

2019

Servicios de Animación



PERÚ

Ministerio
de Comercio Exterior
y Turismo

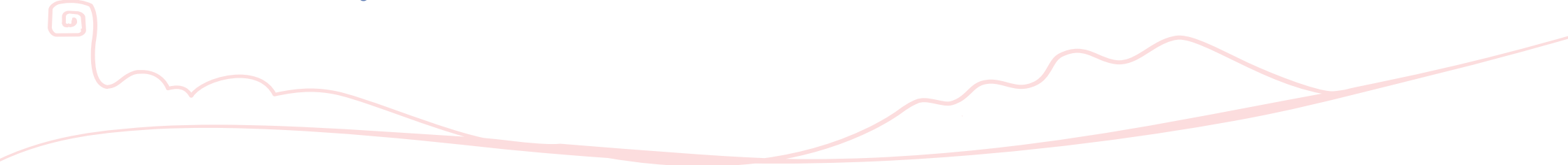




SERVICIOS DE ANIMACIÓN

Índice

01. Características generales del producto	06	08. Condiciones para el inversionista y fases para establecer un negocio	53
02. Tamaño de mercado	10	09. Canales de comercialización	55
03. Análisis de la demanda	35	10. Perfil de compradores	67
04. Auditoría en tiendas	41	11. Actividades de promoción	73
05. Atributo y percepción del servicio peruano	44	12. Oficinas y gremios	75
06. Condiciones de acceso al mercado	46	13. Fuentes de información	76
07. Condiciones de internacionalización	49		



01

1. Características del servicio

1.1. Descripción del Servicio

Animación, es el movimiento rápido de imágenes estáticas que se realiza para crear una ilusión de movimiento. Actualmente, es usada en películas, vídeos y en aplicaciones para computadora, por ejemplo, íconos con movimiento y vídeo juegos.

Normalmente, los vídeos de animación tienen diálogo, se acompañan de música y algunos otros efectos. Una de sus ventajas es que se puede expresar visualmente cualquier idea que el animador tenga

y se utiliza para mostrar historias con elementos de fantasía que serían difícilmente expresados de alguna otra manera.

La animación ha ido evolucionando con el tiempo y actualmente utilizando nuevas tecnologías se puede producir mucho más rápido mediante distintos tipos de software.

Los segmentos de la animación son cuatro, pero este estudio se enfoca principalmente en la animación generada por computadora y gráficos digitales en movimiento ('motion graphics').

Animación dibujada	Se comienza dibujando un personaje en papel. Luego se pasa la imagen a una hoja transparente de acetato, sobreponen el anime cel sobre un fondo pintado y toman una fotografía de esa imagen. Después se realiza otro dibujo del personaje, esta vez con algunas distinciones para expresar movimiento. Luego se fotografía y así continua el proceso.
Animación Stop motion/ stop frame	Este tipo de animación se utiliza desde el inicio de la tecnología cinematográfica. Se realiza primero con un cuadro hecho por el animador, este cuadro es una representación de un objeto estático, después mueve el objeto despacio, fotografía un cuadro único. Así continua el proceso.
Animación por computadora	Este tipo de animación se creó como una manera más rápida y menos laboriosa que la animación anterior (stop motion) y que la animación dibujada.
Motion graphics	Los "motion graphics" son animaciones que se caracterizan principalmente por tener texto como componente principal. Es un diseño gráfico animado.

Fuente: careerswales.com, vault.com

1.2. Categorías de Servicio

Hay diferentes industrias y categorías de servicios de animación, tanto en la publicación de productos como servicios B2B, por ejemplo:

- Desarrollo de video juegos de computadora y entretenimiento electrónico
- Visualización de diseño (Representación/Modelación 3D)
- Producción de efectos visuales (VFX) con imágenes generadas por computadora (CGI)
- Diseño interactivo
- Creación de contenido para TV

- Películas
- Publicidad y Mercadotecnia
- Animación funcional para experiencia del usuario (UX)
- Realidad virtual / aumentada
- Aplicaciones móviles

La animación puede estar relacionada con diferentes tecnologías y disciplinas, entre ellas se incluye al guion gráfico y el diseño del carácter. Los segmentos en donde la animación tiene un papel importante son la mercadotecnia y presentación comercial (B2B), cinematografía, y videojuegos.




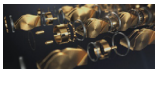

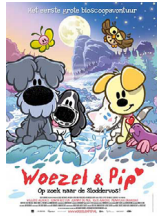


Segmento	Productos	Público objetivo
Mercadotecnia	Videos en la página web, comerciales en televisión, "explanimation", impresiones artísticas, modulación 3D de tecnología, visualización de información.	Gobierno, empresas con productos técnicos, empresas comerciales, seguros, bancos.
Películas:	Películas animadas y dibujos animados.	Cineastas y publicadores de películas.
Videojuegos:	Realidad aumentada, juegos de consola, en línea, aplicaciones móviles y juegos educativos.	Desarrolladores de videojuegos, consolas y plataformas de juegos.

1.3. Formas de consumo del servicio

La animación en los Países Bajos tiene una variedad de usos distintos. Se utiliza por ejemplo para hacer publicidad, para obtener la atención de la audiencia, y hacer que una idea sea más memorable y atractiva. Gran parte de la industria de la animación se enfoca en crear publicidad para promover productos o servicios de empresas. No solo en los medios se utiliza animaciones, sino también en las páginas web de negocio, para así llamar la atención del visitante. Hoy en día empresarios entienden que únicamente se tiene de 10 a 30 segundos para que la persona decida si se queda en el sitio web. Además, la animación se ha vuelto esencial en las campañas de mercadotecnia digital.

Otro de los usos de la animación es para el entretenimiento, por ejemplo, en los programas y videos animados para la televisión, en la cinematografía, y la animación en el desarrollo de los videojuegos. En estos segmentos la animación también puede tener una función como servicio agregado como los efectos visuales especiales (VFX).

Por último, la animación puede tener fines educativos, visualizando temas complicados o ser usado en videojuegos formativos ('serious gaming'). Aquí la animación contribuye al aprendizaje y el entrenamiento de profesionales, niños u otros grupos objetivos.

Mercadotecnia / explanation	Visualización	Interactivo / informativo	Promoción
			
Bakker Sliedrecht	A2 Maastricht	ONVZ	Brainport Eindhoven
Películas	Dibujos animados	Comerciales (para televisión)	Videojuegos
			
The Monsters of Nix	Wozeel & Pip	ASN Bank	Horizon

Dependiendo del tipo de animación se puede publicar en Internet (plataforma de videos o videojuegos, página web de

empresa, tienda de apps), en un canal tradicional (consola, televisión y cine) o en un medio físico (DVD, Blu-ray).

02

2. Tamaño de mercado

2.1. Desarrollo del servicio en el mercado destino

Animación es un servicio que pertenece a varias industrias y no existe información detallada para cuantificar exactamente el tamaño del mercado. Por lo tanto, se consideran otros indicadores para estimar la importancia de animación como servicio; por ejemplo:

- La facturación de servicios de medios y creativos
- El empleo en los servicios creativos
- Los fondos para películas y animaciones
- Los ingresos de la industria cinematográfica y videos
- El tamaño de mercado de videojuegos



Desarrollo de la facturación de servicios (2015=100%)



Fuente: CBS Statline

* de películas, programas de televisión y música

Publicación/edición: El negocio de edición y publicación ha bajado, no por la falta de videos animados, sino debido a una disminución de la demanda en edición tradicional y un cambio a canales alternativos más económicos o sin costos. La oferta de información y entretenimiento sigue siendo popular por los canales como [Nu.nl](#) y Youtube.

Publicidad (Mercadotecnia) es una industria importante, aunque también competitiva y sensible a las fluctuaciones económicas. Desde un periodo de disminución hasta el año 2013, el sector hoy en día está creciendo nuevamente. Las agencias de publicidad usan cada vez más mercadotecnia digital y eso crea oportunidades para presentaciones y comerciales animados, infografía, "explanation"¹ e impresiones artísticas.

El [mercado de comerciales de televisión](#) tuvo un valor de EUR 155 millones en 2018 y eso no incluye el uso de videos en línea y en las páginas web empresariales. Una gran cantidad de fuentes proveen consejos a empresas de cómo usar la animación en su empresa y en la mercadotecnia. Además de la información de proveedores de servicios se encuentra artículos informativos como [Frankwatching](#).

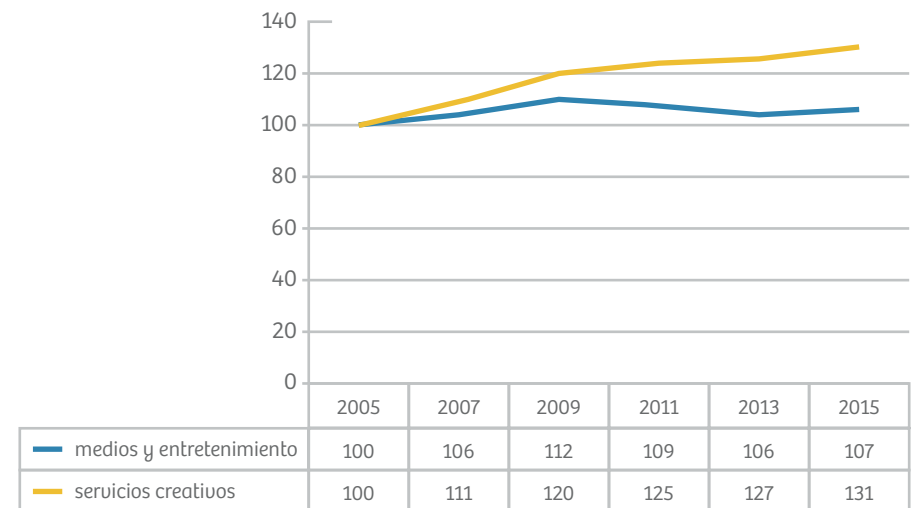
Producción y distribución de, por ejemplo, películas y programas de televisión es un segmento donde siempre se necesita renovar para cumplir con la demanda del consumidor. Las películas y series cuentan con tecnologías digitales más avanzadas para distinguirse o realizar animaciones más realistas.

Programación y difusión en los canales de medios también dependen de una renovación constante y una continua respuesta a las tendencias. La difusión y su crecimiento están integrados con la producción de programas y publicidad.

Actividades de soporte TI es un sector muy amplio, pero incluye tecnologías para desarrollar videojuegos o integrar la animación en las páginas web de empresas. La industria de TI siempre presenta innovaciones y los Países Bajos a menudo es un adoptador rápido de nuevas tecnologías. Por lo tanto, se puede esperar un crecimiento en los servicios relacionados y nuevas empresas. La animación ahora es parte de la tecnología comúnmente aplicada y sigue desarrollándose.

Indicador 2: Empleo en los servicios creativos

Empleo en los servicios creativos, de medios y entretenimiento (2005=100%)



Fuente: [Cultuurindex](#)

Servicios creativos: El sector de servicios empresariales creativos comprende los subsectores de arquitectura, diseño, comunicación, agencias digitales y videojuegos. El empleo en este sector ha aumentado en todos los años de referencia del índice, pasando de 75 292 empleos en 2005 a 98 743 en 2015. El crecimiento principal

corresponde a los subsectores de diseño y las agencias digitales (diseño digital).

Contra el crecimiento del 31% en el número de empleos, hay un crecimiento del 92% del número de ubicaciones comerciales. Esto se debe a un aumento considerable en el número de profesionales indepen-

(1) Un video corto en el que se explica un mensaje complejo de una manera simple y visual por medio de animaciones.

dientes. La producción promedio por trabajo ha disminuido y el crecimiento en la producción y el valor agregado (5.1% y 16.8%) en el sector no están en línea con el crecimiento en el número de empleos. Esto puede indicar que el mercado holandés se encuentre saturado de recursos creativos.

Medios y entretenimiento: Después de varios años de crecimiento, el número de empleos en los medios y entretenimiento disminuyó entre 2009 y 2013. Después hubo un ligero crecimiento de 0,7%. El crecimiento se debe principalmente a la industria del cine, la música y el entretenimiento en vivo. El sector editorial y libros tuvo una reducción en el empleo.



Indicador 3: Fondos para películas y animaciones

Los Países Bajos cuenta con varios fondos y tipos de financiamiento para la producción de largometrajes cinematográficos, documentales de largometraje y largometrajes de animación, series de televisión de alta gama, documentales, series de animación o episodios individuales.

Una organización clave para el financiamiento y otorgación de los incentivos y subsidios es el [Filmfonds](#). En 2017 Filmfonds colocó EUR 53,3 millones para apoyar actividades relacionadas a la cinematografía: más de EUR 26 millones se destinó a largometrajes (incluyendo animación) y EUR 0,4 millones a las películas (cortos) de animación. El financiamiento de las animaciones cortas todavía depende en un 50% del subsidio selectivo de Filmfonds. Para los largometrajes el financiamiento es más diverso.

Financiamiento nacional y extranjero (en EUR)								
	para largometrajes y largometrajes de animación (exclusivo coproducciones de minorías)				para películas de animación			
	2014	2015	2016	2017	2014	2015	2016	2017
Total	57 416 656	77 985 207	59 719 701	72 617 416	151 540	1 353 229	498 250	806 683
– Subsidio selectivo	11 628 141	13 999 665	8 769 447	12 019 092	120 950	825 607	260 453	407 706
– Incentivo producción		7 103 429	10 527 089	9 624 238				
– Suplementación	6 260 500	5 813 007	5 332 478	4 859 810				
Total por película	1 640 476	2 107 708	1 809 688	2 269 294	50 513	169 154	99 650	134 447

Fuente: [Filmfonds](#). Filmfonds otorga el subsidio selectivo, el incentivo para la producción de películas y la suplementación. La suplementación acabó de existir en 2018.

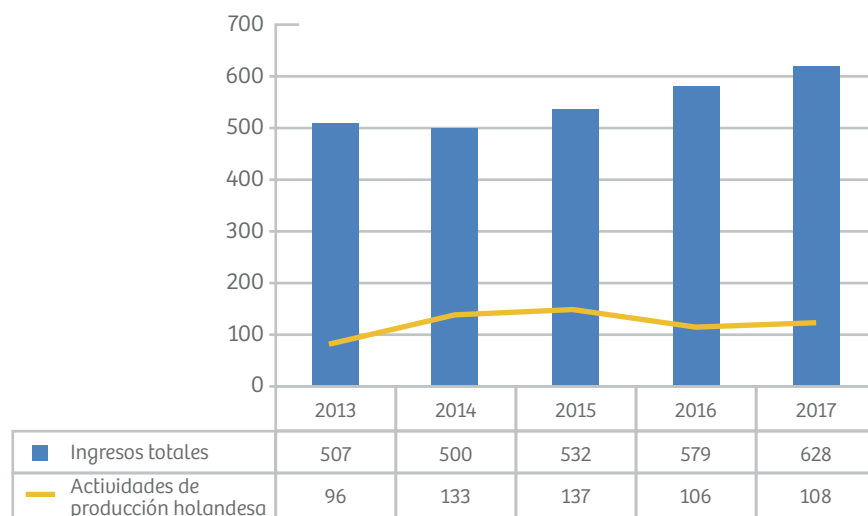
Ejemplos de animaciones que recibieron subsidio o fueron incentivados son

- Ainbo (Incentivo de EUR 1 021 413 en 2018).
- Buñuel in the Labyrinth of the Turtles (Incentivo de EUR 110 000 en 2017).
- Undone (Incentivo de EUR 1 465 959 en 2017).

