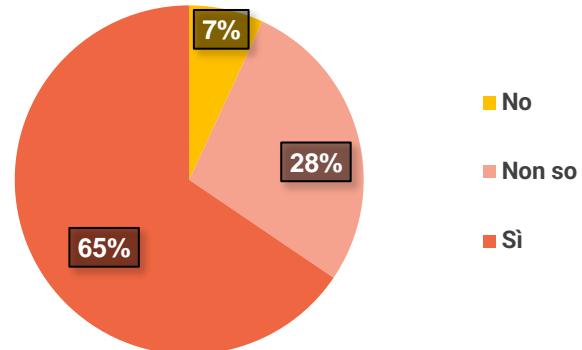
IMPATTO DEL COVID-19

- Il 55% dei rispondenti dichiara che lo smart working non ha avuto impatto sul lavoro, il 31% ha dichiarato invece che ha avuto effetti positivi
- Il 65% degli studi di sviluppo ha dichiarato che manterrà lo smart working anche in futuro
- Proprio come emerso anche a livello nazionale, questi dati sui rispondenti della regione indica un alto livello di flessibilità e fornisce un'idea su quanto l'industria sia stata capace di adattarsi alle condizioni lavorative dettate dalla pandemia

IMPATTO DELLO SMART WORKING



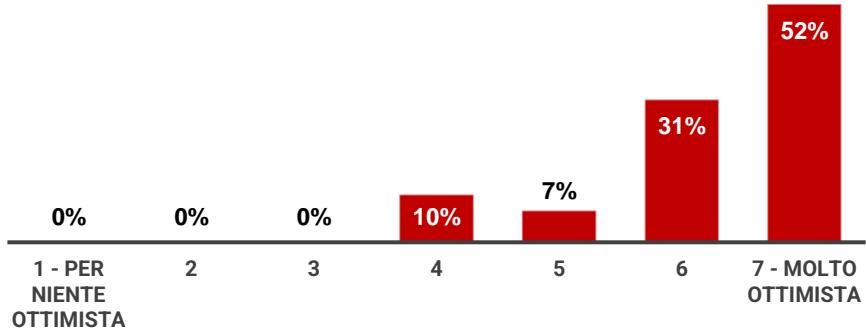
IMPLEMENTAZIONE FUTURA DELLO SMART WORKING



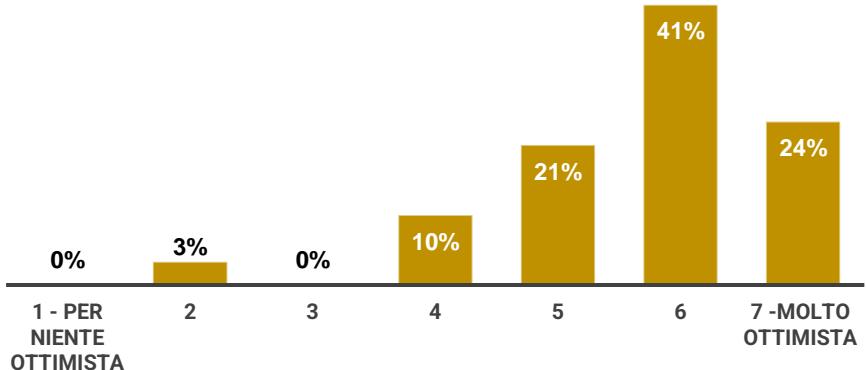
OTTIMISMO SUL FUTURO

- Malgrado le difficoltà imposte dalla pandemia, il 90% dei rispondenti si è dichiarato ottimista sul futuro del settore e l'86% sul futuro della propria attività
- Questo elemento, che è emerso anche a livello nazionale, è un indicatore interessante dello stato attuale dell'industria e di come questa si sia adattata alle circostanze e ai cambiamenti

