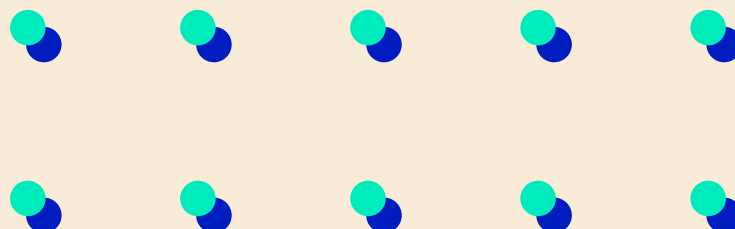


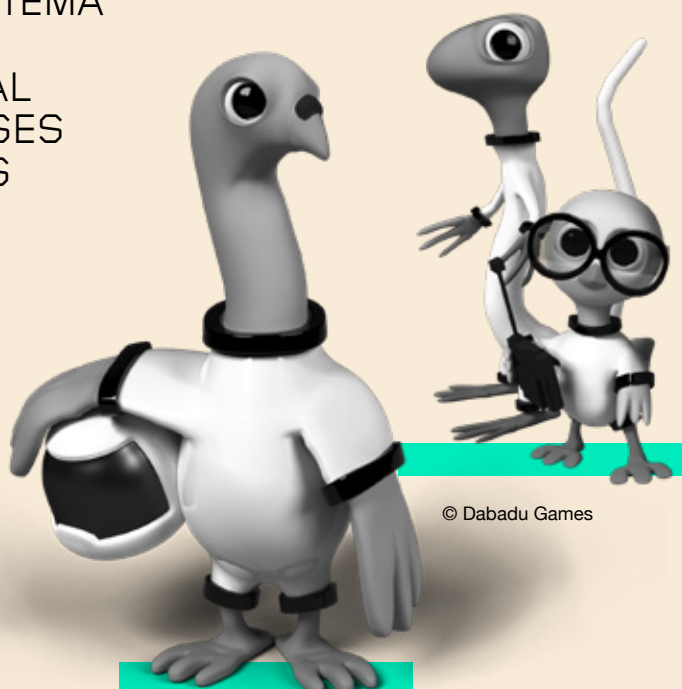


INFORME TALENT PROFESSIONAL PER SALTAR



DE PANTALLA

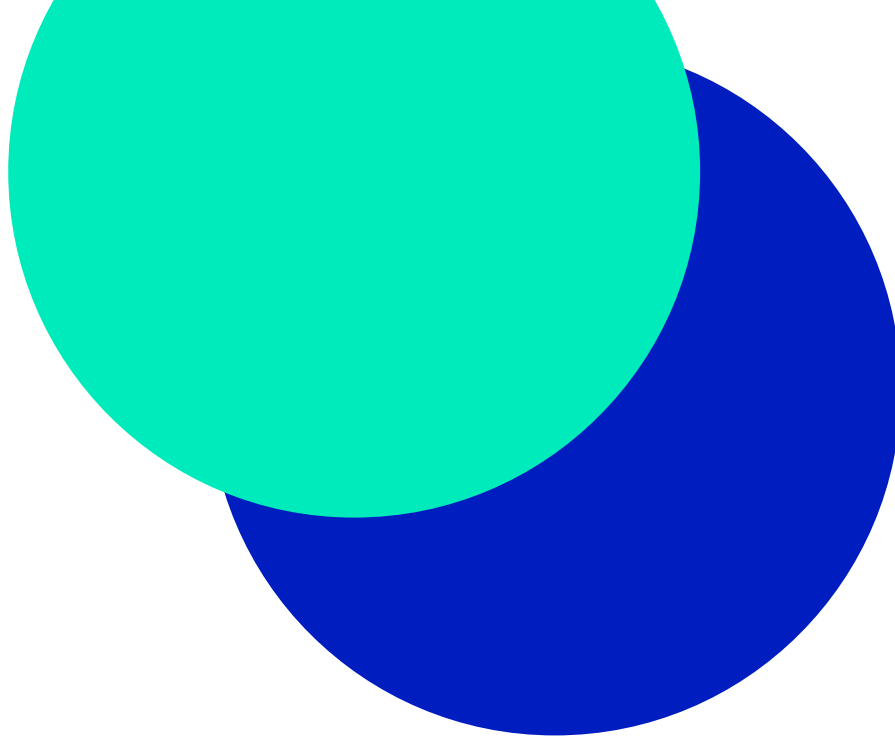
EINES DEL SISTEMA
DE FORMACIÓ
PROFESSIONAL
PER A EMPRESES
DE VIDEOJCS



© Dabadu Games

INFORME
TALENT
PROFESSIONAL
PER SALTAR
DE PANTALLA

EINES DEL SISTEMA
DE FORMACIÓ PROFESSIONAL
PER A EMPRESES DE VIDEOJOCs



Llicència de Reconeixement -
No comercial - Sense obra derivada

© Autoria
Vita Brebis SL

Coordinació i disseny
© Generalitat de Catalunya.
Departament de Cultura


Maquetació
Propis i propers SCCL

Juny de 2025



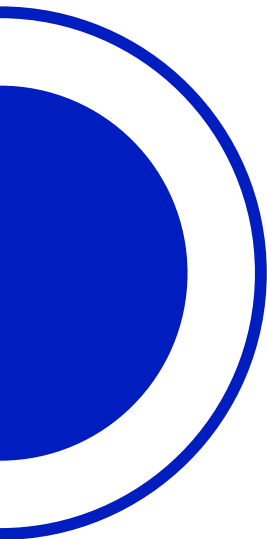
ÍNDEX

01. PRESENTACIÓ	6
02. LA FONT DEL TALENT	8
03. MOVIMENTS CLAU PER SALTAR DE PANTALLA	10
MOVIMENT 1. ACTIVAR LA FORMACIÓ DUAL	12
MOVIMENT 2. ACREDITAR LES COMPETÈNCIES PROFESSIONALS PER RECONÈIXER EL TALENT	15
MOVIMENT 3. DISSENYAR PLANS DE FORMACIÓ INTERNS BASATS EN ESTÀNDARDS DE COMPETÈNCIES PROFESSIONALS	17