- De Kleine Vampier 3D / The Little Vampire 3D (Suplemento de EUR 335 453 en 2015).
- In the Forest of HuckyBucky / De Dieren in het Hakkebakkebos (Incentivo de EUR 262 000 en 2014).
- Nijntje de Film (Suplemento de EUR 920 673 en 2011).

Indicador 4: Ingresos de la industria cinematográfica y videos

Ingresos de la industria cinematográfica en EUR millones

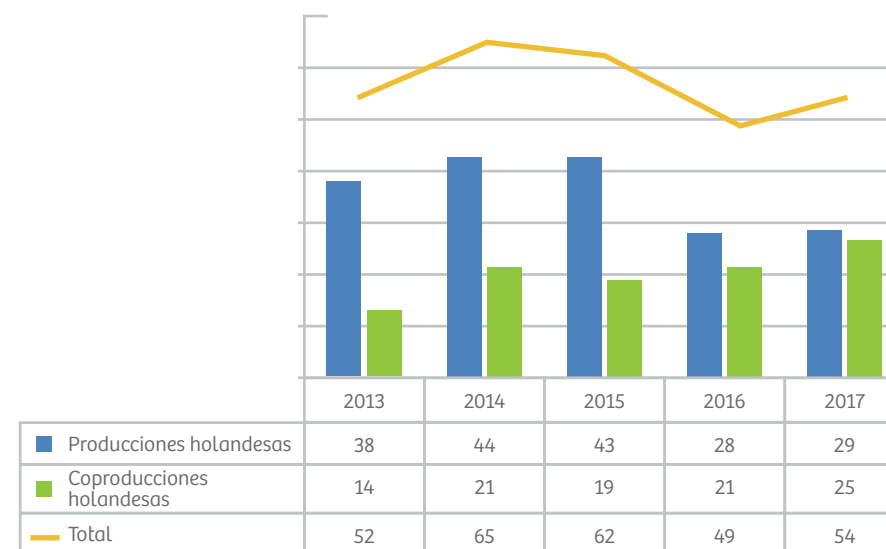


Fuente: [NL Filmfonds](#)

Los ingresos de la industria de películas y series están aumentando en los Países Bajos. Sin embargo, la participación de la producción holandesa varía entre 17% y 27%. La actividad en los Países Bajos

era EUR 108 millones en 2017, donde los largometrajes contribuyeron con EUR 94,2 millones (la mayoría películas no-animadas) y las animaciones cortas EUR 0,9 millones.

Número de producciones holandesas



Fuente: [NL Filmfonds](#)

Los Países Bajos crece en las coproducciones, mientras que las producciones nacionales han disminuido. Quiere decir que más y más productores de cine están buscando cooperaciones con socios

extranjeros. Una motivación de esta cooperación internacional puede ser los diferentes beneficios financieros entre los países, pero también el alcance a un mercado más amplio.

Indicador 5: Tamaño de mercado de videojuegos

Como industria relativamente nueva los datos de la industria de videojuegos son pocos o no siempre exactos. Los últimos datos son de 2015 cuando había 445 empresas, las cuales empleaban a 3 030 personas y reportaban tener un volumen de negocios entre EUR 155 a 255 millones.

El número de empresas ha aumentado 42% desde 2011, pero en el mismo periodo también hubo una gran cantidad de empresas (110) que cerraron las puertas. El mayor crecimiento se realizó en el desarrollo de juegos.

Cadena de valor 2015	Facturación (EUR millones)	Empleo	Empresas	Empleo por empresa
Productor de videojuegos	115-145	1865	352	5,3
Productor/ publicador		320	19	16,8
Publicador	15-25	275	23	11,9
distribuidor	10-20	185	11	16,8
Proveedor tecnológico	10-20	230	10	23
Proveedor de servicios	5-15	155	40	3,9
GAMING	155-225	3030	455	6,7

Fuente: Dutch Game Garden - [Games Monitor 2015](#)

Pequeñas y micro empresas

El desarrollo de juegos es un segmento dominado por las pequeñas empresas, lo que es común en el sector creativo en los Países Bajos. De todas las empresas 39% fueron desarrolladores independientes y 46% tenían entre 2 y 10 empleados.

Comparado con otros países europeos los Países Bajos tiene relativamente muchos productores de videojuegos (top 3 en Europa) pero cuenta con una facturación bajo el promedio. La mitad de las empresas facturan menos que EUR 100 mil por año.

En toda la industria se encuentra una variedad de desarrolladores independientes, desarrolladores de juegos innovadores y formativos, y desarrolladores de juegos de entretenimiento triple-A. Los juegos de consola y los juegos triple-A están dentro del área de las empresas más grandes.

Empleo crece más lento de lo esperado

El empleo de la industria de juegos se estima en 3030 profesionales. Las [noticias](#) en el pasado sugirieron un fuerte crecimiento en el número de personas empleadas en la industria de los videojuegos. Los institutos educativos holandeses han respondido a estas tendencias mediante el desarrollo de cursos y planes de estudios para apoyar al desarrollo en el sector del juego. Sin embargo, se había exagerado sobre el crecimiento del sector, contando actualmente con 1 600 estudiantes formados por año mientras que el empleo creció apenas con 60 puestos de trabajo.

Crecimiento en los juegos en línea y juegos inalámbricos

La presencia de banda ancha y la creciente red de 4g han llevado al surgimiento de los juegos en línea multijugador masivos (MMOG) y los juegos móviles y sociales ocasionales (como World of Warcraft y Farmville).

Países Bajos se destaca en juegos formativos

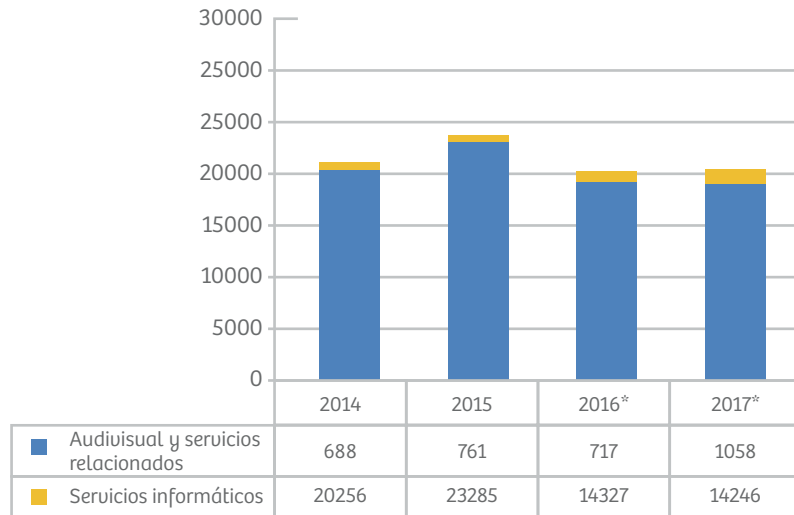
Es importante mencionar que la industria holandesa no solo produce los típicos juegos de diversión, se enfoca también en el desarrollo y la distribución digital de juegos formativos.

Juegos formativos (juegos serios) son un pilar importante de la industria de los juegos holandeses. El número total de empresas involucradas en juegos formativos es 158 empresas en la última encuesta de Games Monitor (2015), de las cuales 119 dedicadas únicamente en los juegos formativos. Casi la mitad (44%) de todos los desarrolladores de juegos están involucrados en juegos formativos. Es por eso que el sector holandés es menos sensible a los efectos de ventas y publicaciones de los juegos de moda.

2.2. Exportaciones del país de destino

Países Bajos exportó un mínimo de EUR 15 y un máximo de EUR 24 mil millones servicios informáticos y servicios audiovisuales durante 2014-2017. En el mismo periodo, la exportación de los servicios audiovisuales creció, pero con un valor máximo EUR 1,1 mil millones, solo representó una pequeña parte del total de los dos servicios.

Países Bajos: Exportación de servicios en EUR millones



Fuente: CBS. *2016-2017 son cifras preliminares

NB: Los servicios audiovisuales excluyen la adquisición y venta de derechos de propiedad o de licencia sobre productos audiovisuales y artísticos.

En 2017 la mayor parte de la exportación holandesa de ambos tipos de servicios fue destinada a la Unión Europea. Gran Bretaña fue el destino principal dentro Europa, antes de Alemania. Fuera de Europa, los Estados Unidos importó el mayor valor de los servicios.

Las relaciones comerciales con Suramérica todavía son escasas. Los Países Bajos exportaron por EUR 323 millones en servicios informáticos (de computadora) a Suramérica y ningún valor en los servicios audiovisuales.

Exportación holandesa por región/país 2017 En EUR millones

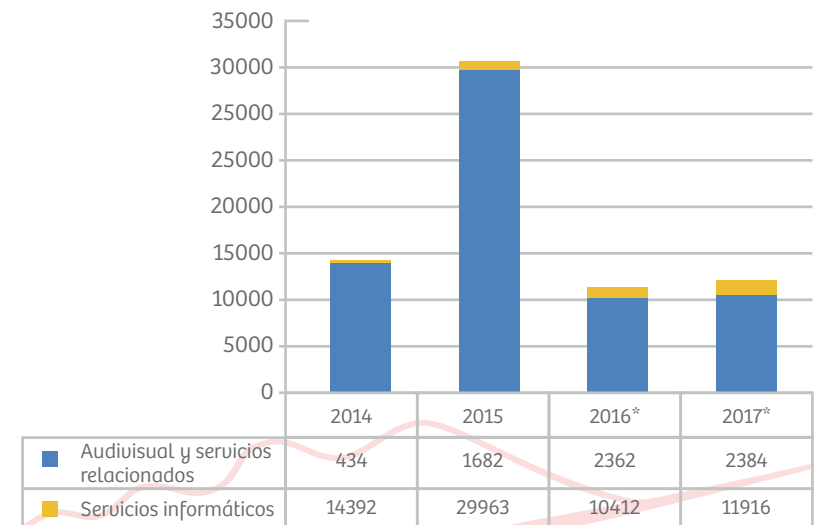
	Unión Europea (UE)	No-EU
Servicios Informáticos	Total: 8 148 Gran Bretaña: 2 770 Alemania: 1 500 Francia: 956	Total: 6 097 EE.UU.: 1 150 Suramérica: 323 (Perú: 12)
Servicios audiovisuales	Total: 575 Gran Bretaña: 172 Alemania: 125 Francia: 84	Total: 482 EE.UU.: 239 Suramérica: 0 / N.D.

2.3. Importaciones del país de destino

En la importación de servicios, el servicio audiovisual es el que más crece. El valor importado en 2017, con una cifra preli-

minar de 2,4 mil millones, es más que cinco veces el valor del año 2014.

Países Bajos: Importación de servicios en EUR millones



Fuente: CBS. *2016-2017 son cifras preliminares

NB: Los servicios audiovisuales excluyen la adquisición y venta de derechos de propiedad o de licencia sobre productos audiovisuales y artísticos.

En 2017 el mejor beneficio de cumplir la demanda holandesa de servicios audiovisuales se encuentra con los proveedores de los Estados Unidos y Gran Bretaña. Los servicios informáticos son en su mayor

parte importados de Alemania y Estados Unidos.

Suramérica no provee ningún servicio informático o audiovisual a los Países Bajos.

Importación holandesa por región/país 2017 En EUR millones		
	Unión Europea (UE)	No-EU
Servicios Informáticos	Total: 7 976 Alemania: 2 227 Gran Bretaña: 1 817 Francia: 703	Total: 3 939 EE.UU.: 2 399 Suramérica: 0 / N.D.
Servicios audiovisuales	Total: 299 Gran Bretaña: 171 Alemania: 36 Bélgica: 19 Francia: 16	Total: 2 085 Suiza: N.D. EE.UU.: 422 Suramérica: 0 / N.D.

La estadística del servicio audiovisual por país no siempre está disponible y es muy errática. Cuando se analiza los datos disponibles de los años 2014 a 2017

se puede concluir que Suiza está entre los principales proveedores de servicios audiovisuales de largo plazo.

Importación holandesa total en base de la estadística de 2014-2017 En EUR millones	
Suiza	1 646
EE.UU.	1 093
Gran Bretaña	467
Francia	207
Alemania	171
Canadá	167
Bélgica	116

Cooperación internacional de películas

2010-2014: 45% de las películas de animación fueron coproducciones internacionales

Producción holandesa de películas de animación 2010-2014	
Nacional	55%
Coproducción por mayoría	18%
Coproducción por minoría	27%

Fuente: European Audiovisual Observatory - [Focus on animation](#), 2015

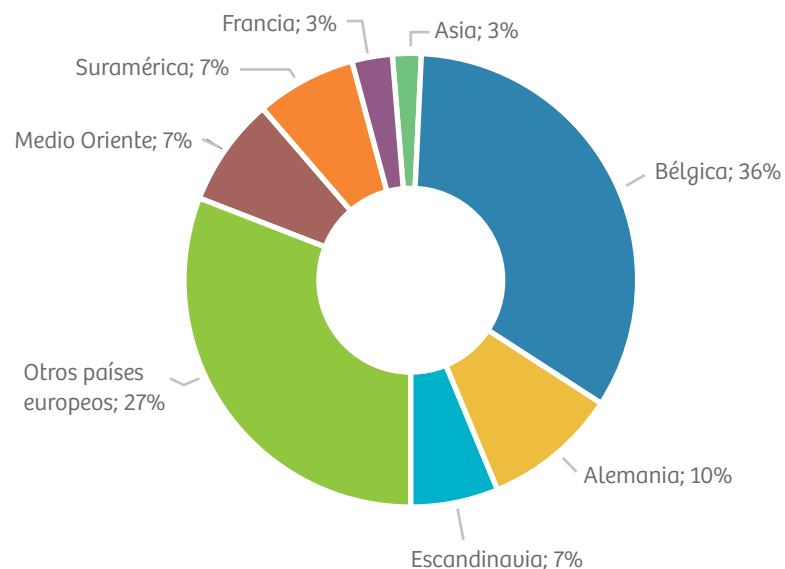
2017: Países Bajos otorgó fondos para 31 coproducciones minoritarias

Con contribuciones selectivas a las coproducciones de minorías, el énfasis se centra en fortalecer las relaciones con los socios europeos y en desarrollar la relación con los países con los que se ha concluido un acuerdo de coproducción. La reciprocidad es un punto de partida importante.

En total, el Fondo proporcionó contribuciones de realización por un total de 31 coproducciones de minorías, entre ellos una película corta de animación, y dos largometrajes animados.

En las coproducciones minoritarias Suramérica tuvo una participación de 7%.

