



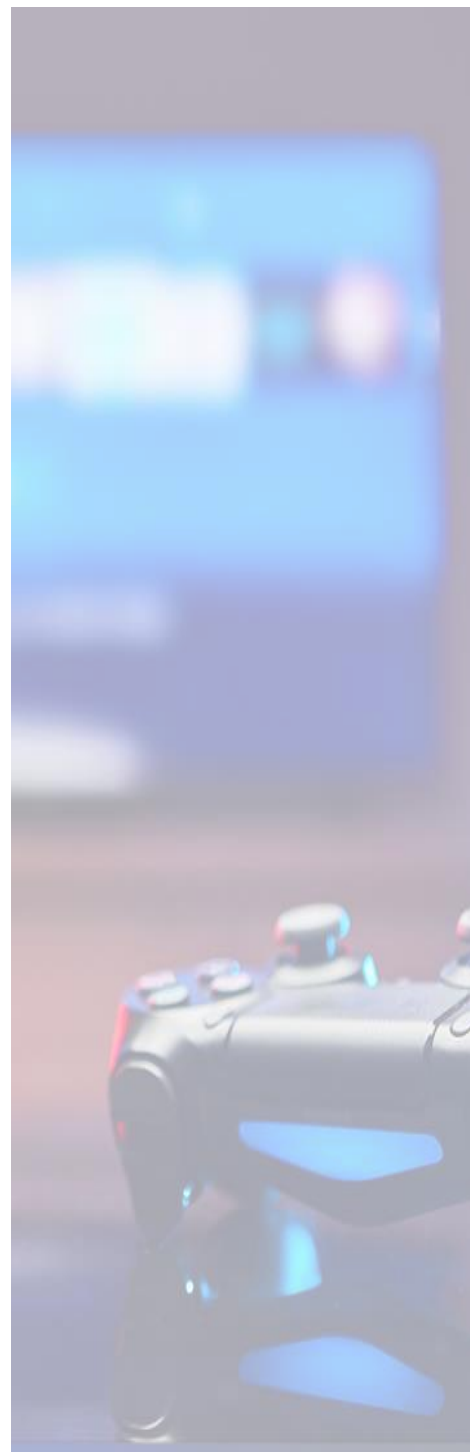
Quién es Quién en el sector del videojuego en Canarias

Informe Final

27 de Diciembre 2023

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. El contexto del proyecto	5
1.2. Objetivos del proyecto	6
1.3. Metodología empleada	7
2. ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS	9
2.1. Contexto de Mercado	10
2.2. <i>Benchmark</i> de iniciativas de impulso a la industria	13
2.3. Mapa de agentes en Canarias	18
2.4. Iniciativas privadas identificadas en Canarias	26







1 | INTRODUCCIÓN

1 | INTRODUCCIÓN

1.1. El contexto del proyecto

La industria del videojuego se ha convertido en la industria líder de entretenimiento a nivel mundial, alcanzando los 184 billones de dólares de facturación y superando a otras industrias como el cine o la música.

En España la industria se encuentra menos madura que en Asia o América, pero en pleno crecimiento, con cifras de facturación de más de 2.000 M€ según los últimos datos de AEVI.

Varios estudios españoles han tenido éxito a nivel internacional en los últimos años, sin embargo, la mayoría ha sido adquirido por grandes conglomerados internacionales de la industria (Tequila Works, Axes in Motion, MercurySteam).

Además, España se ha convertido en un destino atractivo para grandes *players* internacionales, por ser un país con gran talento y puerta de entrada al mercado europeo. Así lo demuestran la llegada a nuestro país de varias de estas compañías en los últimos años (ej. Scopely, Rovio, FunPlus etc.).

En cuanto a la industria en Canarias, el ecosistema ha crecido muy rápido en los últimos años y actualmente cuenta con 26 estudios de desarrollo en las islas.

Este crecimiento se debe a varios factores:

- Las acciones lanzadas por distintos organismos públicos para el impulso de la industria (Ayuntamientos, Cabildos, Proexca etc.).
- Sinergias con la desarrollada industria de animación en Canarias.
- Beneficios fiscales por la pertenencia a la ZEC.

Estos factores han contribuido al crecimiento de la industria y a que importantes compañías nacionales e internacionales hayan abierto sede en las islas Canarias, como es el caso del exitoso estudio español de videojuegos The Game Kitchen.

En este contexto, con una industria líder a nivel global, y en crecimiento en España y en las islas Canarias, surge la necesidad de identificar quién es quién dentro del ecosistema.



Datos destacados de la industria del videojuego:



26% de crecimiento
(2019 – 2021)



184 billones de dólares de facturación global



13.000 empleos directos estimados en España para 2025

1 | INTRODUCCIÓN

1.2. Objetivos del proyecto

Durante las siguientes páginas se refleja el informe final de Quién es Quién en el sector del videojuego en Canarias. Esta colaboración tiene como objetivo principal el siguiente:

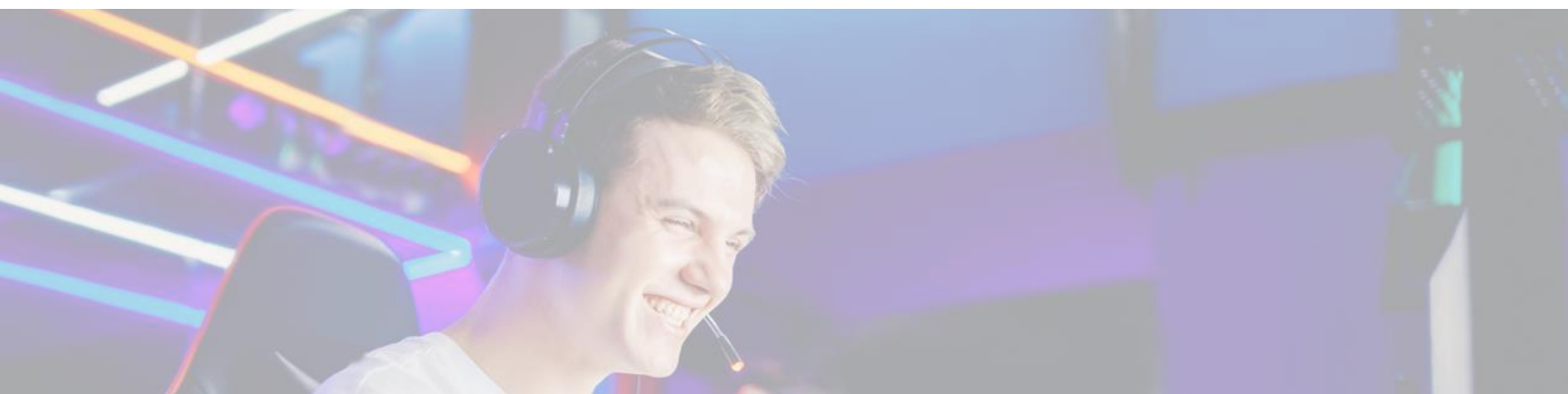
Objetivo General



Analizar la cadena de valor del sector de los videojuegos en Canarias e identificar aspectos de mejora

Objetivos Específicos

- 01 Identificar compañías privadas de la industria del videojuego.
- 02 Identificar entidades públicas que desarrollan o van a desarrollar iniciativas para el impulso de la industria.
- 03 Identificar las iniciativas actuales en materia de videojuegos en Canarias.
- 04 Realizar un informe final con las empresas e iniciativas identificadas.