MOVIMENT 4. DONAR VISIBILITAT ALS OFICIS I LES OPORTUNITATS DEL VIDEOJOC	20
MOVIMENT 5. DETECTAR LES NECESSITATS FORMATIVES DEL SECTOR	24
MOVIMENT 6. RENOVAR ELS ESTÀNDARDS DE COMPETÈNCIES PROFESSIONALS PER SEGUIR EL RITME DEL SECTOR	26
MOVIMENT 7. IMPULSAR PROJECTES D'INNOVACIÓ PER MANTENIR-SE AL CAPDAVANT	29
MOVIMENT 8. AFAVORIR LA TRANSFERÈNCIA DE CONEIXEMENT ENTRE EMPRESA I FORMACIÓ	32
MOVIMENT 9. APORTAR TECNOLOGIA I EQUIPAMENT PER A UNA FORMACIÓ REAL I ACTUALITZADA	35
MOVIMENT 10. PARTICIPAR ACTIVAMENT EN CENTRES DE FORMACIÓ PROFESSIONAL INTEGRADA	38
ANNEX 1. EL SISTEMA FPCAT AL GOVERN DE LA GENERALITAT DE CATALUNYA	41
ANNEX 2. RELACIÓ DE CENTRES DE FORMACIÓ PROFESSIONAL	43
ANNEX 3. RELACIÓ D'EMPRESES DE LA INDÚSTRIA DEL VIDEOJOC	44
ANNEX 4. PERFILS PROFESSIONALS MÉS DEMANDATS	45
ANNEX 5. COMPROMÍS DE TOTS ELS ACTORS DEL VIDEOJOC	46
ANNEX 6. SEGUIMENT I INDICADORS D'IMPACTE	47
ANNEX 7. RECURSOS ÚTILS PER SALTAR DE PANTALLA	48