Cinematografía Países Bajos: Países de coproducción minoritaria 2017



Fuente: [Filmfonds](#)

2018: 9 coproducciones internacionales en la segunda ronda de fondos

En la segunda ronda de 2018, 13 proyectos cinematográficos obtuvieron EUR 4,7 millones de reembolso en efectivo a través del Plan de Incentivos de Producción Cinematográfica de los Países Bajos. Dentro de los 13 proyectos hay 9 coproducciones internacionales.

Países donde se encuentran los productores y coproductores son, además de Países Bajos, Bélgica, Alemania, Suecia, Francia, Polonia, Italia, Estados Unidos y Perú. Perú participa con el coproductor Tunche Films y el director peruano José Zelada en la producción de la película de animación Ainbo, de acuerdo a [Filmfonds](#).

Cooperación internacional y externalización para el desarrollo de videojuegos

La mayoría de las empresas de videojuegos son capaces de poder realizar todo el desarrollo dentro de la empresa.

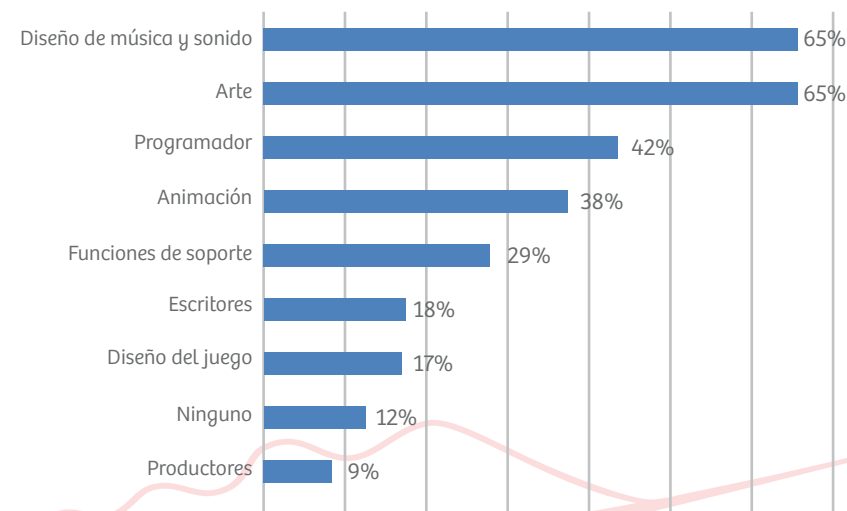
Empresas holandesas con el desarrollo interno	
Empresas de videojuegos formativos	95%
Empresas de videojuegos de diversión	87%
Empresas de desarrollo combinado	74%

Fuente: [Gamesmonitor 2012](#)

La contratación de profesionales externos es común por ejemplo cuando una empresa necesita la capacidad para una entrega

rápida del producto y contrata programadores o cuando le falta una especialidad como el arte o el diseño de sonidos.

Externalización y contratación freelance



Fuente: [Gamesmonitor 2012](#)

Según la [encuesta en 2012](#), 35 de los 77 entrevistados tenían socios internacionales: 80% indicó tener socios en Europa (Alemania, Reino Unido y Francia) y 70% en los Estados Unidos o Canadá. La cooperación internacional se enfoca más que todo en el desarrollo, seguido de la publicación y finalmente las ventas.

En 2012, 65% de las empresas de videojuegos de diversión tenían una facturación en el exterior, mientras que las empresas de juegos formativos ('serious gaming')

solo 7% era internacionalizado. Luego en 2015 ([Gamesmonitor 2015](#)), 58% de las empresas con juegos formativos indicó tener facturación en el exterior. A pesar de que muchos juegos formativos se desarrollan para clientes individuales (B2B), algunas empresas claves lograron internacionalizarse. Por ejemplo en el desarrollo de simulaciones las empresas [XVR](#) y [VSTEP](#) abrieron oficinas en Singapur y hoy en día cuenta con una red extensiva de socios y clientes.

2.4. Regiones/ Sectores de mayor demanda

Ámsterdam

Ámsterdam es una ciudad creativa e importante para empresas diseñadoras, de mercadotecnia, desarrolladoras de videojuegos, de animación y otros tipos de empresa creativas. La iniciativa de [Adnight](#) da la oportunidad de visitar y conocer a varias de estas empresas creativas.

La ciudad cuenta con [Guerilla Games](#), la empresa más grande de videojuegos en los Países Bajos, y una [carrera de desarrollo de videojuegos](#) en la Universidad de Amsterdam de ciencias aplicadas.

Además, cuenta con una gran cantidad de organizaciones claves para la industria cinematográfica; por ejemplo:

- [Filmproducenten Nederland](#) – Asociación de productores de películas
- [Filmfonds](#) – El fondo para películas
- [Nederlandse Filmacademie](#) - La universidad y academia de cine
- [EYE film instituut](#) - El instituto y museo de cine

Utrecht

Utrecht es la ciudad donde hay mayor número de animadores independientes y estudios pequeños. Esta ciudad también tiene un ambiente bien establecido en el desarrollo de videojuegos. Es el hogar de la sede principal del [Dutch Game Garden](#), el centro de negocios y la incubadora de videojuegos, y la asociación el [Dutch Games Association](#) (DGU). Utrecht

también está planeando desarrollar su contraparte de animación llamada 'Animation Hub'.

La Universidad de Artes [HKU](#) en Utrecht ofrece educación especializada en animación con el [Bachelor of Design in Animation](#).

Hilversum

Hilversum es la ciudad de los medios y la transmisión de televisión. Esta ciudad es el lugar de nacimiento de todas las

emisoras públicas y comerciales. Además, juega un papel importante en el desarrollo de videojuegos con la presencia de la empresa productora y publicadora [Spil Games](#).

Rotterdam

En los últimos años la ciudad de Rotterdam ha sobrepasado a Utrecht y Hilversum en la producción de videojuegos. Este crecimiento se debe mayormente al desarrollo de juegos formativos de empresas como [DPDK](#), [Ranj](#) y [VSTEP](#).

Concentración de empresas y empleo en la industria de videojuegos						
Ciudad	Empresas		Empleo		Principales segmentos	Ejemplos
	2009	2015	2009	2015		
Ámsterdam	41	89	543	787	Desarrollo de juegos de diversión	Guerrilla Games Vanguard Games Orange Games Perfect World Europe IJsfontein
Rotterdam	7		126	273	Desarrollo de juegos formativos	DPDK Ranj VSTEP
Utrecht	20	65	232	262	Desarrollo de juegos de diversión	
Den Haag	8		76	224	publicación	Gamepoint
Hilversum	7		330	217	Desarrollo y publicación	Spil Games

Concentración de empresas y empleo en la industria de videojuegos						
Ciudad	Empresas		Empleo		Principales segmentos	Ejemplos
	2009	2015	2009	2015		
Den Bosch				156	Proveedor de servicios tecnológicos	König Gaming
Eindhoven	8		150	112	Desarrollo y publicación	GameHouse
Groningen				101	Desarrollo de juegos formativos	IndieTopia
Delft	4		66	104	Desarrollo de juegos formativos	E-Semble (XVR)
Haarlemmermeer	4		80			
Breda	3		75			
Haarlem	4		46			
Subtotal top 10	106		1724			
Total Países Bajos	150	455	2 049	3 030		

Fuente: Dutch Game Garden - [Games Monitor 2015](#), [Onderzoek, Informatie en Statistiek \(OIS\)](#), 2010

2.5. Principales competidores (nacionales y extranjeros) y su participación en el mercado

La competencia en la industria de animación se define por el nivel de creatividad, reputación y valor agregado de la empresa. Los animadores con éxito ofrecen un contenido original, son creativos y tienen financiamiento por los clientes grandes, los fondos o inversionistas. Estas empresas pueden ser competidores, socios o ambos.

Competencia holandesa

Los Países Bajos cuenta con una gran cantidad de estudios de animación, tanto en el servicio de empresa a empresa (B2B) como en los productos cinematográficos y videojuegos.

Aunque la competencia por el número de empresas es grande, la mayoría es pequeña y eso puede ser un motivo para buscar socios. Sin embargo, muchos tienen una preferencia de realizar los proyectos internamente y en el caso de que necesitan socios normalmente no lo buscan fuera de Europa.

Una de las empresas más grande en animación es Media Monks, una empresa de origen holandés con 750 empleados en 11 sucursales internacionales. La empresa fue [vendida por EUR 300 millones](#) al inversionista S4 Capital.

En el segmento de videojuegos destaca la empresa Guerrilla Games, la cual es líder en los Países Bajos y ahora es parte

del conglomerado de Sony (PlayStation). Además de esta empresa que desarrolla juegos de diversión existen grandes desarrolladores-publicadores; por ejemplo, Spilgames y Gamepoint. También existe un crecimiento notable de desarrolladores de juegos formativos ('serious gaming, B2B') con alrededor de 50 personas empleadas, como Forcefield XR, XVR simulation y VSTEP. Las cuatro empresas de videojuegos representan más del 20% de los recursos humanos en el sector.

El número de empresas de juegos formativos también está creciendo. Como consecuencia las [tarifas bajan](#) y la inversión en la presentación de conceptos sube.

Segmento	Empresa	Personas empleadas
Comercial / B2B	MediaMonks	750 (internacional)
	Ambassadors	80
	87seconds	50
Videojuegos	Guerrilla Games	270
	Spil games	200
	Gamepoint	100
	Forcefield XR	70
Cinematografía	Mayormente pequeñas empresas o empresas extranjeras	<10

En la cinematografía no hay productores o estudios de animación que sobresalen en su tamaño, pero la operación se realiza a nivel internacional con fondos, guionistas, animadores y productores extranjeros. Es un segmento difícil que está dominado por empresas internacionales y donde las empresas holandesas necesitan más cooperación e interacción internacional.

El hecho que no siempre va bien con la industria cinematográfica (y de juegos), es evidente a partir de la bancarrota de A-Film Benelux en 2015, uno de los

mayores distribuidores independientes de películas en los Países Bajos. A-Film Benelux tenía una facturación de EUR 18 millones y 20 personas empleadas.

Competencia internacional de películas animadas

En 2017 se lanzaron 26 películas animadas en el cine holandés y en 2018 se espera un número de 29 películas. De todas las animaciones lanzadas en los Países Bajos una gran mayoría tiene origen en Europa o los Estados Unidos.

Películas de animación lanzadas en los Países Bajos en 2017

Película de animación	Productor / animador	País de origen	Presupuesto est.
Coco (2017)	Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios	EEUU	USD 175 000 000
Cars 3 (2017)	Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures	EEUU	USD 175 000 000
The Boss Baby (2017)	DreamWorks Animation	EEUU	USD 125 000 000
Ferdinand (2017)	Blue Sky Studios	EEUU	USD 111 000 000
Despicable Me 3 (2017)	Illumination Entertainment; Universal Pictures	EEUU	USD 80 000 000
The LEGO Batman Movie (2017)	DC Entertainment; Warner Animation Group	EEUU	USD 80 000 000
The LEGO Ninjago Movie (2017)	Warner Animation Group	EEUU, DK	USD 70 000 000

Películas de animación lanzadas en los Países Bajos en 2017

Película de animación	Productor / animador	País de origen	Presupuesto est.
Smurfs: The Lost Village (2017)	Columbia Pictures Corporation; Kerner Entertainment Company; Sony Pictures Animation	EEUU	USD 60 000 000
The Emoji Movie (2017)	Columbia Pictures Corporation (presents); Sony Pictures Animation	EEUU	USD 50 000 000
Paddington 2 (2017)	StudioCanal	FR	USD 40 000 000
Kapitein Onderbroek: Het eerste grote avontuur (2017)	DreamWorks Animation	EEUU	USD 38 000 000
Bigfoot Junior (2017)	nWave Pictures; StudioCanal	FR, BE	USD 30 000 000
De kleine vampier (2017)	A. Film; Ambient Entertainment GmbH; Cool Beans; Rothkirch Cartoon Film; Storm Post Production; Telescreen	NL	USD 10 000 000
Loving Vincent (2017)	BreakThru Productions; Trademark Films	UK, PL	EUR 5 000 000
Solán & Ludwig: De Grote Kaasrace (2015)	Aukruststiftelsen; Maipo Film; Quisten; Animation; Steamheads Studios	NO	NOK 35 800 000
Your Name (2016)	Makoto Shinkai; CoMix Wave Films	JP	JPY 370 000 000
Rita & Krokodil (2015)	Dansk Tegnefilm	DK	EUR 450 000
De dieren uit het Hakkebakkebos (2016)	Quisten Animation; Pedri Animation	NO, NL	
Barbie: Dolfijnenmagie (2017)	Mattel Creations; Rainmaker Studios	CAN	
Draken & Deuntjes (2017)	'Arnaud Demuyne'	FR, BE	
My Little Pony: De Film (2017)	Lionsgate; Allspark Pictures; (Hasbro Studios)	CAN, EEUU	

Películas de animación lanzadas en los Países Bajos en 2017

Película de animación	Productor / animador	País de origen	Presupuesto est.
Brandweerman Sam: UFO Alarm (2016)	HIT Entertainment	UK	
Louise en hiver (2016)	JPL Films; Unité centrale; Tchack; Arte France Cinéma	FR, CAN	
Raafje met de Rode Sok (2015)	Akkord Film Produktion GmbH	DE	
Life, Animated (2016)	A&E IndieFilms; Motto Pictures; Roger Ross Williams Productions	EEUU, FR	
Masha en de Beer: naar de bioscoop (2016)	Dujass Film	Rusia	

Fuentes: [imdb.com](#), [filmvandaag.nl](#)

En términos de producción, en Europa se produjeron 250 películas de animación entre 2010 y 2014, y los **4 productores principales** (Francia, España, Reino Unido y Suecia) representan la mitad de esta cifra. Algunos países con volúmenes de producción bajos o medianos se destacaron como coproductores minoritarios (como Bélgica o Luxemburgo).

Cuando se analiza el número de admisiones de cine, las animaciones norteamericanas tienen una participación mucho más grande (**71,6%** en 2014). Generalmente los presupuestos norteamericanos también son más altos que los de Europa; en 2017 subió a USD 175 millones

contra un máximo de 40 millones en Europa (Francia).

Existe una competencia de estudios de animación europeos; por ejemplo, de Francia, pero la mayor competencia con proyectos grandes es de los Estados Unidos.

Europa del este

Países en el este de Europa también ofrecen buenos incentivos para la producción cinematográfica, entre ellos están la República Checa, Hungría y recientemente también **Romania se suma a la lista**. Estos países pueden ser una competencia significativa para los países menos conocidos como Perú.

Asia es el nuevo mercado para ventas y coproducción

Los Estados Unidos, China y Corea del Sur son **los nuevos mercados** para la coproducción y ventas de películas de animación europeas. Los proveedores asiáticos crecen de subcontratistas a coproductores, y al mismo tiempo ofrecen un nuevo mercado grande.

Los Países Bajos tiene acuerdos de coproducción con varios países europeos, Canadá, Suráfrica y **China**. A los animadores holandeses les conviene explorar la cooperación en estos países antes de ver a países latinoamericanos.