1 | INTRODUCCIÓN

1.3. Metodología empleada

Para la ejecución del proyecto se ha utilizado la siguiente metodología:



Fase 1: Planificación y lanzamiento

En esta fase se ha realizado la reunión inicial de lanzamiento del proyecto, se ha presentado al equipo de trabajo y se ha entregado el plan de trabajo que guiará la ejecución del proyecto.

Fase 2: Análisis

En esta fase se ha trabajado el análisis de iniciativas de impulso del sector del videojuego a nivel internacional y nacional, la identificación de las compañías privadas y públicas del ecosistema del videojuego en Canarias y la identificación de iniciativas en el ámbito del videojuego.

Fase 3: Elaboración del informe final

En esta fase se ha desarrollado el informe final de Quién es Quién en el sector del videojuego en Canarias. Este informe contiene:

- *Benchmark* de iniciativas públicas para el impulso de la industria.
- Compañías privadas de la industria del videojuego, videojuegos publicados, contacto e iniciativas en el ámbito de los videojuegos.
- Organismos públicos, contacto e iniciativas en el ámbito de los videojuegos.

SEGA
Master System II™

CARTRIDGE INPUT

SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE

CONTROL PAD

SEGA

1 START

2

R
ON



2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.1. Contexto de Mercado

2.1.1. Contexto Global

La industria del videojuego alcanzó en 2022 la cifra de 184 billones de dólares de facturación a nivel mundial. Pese a los buenos números, también ha sufrido las consecuencias de la crisis del COVID, suponiendo este 2022 una leve contracción de los ingresos frente al año anterior.

Se estima que en 2025 la industria mundial del videojuego facture aproximadamente 211 billones de dólares.

En cuanto a los segmentos de mercado, el Mobile Gaming copa la industria con un 50% del total de ingresos, seguido del segmento de Consolas, con un 28% y el de PC con 21% de los ingresos.

En relación con los ingresos por región, Asia es indiscutible líder de facturación, con 48% del total de ingresos, seguida de Norte América (26%) y Europa (18%).

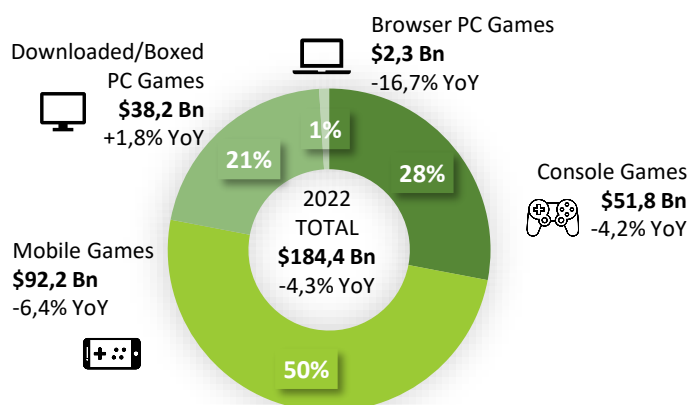
Si hablamos de empleo, exceptuando Asia, Estados Unidos es el país con mayor número de empleados en la industria del videojuego, con casi 150.000 empleos directos, seguido de Canadá, y en tercer lugar el primer país europeo, Reino Unido, con casi 21.000 empleados directos en la industria del videojuego.

El talento se ha convertido en el eje fundamental de muchas empresas a la hora de establecer nuevas sedes lejos de su país de origen, es el caso por ejemplo de Behaviour Interactive, uno de los estudios de desarrollo más importantes del mundo, que en 2023 decidió establecerse en Reino Unido:

“Making games today needs a lot of people. As much as we have technology and power and all of this, they need a lot of people working on them. We need talent and there was talent here”

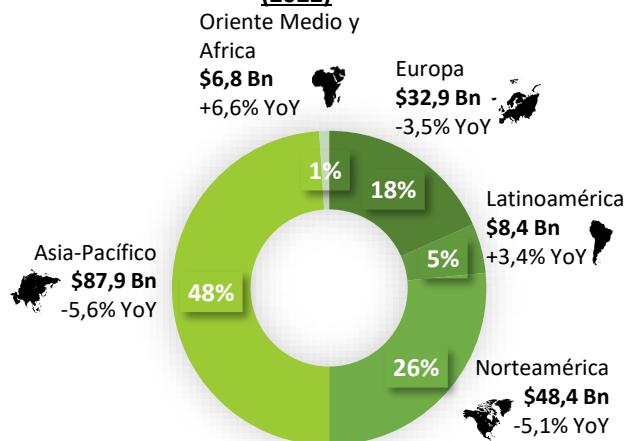
Remi Racine – Behaviour Interactive CEO.

Ingresos del sector del videojuego por plataforma (2022)



Fuente: New Zoo- The Games Market in 2022

Ingresos del sector del videojuego por región (2022)



Fuente: New Zoo- The Games Market in 2022

Ingresos y empleabilidad del sector por país (Europa y Norteamérica) - 2022

País	Facturación (millones de €)	Empresas	Empleados
EE.UU	38.200	1.249	143.045
Francia	3.830	700	19.000
Canadá	3.778	937	32.300
Alemania	3.740	717	10.906
Reino Unido	3.220	1.528	20.975
Finlandia	3.200	215	3.550
Suecia	2.713	785	7.944
España	1.281	445	8.833
Polonia	969	439	12.110
Países Bajos	430	501	3.736
Dinamarca	424	168	911
Rumanía	293	228	6.700
Rep. Checa	290	135	2.329
Lituania	154	53	1.097

Fuente: Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2022

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.1. Contexto de Mercado

2.1.2. Contexto del sector en España

La industria del videojuego en España se encuentra concentrada principalmente en Madrid y Cataluña.

Cataluña cuenta con el 25,4% de los estudios de desarrollo, siendo la Comunidad Autónoma donde más estudios de desarrollo internacionales han desembarcado en los últimos años (ej. Rovio, FunPlus, Scopely, Netease etc.).

Le sigue Madrid, también con un 25,4% de los estudios de desarrollo. En Madrid se encuentra la sede de varios estudios de importancia internacional como Electronics Arts o Nintendo.

En tercer lugar se encuentra Andalucía, con el 15,8% de los estudios de desarrollo, y con exitosas compañías nacionales como The Game Kitchen o Axes in Motion.

Canarias, por su parte, cuenta con un 2,6% de los estudios de desarrollo españoles, siendo un ecosistema en crecimiento en los últimos años, y donde ya tienen sede importantes compañías como los sevillanos The Game Kitchen.

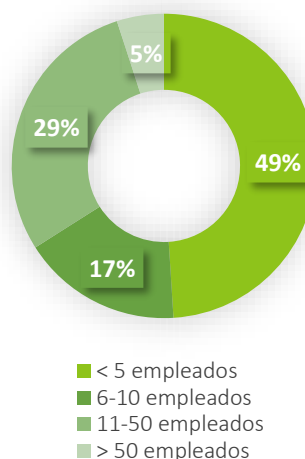
La industria del videojuego en España es una industria en crecimiento pero que aún no está consolidada. La mayoría de estudios de desarrollo tienen menos de 5 empleados (el 49%) y entre 5 y 10 años de vida (40%).