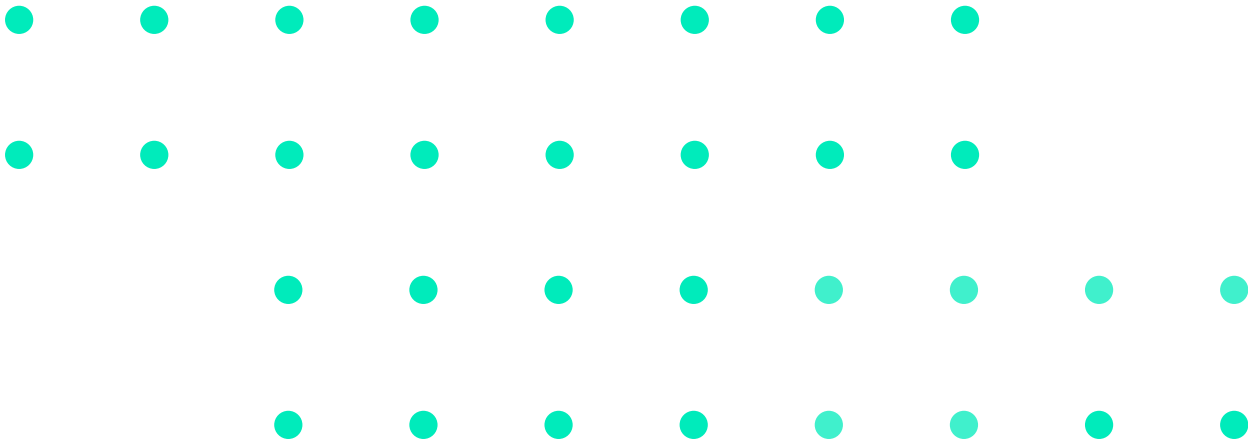
01. PRESENTACIÓ



La indústria del videojoc a Catalunya ha experimentat un creixement significatiu en els darrers anys. Segons el **Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc 2023**, el sector va facturar 709 milions d'euros el 2022, un increment del 7,5% respecte a l'any anterior. Actualment, hi ha 239 estudis operatius que donen feina a més de 4.600 professionals, amb una presència femenina del 27% a les plantilles. Aquest creixement reflecteix la forta expansió de Catalunya com a pol d'innovació, amb un ecosistema divers format per petites empreses i grans multinacionals, que contribueixen a un sector dinàmic i en contínua consolidació.

Aquesta expansió es complementa amb iniciatives com la **Taula del Videojoc de Catalunya**, creada el 2017, que facilita el consens i la identificació d'actuacions estratègiques per enfortir l'ecosistema nacional. Aquesta eina de concertació entre la Generalitat de Catalunya i els actors que conformen l'ecosistema català ha permès desplegar anàlisis, detectar necessitats estratègiques i identificar actuacions prioritàries en àmbits clau com el del talent i la seva professionalització.

Fruit d'aquest treball i d'acord amb el document **Taula del Videojoc. Actuacions 2024**, s'impulsen iniciatives per reforçar les possibilitats del talent generat als centres de formació catalans, dotar-lo d'eines i recursos per a la seva professionalització, potenciar projectes de videojocs desenvolupats a Catalunya, fomentar l'emprenedoria i donar suport a programes de preincubació, incubació i mentories. Tot plegat contribueix a la consolidació del sector a escala internacional, amb un focus especial en el creixement sostenible i competitiu de la indústria.



El sector del videojoc, en expansió constant des dels anys vuitanta, necessita talent professional per afrontar els reptes tecnològics i creatius actuals. Les empreses han d'adaptar-se a un paradigma on la formació i l'aprenentatge continu són fonamentals per garantir la competitivitat global. Tanmateix, la indústria del videojoc a Catalunya encara pateix un desajust entre la demanda de talent especialitzat i l'oferta disponible. Segons l'últim **Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc**, més del 75% de les empreses del sector declaren tenir dificultats per trobar professionals qualificats, especialment en perfils vinculats a la programació, l'art digital, el *game design* i la producció. Aquesta manca de talent es veu agreujada per la transició cap a una economia digital, on les habilitats tecnològiques avançades i les competències en anàlisi, creativitat i resolució de problemes són més demandades que mai.