Acuerdos de coproducción de los Países Bajos

Tratados	Acuerdos
Canadá	Alemania (Fondo de coproducción con MDM para animaciones infantiles)
Francia	Noruega (acuerdo de cooperación con el Instituto Noruego de Películas)
Alemania	VAF (Fondo Audiovisual Flandes)
China	Suráfrica
Suráfrica	Council of Europe Convention on Cinematographic Co-production
Comunidad francófona de Bélgica	

Fuente: [Filmfonds](#)

03

Competencia internacional de videojuegos

En los videojuegos los principales competidores también son Estados Unidos o Asia (Japón), los orígenes de las consolas de PlayStation (Sony), X-box (Microsoft) y Wii o Switch (Nintendo). En Europa el mercado

de videojuegos está liderado por el Reino Unido y Alemania donde más de 10 mil personas trabajan en la industria. Además los países como Finlandia y Suecia están por encima del promedio y según el [Games Monitor 2015](#) sobrepasan los Países Bajos en la facturación de la industria.



3. Análisis de la demanda

3.1. Perfil de la demanda del consumidor

La animación puede ser de igual importancia para una empresa como el consumidor. No siempre es un producto que el consumidor pide activamente, sino algo que se transmite tanto en la vida personal como profesional. Para la animación con carácter de diversión, como películas animadas o videojuegos, la evaluación del producto es importante para su éxito.

Gastos para juegos por encima del promedio europeo

Los consumidores holandeses compran un promedio de uno a tres juegos completos

y descargas de contenido extra en el juego por trimestre. La mayoría de ellos gasta entre EUR 10 y 50 en descargas de juegos completos, y hasta EUR 30 en contenido dentro del juego. Según una [investigación de PayPal](#) estas cifras son considerablemente más altas que el promedio europeo.

Hombres y jóvenes gastan más tiempo en videojuegos

En los Países Bajos el tiempo promedio de gastar en videojuegos es 18 minutos por día. Es mucho menos que el tiempo de un jugador ávido que dedica casi 2 horas por día a los videojuegos.

Edad	Tiempo de uso de todos los medios	Tiempo de juegos
13-19	7:42	0:45
20-34	8:19	0:22
35-49	8:25	0:16
50-64	8:57	0:13
>65	8:57	0:11

Sociaal en Cultureel Planbureau – [Media: Tijd in kaart](#)

De los jugadores el 68% es hombre y más de la mitad tiene preferencia por juegos de acción y de disparos. Mujeres escogen más los juegos de rompecabezas y de aventura. Tradicionalmente Países Bajos tiene una participación alta en juegos de consolas, comparado con otros países europeos, pero la cantidad de juegos casuales, sociales y móviles están creciendo.

Los juegos con mejores ventas en 2017 fueron:

- FIFA 18
- Call of Duty: WWII
- Grand Theft Auto V
- Horizon Zero Dawn
- Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands

Fuente: [NVPI](#)

Jóvenes van al cine frecuentemente

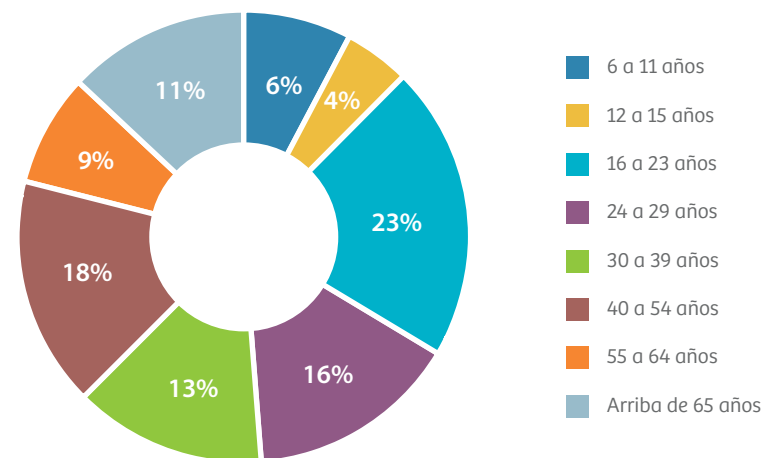
El verano, la época de la [fiesta de San Nicolás](#) (noviembre-diciembre) y Navidad

es cuando los cines llegan a su máxima capacidad. Según [Filmfonds](#) las películas holandesas suelen estrenarse entre septiembre y octubre.

En 2017 los holandeses fueron al cine 2,1 veces al año por persona, comparado con la cifra de 2016, esta cifra aumentó. La mayoría de las personas que van al cine son jóvenes. Sin embargo, la audiencia de las personas mayores de 55 está incrementando, debido al envejecimiento de la población. La siguiente tabla muestra el porcentaje de las admisiones al cine por edad en 2017. El porcentaje más alto fue entre las edades de 16 a 23 años de edad.

En las casas, 52% de los ciudadanos holandeses de 16 años o mayores usan suscripciones de videos en demanda (SVOD); este porcentaje aumentó en comparación con 2016.

Admisiones al cine por edad, en 2017



Fuente: [Filmfonds](#)

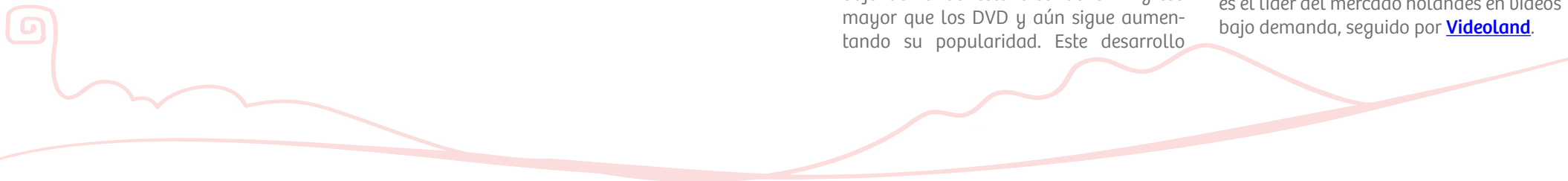
En 2017 dentro de todas las películas la más visitada en el cine fue la animación "Despicable Me 3". Y, en quinto lugar, se encuentra la animación "The Boss Baby". ([NVPI](#))

3.2. Análisis de tendencias

De DVD a VOD

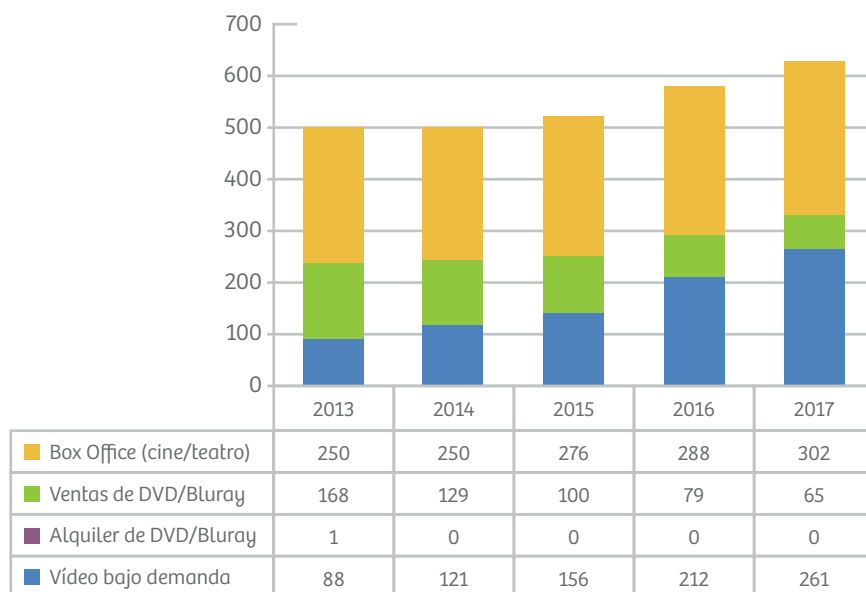
La venta tradicional de DVD está perdiendo mercado a comparación de los videos bajo demanda (VOD). Desde 2014 el video bajo demanda está creando un ingreso mayor que los DVD y aún sigue aumentando su popularidad. Este desarrollo

confirma que los consumidores holandeses han aceptado una nueva manera de consumir videos y hoy en día prefieren tener un acceso amplio, ilimitado y directo de videos en vez de comprar DVD. Netflix es el líder del mercado holandés en videos bajo demanda, seguido por [Videoland](#).



Ingresos de la industria cinematográfica en EUR millones

Ingresos de la industria cinematográfica en millones de euros



Fuente: NL Filmfonds

Fuente: [NL Filmfonds](#)

Más cooperaciones internacionales

De acuerdo a [Filmfonds](#), encargado de los fondos de las actividades relacionadas a las producciones de películas, los Países Bajos está dispuesto a cooperar internacionalmente.

En realidad, la cooperación es tanto querido como necesario. Los emisores holandeses no son obligados de invertir en la producción de programas y el prefianciamiento está bajo presión. Hoy en día la producción depende cada vez más del financiamiento y las preventas internacionales. Por eso, los productores de los Países Bajos buscan cooperación internacional para tener mejor acceso al capital. Ellos escogen mayormente sus socios dentro Europa, pero también cada vez más en los Estados Unidos o Asia. (Fuentes: [European Audiovisual Observatory 2015](#), [Dialogic & Ape 2016](#))

Una tendencia similar se nota en los videojuegos, específicamente en los juegos formativos. Empresas pequeñas trabajan a menudo con especialistas independientes y empresas grandes buscan inversionistas o socios. Algunos ejemplos:

- Cuatro de las mayores compañías holandesas de juegos aplicados comenzaron a experimentar con el marketing y la promoción compartida (denominándose el grupo G4);
- Un hospital holandés y una compañía holandesa de seguros de salud adquirieron una participación minoritaria en la empresa de juegos formativos Grendel Games (2014);
- La agencia de consultoría *esamhoud* adquirió una participación del 50% en la empresa de juegos formativos RANJ (2015);

Fuente: Dutch Game Garden - [Games Monitor 2015](#)

3.3. Percepción del producto peruano

En la segunda ronda de fondos en 2018, se aprobó una contribución financiera de EUR 1 021 413 a la producción de la película de animación 'Ainbo' con coproducción peruana.

04

4. Auditoría en tiendas

Ainbo



Periodo de producción: 2018-2020
 Tipo: 3D largometraje animado
 Duración: 87 minutos
 Género: familia, aventura.

Director: José Zelada (PE), Richard Claus (NL)
 Productores: Tunche Films (PE), Cool Beans (NL)
 Guionistas: Brian Cleveland (EEUU), Jason Cleveland (EEUU), Richard Claus, Larry Wilson (EEUU)

Animación: Tunche Films (PE), Cool Beans (NL), Epic Films

Gasto holandés: jefe de animación, animador principal, diseñador de sonido, compositor, editor de VFX, productor de línea, editor, técnica de animación de estudio, imagen y sonido de postproducción, entre otros

Financiamiento: CMG Cinema Management Group, The Netherlands Film Fund

Distribuidor Países Bajos: eOne (todos medios en Benelux)

Las pocas películas animadas del Perú generalmente no se distribuyen en los Países Bajos, quiere decir que muchos consumidores no conocen productores o producciones de origen peruano.

Para que el consumidor holandés conozca una producción peruana tiene que hacer una compra en línea del extranjero. La película A Mouse Tale ("Rodencia y el Diente de la Princesa") se encuentra por ejemplo en la tienda en línea [Zaavi](#) del Reino Unido.




Imagen	Producciones holandesas	Producto	Precio	Tienda	Productor	Proveedor
	De kleine vampier (2017)	Animación DVD, Blu-ray	EUR 9,99	Media-Markt.nl	Cool Beans	Entertainment One
	Woegel & Pip Op zoek naar de Slodderuvs (2016)	Animación DVD	EUR 5,99	Megamoviestore.com	Dream-chaser Europe; TDMP (Tom de Mol Productions); il Luster Productions	Dutch FilmWorks (DFW)
	Nijntje de Film (2013)	Animación DVD	EUR 6,99	Megamoviestore.com	Telescreen; A.Film.	Warner Bros. (theatral) EuroVideo (DVD)



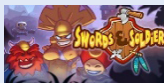


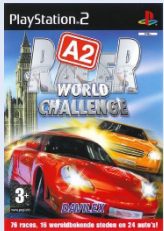
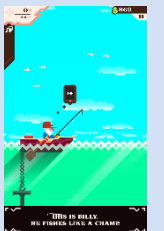
Imagen	Producciones holandesas	Producto	Precio	Tienda	Productor	Proveedor
	De dieren uit het Hakkebakkebos (2017)	Animación DVD	EUR 9,99	bol.com	Pedri Animation	JFD Just Film Distribution
	Horizon: Zero Dawn (2017)	Juego PS4	EUR 39,99 EUR 19,99	Playstation.Store	Guerrilla Games	Sony
	Killzone 3 (2011)	Juego PS3	EUR 10,47	bol.com	Guerrilla Games	Sony
	Swords & Soldiers (2009)	Juego PC	EUR 9,99	store.steampowered.com	Ronimo Games	
	Overlord (2007)	Juego PC, DVD	EUR 16,00	store.steampowered.com	Triumph Studios	Codemasters

Imagen	Producciones holandesas	Producto	Precio	Tienda	Productor	Proveedor
	Overlord 2	Juego X360	EUR 17,25	bol.com	Triumph Studios	Codemasters
	De Blob (2006)	Juego Nintendo Wii	EUR 22,17	bol.com	Banana Games, desarrollo por Blue Tongue Entertainment	THQ
	A2 Racer (1997)	Juego PS2	EUR 9,99 (segundo mano)	nedgame.nl	Dauilex	
	Ridiculous Fishing	Juego Android	EUR 2,69	play.google.com	Vlambeer	Google Play

05

5. Atributo y percepción del servicio peruano

Empresas de animación en los Países Bajos tienen poco o ningún conocimiento de los servicios de animación en Perú. Por lo tanto, tampoco pueden compartir una opinión acerca de la percepción del servicio peruano. En este caso se aplica el dicho holandés: "Lo que no se conoce no se quiere."

Además, la mayoría de las empresas de animación, tanto de producción B2B como en la cinematografía y videojuegos, argumenta que su tamaño no es suficiente para tener proveedores o socios a larga distancia. En el caso si necesitan recursos humanos, los buscan en los Países Bajos y la expansión internacional se limita al mercado europeo.

Las mejores maneras de buscar cooperación o ventas en los Países Bajos son:

- A través de una cooperación en el ámbito de largometrajes animados y cinematografía.
- A través del desarrollo de un producto final (juego, película), de excelente calidad y mínimo en inglés y/o holandés.