En la actualidad, el sector de los videojuegos emplea de manera directa a aproximadamente 10.000 personas en nuestro país. Contando a freelancers y empleos indirectos la cifra se eleva hasta los casi 23.000 profesionales.

La Comunidad Autónoma con más profesionales del mundo del videojuego es Cataluña, con el 48%, seguido de Madrid, con un 26% y en tercer lugar Andalucía y Valencia, ambas con un 10% de los profesionales del sector.

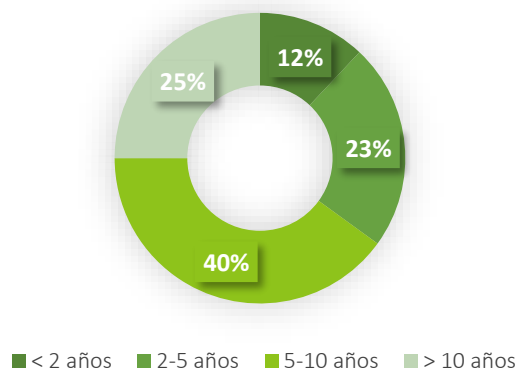
En cuanto a la presencia de la mujer en la industria, casi el 25% de los profesionales son mujeres, estando España por encima de la media Europea (22%).

Distribución de las empresas por número de empleados (2022)



Fuente: Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2022

Distribución de los estudios constituidos por antigüedad (2022)



Fuente: Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2022

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.1. Contexto de Mercado

2.1.2. La industria en Canarias

La industria del videojuego en Canarias aún es pequeña, sin embargo, gracias a los esfuerzos e iniciativas impulsadas por las entidades públicas, el ecosistema ha crecido de manera significativa en los últimos años.

Además, Canarias se configura como un territorio clave para el desembarco de nuevas compañías multinacionales, gracias no solo a este ecosistema en crecimiento, si no también a los incentivos fiscales para empresas tecnológicas de la Zona Especial Canaria (ZEC), y también a la importante industria de animación que existe en las islas. La industria de la animación tiene importantes sinergias con el ámbito de los videojuegos, compartiendo en muchos casos perfiles profesionales similares.

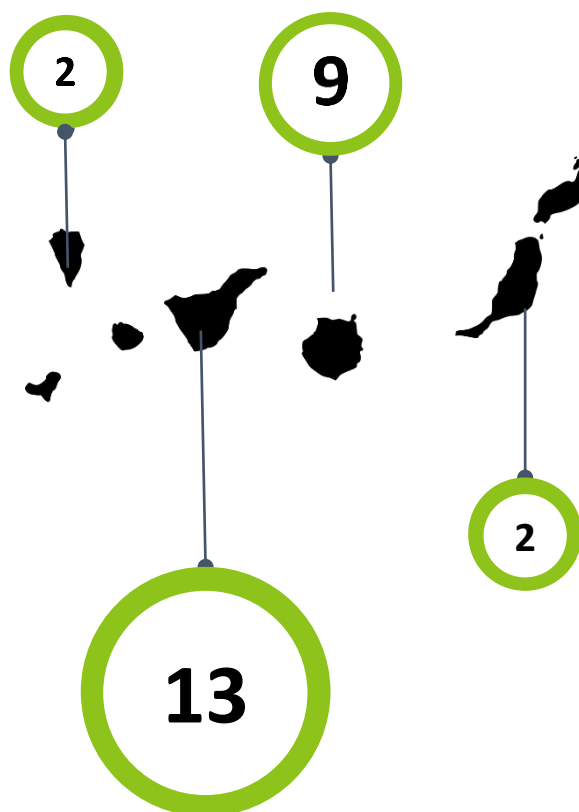
Canarias cuenta actualmente con 26 estudios de desarrollo de videojuegos asentados en las islas.

En 2022, abrió una sede en las islas uno de los estudios de desarrollo españoles más importantes y con más éxito a nivel internacional, The Game Kitchen.

El estudio, en su sede en Canarias está actualmente trabajando en un videojuego de VR (Realidad Virtual).

Por el lado de la formación, Canarias cuenta con estudios superiores en videojuegos en la Universidad de la Laguna y la Universidad del Atlántico Medio, además de otras opciones formativas enfocadas en cursos o talleres más especializados, como la Universidad de las Palmas de Gran Canaria o la Factoría de Innovación.

Estudios de Desarrollo en Canarias (2023)



Fuente: Elaboración propia



Algunos logos de estudios de desarrollo con sede en Canarias

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.2. Benchmark de iniciativas de impulso a la industria

2.1.2. Iniciativas internacionales

Reino Unido:

El mercado de los videojuegos en Reino Unido ha experimentado un crecimiento exponencial en los últimos años y se considera que en la actualidad aporta aproximadamente 7 billones de libras a la economía del país.

Muchos grandes estudios de desarrollo tienen su sede allí (ej Codemasters, Team17). Reino Unido se ha convertido en un referente, tanto por el talento que genera como por los incentivos fiscales para las empresas de desarrollo.

El 25 de enero de 2013, el Reino Unido notificó a la Comisión Europea su intención de introducir una desgravación fiscal en favor de los videojuegos a partir del 1 de abril de 2013, conocida con el nombre de **Video Games Tax Relief (VGTR)**.

Esta desgravación fiscal actualmente permite a los estudios de desarrollo de videojuegos de Reino Unido reclamar un 20% de reembolso (en forma de reducción de impuesto o como financiación en efectivo) del total gastado en las actividades de diseño, producción y *testing* de nuevos videojuegos, siempre y cuando sean culturalmente británicos o europeos.

A partir de 2024 dicha medida se verá progresivamente sustituida por la iniciativa **Video Games Expenditure Credit (VGEC)**, que a niveles prácticos aumentará el reembolso hasta un **25,5%**, pero solo aplicará a gastos generados y realizados en UK y no en el Área Económica Europea como sí hacía el VGTR.



Logo de la iniciativa Video Games Expenditure Credit.

Canadá:

La industria del videojuego en Canadá es una de las más grandes del mundo, generando billones de dólares de ingresos cada año. De acuerdo a la Entertainment Software Association of Canada (ESAC) la industria emplea a más de 48.000 personas.

Canadá se considera uno de los HUBS de *gaming* más importantes a nivel mundial. Muchos de los estudios de desarrollo más conocidos tienen sede allí (ej Ubisoft, Electronics Arts, Square Enix).

El Gobierno de Canadá ha reconocido el potencial de la industria del videojuego y ha implementado varias políticas de reducción de impuestos para impulsar su crecimiento. Algunos de los incentivos fiscales son:

- **Créditos fiscales federales:** el gobierno canadiense provee de crédito fiscal para las compañías de desarrollo de videojuegos, **reembolsando** hasta el 35% de sus gastos de desarrollo.
- **Créditos fiscales provinciales:** algunas provincias canadienses proveen de incentivos fiscales adicionales, como por ejemplo Ontario, que ofrece un crédito fiscal **reembolsando** hasta el 40%, de los gastos **salariales** incurridos durante el desarrollo de videojuegos.
- **Crédito fiscal Digital Media:** Varias provincias canadienses como British Columbia, Nova Scotia o Manitoba ofrecen créditos fiscales para el desarrollo de productos digitales, incluidos los videojuegos, alcanzando también el 40% de **reembolso** en gastos **salariales**.
- **Crédito fiscal para películas:** Créditos fiscales para la producción de películas, que se extienden también al desarrollo de videojuegos.