És en aquest context que neix aquest document, que vol actuar com una guia pràctica —una autèntica “guia per a *dummies*” — adreçada tant a empreses com a professionals del sector. La seva finalitat és apropar i facilitar l'accés als recursos i oportunitats que ofereix la formació professional a Catalunya, tot promovent la col·laboració entre centres de formació professional i empreses per captar, formar i retenir talent. Així, es busca que no només les empreses es beneficiïn incorporant perfils qualificats a les seves plantilles, sinó que també l'alumnat i les persones professionals del sector vegin incrementades les seves opcions d'inserció laboral en una indústria clau per al futur econòmic del país.

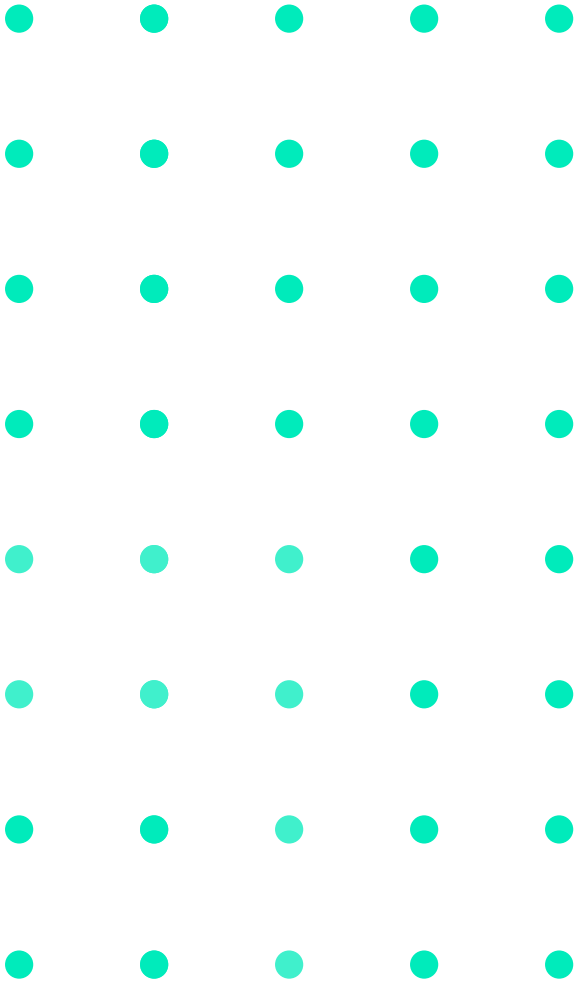
Finalment, aquest treball s'emmarca, doncs, en l'**estratègia conjunta de país impulsada per la Generalitat de Catalunya a través del Sistema FPCAT**, que articula l'oferta de formació professional inicial i contínua. Des del Departament d'Educació i Formació Professional es promouen accions com la formació dual, l'acreditació de competències i la renovació del catàleg d'estàndards de competències com a eines clau per a la modernització del sector productiu i la millora de l'ocupabilitat. De la mateixa manera, des del Departament d'Empresa i Treball també s'articulen iniciatives de formació professional amb la mateixa finalitat. En aquest sentit, la indústria del videojoc esdevé un cas paradigmàtic d'ecosistema innovador on la formació professional pot esdevenir un motor de canvi i creixement competitiu.

A Catalunya, els professionals del videojoc cobren una àmplia gamma de perfils, amb un 19% dedicats a l'art visual (3D i 2D) i un 13% especialitzats en la creació d'entorns i personatges 3D, segons el **Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc 2023**. Aquests perfils són essencials per a la creació de jocs de qualitat. La proliferació de centres de formació amb estudis en l'àmbit del desenvolupament de videojocs o altres continguts vinculats així com d'iniciatives d'incubació de projectes com, per exemple, *GameBCN*, han estat fonamentals per consolidar els estudis independents a Catalunya, oferint suport vital a joves creadors i a empreses emergents.

De fet, la indústria catalana del videojoc es caracteritza per combinar la presència de grans empreses amb una dimensió important d'empreses independents de petita i mitjana dimensió que representen el 94% del nombre d'empreses en marxa i que donen treball al 47% del total de persones treballadores del sector a Catalunya.