OTTIMISMO SUL
FUTURO DEL SETTORE



OTTIMISMO SUL
FUTURO DELL'ATTIVITÀ



Case studies



GLI STUDI DI SVILUPPO IN EMILIA-ROMAGNA

- Coesione e collaborazione sono tratti condivisi tra i diversi studi dell'Emilia-Romagna, nella convinzione che se il territorio è riconosciuto come una regione fiorente per l'industria dei videogiochi tutti i soggetti coinvolti beneficeranno di tale riconoscimento.
- Gli studi con sede nella regione sono stati attivi nel costruire ponti con le istituzioni accademiche e governative e questo ha contribuito a un ulteriore riconoscimento dei videogiochi come motore culturale ed economico.
- Una grande opportunità per gli studi di sviluppo dell'Emilia-Romagna, colta dalla maggior parte di loro, è collaborare con le realtà industriali internazionali extra-settore stabilite nella regione.
- Nonostante gli studi di sviluppo italiani collaborino prevalentemente con professionisti italiani e assumano personale italiano, molti di loro hanno stabilito con grande successo partnership internazionali e acquisito clienti negli Stati Uniti e in altri importanti mercati.
- Lo smart working è stato abbracciato da diversi studi che collaborano sia con talenti italiani che abitano al di fuori della città in cui hanno sede gli studi stessi, sia con professionisti in paesi come Germania, Canada e Islanda.
- Gli studi di questa industria possono contare su professionisti esperti, che lavorano nel settore da più di un decennio e che condividono una forte passione per i videogiochi, e mantengono sempre un approccio orientato sul business sostenibile.

- Fondato nel 2016, lo studio DESTINYbit ha da sempre adottato lo smart working come parte del suo modello operativo.
- La missione dello studio è dare ai giocatori gli strumenti per creare storie che valga la pena condividere.
- Il team principale conta 7 membri, che vengono affiancati con regolarità da freelance. Quando necessario, lo studio si fa supportare da collaboratori esterni fino a raddoppiare le proprie dimensioni.
- I videogiochi chiave di DESTINYbit sono Dice Legacy, un innovativo gestionale controllato con i dadi, ed Empires Apart, titolo strategico in tempo reale ambientato nel medioevo uscito nel 2018.
- DESTINYbit ha anche un solido background nello sviluppo di giochi da tavolo. Le esperienze maturate in questo campo sono state recentemente applicate all'ultimo titolo dello studio, Dice Legacy, un city builder survival basato sui dadi pubblicato nel settembre del 2021, vincitore del premio Most Original Game alla Gamescom 2021.
- A partire da maggio 2020, attraverso l'investitore Amplifier Game Invest, DESTINYbit è entrato a fare parte della holding svedese Embracer Group.

- Ivan Venturi, fondatore di IV Productions, è stato un pioniere e un promotore chiave dell'industria dei videogiochi in Emilia-Romagna. Ha lavorato per più di 30 anni in vari progetti incentrati sulla crescita dell'ecosistema di sviluppo dei videogiochi attraverso: programmi di formazione, eventi commerciali e la pubblicazione di prodotti. Inoltre, ha creato legami con diverse realtà culturali di prestigio come l'Accademia delle Belle Arti e il Conservatorio di Bologna.
- Ivan Venturi ha lavorato per espandere la diversità e l'inclusione dei videogiochi sviluppando titoli che potessero essere usufruiti da persone non vedenti.
- Nel 2010 Ivan Venturi ha lanciato la prima edizione di Svilupparty, un evento che anno dopo anno attira oltre 300 partecipanti e che oggi è riconosciuto in Italia come uno dei principali eventi sui videogiochi indipendenti.
- IV Productions si basa su un modello di collaborazione ibrida, che può contare sia su dipendenti a tempo pieno che su freelance. Molti ex-dipendenti dello studio hanno fondato nuove aziende e collaborano con diverse realtà del settore.
- Pur continuando a sviluppare videogiochi sotto l'etichetta IV Productions, nel 2017 Ivan Venturi è diventato co-fondatore di Italian Games Factory, studio di sviluppo che sta realizzando il nuovo titolo AA per console next-gen dal titolo Haunted Space.