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.2. Benchmark de iniciativas de impulso a la industria

2.1.2. Iniciativas nacionales (1/4)

Ayuntamiento de Madrid: Madrid in Game & Clúster de Videojuegos.

El Ayuntamiento de Madrid ha realizado una decidida apuesta por impulsar el videojuego en la ciudad. Con fecha 7 de julio de 2020 se acordó en consenso entre todos los grupos políticos que formaban parte del pleno del Ayuntamiento de Madrid, la creación del **Clúster de Industrias Creativas del Videojuego**, para fortalecer las relaciones y las sinergias de los agentes sectoriales en un mercado globalizado.

En la actualidad, el Clúster del Videojuego es una asociación privada que reúne a más de 60 empresas de la industria, entre las que se encuentran importantes desarrolladoras como Electronics Arts o compañías reconocidas en otros ámbitos como Telefónica o Banco Santander.

Por otra parte, en Septiembre de 2022 se adjudicó el contrato para poner en marcha “El Campus del Videojuego de Madrid” cuyo objetivo es convertir Madrid en una referencia en la industria del videojuego a nivel mundial. El proyecto se desarrolla en tres edificios emblemáticos de Madrid, y en ellos, se realizan actividades tales como, un itinerario de emprendimiento que da cabida a más de 50 startups cada edición, eventos de eSports, actividades de promoción exterior del Campus y la industria etc.



Segunda Liga eSports. Madrid in Game. QMS Comunicación 2023

Ayuntamiento de Málaga: El Museo del Videojuego y El Polo de Contenidos Digitales.

El **Polo Digital** de Málaga es una entidad pública dependiente del Ayuntamiento de Málaga que tiene como objetivo fomentar el emprendimiento y generar un ecosistema fuerte en torno a los videojuegos, la realidad virtual y la producción audiovisual. De este espacio de emprendimiento han salido exitosas startups españolas, como es el caso de OWO Games.

Además, en 2022 se lanzó el **Museo del Videojuego**, que en su primer año ha conseguido más de 100.000 visitantes, y que colabora con grandes estudios de desarrollo a nivel internacional, como Square Enix.



Instalaciones Polo Nacional de Contenidos Digitales. Málaga 2023



Fotografía de OXO Museo del Videojuego. Málaga. 2023

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.2. Benchmark de iniciativas de impulso a la industria

2.1.2. Iniciativas nacionales (2/4)

Ayuntamiento de Murcia: HUB del videojuego.

El Ayuntamiento de Murcia presentó en 2022 un proyecto de 6,3 millones de euros para desarrollar un HUB audiovisual centrado en la industria del videojuego.

El HUB audiovisual y digital se instalará en la Cárcel Vieja y el Cuartel de Artillería. El espacio contará con 7.000 metros cuadrados y también se utilizará para otros usos culturales. El plan es celebrar mentorías para pymes, desarrollo de proyectos y formación, y coproducir proyectos desarrollados por el Ayuntamiento. Además, se implementará un programa de creación con oficina de rodajes para los videojuegos y otro para orientación y promoción de gamers.



Inauguración HUB del videojuego. Murcia 2022

Xunta de Galicia: Radiografía del Ecosistema.

En 2022 la Xunta puso en marcha un proyecto para realizar un mapeo del sector gallego de los videojuegos con el objetivo de contribuir a su vertebración como parte de las iniciativas del HUB Audiovisual de la Industria Cultural.

Con los datos de esta medición, el Ejecutivo gallego buscaba obtener un diagnóstico de la situación actual de empresas, estudios y profesionales gallegos del sector para planificar la estrategia en las políticas públicas de apoyo.

El propio HUB en 2022 desarrolla un Polo de aceleración del sector de los Videojuegos, con una inversión de 290.000€ para impulsar empresas y emprendedores del sector.

Por otro lado, desde 2020 se incluye la creación de videojuegos como categoría en el Programa de premios **Xuventude Crea**. Este programa, que actualmente cursa su 14ª edición, premia a talento joven de todas las ramas artísticas en Galicia.

Además la Xunta tiene activas subvenciones anuales centradas en la difusión, promoción y comercialización de videojuegos.

Junta de Andalucía: Andalucía Región del Videojuego

En octubre de 2023, la Junta de Andalucía acuerda aprobar **“La Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de Contenidos Digitales”**, la cual tiene como objetivo impulsar el desarrollo de la industria audiovisual en la región, fomentando la creación de empleo y la generación de riqueza entre 2023 y 2027. Dentro de dicha estrategia, se propone la puesta en marcha de un plan de impulso de la industria del videojuego en Andalucía, conocido como **“Andalucía Región del Videojuego”**

Este plan pretende diseñar acciones que posicionen Andalucía como referente en el sector, además de fomentar el dinamismo creativo y económico del sector del videojuego, apoyando la producción regional y mejorando la formación y empleabilidad en la región. También planea establecer un modelo de desarrollo de ecosistemas de innovación, acelerar los proyectos en curso de la región, y consolidar un proyecto de participación público-privada.



Juanma Moreno, Presidente de la Junta de Andalucía en la inauguración del Museo del Videojuego de Málaga. Málaga 2023

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.2. Benchmark de iniciativas de impulso a la industria

2.1.2. Iniciativas nacionales (3/4)

Ayuntamiento de Sevilla: Incubación de empresas.

En 2022, el Ayuntamiento de Sevilla y las empresas VIVA Games y EVAD anunciaron una iniciativa para el impulso de la industria del videojuego en la ciudad. La **colaboración público-privada** impulsará la creación de un **centro de incubación de empresas y de formación en la industria del videojuego** en unas naves municipales que estaban en desuso.

El proyecto tendrá una inversión de 10 millones de euros, con el objetivo de crear 30 empresas hasta 2025, formar a 5.000 personas en cuatro años y organizar eventos de la industria de videojuegos.

El futuro centro combinará formación especializada en disciplinas empleadas en la creación de videojuegos, como son programación, arte, 3D, producción, marketing o animación, junto con un espacio para la incubación de proyectos y un centro de desarrollo profesional para estudios de videojuegos. Así, este nuevo espacio en el Porvenir aglutinará talento, formación, incubación y difusión de proyectos internacionales.



Presentación del Sevilla Game Hub. EVAD. 2022

Generalitat de Catalunya: Impulso de videojuegos en catalán.

Barcelona se ha convertido en un importante **HUB de compañías de desarrollo de videojuegos Mobile**. En los últimos años, han atraído varias compañías de reconocido prestigio internacional (ej. Rovio o Scopely).

Una de las últimas iniciativas que ha impulsado la Generalitat de Catalunya ha sido la publicación de unas subvenciones para el desarrollo de videojuegos en catalán.