02. LA FONT DEL TALENT



En aquest context, el Sistema FPCAT es presenta com un aliat estratègic per a la captació de talent qualificat, oferint programes que responen de manera específica a les necessitats del sector. Les empreses de videojocs han de reconèixer que la formació professional és clau per formar equips amb les competències necessàries per afrontar els reptes actuals, com la creació de jocs a gran escala i l'optimització per a plataformes emergents com les consoles de nova generació o la realitat virtual.

El Sistema FPCAT nodreix la indústria amb coneixement i oportunitats, proporcionant una formació de qualitat que permet als futurs professionals adaptar-se ràpidament a les demandes del mercat. D'aquesta manera, tant els petits estudis com les grans corporacions poden trobar el talent necessari per innovar i competir globalment.

A més, el Sistema FPCAT ofereix una solució clau per a les empreses del videojoc, ajudant-les a captar i desenvolupar els perfils professionals que necessiten. Amb una formació professional adaptada a les necessitats de la indústria, com el desenvolupament de videojocs, la programació per a diferents plataformes i la integració de noves tecnologies, el Sistema FPCAT permet a les empreses formar equips competitius i innovadors. La formació contínua, o altres iniciatives com la formació dual i l'acreditació de competències professionals, són essencials per mantenir la competitivitat de les empreses i garantir que els perfils professionals estiguin preparats per afrontar els reptes tecnològics de l'era digital.

D'altra banda, les empreses del sector poden aprofitar els avantatges del Sistema FPCAT per millorar la seva capacitat d'innovació, mitjançant la col·laboració amb centres de formació professional i altres actors del sector. La qualificació professional esdevé una eina fonamental per garantir l'èxit a llarg termini de les empreses, tant en l'atracció de talent com en la fidelització del personal actual, afavorint, així, un entorn competitiu que impulsa la innovació i assegura el creixement continu de la indústria del videojoc.

És especialment rellevant posar el focus en les microempreses, que representen la major part del teixit empresarial del videojoc a Catalunya. Aquestes estructures, sovint formades per menys de 10 persones, tenen un alt potencial creatiu però menys recursos per participar en programes formatius o accedir a talent. Cal facilitar-los l'accés a iniciatives com la formació dual, les acreditacions de competències o les incubadores, mitjançant propostes adaptades a la seva realitat.

Finalment, a més de les competències tècniques, moltes empreses detecten mancances en habilitats transversals, com la comunicació, el treball en equip, la gestió del temps o el lideratge de projectes. Aquestes *soft skills* són claus per a la bona integració en equips multidisciplinaris i per al creixement professional dins d'una indústria altament col·laborativa. També cal tenir en compte que molts estudis catalans col·laboren amb *publishers* internacionals o treballen en projectes globals. Per això, és essencial que la formació professional inclogui competències en idiomes, treball intercultural i estàndards internacionals de qualitat.

El desenvolupament del talent en el sector dels videojocs no pot desvincular-se d'un bon sistema d'orientació professional. Tal com assenyala la [Guia d'acompanyament del Sistema FPCAT 2025](#), cal un procés continuat que ajudi les persones a descobrir els seus interessos, investigar les opcions i prendre decisions formatives amb criteris reals i informats.