- Lo studio Just Funny Games è stato fondato nel 2009 da un gruppo di sviluppatori che lavoravano in una società di videogiochi americana che faceva il porting di titoli di grandi publisher come Sony e Bandai Namco, su Java J2ME.
- Dopo la commercializzazione dell'iPhone, Just Funny Games è diventata una delle prime aziende italiane a dedicarsi allo sviluppo di videogiochi mobile.
- Il self-publishing è il metodo di pubblicazione principale dello studio, in collaborazione con la società sorella Digital Tales.
- Lo studio attualmente conta 10 dipendenti full-time e 4 consulenti come collaboratori part-time. La maggior parte del team ha sede a Imola, mentre la restante parte dei dipendenti proviene da altre regioni italiane.
- Just Funny Games ha lanciato oltre 50 titoli nel corso di 10 anni e lavora con clienti B2B su applicazioni e simulazioni che sfruttano, tra le altre cose, le tecnologie della VR. Inoltre, lo studio è stato uno dei primi ad essere accreditato per lo sviluppo di titoli per PlayStation VR, il dispositivo di realtà virtuale di Sony.
- Uno dei recenti progetti di Just Funny Games include lo sviluppo del videogioco ufficiale per cellulari di Superbike, in collaborazione con l'azienda sorella Digital Tales, lanciato a livello globale a dicembre 2021.

- Melazeta è stata fondata a Modena nel 2000 e da allora lavora nel mondo degli applied game, progetti di gamification, app e animation 2D/3D. Lo studio è gestito dalle fondatrici Lara Oliveti e Marcella Albiero ed è parte del Gruppo La Fabbrica.
- Melazeta ha creato centinaia di casual game per web e oltre 100 tra applicazioni mobile e game. Nel corso degli anni è stata partner di clienti internazionali importanti quali Ferrero, Disney e Rainbow e sviluppa progetti di social impact come il gioco Change Game per Fondazione CMCC a Bologna e progetti per Action Aid, Onu e molti altri.
- La quasi totalità del lavoro di Melazeta è costituito dalla realizzazione di progetti B2B, di cui la maggior parte commissionata da aziende ed enti italiane.
- Melazeta è coinvolta nella realizzazione di vari progetti innovativi che vertono sull'educazione, l'inclusione e il training aziendale, anche tramite VR e AR.
- È la vincitrice del bando Incredibol per la prima app di gioco museale di Bologna, WunderBO, che coinvolge Palazzo Poggi e il Museo Medievale.
- Oggi lo studio può contare su oltre 20 professionisti basati a Modena e con un contratto a tempo indeterminato, di cui molti sono stati formati dalle università e accademie dell'Emilia-Romagna. Inoltre, per stare al passo con il crescente numero di progetti, Melazeta è alla continua ricerca di giovani sviluppatori e artisti.

- Fondata e basata a Cesena, Sandbox Games collabora con diversi talenti in tutta Italia e in altri paesi come la Germania che vantano più di 10 anni di esperienza nel settore dei videogiochi.
- L'attenzione di Sandbox Games è rivolta allo sviluppo di videogiochi di corse. A tal fine lo studio ha creato tecnologie ed esperienze ad hoc, che sono confluite in varie unità di business sotto il marchio Racecraft:
 - Racecraft, un videogioco gratuito disponibile in Early Access su Steam basato su una tecnologia procedurale e fortemente focalizzato sugli esports, in grado di offrire campionati, tornei ed eventi speciali
 - Racecraft Coin-op, un simulatore di corse a gettoni progettato per essere giocato in contemporanea fino a 8 utenti
- Lo studio attualmente è al lavoro su un nuovo racing game che è stato progettato appositamente per i dispositivi di realtà virtuale.
- Sandbox Games è molto attivo nell'industria videoludica e il suo obiettivo è espandere la propria rete di contatti all'estero al fine di accrescere il business e lavorare su nuovi progetti.

- Studio Evil è stato fondato nel 2010. È uno studio di sviluppo che lavora sia su videogiochi premium pensati per il grande pubblico che su soluzioni B2B per conto terzi.
- È riconosciuto come specializzato nella tecnologia VR: più del 60% dei suoi progetti include infatti questa componente. Proprio per questo motivo nel campo B2B lo studio sfrutta le competenze maturate in tale ambito per progettare e realizzare esperienze VR interattive.
- Studio Evil ha partecipato a vari bandi di IncredIBOL! e ne ha vinti diversi. L'ultimo di questi è stato nel 2020 con FisioTrack, un sistema di tracciamento del corpo umano dedicato allo sviluppo di exer-game in ambito medico.
- Lo studio è specializzato nella creazione di applied game educativi. Spiccano Relive, titolo sulla rianimazione cardiopolmonare vincitore del premio Future of Health Award, e Maggie e il Tesoro di Seshat, app che promuove la parità di genere nelle discipline STEM e allena il pensiero logico matematico dei bambini, vincitrice del premio Best Applied Game degli IVGA 2019.
- Tra i videogiochi realizzati figura Super Cane Magic ZERO, realizzato in collaborazione con il fumettista Sio. Al momento Studio Evil collabora con uno studio islandese per la realizzazione di un nuovo progetto, una co-produzione che verrà lanciata nel primo trimestre del 2022.
- La metà dei clienti dello studio è dell'Emilia-Romagna. Tuttavia nel corso degli anni Studio Evil è riuscito a intessere relazioni con clienti in tutto il mondo, a partire dagli Stati Uniti, ed è arrivata a lavorare per grandi brand internazionali come Ducati e Heineken.