Otras opciones más complicadas serían:

- Brindar servicios muy especializados y líderes, lo cual es difícil de definir porque los Países Bajos ya cuenta con empresas con mucha experiencia en animación y digitalización.
- Abrir una sucursal propia en los Países Bajos, que debería ser parte de una estrategia integrada y enfocada en diferenciarse en un mercado muy competitivo

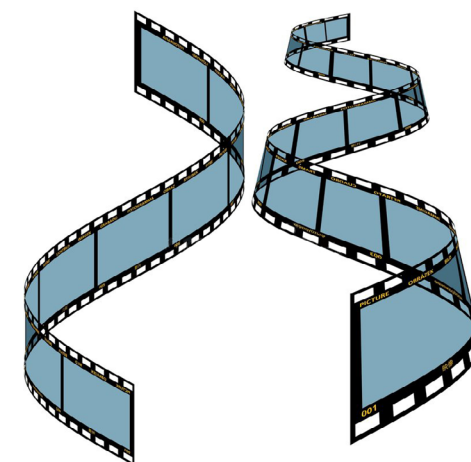
No existen muchas oportunidades para empresas peruanas en proyectos pequeños B2B en los Países Bajos, simplemente porque las empresas realizan estos trabajos internamente.

La cooperación internacional en proyectos grandes está basada muchas veces en experiencia única (reputación) o financiamiento (de fondos o preventas). Cada vez más productores holandeses necesitan expandir su mercado objetivo y buscar fondos fuera de los Países Bajos para realizar una producción más grande. Allí se presentan oportunidades para (co) productores de otros países, especial-

mente en países donde existen buenos fondos o empresas con capital. Entre ellos están China, Estados Unidos, pero también Europa del este. Es así que las relaciones internacionales son clave.

Un motivo para elegir un socio peruano es el tema o sujeto de la animación. Cuando el tema de la animación tiene una relación con Perú, es más probable que empresas peruanas estén incluidas.

La pregunta que se debe hacer como proveedor es: "¿Cómo podemos contribuir a la producción holandesa?"



06

6. Condiciones de acceso al mercado

6.1. Impuesto general a las ventas

Opción 1. Vender un videojuego, video o servicio digital directo al consumidor:

Tanto los servicios digitales como los servicios de telecomunicación, servicios electrónicos, y de radiodifusión están sujetos a diferentes reglas. Los servicios digitales se gravan en el país donde el cliente vive o donde está establecido. Cabe mencionar que no hay diferencia si el cliente es un ciudadano o una empresa. Hay un esquema llamado “mini One Stop Shop” (MOSS) el cual fue introducido para prevenir que las empresas tengan que registrarse en cada país de la Unión Europea (UE) al cual se le va a proveer con algún servicio digital. El esquema hace posible a los emprendedores declarar los impuestos por los servicios digitales que distribuyen a los ciudadanos por un solo país de la UE.

Lo más importante es que los servicios digitales, como se menciona antes sean agravados en el país donde vive el cliente. (Fuente: [Belastingdienst](#))

Opción 2. Vender el servicio de animación a una empresa:

En el caso que solo se suministre un servicio a una empresa en los Países Bajos (y no al consumidor), el pago de los impuestos es recargado (reverse-charge) al cliente. Esto significa que el cliente declara y paga los impuestos locales y no la empresa que brinda el servicio. Esto es aplicable en los siguientes casos:

- Si el cliente es un emprendedor, y se encuentra establecido en los Países Bajos o está permanentemente establecido en el país.
- Si el cliente tiene una entidad legal y está establecida en los Países Bajos (Fuente: [Belastingdienst](#))

6.2. Normas de ingreso al mercado

El principal requisito a tomar en cuenta es la regulación de la Protección de Datos la cual utiliza la Unión Europea para proteger a sus ciudadanos: el GDPR (Reglamento general de protección de datos) o que se conocen en los Países Bajos como “Algeme

ene Verordening Gegevensbescherming” (AVG):

- Se debe de tomar en cuenta el cambio que se realizó en mayo 2016, debido a que en mayo 2018 se implementaron nuevos cambios: El [Reglamento \(UE\) 2016/679](#) del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento General de Protección de Datos).

- Principalmente la nueva regulación indica que la compañía que procese los datos es también responsable por la protección de estos datos. Esta ley también aplica para particulares que no pertenecen a la Unión Europea. En el desarrollo de aplicaciones móviles es importante tomar en cuenta de que no se puede recoger o transferir datos personales sin autorización, sin alguna forma de protección y otras restricciones.

Requerimiento	Descripción
Derechos de autor (copyright)	La directiva de derechos de autor existe para proteger los datos que produce el autor. Esto significa que es ilegal reproducir datos existentes sin el consentimiento del autor. Legislación europea: https://ec.europa.eu/growth/industry/intellectual-property_en Legislación holandesa: http://wetten.overheid.nl/BWBR0001886/2017-09-01
Protección de datos personales	La Directiva (UE) 2016/680 y la Regulación (EU) 2016/679 son las dos directivas europeas activas para proteger los datos personales de los usuarios europeos de Internet. Se utilizan en la Unión Europea para proteger la libre circulación de datos europeos y están activos desde 2016. Los aspectos destacados más importantes en las directivas conllevan a que los datos personales solo pueden utilizarse después del permiso de ese usuario específico. Cuando se les otorga permiso, todos los datos deben manejarse de manera segura y confidencial, para proteger a cada usuario lo mejor posible. Estas directivas también se aplican para empresas no-residentes en Europa, pero utilizan datos europeos.
Directiva de e-privacidad	Se centra específicamente en la protección de los datos relativos a todas las comunicaciones enviadas a través de una plataforma electrónica. Por ejemplo, es ilegal enviar spam a los usuarios y hay un conjunto estricto de reglas que deben tenerse en cuenta al usar ‘cookies de internet’.

07

6.3. Certificaciones y estándares

Aunque no existen estándares fijos para animaciones, las empresas siempre buscan un perfil adecuado con experiencia en software y herramientas específicas.

Ejemplos de software y herramientas usados en las animaciones	
Software / herramientas	Lenguaje de escritura
V-Ray Adobe Photoshop Illustrator 3Dsmax Autodesk Motionbuilder Autodesk Maya Unity Unreal Engine After Effects Houdini Flash	HTML5 Python PyQt Javascript

Estándares y certificaciones		
Normas e certificaciones	Categoría	Descripción
ISO 9001:2015	Calidad	ISO 9001: 2015 es el mejor ejemplo de un estándar de gestión de calidad. Asegura que se brinden productos y servicios consistentes y de calidad a cada cliente. Si cumple con la norma ISO 9001: 2015 puede convertirse en una certificación. Esta certificación no es obligatoria cuando se vende en el mercado europeo. En el mercado de servicios de animación y servicios creativos, ISO es muy raro. Sin embargo, al obtener una certificación ISO9001 se muestra profesionalidad y seriedad, y tiene un punto de diferenciación.

7. Condiciones de internacionalización

Residencia temporal para empresarios

Desde 2015 hay mayor oportunidad para empresas, empresarios y emprendedores que no son miembros de la Unión Europea para solicitar un permiso para tener una residencia por un tiempo en los Países Bajos, ese permiso es conocido como "start-up visa". Este permiso da la oportunidad a los emprendedores de poder financiar un negocio innovador. Entre alguno de los requisitos es que la empresa (start-up) tiene que ser guiado por un mentor con experiencia que se encuentre establecido en los Países Bajos. Después de un año, el emprendedor tendrá que tener una extensión del permiso de residencia en base al esquema de trabajado por su propia cuenta (independiente).

Tasa de impuesto corporativa competitiva

Los Países Bajos ofrece un ambiente fiscal favorable para las empresas internacionales. Una de las ventajas es que ofrece una tasa impositiva corporativa competitiva en Europa de 20% en los primeros EUR

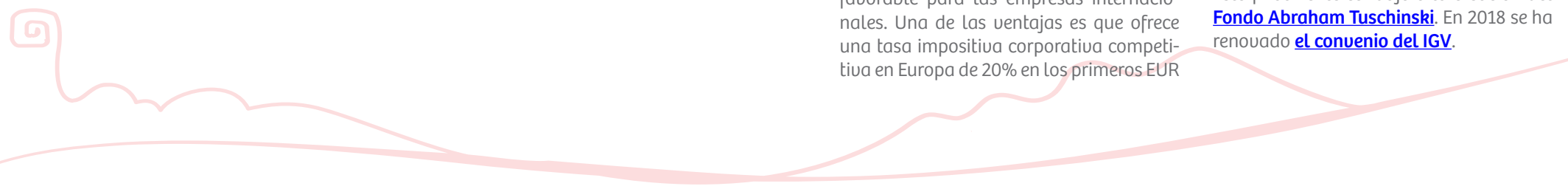
200 000 y 25% a partir de EUR 200 000. Existe una exención de impuestos de 100% para dividendos calificados y ganancias de capital. Además, no hay retenciones legales sobre los intereses salientes y los pagos de regalías.

Ventaja fiscal para personas expatriadas calificadas

Los Países Bajos ofrece también a las empresas internacionales una ventaja de 30% en el ingreso de impuestos personales para empleados extranjeros calificados.

Convenio del IGV ('BTW-convenant')

El convenio del IGV es un acuerdo entre el Ministerio de Educación, Cultura y Ciencia, el Filmfonds, EYE, NVB y FDN, que estipula, entre otras cosas, que los cines y distribuidores de películas holandeses otorguen dinero a la producción cinematográfica a cambio de un bajo tipo de IGV. Esto finalmente condujo a la creación del [Fondo Abraham Tuschinski](#). En 2018 se ha renovado [el convenio del IGV](#).



Filmfonds

Una de las mayores ventajas que se puede obtener en los Países Bajos es la oportunidad de adquirir el fondo de selección dado por el Filmfonds; este se puede aplicar a producciones holandesas, pero también a coproducciones. Los montos son hasta de EUR 200 000 por largometraje y hasta EUR 50 000 por documental o animación corta.

Uno de los esquemas del Fondo es el regreso del 30% de algunos costos de producción elegidos para largometrajes, documentales y largometrajes de animación destacado. Para poder ser seleccionado y obtener este reembolso en efectivo es necesario cumplir con los siguientes requisitos.

- Las aplicaciones pueden ser admitidas por una compañía de producción que trabajó por lo menos dos años y el lanzamiento será en los Países Bajos, la Unión Europea o Suiza.
- El aplicante tiene que estar representado por un productor, que ha sido responsable por lo menos de dos producciones de películas a lo largo de 7 años.
- Países Bajos es uno de los países originarios de coproducción.
- Para largometrajes y largometrajes de animación el presupuesto mínimo es

de EUR 1 millón y para documentales es de EUR 250 000.

- Al menos el 50% del financiamiento deberá ser incondicionalmente sometido por un tercero al momento de la aplicación.
- La cantidad del préstamo es determinado por los costos de la producción elegidos y deben ser gastados en partes que tengan impuesto holandés.
- La producción de la película deberá estar financiada dentro de los 6 meses de haber firmado la decisión del Filmfonds.
- El pago puede ser adelantado hasta un 30% de la contribución después de haber firmado el contrato de producción.
- Cada ronda, los aplicantes son elegidos en base a un sistema de puntos. Las aplicaciones que alcancen los 75 puntos de 200 son tomadas en consideración.
- Para las coproducciones minoritarias holandesas se requiere un lanzamiento teatral en el país de origen del productor principal y un lanzamiento no teatral en los Países Bajos.
- Después de haber terminado la filmación la aplicación es posible para actividades de post producción.

Fuente: [Filmfonds](#)

Incentivo para la producción cinematográfica

El [incentivo para la producción](#) es interesante para hacer (co)producciones internacionales y tener el beneficio de obtener hasta el 35% de reembolso en efectivo para producciones cinematográficas y 30% para series de televisión de alta gama sobre los costos de producción elegibles.

Eurimages

A nivel europeo, [Eurimages](#) tiene un presupuesto anual total de EUR 25 millones. Esta dotación financiera se deriva esencialmente de las contribuciones de los estados miembros, así como de los rendimientos de los préstamos que otorgó. Eurimages tiene cinco esquemas de soporte:

- coproducción cinematográfica
- distribución teatral
- exposición
- promoción
- igualdad de género

Creative Industries Fund NL

El [fondo de industrias creativas NL](#) es un fondo de incentivo para la arquitectura, el diseño y la cultura digital, así como también todos los 'crossover' imaginables.

El Fondo se esfuerza por hacer una contribución substancial a la calidad del diseño profesional dentro y entre las disciplinas de la arquitectura, diseño y cultura digital. Parte de este esfuerzo es la interacción interdisciplinaria entre los ámbitos cultural, social y económico. El Fondo apoya proyectos y actividades excepcionales e innovadores, diseñadores e instituciones culturales en las industrias creativas. El Fondo tiene un presupuesto anual de aproximadamente EUR 15 millones.

Crowdfunding

El 'crowdfunding' es una forma relativamente importante de adquirir financiación: Entre 2013 y 2015 el número de empresas interesadas ha aumentado del 13% al 21% y un análisis del crowdfunding a través de [Kickstarter](#) muestra que durante 2013-2015, siete compañías holandesas de videojuegos tuvieron éxito en su proyecto con Kickstarter, recaudando entre EUR 4 000 y 345 000. (Fuente: [Games Monitor 2015](#))

Incentivos para empresas innovadoras

Una de las oportunidades que otorga el gobierno holandés son incentivos para los impuestos para promover I+D e inno-

08

8. Condiciones para el inversionista y fases para establecer un negocio

ucción, por ejemplo, con el esquema de WBSO. Con el WSBO hay una deducción fiscal de los costos en I+D en la declaración del impuesto a la renta: 32-40% para los primeros EUR 350 000 de los costos, y 14% arriba de EUR 350 000.

WBSO aplica para empresas registradas en los Países Bajos:

- Empresarios que emplean funcionarios que realizan trabajos de investigación y desarrollo.
- Las personas que trabajan independientemente y son emprendedoras del impuesto a la renta y anualmente realizan 500 horas o más de su propio trabajo de investigación y desarrollo.

Enlace (en holandés):

- <https://www.rvo.nl/subsidies-regelingen/wbso>

Apoyo para inversiones holandesas en Perú

En los Países Bajos existen incentivos que pueden facilitar a una empresa holandesa de empezar y financiar una cooperación con una empresa en Perú. Un ejemplo en concreto es el fondo holandés del buen crecimiento, "Dutch Good Growth Fund" (DGGF).

DGGF ayuda a las PYMES holandesas que desean exportar o invertir en países en desarrollo y mercados emergentes con servicios a medida. DGGF completa inversiones privadas con garantías y (co-) financiación directa con obligaciones de reembolso hasta EUR 10 millones, tales como préstamos y participaciones en proyectos.

Enlaces (en holandés):

- <https://www.rvo.nl/subsidies-regelingen/dutch-good-growth-fund-dggf>
- <https://www.dggf.nl/wie-kan-aanvragen/nederlandse-ondernemer-investeren>



La ley comparativa holandesa reconoce a todas las entidades legales extranjeras, excepto los empresarios individuales. Una sucursal de una empresa extranjera que opera en Países Bajos no necesita registrarse como una entidad legal separada, pero si debe aparecer en el registro comercial holandés (**Handelsregister**). Si figura en el Registro Comercial, se considera que dirige un negocio holandés. Sin embargo, es posible que no viva ni trabaje en los Países Bajos.