Además, en 2022, la Generalitat anunció un proyecto estratégico en el que han participado tanto el Govern, como los municipios de Sant Adrià de Besòs, Badalona y Barcelona y en el que se destinarán unos 450 millones de euros para transformar la icónica zona de las Tres Xemeneies en un HUB digital, audiovisual y de los videojuegos.



Miembros del gobierno catalán y de las consejerías de la ciudad frente al HUB digital de Sant Adrià . Fotografía de Zowy Voeten. 2022

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

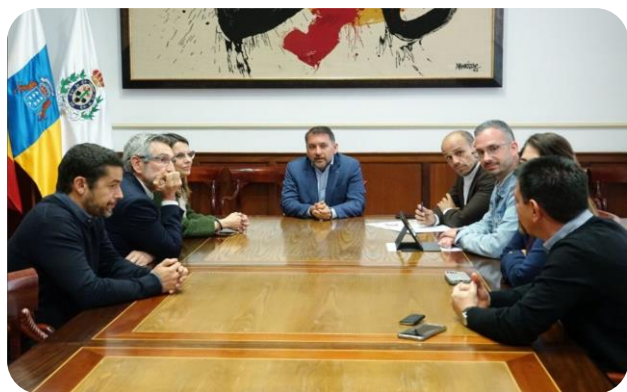
2.2. Benchmark de iniciativas de impulso a la industria

2.1.2. Iniciativas nacionales (4/4)

Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife: El Polo Digital.

Tras el éxito del proyecto del Polo Digital de Málaga, el Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife, en enero de 2024, ha firmado un acuerdo con el **Polo Digital de Málaga** para recibir asesoramiento en la conceptualización de su propio **Polo Digital** asentado en la ciudad canaria.

Con su futura creación, se pretende impulsar el empleo y el emprendimiento en los sectores del entretenimiento y del videojuego, tratando de imitar los exitosos resultados obtenidos por el proyecto tras su implantación en Málaga, donde ha generado un impacto económico superior a los 10 millones de euros, y ha permitido la formación y exitosa inserción laboral de numerosos profesionales dentro del sector.



Miembros de la alcaldía de Santa Cruz de Tenerife y de la alcaldía de Málaga reunidos para establecer futuras acciones en el ámbito de Media y Entretenimiento. 2023

El Polo Digital de Santa Cruz de Tenerife, contará con programas de apoyo para todas las fases del desarrollo de *startups* del sector, incluyendo la formación, la aceleración, la búsqueda de financiación y su publicación.

Gobierno Vasco: Subvenciones para empresas creativas.

Desde 2018, la Diputación Foral de Gipuzkoa desarrolla el programa **“Economía Sortzailea”**, con subvenciones de hasta el 80% de los gastos de empresas regionales del sector creativo para promover la transformación creativa de la diputación.

Siguiendo esta línea, desde 2022 la diputación Foral de Bizkaia crea **“Bizkaia Creativa”**, que tiene como objetivo fomentar el desarrollo de nuevos proyectos de diferentes industrias creativas regionales, incluyendo al sector de los videojuegos, también mediante subvenciones de hasta el 80% de sus gastos.

Por otro lado desde el Gobierno Vasco se ha promovido otras iniciativas, como la creación de la **lanzadera de videojuegos Free-2-Play**, que este año comienza su cuarta edición, o la **Billbao International Games Conference (BIG)**, una gala de premios a la industria del videojuego que en 2023 celebró su segunda edición, y que incluye charlas de profesionales del sector, actividades formativas y de entretenimiento, e incluso su propia feria de empleo.



Área de juego de la BIG Conference con más de 2.000 metros cuadrados. E. C. 2023.

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.3. Mapa de agentes en Canarias

En este punto se ha realizado un análisis para identificar los distintos agentes que marcan el mapa de la industria del videojuego en Canarias. Este análisis incluye, **estudios de desarrollo** (nativos, y aquellos que tengan una sede en Canarias); **instituciones formativas**, ya sea en grados superiores o en diversos cursos centrados en la industria; **asociaciones** canarias que han surgido dentro de la industria; y las **instituciones públicas** que han realizado iniciativas orientadas al impulso de la industria del videojuego en las islas

2.3.1. Estudios de Desarrollo (1/3)

En la siguiente tabla se reflejan los estudios de desarrollo de videojuegos identificados que tienen actividad en las islas Canarias.

Logo	Organización	Localización	HQ (*) o Delegación	Tipología	Empleados	Contacto	WEB
	The Game Kitchen	Tenerife	Delegación (HQ-Sevilla)	Desarrolladora	8	Mauricio García, CEO	https://thegamekitchen.com/
	Drakhar Studios	Tenerife	Delegación (HQ-Madrid)	Desarrolladora	30	Luis Torres, CEO	https://www.drakharstudio.com/
	Rising Pixels	Gran Canaria	HQ	Gamificación y Serious Games	15	Luca Contato, Founder	https://www.risingpixel.com/
	Promineo	Tenerife	HQ	Desarrolladora	25	Aitor Salas, CEO	https://promineostudios.com/
	Foxter Studio	Tenerife	HQ	Desarrolladora	-	Eduardo González, CEO	https://www.foxterstudio.com/
	Playmedusa	Gran Canaria	HQ	Desarrolladora Outsourcing y Serious Games	3	Luis Antón-Canalis, CEO	https://playmedusa.com/
	Rarepixels	Tenerife	HQ	Desarrolladora Mobile	2	Yuliya Oleshko, Co-owner	https://rarepixels.com/
	No Brakes Games	Tenerife	HQ	Desarrolladora	32	Tomas Sakalauskas, CEO	https://nobrakgames.com/
	Triple O games	Gran Canaria	HQ	Desarrolladora Blockchain	17	Isidro Quintana, CEO	http://tripleogames.com/

(*) Headquarters (HQ): sede u oficinas centrales de la empresa

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.3. Mapa de agentes en Canarias

2.3.1. Estudios de Desarrollo (2/3)

En la siguiente tabla se reflejan los estudios de desarrollo de videojuegos identificados que tienen actividad en las islas Canarias.

Logo	Organización	Localización	HQ (*) o Delegación	Tipología	Empleados	Contacto	WEB
	Boombbox	Tenerife	HQ	Outsourcing Videojuegos	2	Tomás Lucas López-Fragoso, Studio Manager	https://www.boombboxgames.net/
	Broken Bird Games	Gran Canaria	HQ	Desarrolladora	7	Borja Corvo, Director	https://brokenbirdgames.com/es/index.html
 Sin Logo	Cuquigames Studio	Tenerife	HQ	Desarrolladora	-	Francisco Carrasco, Diseñador Gráfico	https://cuquigames-slu.negocio.site/
	Ben Willes Games	Fuerteventura	HQ	Desarrolladora Mobile	-	Benjamin Thorn, CEO	https://benwilles.com/
	Draco Blocks	La Palma	HQ	WEB 3	5	Javier González, CEO	https://dracoblocks.com/
	Lightmare Studios	Tenerife	Delegación (HQ-Australia)	Desarrolladora	-	Elphie Coyle, CEO	https://www.lightmare.com.au/
	Loco Players	Tenerife	HQ	Desarrolladora	2	Yeray Schwartz, CEO	https://locoplayersgamestudio.com/es/
	Moonmana	Tenerife	HQ	Desarrolladora	19	Artem Shpytiak, CEO	https://moonmana.com/
	Morgana Studios	Tenerife	Delegación (HQ-Madrid)	Desarrolladora	-	Daysi Cruz, Director of BD	https://morganastudios.com/
	Ofanim Studios	Tenerife	HQ	Desarrolladora / Cine y Televisión	-	-	https://www.ofanimstudios.com/


(*) Headquarters (HQ): sede u oficinas centrales de la empresa

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.3. Mapa de agentes en Canarias

2.3.1. Estudios de Desarrollo (3/3)

En la siguiente tabla se reflejan los estudios de desarrollo de videojuegos identificados que tienen actividad en las islas Canarias.