- Trinity Team è uno studio di sviluppo fondato nel 2017 da esperti sviluppatori di videogiochi. Lo studio ha sede a Bologna e conta anche diversi dipendenti che collaborano fuori dall'Italia.
- Il primo titolo realizzato, nonché il più popolare, è *Bud Spencer & Terence Hill - Slaps And Beans*, uscito nel 2018. Videogioco beat 'em up basato sui famosi attori italiani di Spaghetti Western, *Slaps And Beans* è stato finanziato con una campagna Kickstarter di successo che ha visto il team raccogliere oltre 200.000 euro di finanziamenti. Il prodotto ha vinto poi il premio Best Italian Debut Game durante gli Italian Video Game Awards 2019.
- Nel 2020 lo studio ha annunciato la sua nuova produzione, *The Darkest Tales*, un platform 2D che mischia azione, avventura ed elementi platform. Il prodotto vedrà la luce nel Q2 2022.
- Nel corso del 2021 Trinity Team ha avviato una seconda campagna crowdfunding su Kickstarter per il seguito di *Slaps And Beans*. Con oltre 3.600 sostenitori, lo studio è riuscito a raccogliere oltre 250.000 euro, confermando il successo del brand a livello internazionale.

IDG Consulting



IL TEAM DI IDG CONSULTING

100+ ANNI DI ESPERIENZA

A TEAM OF EXPERT SPECIALISTS

In ogni studio importante e nella nostra Syndicated Market Research Platform, l'intero team esecutivo senior di IDG lavora a stretto contatto con il cliente. Siamo orgogliosi della diversità delle competenze, coinvolgendo i membri migliori per produrre risultati che siano più rappresentativi possibile. La maggior parte del nostro team ha una profonda esperienza di ricerca, finanza, analisi e consulenza.

Yoshio Osaki

President/CEO



- Consulente tecnologico di Fortune 500, investitore di hedge fund in aziende di videogiochi, angel investor in 10 startup di videogiochi
- Membro del consiglio di amministrazione
- Investitore early-stage in Tencent, Activision, EA, NetEase e Take-Two
- Esperienza con Qual, Quant, e B2B Qual
- Laureata all'Università di Stanford
- XP: 17 anni

IL TEAM DI IDG CONSULTING

Buwon Tran

Chief Research Officer



- Dirige le attività primarie di ricerca sui consumatori di IDG, con esperienza nei mercati globali
- Head Executive di Consumer Insights e Marketing Analytics presso WBIE
- Ex Head of Consumer Insights presso EA e BP
- Laurea alla Georgetown University, MBA alla USC
- XP: 25+ anni

Emilie Avera

Vice President



- Gestisce il modello di mercato proprietario di IDG e il motore di previsione
- Ha condotto progetti di strategia e modellazione finanziaria per 2 grandi piattaforme di videogiochi e diversi sviluppatori indie
- Capacità di pianificazione strategica e gestione del portafoglio
- Laureata alla UC Davis
- XP: 15 anni

Christina Kei

Director of Research



- Esperienza nel trading azionario e nella finanza aziendale
- Esperienza di finanza aziendale applicata a tutti i segmenti dell'industria gaming, market intelligence e forecasting.
- Ha condotto progetti strategici per 2 grandi piattaforme e diversi editori di videogiochi
- Laureata alla UC Berkeley
- XP: 13 anni