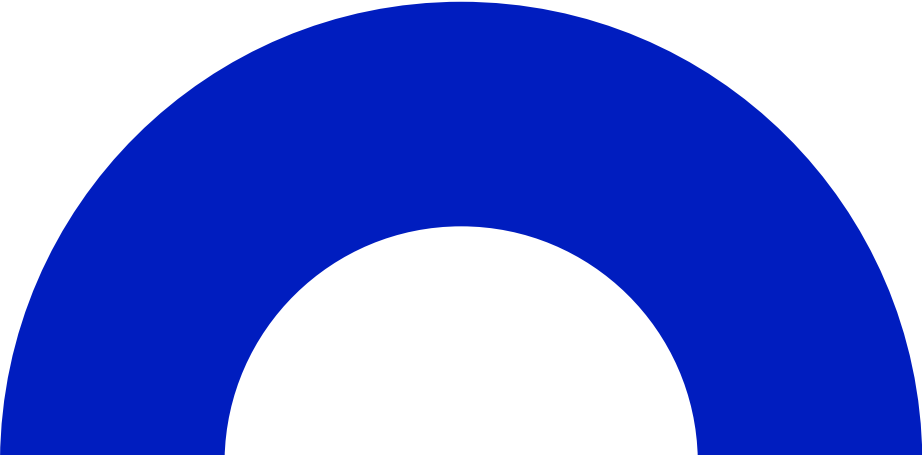
En resum, la indústria catalana del videojoc és un motor creatiu i econòmic que depèn directament del talent especialitzat per seguir creixent i innovant. En un ecosistema format majoritàriament per petites i mitjanes empreses, la col·laboració amb la formació professional és clau per garantir que els futurs professionals adquireixin les habilitats que realment necessiten les empreses. Aquest document vol ser una guia útil i accessible perquè empreses i professionals puguin entendre com aprofitar al màxim totes les eines que el Sistema FPCAT posa al seu abast, per tal de millorar l'ocupabilitat de les persones i reforçar la competitivitat d'un sector que ja posiciona Catalunya com a referent internacional del videojoc.



03. MOVIMENTS CLAU PER SALTAR DE PANTALLA

En el món dels videojocs, **saltar de pantalla** és imprescindible per avançar i superar nous reptes. En la indústria del videojoc, les empreses també han de **saltar de pantalla** per accedir al millor talent, aquell que els permetrà fer front als desafiaments tecnològics i creatius del sector. Cada nivell exigeix habilitats específiques, adaptabilitat i estratègies de creixement; per això, és essencial identificar, formar i retenir els perfils professionals més qualificats per assolir els objectius i innovar de manera constant.

Aquest document ofereix **10 moviments clau per saltar de pantalla** en la captació i el desenvolupament del talent, amb estratègies específiques per a la indústria del videojoc. Des de la creació d'itineraris formatius adaptats a les necessitats del mercat fins a la promoció de les oportunitats professionals a través de les xarxes socials o la col·laboració activa amb centres de formació, aquests moviments són accions pràctiques que permetran a les empreses pujar de nivell i consolidar equips preparats per afrontar els reptes d'un sector cada vegada més competitiu i global.



Els 10 moviments clau per saltar de pantalla:**Moviment 1. Activar la formació dual**

Integra l'alumnat en formació directament als estudis de videojocs per formar talent a mida i facilitar-ne la inserció laboral.

Moviment 2. Acreditar les competències professionals

Reconeix les habilitats i l'experiència del teu equip amb certificacions oficials que en millorin la projecció professional.

Moviment 3. Dissenyar plans de formació interns

Construeix itineraris formatius dins l'empresa per mantenir l'equip al dia en noves tecnologies i metodologies.

Moviment 4. Donar visibilitat als oficis i les professions

Participa en esdeveniments, fires i activitats per mostrar al futur talent les oportunitats que ofereix el sector.

Moviment 5. Detectar les necessitats formatives

Col·labora amb centres de formació professional per adaptar la formació als perfils que realment necessita la teva empresa.

Moviment 6. Renovar el Catàleg d'estàndards de competències professionals

Ajuda a actualitzar i crear noves titulacions per incorporar les competències emergents del sector.

Moviment 7. Impulsar projectes d'innovació

Genera aliances amb centres de formació professional, centres de recerca i altres empreses per desenvolupar nous productes i serveis.

Moviment 8. Afavorir la transferència de coneixement

Comparteix experiència i expertesa amb centres de formació professional per preparar millor les noves generacions.

Moviment 9. Aportar tecnologia i equipament

Facilita l'accés a eines professionals als centres de formació perquè l'alumnat treballi amb recursos reals.