En caso de que no sea residente y que no esté establecido en los Países Bajos, se considera como propietario de una empresa extranjera y la empresa no tendrá un "establecimiento permanente" en el país.

Puntos importantes a tener en cuenta al empezar un negocio en los Países Bajos:

- Revisar que se cumplan las condiciones para quedarse en los Países Bajos.

- Los empresarios que tengan la intención de permanecer en los Países Bajos deberán solicitar un permiso de residencia temporal y permanente.
- Elegir la situación o forma legal, por ejemplo:
 - Sucursal: Sucursal con actividades propias y bajo la ley holandesa.
 - Oficina representativa: entidad jurídica extranjera, sin derecho de participar directamente en negocios.
 - Empresa local, eligiendo una forma legal, por ejemplo: Único propietario, sociedad profesional, sociedad de responsabilidad limitada, Sociedad anónima.
- Registrar la empresa
 - Para registrarse como empresa se necesita un nombre comercial y registrarse en la Cámara de Comercio. La Cámara de comercio transmitirá los datos a la oficina de impuestos.

09

9. Canales de comercialización

- El Registro Comercial Holandés y la Administración de Impuesto Holandesa son obligatorios cuando tienen actividades comerciales y tienen obligación de IGV.
- Registrarse como empleador de impuestos sobre la nómina y seguro social
 - En la mayoría de los casos una empresa extranjera en los Países Bajos, está obligada a registrarse como empleador cuando emplea personas y deducir el impuesto a la nómina del salario de sus empleados.
- Crear registros comerciales
 - Si tiene una empresa en los Países Bajos, está legalmente obligado a mantener registros y retenerlos durante al menos 7 años. Debe conservar los datos relacionados con los bienes inmuebles durante al menos 10 años. La obligación también aplica cuando su empresa deja de operar dentro del período especificado.

Fuente: business.gov.nl

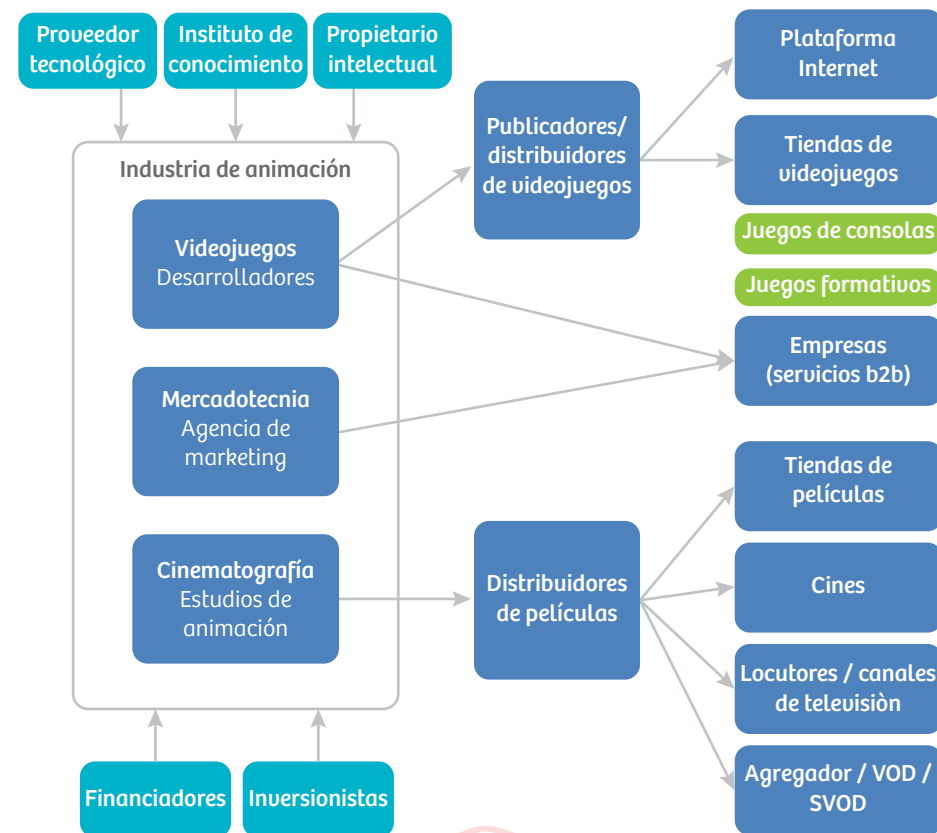


Gráfico por [ICI Business](#)

Producción

La animación involucra varias disciplinas como la cinematografía, los videojuegos y los servicios empresariales (B2B). Normalmente empresas tienen su propia especialización y su cadena de suministro definida, pero al mismo tiempo los animadores tienen un terreno común con las diferentes disciplinas.

El servicio de animación es una combinación entre lo comercial y la creatividad. Quiere decir que los animadores usan su creatividad para producir un producto comercial (película, videojuego) o brindar un servicio comercial a través de su creatividad (comercial, animación B2B).

Las empresas como las agencias de mercadotecnia brindan sus servicios directamente a clientes. Los productores de películas o videojuegos se enfocan hacia un mercado consumidor y usan distribuidores o plataformas para llegar al público objetivo. Generalmente un distribuidor de películas tiene una relación financiera con el productor y el estudio de animación. En los videojuegos también existen actividades integradas, como la empresa [Spil Games](#) que desarrolla y publica juegos casuales.

Proveedores a la producción

Los proveedores para la industria de animación pueden tener una función tecnológica, financiera o contributiva de conocimiento o propiedad intelectual.

Los proveedores de tecnología son sobre todo las empresas de software para la animación, pero también empresas especializadas, tales como [Xsens](#) (Tecnología de seguimiento de movimiento 3D) y [ExMachina](#) (aplicaciones integradas para la transmisión de video en línea).

Los videojuegos y las animaciones de diversión necesitan muchas veces estar pre financiados. Aquí hay una participación de institutos de fondos como Filmfonds, financiadores como locutores o distribuidores e inversionistas privados e internacionales.

Distribución

En la distribución se puede distinguir entre los distribuidores de productos físicos, digitales, multinacionales e independientes.

Entre los productos físicos se pueden distinguir los DVDs, Blu-rays y juegos de consola. Un ejemplo de un distribuidor de juegos de consola es la empresa [Game](#)

[World](#). Otra forma de distribución es a través de una plataforma digital o video bajo demanda (VOD). Algunas plataformas conocidas de juegos son por ejemplo Spil Games y Zylom. Un distribuidor como [Cineart](#) combina la venta física de películas en DVDs con la venta a cinemas, televisión y video bajo demanda.

Muchos distribuidores holandeses de películas y videojuegos son independientes y representan una variedad de productores. Sin embargo, una gran cantidad del valor distribuido son productos de empresas multinacionales como las películas animadas de Walt Disney y Warner Bros y videojuegos de Sony y Microsoft que cuentan con oficinas propias en los Países Bajos.

Distribuidoras Holandesas de películas
AMF- Amstelfilm
CF-Contact Film
CNA- Cinéart Nederland
DFW-Dutch Film Works
eOne-Entertainment One Benelux
IF-Independent Films
IMG-Imagine Filmdistributie
ITA- In The Air
JFD-Just Film Distribution
KEY- Keystone Benelux
MOOOV-Mooou Film Distribution
PAR-Paradiso Entertainment Nederland
PER- Periscoop Film
SFD- September
Film Distribution/SPL- Splendid Film
OWN- own distribution

Ver también: [NVPI/FDN](#)

Segmentos

La animación llega al público a través de diferentes rutas: internet, cinemas, televisión, físico vía tiendas, entre otros. La distribución en línea y video a demanda está creciendo.

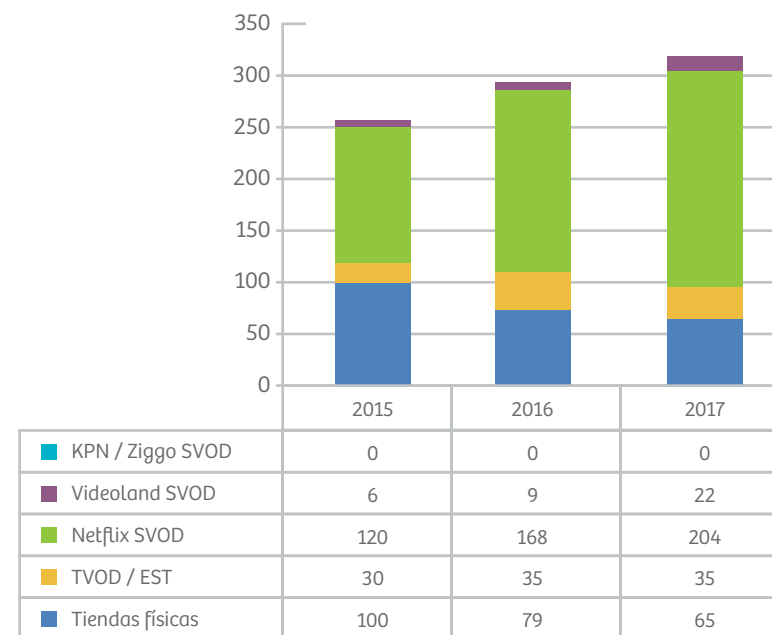
Muchos consumidores ya no compran la animación en DVD y usan cada vez más el internet y el video a demanda (VOD). Netflix es una de las empresas que ha aprovechado más del desarrollo de video a demanda y casi duplicó sus ingresos en 2 años. Un servicio similar brinda la empresa holandesa Videoland, lo que era una videoteca originalmente. Algunas empresas distribuidoras de películas físicas no han anticipado este cambio, lo

que resultaba en problemas de continuación y contribuyó por ejemplo a la quiebra de la empresa A-Film en 2015.

La emisión de televisión está casi por un 70% en manos de tres grupos: las emisoras públicas, que tiene casi un tercio del total, el grupo RTL y el grupo SBS. Las emisoras tienen la posibilidad de contribuir al financiamiento de películas o series (animadas).

Entre los cines, la cadena Pathé es el más grande en los Países Bajos, estrenando películas animadas de productores multinacionales y a veces independientes. Cinemas más pequeños se diferencian con películas alternativas y de productores menos conocidos.

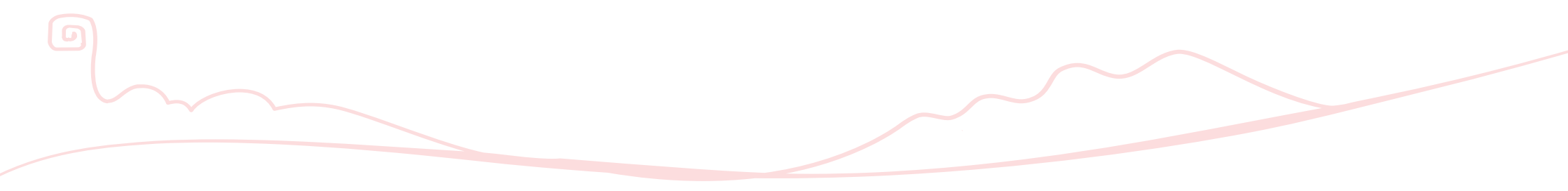
Mercado estimado de entretenimiento en el hogar en 2017 en millones de EUR



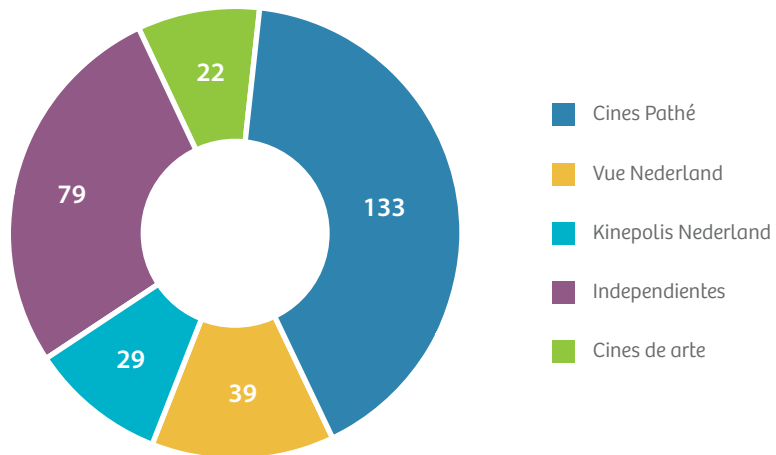
Fuente: [NL Filmfonds](#)

TVOD/EST: Transactional video on demand / electronic sell through

SVOD: Subscription Video on Demand

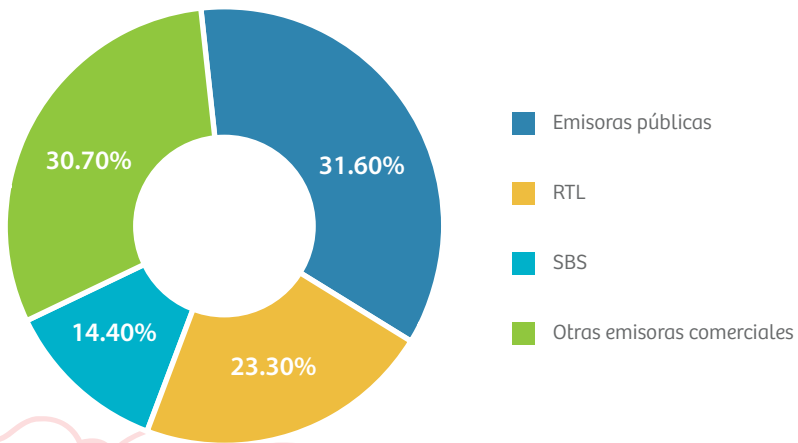


Participación del mercado de cinemas en 2017 en millones de EUR



Fuente: [NL Filmfonds](#)

2017 Participación del mercado de emisoras de televisión



Fuente: [NL Filmfonds](#)

Pública: NPO1, NPO2, NPO3
RTL: RTL 4, 5, 7, 8, RTL Z, RTL Crime, RTL Lounge
SBS: SBS6, NET5, Veronica, SBS9

Cadena de valor del servicio de animación

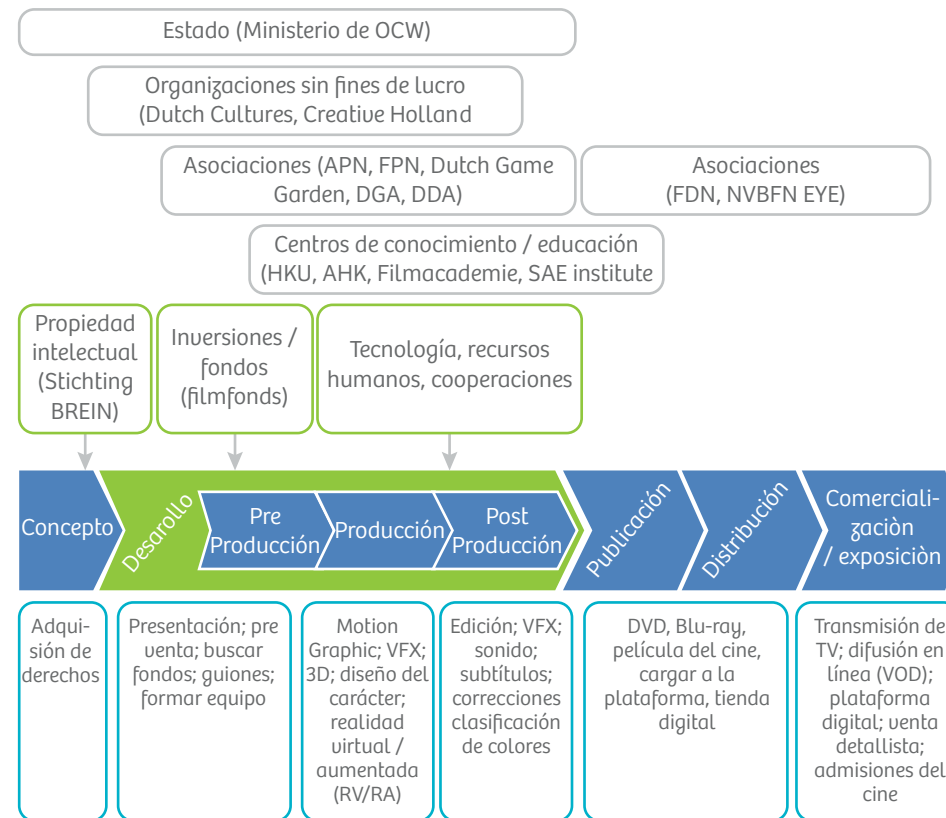


Gráfico por [ICI Business](#)

El valor agregado desde Perú

El mercado holandés para servicios de animación se caracteriza por una gran cantidad de empresas pequeñas y profesionales independientes, lo que es común para el sector creativo. Los productos finales como películas o videojuegos tienen a menudo un origen extranjero, pero la animación como un servicio se busca y se realiza sobre todo dentro de los Países Bajos. Como consecuencia las oportunidades para entrantes del mercado (sin oficina local) están limitados a cooperaciones específicas. Para lograr una cooperación se puede enfocar en las pocas grandes empresas, juntarse a redes internacionales de empresas u obtener una reputación reconocida.