Tejinder Mangat

Senior Project Manager



- Ex Data Analyst presso Apple e Google
- Responsabile di progetto per la ricerca sugli abbonamenti
- Competenza nella visualizzazione dei dati e DBA
- Ha condotto progetti di strategia per le principali console, e la diligence sugli editori mobile
- Laureato alla UC Santa Barbara
- XP: 7 anni

IL TEAM DI IDG CONSULTING

Jeremy Miller

Chief Data Scientist



- Guida le attività Data Analytics di IDG, compresa la suite di strumenti SGC
- Ex dirigente di Activision, THQ e Valve
- Analista di videogiochi in aggiunta alla data science e alle competenze analitiche
- Laurea alla Cornell, MBA alla UCLA Anderson School of Business
- XP: 18 anni

Daniel Cervantes

Managing Director EMEA



- Ex Managing Director presso Microsoft/Xbox e Executive presso il principale rivenditore di videogiochi specialty
- Co-fondatore della principale scuola di business digitale e angel investor
- Ex analista di Ipsos
- Ha condotto progetti di consulenza strategica e di go-to-market per vari editori di videogiochi e titolari di piattaforme
- Laurea in ingegneria all'ITESM e studi post-laurea alla Columbia U., Oxford e IMD
- XP: 25+ anni

Giacomo Baraldi

Jr Market Manager



- Jr Market Analyst presso IDG Consulting EMEA dal 2019
- Laureato in Economia Aziendale presso l'Università IE
- Nato in Italia e cresciuto in Austria e Svizzera

CONSULENTI DI FIDUCIA PER LE AZIENDE LEADER

10 dei top 10 principali editori globali, 3 delle top 3 principali piattaforme di console e un enorme portfolio tra indie, AA, startup e tutti gli attori dell'ecosistema dei videogiochi

Le profonde relazioni di IDG Consulting con l'industria dei videogiochi si basano su fiducia, esperienza e competenza

Tencent



XBOX



Humble Bundle

BUNGIE



SQUARE ENIX



KONAMI



CAPCOM

ncsoft

Bethesda



APPLOVIN

GLI ESPERTI GAMING PER LE AZIENDE TECH E MEDIA LEADER NEL MONDO

4 delle 5 principali aziende tecnologiche a livello globale, 4 delle 5 principali aziende media a livello globale, aziende esports all'avanguardia, 5 dei 5 principali rivenditori di videogiochi e 3 dei 5 principali produttori di periferiche da gaming lavorano con IDG Consulting



WarnerMedia



Xsolla

Panasonic



GameStop

LE PRINCIPALI SOCIETÀ DI CONSULENZA GESTIONALE SI AFFIDANO A IDG

In qualità di principale specialista dell'industria dei videogiochi, le maggiori società di consulenza gestionale sono clienti di IDG Consulting e si rivolgono direttamente a IDG Consulting per le competenze in materia di videogiochi e strategia di consulenza gestionale

IDG Consulting è stata consulente principale per molti investimenti nel settore dei videogiochi e accordi M&A per i principali VC e Private Equity

IDG Consulting vince oltre il 90% delle gare contro grandi società di consulenza e ad altre società di ricerca di mercato generaliste

McKinsey
& Company

BCG
THE BOSTON CONSULTING GROUP

KKR

J.P.Morgan

Morgan Stanley



REDBIRD
Capital Partners

TIGERGLOBAL

EQT
VENTURES

BainCapital



BARCLAYS



ALTIMETER
CAPITAL

THE
FOUNDRY.