Logo	Organización	Localización	HQ (*) o Delegación	Tipología	Empleados	Contacto	WEB
	Windlanders Studio	Fuerteventura	HQ	Desarrolladora	1	Israel Hernández, CEO	https://www.windlanders-studio.com/
	Eteru Studio	Gran Canaria	HQ	Desarrolladora	2	Luis F. Lodos, Director	https://www.eterustudio.com/
	Lucio APP	La Palma	HQ	Plataforma de Gamificación	1	Victoria Gomes-Boronat, CEO	https://lucioapp.com/
	Nieko Play	Gran Canaria	Delegación (HQ-Lituania)	Desarrolladora VR / AR	-	Eugenijus Stratilatovas, CEO	https://niekoplay.com/
	Quantum Box Games	Gran Canaria	HQ	Desarrolladora	3	Amina Abdien, CEO	quantumbox.games
	Qubical Game Studio	Gran Canaria	HQ	Desarrolladora	-	Echedey Martín, COO	http://qubicalgs.com/
	Synergy Games	Gran Canaria	HQ	Desarrolladora	21	Carlos Bolaños, CEO	https://www.synergygames.es/





(*) Headquarters (HQ): sede u oficinas centrales de la empresa

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.3. Mapa de agentes en Canarias

2.3.2. Formación (1/2)

En la siguiente tabla se reflejan las organizaciones que imparten formación relacionada con el ámbito del videojuego y que tienen presencia en las islas Canarias.

FORMACIÓN SUPERIOR					
Logo	Organización	Localización	Formación impartida	Tipología de Formación	Número de alumnos (*)
	Universidad de La Laguna	Tenerife	<ul style="list-style-type: none"> Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos 	Genérica	12
	Universidad del Atlántico Medio	Gran Canaria	<ul style="list-style-type: none"> Máster Universitario en Desarrollo de Videojuegos 	Específica - Programación	10
	Universidad Europea de Canarias	Tenerife	<ul style="list-style-type: none"> Grado online en Diseño de Videojuegos 	Genérico	90
OTROS CENTROS O INICIATIVAS DE FORMACIÓN					
Logo	Organización	Localización	Formación impartida		
	Universidad de las Palmas de Gran Canaria	Gran Canaria	<ul style="list-style-type: none"> Programa de Formación en Desarrollo y Programación de Videojuegos (6 meses) en colaboración con el Cabildo de Gran Canaria 		
	Factoría de Innovación	Tenerife	<ul style="list-style-type: none"> Curso inicial de desarrollo de videojuegos Máster en Videojuegos Máster en desarrollo con Unity Máster en Unreal Curso en 3DS Max Diversos cursos de animación Clases extraescolares para formaciones básicas 		
	CIFP César Manrique	Tenerife	<ul style="list-style-type: none"> Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos Desarrollo de aplicaciones Multiplataforma 		
	CEP	Tenerife	<ul style="list-style-type: none"> Curso privado de desarrollo de videojuegos (40h) 		

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.3. Mapa de agentes en Canarias

2.3.2. Formación (2/2)

En la siguiente tabla se reflejan las organizaciones que imparten formación relacionada con el ámbito del videojuego y que tienen presencia en las islas Canarias.

OTROS CENTROS O INICIATIVAS DE FORMACIÓN


Logo	Organización	Localización	Formación impartida
	IES Puerto de la Cruz	Tenerife	<ul style="list-style-type: none"> Ciclo de Grado Superior de desarrollo de aplicaciones multiplataforma
	IES El Rincón	Gran Canaria	<ul style="list-style-type: none"> Ciclo de Grado Superior de desarrollo de aplicaciones multiplataforma
	IES Lomo de Herradura	Gran Canaria	<ul style="list-style-type: none"> Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
	C.I.F.P. Villa Agüimes	Gran Canaria	<ul style="list-style-type: none"> Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
	Tenerife Juega	Tenerife	<ul style="list-style-type: none"> Curso Unreal 4Kids Taller de videojuegos
	Escuela de Videojuegos MasterD	Tenerife / Gran Canaria	<ul style="list-style-type: none"> Curso Game Design Curso de Programación
	Algorithmics Escuela Internacional de Programación	Tenerife	<ul style="list-style-type: none"> Cursos de formación en Desarrollo, Diseño y Programación de Videojuegos para jóvenes de 5 a 18 años

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.3. Mapa de agentes en Canarias

2.3.3. Asociaciones

En la siguiente tabla se reflejan las asociaciones que tienen una relación directa con el ecosistema del videojuego en las islas Canarias.

Logo	Organización	Descripción	Localización	Contacto
 ACADEVI <small>Asociación Canaria de Desarrolladores de Videojuegos</small>	ACADEVI	Asociación Canaria de Desarrolladores de Videojuegos	Tenerife	David Carmona, Vicedirector
 SAVE <small>Asociación Canaria de Empresas y Profesionales del Sector de la Animación, el Videojuego y los Efectos Visuales</small>	SAVE	Asociación Canaria de Empresas y Profesionales del Sector de la Animación, el Videojuego y los Efectos Visuales	Canarias	Luis Antón-Canalis, CEO

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.3. Mapa de agentes en Canarias

2.3.4. Otras entidades públicas (1/2)

En la siguiente tabla se reflejan las entidades públicas de las islas Canarias que han desarrollado alguna iniciativa relacionada con el ámbito del videojuego en Canarias.