Animación creativa: Sobresalir con una reputación reconocida

La reputación y los logros del animador personal tienen una relación importante con la realización de un largometraje o video animado. Los Países Bajos tiene una comunidad extensiva de animadores profesionales donde varios han sobresalido por su creatividad innovadora o por el largo tiempo de estar en la industria.

Los pequeños estudios de animación buscan cooperaciones, no solo para extender el equipo sino también en el

extranjero para alcanzar otros mercados y buscar fondos adicionales a través de una cooperación internacional. Naturalmente los estudios y animadores más reconocidos tienen mejor oportunidad de ser pedidos por clientes grandes o extranjeros.

Por lo tanto, es recomendable buscar alianzas dentro del sector de animación creativa, pero al mismo tiempo trabajar en la reputación. Empresas con acceso a fondos son favorables.

Ejemplos:

- Cooperación por recursos humanos / especialidad: Por ejemplo en la producción de la animación infantil "Woezel & Pip" la empresa [IL Luster](#) fue el animador y la empresa [Anikey](#) se hizo cargo del diseño de los fondos.
- Fondos internacionales: Las empresas holandesas Cool Beans y [Storm](#) (post producción) trabajaron en la producción de "The little vampire 3D" junto a empresas de Alemania y Dinamarca y con fondos de los tres países.
- Reputación: El animador-director holandés [Michael Dudok de Wit](#) ha disfrutado de mucha atención internacional por su experiencia y logros personales. Ha ganado nominaciones y un premio Oscar con la animación corta de "[Father and Daughter](#)", y en

2016 dirigió su primer largometraje animado ("The Red Turtle") con el famoso estudio Ghibli de Japón.

- Nuevos animadores: Una nueva generación de animadores se ha levantado, asegurando un futuro para la animación holandesa. Así el estudio de [Job, Joris & Marieke](#) ha logrado una nominación del 'Academy Award' por su animación corta "[A Single Life](#)" en 2015. Otro proyecto que les dio reconocimiento era el clip animado para la canción "[Ik neem je mee](#)" ('te llevo') con más que 24 millones de visitas en Youtube.

Una lista de animadores se encuentra en la página web de Productores de Animación de Países Bajos (APN): https://www.animatieproducenten.nl/index_en.htm y en el artículo de 'los mejores animadores para comerciales' de [Adformatie](#).

Animación comercial: Networking con agencias o redes internacionales

En la publicidad no solo trabajan los profesionales creativos y los estudios pequeños previamente mencionados, sino también se encuentran agencias de publicidad de tamaño mediano o grande, y redes de empresas.

Agencias de publicidad digital también se conocen como empresas de medios, agencias digitales, empresas de contenido digital, entre otros.

Algunas empresas tienen un equipo de animadores como [Ambassadors](#) y [Media-Monks](#) y otras empresas crean campañas completas, como [DDB & Tribal](#) y [TBWA\NEBOKO](#), y subcontratan el servicio de animación con proveedores externos. Ambos tipos de empresas pueden estar dispuestas a una cooperación internacional, pero es necesario identificar el motivo para trabajar con proveedores peruanos específicamente - La gran cantidad de proyectos siguen siendo realizados dentro de los Países Bajos.

Empresas especializadas:

- MediaMonks es una empresa de producción digital creativa que trabaja a nivel internacional y con las marcas más grandes del mundo como Google, KLM, Uber, LEGO y Cartoon Network. También trabajan con otras agencias de publicidad, tales como DDB & Tribal y tienen un equipo de desarrolladores de juegos.
- Ambassadors: Bajo la supervisión de Vincent Lammers, el director creativo, la empresa ha producido comerciales

de animación con mucho éxito, por ejemplo para el banco de [ASN](#) y para el almacén [Bijenkorf](#).

- 87seconds tiene presencia internacional. En los Países Bajos se le conoce como The Video Content Agency. En 2018 Datawords, un grupo internacional de mercadotecnia digital, adquirió 87seconds con el motivo de fortalecer su experiencia de video.

Empresas de publicidad campañas completas:

- TBWA\NEBOKO es parte del grupo TBWA y una empresa multidisciplinaria de mercadotecnia y publicidad digital (datos, móvil, video). Trabajan con clientes grandes como Albert Heijn, PostNL (correo) y Pickwick y fue nombrado como la agencia del año 2017.
- DDB & Tribal realiza campañas completas para marcas grandes. En su página web se puede ver un ejemplo de [una campaña para Heineken](#).

Algunos negocios internacionales han crecido como una red de empresas, lo cual puede brindar oportunidades para nuevas empresas que quieren juntarse con la red. Entre estas empresas están por ejemplo Debt Agency y HPB Companies.

- Debt Agency consiste de un grupo de agencias especializadas que se unieron para formar Dept. Debt combina creatividad, tecnología, datos y busca el crecimiento fuera de las fronteras a través de unir las fortalezas de diferentes agencias.
- HPB Companies: [Het PR Bureau](#) es el fundador y la empresa principal de HPB Companies y busca activamente la cooperación externa con socios especializado, como [PR Stunt](#) (mercadotecnia de guerrilla), [ViaHenri](#) (la red cultural), [Maak](#) (conexión entre marcas e influyentes) y [Blyde](#) (relaciones públicas con impacto). Además, maneja un espacio de oficina para profesionales independientes donde puede involucrar a proyectos para clientes como Spotify, Unilever, Vodafone, Essity, W Amsterdam Hotel, Videoland e ICS.

Creer una empresa con alcance internacional sería una manera de poder entrar al mercado holandés, pero cuando no se puede competir a nivel internacional es mejor tratar de unirse con empresas o redes de empresas. Para clientes multinacionales puede ser una gran ventaja trabajar con un solo proveedor que tiene experiencia u oficinas en diferentes países.

Agencias de publicidad y agencias digitales se pueden encontrar en:

- Adfobase: <http://adfobase.nl/lijst/bureaus/>
- Dutch Digital Agencies: <https://dutch-digitalagencies.com/nl/Leden>

Animación de videojuegos: Enfocar en las pocas empresas grandes

Empresas grandes de videojuegos siempre necesitan recursos humanos. El tamaño y la especialización (p.ej. juegos de formación, simulación) de la empresa son factores importantes para diferenciarse y tener éxito en proyectos grandes. Equipos grandes son necesarios para mantenerse al día con las demandas de los usuarios y los publicadores. En los últimos años, los estudios más exitosos eran relativamente grandes (11 a 25 personas o más) y tienen más de cinco años de experiencia.

Ejemplos:

- Guerrilla Games es la empresa de juegos más grande de los Países Bajos con más de 250 empleados. Su fuerza de trabajo se expande constantemente para satisfacer la demanda y enviar un nuevo juego a tiempo. Guerrilla Games ha creado videojuegos exitosos para Sony Playstation, entre ellos el

juego Killzone y varias secuelas desde 2004 y una nueva producción en 2017 de Horizon Zero Dawn.

- Algunos desarrolladores de tamaño medio; por ejemplo Triumph Studios, han tenido fluctuación en la escala de su equipo, y agregaron personal para poder entregar los juegos a tiempo. En 2017 Triumph Games fue adquirido por el publicador Paradox Interactive de Suecia.
- Paladin Studios crece rápidamente para satisfacer la demanda de sus clientes japoneses. Siguen las tendencias de Unity, computación en la nube, dispositivos móviles y free-to-play. Aunque prácticamente todo el trabajo se hace dentro de la empresa, buscan alianzas para la financiación, marketing y publicación
- Ronimo Games tiene un equipo de 20 y continúa triunfando en el mercado con los juegos Awesomenauts y Swords and Soldiers. Ronimo se fundió después de la venta de los derechos del juego De Blob al publicador THQ en 2006.
- Engine Software, Abstraction Games y Nixxes son estudios de tamaño mediano con una trayectoria exitosa. Trabajan por contratación y producen juegos para varias plataformas.

10

10. Perfil de compradores

- Los equipos pequeños más exitosos tienen estrategias similares y además contratan profesionales independientes, subcontratan parte del trabajo o forman asociaciones. Por ejemplo, la empresa Vlambeer crea juegos con la ayuda de profesionales independientes. Los desarrolladores M2H y Blackmill Games, ambos especializados en juegos de Unity3D, han trabajado juntos en el desarrollo del juego [Verdun](#).

Fuente: DutchGameGarden - [Games Monitor 2015](#), entre otros

Videojuegos formativos son una especialidad de empresas holandesas e incluyen por ejemplo tecnologías como simulaciones y soluciones en la salud. Las empresas relativamente grandes en juegos formativos ya están activas desde hace más de 5 años. Entre ellos son Grendel Games, Little Chicken, IJsfontein, Silverfit, e-ranj, VSTEP, XVR (E-semble) y MAD Multimedia.

Animación en la simulación:

- XVR y VSTEP se pueden considerar como estudios de juegos aplicados, aunque se comercializan principalmente como compañías de simulación. Sus soluciones son aplicables para una variación de clientes nacionales e internacionales.

Animación en los juegos formativos de salud

- Grendel Games es un buen ejemplo de un estudio tradicional de juegos formativos y principalmente dirigidos al sector de la salud. Su producto Underground funciona como entrenamiento y herramienta para cirujanos, y Gryphon Rider es un juego y herramienta que se vende a hospitales en todo el mundo para pacientes con problemas de equilibrio.
- Philips, una de las empresas más grandes en tecnología de salud en los Países Bajos, desarrolla juegos médicos que se utilizan para el desarrollo de productos y proyectos multidisciplinarios e innovadores.
- Motekforce Link desarrolla tecnologías de rehabilitación de alta calidad y retroalimentación en tiempo real, utilizando técnicas de realidad virtual. Motekforce Link no es un desarrollador de juegos propiamente dicho, pero usa elementos del juego en sus programas de entrenamiento de rehabilitación. Motek Entertainment, ubicado en la misma dirección, se centra en la animación 3D, la captura de movimiento y la realidad virtual.

Fuente: DutchGameGarden - [Games Monitor 2015](#), entre otros

Proveedores					
Local		Exterior	Producto	Posición cadena	Canal de comercialización
Empresa/web	tamaño	País/empresa			
Pedri Animation (pedri-animation.com)	<10 personas	Socios FR, ES, NO, TK	Animación para niños	Producción	Cine, tiendas
Cool beans / Richard Claus & Co	<10 personas	Tunche Films (PE), EEUU	Animación para niños	Producción	Cine, tiendas
Film Factory (www.filmfactory.nl)	3 personas		Animación para niños	Producción	B2B
Lemming Film (www.lemming-film.com)	10 personas		Productos para de cine y televisión	Producción	Cine, tv
BosBros (bosbros.com)	7 personas		Productos para de cine y televisión	Producción	Cine, tv
Amuse(JP)	Multinacional	Japón	Animación para adultos	Producción	Cine, tv, tiendas
Walt Disney Pictures (EEUU)	Multinacional	EEUU	Animación, películas	Producción	Cine, tv, tiendas
Allimination Entertainment (UniversalStudios) (EEUU)	Multinacional	EEUU	Animación, películas	Producción	Cine, tv, tiendas
Dream Works Animation (EEUU)	Multinacional	EEUU	Animación, películas	Producción	Cine, tv, tiendas

Proveedores					
Local		Exterior	Producto	Posición cadena	Canal de comercialización
Empresa/web	tamaño	País/empresa			
Telescreen B.V.	11.2m EUR (grupo)	m4e (DE)	Animación, películas	Producción	Cine, tu, tiendas
Comic House (comichouse.nl)	100 personas	"red"	Animaciones, comerciales, dibujos	Producción	B2B
Ambassadors (ambassadors.studio)	82 personas		Animaciones, VFX, sonido, grading, edición	Producción	B2B
Sensu (sensu.org)	<10 personas		Animaciones informativos, B2B	Producción	B2B
Frame Order (frameorder.nl)	6 personas		Animaciones, comerciales	Producción	B2B
Cortical Studio (corticalstudio.com)	3 personas		Animaciones biomedicos	Producción	B2B
Storm Post Production (stormpostproduction.com)	45 personas	NL & BE	Animaciones 3D, VFX, motion desing	Producción	B2B, (indirecto: Cine, tiendas)
MediaMonks (mediamonks.com)	110m EUR, 750ps	11 suc. Internacional, S4 Capital	Producción digital, comerciales, juegos	Producción	B2B (Google, Nike, Lego, RedBull, Audi, Uber)
Dept (deptlegacy.com)	38 personas	750+ Personas internacional	Mercadotecnia, contenido creatiuo	Producción	B2B
TBWA/NEBOKO (tbwa.nl)	200 personas	TBWA Worldwide (100 países)	Mercadotecnia y publicidad digital	Producción	B2B (Unox, Albert Heijn, Heineken)
HPB Companies (hetprbureau.nl)	26 personas	& Colectivo de empresas	Mercadotecnia y publicidad digital	Producción	B2B