RAINE

Maverick

INSIGHT
PARTNERS



LEK
L.E.K. CONSULTING

ELLIOTT

accenture



Deutsche Bank



FP
FRANCISCO
PARTNERS

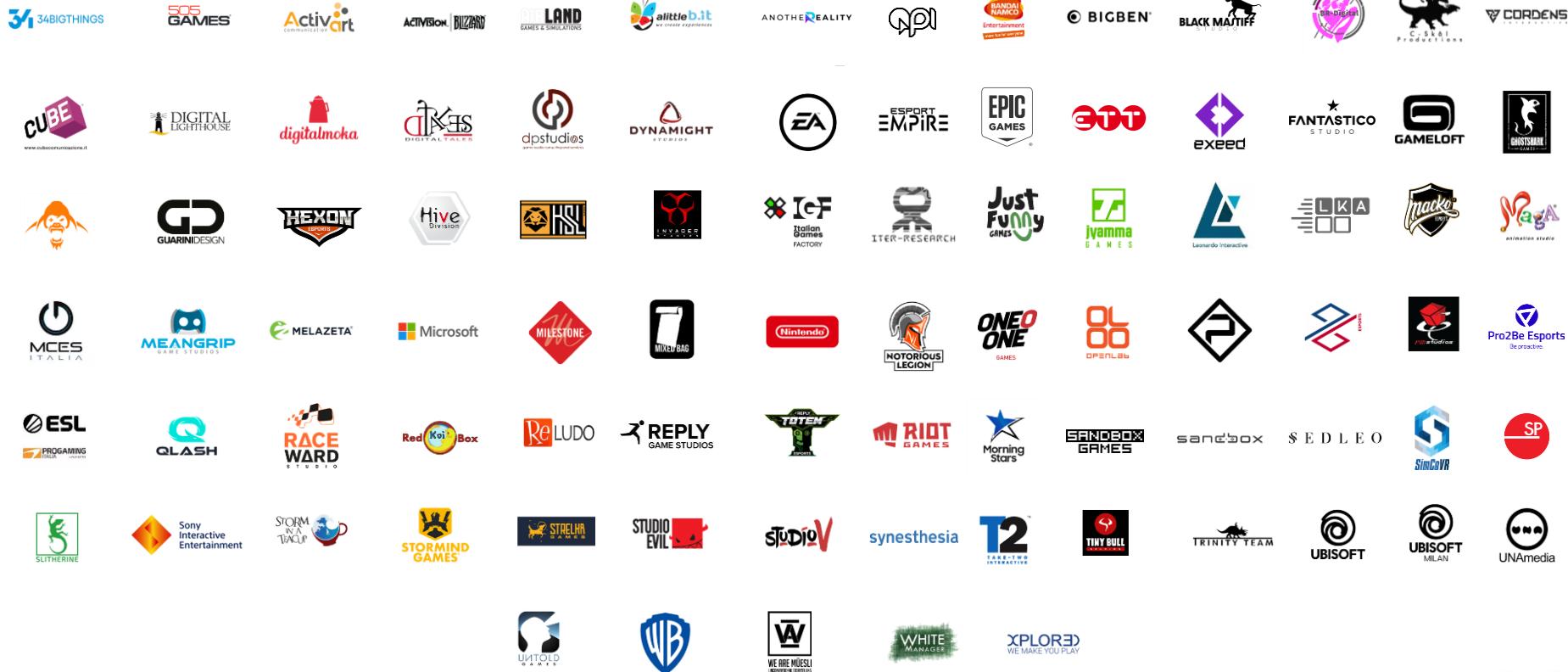
IIDEA



IIDEA: L'ASSOCIAZIONE DI CATEGORIA DELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

- L'associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia è stata fondata a inizio anni 2000 con il nome AESVI - Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani. Nel 2020 è diventata IIDEA - Italian Interactive & Digital Entertainment Association.
- IIDEA agisce come un gateway per le società di videogiochi internazionali che intendono accedere al mercato italiano e facilitare il commercio globale per i talenti nostrani.
- Con oltre 80 soci tra produttori hardware, publisher, sviluppatori italiani e operatori esports, IIDEA è una delle Associazioni di categoria dell'industria dei videogiochi più grandi d'Europa.
- IIDEA siede nel Board of Directors di ISFE - Interactive Software Federation of Europe, la federazione che rappresenta gli interessi dell'industria dei videogiochi in Europa. IIDEA è anche membro di EGDF - European Games Developer Federation.
- IIDEA è inoltre componente del PEGI Management Board, l'organismo di indirizzo di PEGI, il sistema di classificazione europeo dei contenuti dei videogiochi che aiuta i genitori a effettuare scelte di acquisto consapevoli.
- Fin dal 2011, con l'apertura di diversi studi di sviluppo in Italia, IIDEA ha allargato la propria base associativa verso quelle imprese italiane impegnate nella creazione di videogiochi che oggi costituiscono la quota più numerosa di associati. Nel 2019, l'Associazione ha allargato la propria base associativa verso gli operatori del settore esports.

SOCI IDEA





www.art-er.it