Logo	Organización	Iniciativas relacionadas con el sector	Fecha
	Gobierno de Canarias	<ul style="list-style-type: none"> Jornadas de políticas europeas en torno al videojuego y entornos virtuales: encuentro internacional para el intercambio de ideas, la presentación de proyectos, la capacitación y la creación de redes profesionales del sector del videojuego y de los mundos virtuales. Organizado en el marco de la Presidencia española del Consejo Europeo. 	2023
	Cabildo de Tenerife	<ul style="list-style-type: none"> Tenerife GG: evento dedicado a la cultura de los videojuegos, eSports y tecnología. Tuvo eventos de formación, Game JAMS, aparición de creadores de contenido y eventos de generación de comunidad. Gamelab Tenerife: evento que sirvió como punto de encuentro para talento de la industria. Objetivo de desarrollar la industria del videojuego en Canarias y Europa. Pilotos de formación especializada en Unity 	2023 2022 2023
	Cabildo de Gran Canaria (SPEGC)	<ul style="list-style-type: none"> Gran Canaria Game Island Week: evento JAM, que reúne a profesionales de distintos perfiles para crear un videojuego en 48 horas. Organizada en colaboración con SPEGC y ACADEVI. Cursos de formación práctica en materias de videojuegos (diseño de niveles, analíticas y monetización en videojuegos etc.) 	2023 Continuo
	Cabildo de Fuerteventura	<ul style="list-style-type: none"> PFAE Fuerteventura Gaming: proyecto formativo de alternancia con el empleo, centrado en nuevos nichos de empleo, como los eSports y las plataformas virtuales. 	2023/2024
	Cabildo de Lanzarote y La Graciosa	<ul style="list-style-type: none"> Lanzarote eSports Competition: torneo de eSports que sirvió como encuentro de los ganadores de torneos municipales de la isla (destaca eSports Arrecife, el más popular de dichos torneos). 	2023
	Cabildo de la Palma	<ul style="list-style-type: none"> La Palma [CONCEPT] Game Jam: evento JAM de 12 a 30 años celebrado en La Palma. 	2023
	Cabildo de el Hierro	<ul style="list-style-type: none"> Evento de Senderismo con Pokemon GO: proyecto de rutas, con guía turístico, de senderismo geológico, apoyadas en el uso del videojuego Pokemon Go. Realizado en colaboración con el equipo de eSports canario Evil Hamsters. 	2023
	Ayuntamiento de Santa Cruz (SAU)	<ul style="list-style-type: none"> Polo Digital: Desarrollo de un Polo Digital semejante al Polo Digital de Málaga. Su creación tiene el objetivo de impulsar el empleo y emprendimiento en los sectores del entretenimiento y del videojuego, así como reforzar la presencia y marca de la ciudad en dichos sectores. Canarias Game Show: evento colaborativo con la Factoría de Innovación para atraer inversión a la industria del videojuego canaria. 	2024 2022

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.3. Mapa de agentes en Canarias

2.3.4. Otras entidades públicas (2/2)

En la siguiente tabla se reflejan las entidades públicas de las islas Canarias que han desarrollado alguna iniciativa relacionada con el ámbito del videojuego en Canarias.


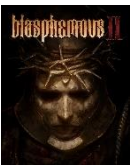





Logo	Organización	Iniciativas relacionadas con el sector	Fecha
	Ayuntamiento Adeje	<ul style="list-style-type: none"> Zona Gamer: zona Joven habilitada por el Ayuntamiento de Adeje equipada con consolas, máquinas de arcade... para fomentar la creación de comunidad y volverse un punto de encuentro para jóvenes con interés en el sector. 	2023
	Ayuntamiento La Laguna	<ul style="list-style-type: none"> eSports La Laguna: evento de eSports a nivel municipal. Al igual que eSports Arrecife, incluye charlas formativas y torneos, cuyos ganadores competirán en la liga Lanzarote eSports. Puerto del Rosario, Arucas, Tinajo o Teguiise también colaboran con la iniciativa. La Laguna Gaming Point: espacio centrado en el sector del videojuego, con instalaciones de consolas y ordenadores así como actividades grupales para distintos videojuegos de competición. 	2023 2021
	Ayuntamiento Santa Lucía	<ul style="list-style-type: none"> Punto J Fest: también conocido como Casa Joven, incluye una serie de eventos organizados por el Ayto. de Santa Lucía que fomentan actividades de entretenimiento y aprendizaje para los jóvenes, entre los cuales se suelen incluir zonas o eventos de videojuegos. 	2023
	Ayuntamiento de Arucas	<ul style="list-style-type: none"> Arucas Gaming Fest: evento de <i>gaming</i> con exposiciones y numerosas competiciones de eSports de diferentes videojuegos. 	2023
	Ayuntamiento de Arrecife	<ul style="list-style-type: none"> eSports Arrecife: evento de eSports a nivel municipal. En 2023 incluyó ocho torneos de videojuegos, y charlas formativas y educativas sobre el sector. Los ganadores de los torneos compiten en la liga Lanzarote eSports. 	Anualmente desde 2020
	Ayuntamiento del Puerto de la Cruz	<ul style="list-style-type: none"> Puerto Gaming Party Express: evento presencial con torneos y actividades relacionadas con los videojuegos. Limitado por las medidas de prevención del COVID. 	2021
	ZEC	<ul style="list-style-type: none"> Canary Island Games: creación de la marca "Canary Island Games" con el objetivo de promocionar la industria del videojuego en las islas y potenciar la atracción de inversión. 	2023
	Proexca	<ul style="list-style-type: none"> Canary Island Games: creación de la marca "Canary Island Games" con el objetivo de promocionar la industria del videojuego en las islas y potenciar la atracción de inversión. Ferias Internacionales: Proexca acude de manera recurrente a ferias internacionales de videojuegos con el objetivo de promocionar la industria de canarias y atraer inversión a las islas. 	2023 Continúa
	Sodecan	<ul style="list-style-type: none"> Gestor del FONDO CANARIAS FINANCIÁ: tiene varios programas de financiación enfocados entre otros a desarrolladoras de videojuegos, como Triple O Games y otras empresas tecnológicas. 	2023

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.4. Iniciativas privadas identificadas en Canarias

Videjuegos desarrollados (1/6)

En la siguiente tabla se reflejan los videojuegos más importantes publicados por los estudios de desarrollo con sede en Canarias ⁽¹⁾.

Portada	Nombre	Compañía	Tipología	Año
	Blasphemous	The Game Kitchen	• Multiplataforma	• 2019
	Blasphemous 2	The Game Kitchen	• Multiplataforma	• 2023
	Ginger: Beyond the Crystal	Drahkar Studios	• Multiplataforma	• 2017
	Plasmaniacs	Drahkar Studios	• Multiplataforma	• 2018
	Eggstreme Eggscape	Rising Pixels	• PC	• 2023
	Scariten	Rising Pixels	• PC – Gamificación	• 2023
	Alfa Acciai E-World	Rising Pixels	• PC – Gamificación	• 2023








(1) Algunos estudios de desarrollo tienen sede en otras ciudades fuera de Canarias, por lo que algunos de los videojuegos identificados en este análisis han podido ser desarrollados fuera de las islas.

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.4. Iniciativas privadas identificadas en Canarias

Videjuegos desarrollados (2/6)

En la siguiente tabla se reflejan los videojuegos más importantes publicados por los estudios de desarrollo con sede en Canarias ⁽¹⁾.

Portada	Nombre	Compañía	Tipología	Año
	Garfield Snack Time	Promineo Studios	• Mobile	• 2023
	Garfield Food Truck	Promineo Studios	• Mobile	• 2019
	Arico: Tales From the Abyss	Foxter Studios	• PC	• 2023
	Rain, Sand, Stars	Playmedusa	• PC Browser	• 2012
	Crossing Galaxies: Starworm Raiders	Playmedusa	• PC – Mobile	• 2018
	Kong & Little Miss Wray	Playmedusa	• PC Browser	• 2023
	Pool frog	Playmedusa	• PC Browser	• 2023

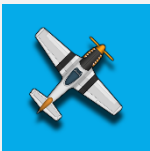






(1) Algunos estudios de desarrollo tienen sede en otras ciudades fuera de Canarias, por lo que algunos de los videojuegos identificados en este análisis han podido ser desarrollados fuera de las islas.