Proveedores					
Local		Exterior	Producto	Posición cadena	Canal de comercialización
Empresa/web	tamaño	País/empresa			
DDB & Tribal (ddbgroup.nl)	Multinacional		Mercadotecnia y publicidad digital	Producción	B2B
Montek Entertainment (motekentertainment.com)	10-50 personas		3D animation, motion capture, VR	Producción	B2B
NMTrix (nmtrix.com)	15 personas		Animación, 3D, apps, juegos	Producción	B2B, agencias de publicidad, emisoras de TV
87seconds (thevideocontentagency.nl)	49 personas	BE, FR, CH, ES (madre; Datawords)	Videos, animación, 3D	Producción	B2B
TDMP (tdmp.nl)	<10 personas	Anikey animation; il Luster (NL)	Productos para cine y televisión	Producción	Cine, tiendas
StudioCanal (EU)	6500 títulos	CANAL+ Group	Animación, largometrajes, series de TV	Coproducción, comercio	Cine, tu, tiendas
Little Chicken Game Company (littlechicken.nl)	19 personas		Videojuegos de diversión, formativos	Producción	B2B, plataforma móvil
ForceField (forcefieldxr.com)	70+ personas		Videojuegos, realidad virtual, aumentada	Producción	B2B
Guerrilla Games (guerrilla-games.com)	270+ personas	Sony	Videojuegos Playstation	Desarrollo	Consola
Triumph Studios (triumph.net)	10-50 personas	Paradox Interactive (SE)	Videojuegos PC, X360	Desarrollo	Consola, en línea
Vlamber (vlamber.com)	2 personas		Videojuegos, móvil	Desarrollo	App Store

Proveedores					
Local		Exterior	Producto	Posición cadena	Canal de comercialización
Empresa/web	tamaño	País/empresa			
Ijsfontein (ijsfontein.nl)	41 personas		Videojuegos formativos	Desarrollo	B2B, museos, empresas, público
Ranj (ranj.com)	30+ personas	esamhoud (NL)	Videojuegos formativos	Desarrollo	B2B, salud, educación, corporativo
VSTEP (ustepsimulation.com)	40+ personas		Simulación	Desarrollo	B2B
XVRsimulation 8xursim.com)	40-50 personas		Simulación	Desarrollo	B2B, educación, seguridad, corporativo
Paladin Studios (paladinstudios.com)	40+ personas		Videojuegos, móvil	Desarrollo	En línea

Empresas demandantes			
Empresa/web	Tamaño	Producto transformado	Posición cadena
Just Film Distribution (justfilmdistribution.nl)	No conocido	Película cine, DVD	Distribución
Entertainment One	Internacional	Película cine, DVD, TV, música	Distribución
Cinéart (cinéart.nl)	10-20 personas	Película cine, DVD	Distribución
Periscoop Film (periscoopfilm.nl)	<10 personas	Película cine	Distribución
Walt Disney Studios Motion Picture	Internacional	Película cine, DVD	Distribución
Universal Pictures International (UPI)	Internacional	Película cine, DVD	Distribución

Empresas demandantes			
Empresa/web	Tamaño	Producto transformado	Posición cadena
20th Century Fox (Warner Bros.)	Internacional	Película cine, DVD	Distribución
Warner Bros. Pictures international Holland B.V.	Internacional	Película cine, DVD	Distribución
Dutch Film Works (dfw.nl)	10-50 personas	Películas independientes, teatral, VC	Distribución
Independent Film (independentfilm.nl)	10-50 personas		Distribución
Sony (JP)	Internacional	Juegos de consola	Distribución, inversión
Codemasters (UK)	Internacional		Producción, distribución
Google Play (EEUU)	Internacional	Juegos móviles	Plataforma
Spil Games	25m EUR, 200 personas	Juegos en línea, PC	Producción, publicación
THQNORDIC (thq Nordic.com)	Internacional	Juegos de consola, PC	
Nintendo	Internacional	Juegos de consola	
Gamepoint (gamepoint.com)	100 personas	Juegos sociales, PC en línea móvil	Producción, publicación
Imagine Film distributie	<10 personas	Películas, teatral, DVD, Blu-ray, VOD	Distribución
Amstelfilm	5 personas	Películas independientes, teatral, VOD, TV, DVD	
Contact Film (contactfilm.nl)	<10 personas	Película cine, DVD	
A-Film (quebrado)	18m EUR, 20ps		
ZyloM (zyloM.com)		Juegos casuales en línea	Producción, publicación

11

11. Actividades de promoción




Comercialización			
Empresa	Producto Final	Canal	Tamaño
Bol.com	DVD	Tienda en línea	1600m EUR
MediaMarkt (DE, Int)	DVD	Tienda	1590m EUR (NL)
Filmhuis	Películas	Teatral	
Pathé	Películas	Tatral	133m EUR
Megamouiestore.com	DVD	Tienda en línea	No conocido
Playstation store	Videojuegos	Tienda en línea	Internacional
Bol.com	DVD, videojuegos	Tienda en línea	1600m EUR
Google Play	Videojuegos	Plataforma móvil	Internacional
Gamepoint (www.gamepoint.com)	Juegos en línea	Plataforma	100 personas
Contact Film	DVD	Tienda en línea	<10 personas
Zylom (zylom.com)	Juegos en línea	Plataforma	
Film1 (Sony Pictures Televisión)	Películas, series	TV VOD	
Videoland (RTL)	Películas, series	TV VOD	475m EUR (RTL)
Netflix	Películas, series	TV VOD	Internacional

11.1. Ferias y exhibiciones

Feria	Lugar	Fechas	Descripción	Enlace
Cinekid Festival	Ámsterdam, nacional	Octubre 2018	Festival internacional donde más de 65,000 niños visitan distintas producciones (largometrajes, películas de animación, series)	cinekid.nl
Netherlands Film Festival	Utrecht	septiembre-octubre 2018	Festival para el cine holandés, incluyendo animación.	filmfestival.nl/en
Holland Animation Film Festival	Utrecht	Marzo 2019	Festival internacional para animadores	haff.nl/en
KLIK	Ámsterdam	Octubre 2018	Festival anual para animaciones cortas en Ámsterdam	klik.amsterdam
Intern. Documentary Film Festival Amsterdam	Ámsterdam	Noviembre 2018	Películas de documentales	idfa.nl
Imagine Film Festival	Ámsterdam	2019	Festival en EYE museo de películas	imaginefilmfestival.com
Annecy International Animation Festival	Annecy, Francia	Junio 2019	Festival internacional para animaciones	annecy.org

Feria	Lugar	Fechas	Descripción	Enlace
Gamescom	Colonia, Alemania	Agosto 2019	Feria de videojuegos para negocios y consumidores	gamescom.global
Playgrounds	Eindhoven	Todo el año	Conferencias de la industria creativa (animación, video, juegos)	weareplaygrounds.nl
Amsterdam eWeek	Ámsterdam	Octubre 2018	Festival para profesionales de la industria digital	amsterdameweek.com
Firstlook Festival	Utrecht	Octubre 2018	Festival de videojuegos para consumidores	firstlookfestival.nl

11.2. Publicaciones especializadas

Publicaciones	
	<p>SEE NL</p> <p>La revista "SEE NL" se publica 4 veces por año y está dirigida a la audiencia internacional que quiera conocer la industria del cine holandesa y cineastas holandeses. Esta revista es publicada por Filmfonds y Eye International.</p> <p>https://www.filmfonds.nl/</p>
	<p>Dutch Game Garden</p> <p>Publicaciones como Games Monitor y más.</p> <p>https://www.dutchgamegarden.nl/</p>
	<p>Control500</p> <p>Revista de la industria de videojuegos en Los Países Bajos y Flandes</p> <p>https://control-online.nl/</p>

12

12. Oficinas y gremios

Nombre del gremio u organización	Enfoque	Página web
Filmfonds / Netherlands Film Fund	Fondos	filmfonds.nl
Netherlands Film Commission	Comisión de películas	filmcommission.nl
EYE	Museo de la cinematografía	international.eyefilm.nl
Creative Europe Desk NL / Dutch-Culture	Cooperación Internacional	dutchculture.nl
Creative Holland	Iniciativa de la industria creativa holandesa	creativeholland.com
Film Producers Netherlands (FPN)	Productores cinematográficos	filmproducenten.nl
Documentary Producers Netherlands (DPN)	Productores de documentales	documentaireproducenten.nl
Animation Producers Netherlands (APN)	Productores de animación	animatieproducenten.nl
Dutch Directors Guild (DDG)	Directores	directorsguild.nl
Netwerk scenarioschrijvers	Guionistas	netwerkscenario.nl
Nederlandse Vereniging van Bioscopen en Filmtheaters (NVBF)	Cines y teatros	denubf.nl
Dutch Games Association	Juegos	dutchgamesassociation.nl
GamesIndustry.biz	Juegos	gamesindustry.biz
Dutch Game Garden	Juegos	dutchgamegarden.nl
Filmdistributeurs Nederland (FDN)	Distribuidores cinematográficos	filmdistributeurs.nl
Stichting BREIN	protección de propiedad intelectual	anti-piracy.nl
Animatoren.nl	Animadores Países Bajos y Bélgica	animatoren.nl
Dutch Digital Agencies (DDA)	Agencias digitales	dutchdigitalagencies.com
Nederlandse vereniging voor spelsimulatieprofessionals	Simulación y juegos formativos	saganet.nl

13

13. Fuentes de información

CBS Statline - <https://opendata.cbs.nl/statline>

Marketing Tribune –

<https://www.marketingtribune.nl/media/nieuws/2018/05/screenforce-rapport-groei-in-tv-reclame/index.xml>

<https://www.marketingtribune.nl/online/nieuws/2018/06/toenemende-populariteit-van-online-games-en-game-video-content/index.xml>

Adformatie - <https://www.adformatie.nl/influencer-marketing/dit-zijn-de-beste-reclame-animatieregisseurs-en-studios-va>

Frankwatching - <https://www.frankwatching.com/archive/2016/01/14/toe-aan-explanation-5-tips-pakkend-script/>

NRC - <https://www.nrc.nl/nieuws/2016/02/05/afgestudeerd-dan-is-het-game-over-1584003-a438014>

Cultuurindex - <https://www.cultuurindex.nl/indicator/werkgelegenheid-creatie-zakelijke-dienstverlening>

Filmfonds Film facts & Figures 2018 - https://issuu.com/netherlandsfilmfund/docs/film_facts_and_figures_2018_issuu

Filmfonds Film facts & Figures 2015 - https://www.filmfonds.nl/media/inline/2015/10/16/film_facts_and_figures_september_2015_def_issuu.pdf

Filmfonds Film facts & Figures 2016 - https://www.filmfonds.nl/media/inline/2017/5/17/film_facts_and_figures_2016_spreads_1.pdf

Filmfonds Jaarverslag 2017 - https://www.filmfonds.nl/media/inline/2018/3/14/jaarverslag_nff_2017.pdf

Dutch Game Garden - Games Monitor 2015 - <https://www.dutchgamegarden.nl/games-monitor-2015-full-report/>

Fuente: European Audiovisual Observatory - Focus on animation, 2015 - <http://www.europacreativa-media.it/documenti/allegati/2015/Focus-on-Animation.pdf>

Fuente: Gamesmonitor 2012 - <https://www.creativeholland.com/sites/default/files/downloads/Games%20Monitor%202012.pdf>

Onderzoek, Informatie en Statistiek (OIS), 2010 - <https://www.ois.amsterdam.nl/nieuws/concentratie-gamingbedrijven-in-regio-amsterdam>

Emerce - <https://www.emerce.nl/nieuws/vijf-uragen-mediamonks>

Verwey Jonker - <https://www.verwey-jonker.nl/doc/participatie/Gaming onder de loep 3930 web.pdf>

IMDB - <https://www.imdb.com/>

Film Vandaag - <https://www.filmvandaag.nl/bioscoop/2017/genre/animatie>

European Audiovisual Observatory 2015 - Mapping the animation industry in Europe - http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/image/document/2016-26/mapping_the_animation_industry_in_europe_16280.pdf

Variety - <https://variety.com/2018/film/global/romania-generus-incentives-to-boost-film-business-1202847865/>

Sociaal en Cultureel Planbureau – Media: Tijd in kaart

https://digitaal.scp.nl/mediatijd/tijd_in_kaart/

NVPI - <https://nupi.nl/over-nupi/publicaties/nupi-agenda-2018>

Dialogic & Ape 2016 – Economische ontwikkelingen in de cultuursector 2009-2015 - <https://www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2016/11/03/economische-ontwikkelingen-in-de-cultuursector-2009-2015>

Marketingfacts - <https://www.marketingfacts.nl/berichten/het-gebruik-van-online-video-in-nederland-de-cijfers>

Marktcijfers NVPI / FDN - <https://nupi.nl/fdn/marktinformatie/marktcijfers/marktcijfers-2018/>

Rabobank Cijfers & Trends - <https://www.rabobank.nl/bedrijven/cijfers-en-trends/dienstverlening/uitgeverijen/>

Otras fuentes:

<https://www.belastingdienst.nl>

<https://www.rijksoverheid.nl>

<https://www.abrahamtuschinskifonds.nl>

<https://www.coe.int/en/web/eurimages>

<https://stimuleringsfonds.nl/en/>

<https://business.gou.nl/>

<https://www.ruvo.nl/subsidies-regelingen/wbso>

<https://www.dggf.nl/wie-kan-aanvragen/nederlandse-ondernemer-investeren>

<https://freelancer.nl/design/animator>

<https://www.hoofdkraan.nl/freelancers/design-en-multimedia/animatie>

<http://www.glassdoor.nl/>

<https://storytellingstudios.nl/>

<https://www.filmfactory.nl/animatie>

<https://www.gemiddeld-inkomen.nl/gemiddeld-salaris-per-beroep/>

<https://www.berekenhet.nl/ondernemen/loonkosten-werkgever.html>

<https://www.nfcindex.nl/kengetallen/kantoren/>

<https://www.num.nl/-/media/files/numopenbaar/marktinformatie/business/kantoren-in-cijfers-2015.pdf>

<https://www.internetten.nl/zakelijk/vergelijking>

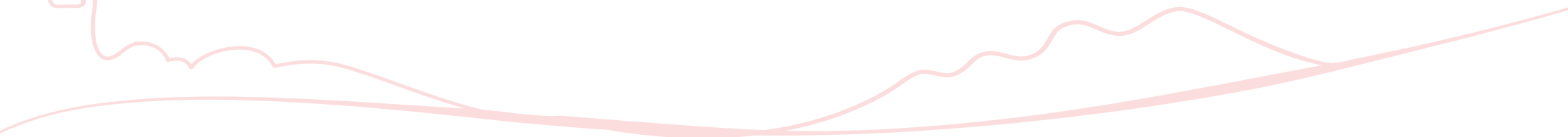
<https://www.energievergelijker.nl/>

<https://nupi.nl/fdn/over-fdn/leden/>

https://www.animatieproducenten.nl/index_en.htm

<http://adfobase.nl/lijst/bureaus/>

<https://dutchdigitalagencies.com/nl/Leden>



2019



PERÚ

Ministerio
de Comercio Exterior
y Turismo