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.4. Iniciativas privadas identificadas en Canarias

Videjuegos desarrollados (3/6)

En la siguiente tabla se reflejan los videojuegos más importantes publicados por los estudios de desarrollo con sede en Canarias ⁽¹⁾.

Portada	Nombre	Compañía	Tipología	Año
	Planes Control	Rarepixels	• Mobile	• 2016
	2 minutes in Space	Rarepixels	• Mobile	• 2018
	Human Fall Flat	No Brakes Games	• Multiplataforma	• 2016
	Human Fall Flat 2	No Brakes Games	• Multiplataforma	• To be released
	Battle Derby	Triple O Games	• Mobile	• 2023
	Triple Match 3D	Boombox	• Mobile	• 2022
	Find 3D	Boombox	• Mobile	• 2021








(1) Algunos estudios de desarrollo tienen sede en otras ciudades fuera de Canarias, por lo que algunos de los videojuegos identificados en este análisis han podido ser desarrollados fuera de las islas.

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.4. Iniciativas privadas identificadas en Canarias

Videjuegos desarrollados (4/6)

En la siguiente tabla se reflejan los videojuegos más importantes publicados por los estudios de desarrollo con sede en Canarias ⁽¹⁾.

Portada	Nombre	Compañía	Tipología	Año
	Onet – Connect & Match Puzzle	Boombox	<ul style="list-style-type: none"> Mobile 	<ul style="list-style-type: none"> 2020
	Luto	Broken Bird Games	<ul style="list-style-type: none"> Multiplataforma 	<ul style="list-style-type: none"> To be released
	Super Citycon	Ben Willes Games	<ul style="list-style-type: none"> Mobile 	<ul style="list-style-type: none"> 2022
	Cocobay	Draco Blocks	<ul style="list-style-type: none"> Virtual World/Metaverse 	<ul style="list-style-type: none"> To be released
	Infinity Wars	Lightmare Studios	<ul style="list-style-type: none"> PC 	<ul style="list-style-type: none"> 2014
	Infinity Wars 2	Lightmare Studios	<ul style="list-style-type: none"> PC 	<ul style="list-style-type: none"> To be released
	Infinity Heroes	Lightmare Studios	<ul style="list-style-type: none"> PC/Mobile 	<ul style="list-style-type: none"> To be released








(1) Algunos estudios de desarrollo tienen sede en otras ciudades fuera de Canarias, por lo que algunos de los videojuegos identificados en este análisis han podido ser desarrollados fuera de las islas.

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.4. Iniciativas privadas identificadas en Canarias

Videojuegos desarrollados (5/6)

En la siguiente tabla se reflejan los videojuegos más importantes publicados por los estudios de desarrollo con sede en Canarias ⁽¹⁾.

Portada	Nombre	Compañía	Tipología	Año
	Omni-MOBA Evolved	Lightmare Studios	<ul style="list-style-type: none"> PC 	<ul style="list-style-type: none"> 2010
	Goner	Loco Players	<ul style="list-style-type: none"> PC (Planeada la expansión a otras plataformas) 	<ul style="list-style-type: none"> To be released
	Ultimate Pirates	Moonmana	<ul style="list-style-type: none"> Multiplataforma 	<ul style="list-style-type: none"> To be released
	Legendary Dwarves	Moonmana	<ul style="list-style-type: none"> Mobile 	<ul style="list-style-type: none"> 2016
	Haddie's Pizza	Moonmana	<ul style="list-style-type: none"> Multiplataforma 	<ul style="list-style-type: none"> To be released
	Pirates of Everseas	Moonmana	<ul style="list-style-type: none"> Mobile 	<ul style="list-style-type: none"> 2014
	Gone with the Storms	Moonmana	<ul style="list-style-type: none"> PC 	<ul style="list-style-type: none"> To be released






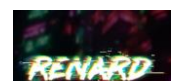

(1) Algunos estudios de desarrollo tienen sede en otras ciudades fuera de Canarias, por lo que algunos de los videojuegos identificados en este análisis han podido ser desarrollados fuera de las islas.

2 | ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN CANARIAS

2.4. Iniciativas privadas identificadas en Canarias

Videjuegos desarrollados (6/6)

En la siguiente tabla se reflejan los videojuegos más importantes publicados por los estudios de desarrollo con sede en Canarias ⁽¹⁾.

Portada	Nombre	Compañía	Tipología	Año
	The Path Project	Windlanders Studio	• Multiplataforma	• To be released
	Hostil	Eteru Studio	• PC	• 2017
	Oculto	Eteru Studio	• PC	• 2019
	Crystal Raiders VR	Nieko Play	• PC (VR)	• 2021
	Neolithic	Nieko Play	• PC (VR)	• To be released
	Renard	Qubical Game Studio	• PC	• To be released
	Synergy Land	Synergy Games	• PC	• To be released

(1) Algunos estudios de desarrollo tienen sede en otras ciudades fuera de Canarias, por lo que algunos de los videojuegos identificados en este análisis han podido ser desarrollados fuera de las islas.





El presente informe/documento ha sido preparado de conformidad con los términos establecidos en el contrato de fecha 18 de diciembre de 2023 que incluye la Propuesta y posteriores documentos anexos.

Deloitte no controla el funcionamiento, fiabilidad, disponibilidad o seguridad del correo electrónico y por lo tanto no será responsable de ninguna pérdida, daño o perjuicio que resulten de la pérdida, retraso, interceptación por parte de terceros, corrupción, o alteración del contenido de este informe/documento.

El presente informe/documento es estrictamente confidencial y de uso interno del cliente y, no podrá ser entregado, ni permitir el acceso a terceros o hacer referencia al mismo en comunicaciones sin nuestro consentimiento previo por escrito.

“No asumimos responsabilidad en cuanto a la actualización que habría que realizarse del contenido de este documento como consecuencia de aquellos hechos o circunstancias que se produzcan después de la fecha del mismo”

“Corresponderá a la dirección del cliente evaluar y tomar toda decisión de puesta en práctica, ejecución o decisión respecto a las conclusiones contenidas en el informe/documento”

Deloitte hace referencia a Deloitte Touche Tohmatsu Limited («DTTL») y a su red global de firmas miembro y sus entidades vinculadas, ya sea a una o a varias de ellas. DTTL (también denominada «Deloitte Global») y cada una de sus firmas miembro son entidades jurídicamente separadas e independientes. DTTL no presta servicios a clientes. Para obtener más información, consulte la página www.deloitte.com/about.

Deloitte presta servicios de auditoría, consultoría, legal, asesoramiento financiero, gestión del riesgo, tributación y otros servicios relacionados, a clientes públicos y privados en un amplio número de sectores. Con una red de firmas miembro interconectadas a escala global que se extiende por más de 150 países y territorios, Deloitte aporta las mejores capacidades y un servicio de máxima calidad a sus clientes, ofreciéndoles la ayuda que necesitan para abordar los complejos desafíos a los que se enfrentan. Los más de 312.000 profesionales de Deloitte han asumido el compromiso de crear un verdadero impacto.

© 2023 Deloitte Consulting, S.L.U