Moviment 10. Participar activament en centres de formació professional integrada

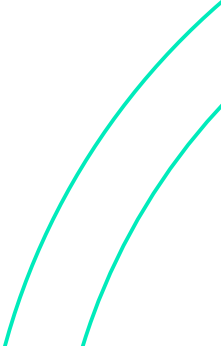
Forma part dels òrgans de govern i de la presa de decisions dels centres per ajustar la formació a les necessitats del sector.

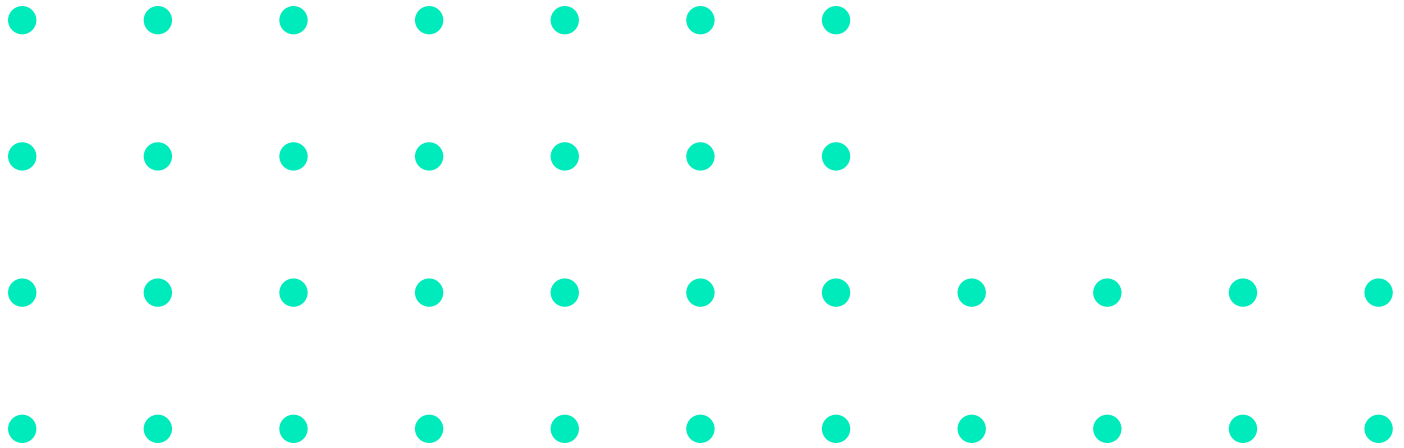


MOVIMENT 1. ACTIVAR LA FORMACIÓ DUAL

La formació dual és una eina estratègica essencial per a la indústria del videojoc, ja que combina l'aprenentatge teòric als centres de formació professional amb experiència pràctica en empreses del sector. Això permet a l'alumnat integrar-se en equips reals i adaptar-se ràpidament als processos professionals. Per a les empreses, suposa una oportunitat única per detectar i formar talent segons les seves necessitats específiques, la qual cosa contribueix al creixement de l'ecosistema de videojocs a Catalunya.

QUÈ IMPLICA PER A L'EMPRESA?

- **Analitzar les necessitats de talent** i identificar els perfils clau (artistes, desenvolupadors, guionistes, testers, etc.) que caldrà incorporar a mitjà i llarg termini.
 - **Establir acords amb centres de formació professional** per acollir alumnat en formació dual i garantir que adquireixin les competències que realment necessita el sector.
 - **Desenvolupar itineraris d'aprenentatge** conjuntament amb els centres de formació per assegurar que l'experiència pràctica complementa la teoria impartida a les aules.
 - **Designar tutors interns** perquè acompanyin i supervisin l'alumnat durant la seva estada a l'empresa, per tal d'assegurar que l'aprenentatge sigui útil i efectiu.
 - **Integrar la formació dual en l'estratègia de captació i retenció de talent**, per fomentar la contractació d'alumnat format en l'entorn de l'empresa.
 - **Participar en xarxes sectorials i esdeveniments** per donar visibilitat a les oportunitats de formació dual i atreure nous talents al sector.
- 



QUIN BENEFICI APORTA?

Per a l'empresa:

- Captació directa de talent jove i format específicament per al sector.
- Reducció dels costos de formació i integració de noves persones treballadores.
- Millora de la projecció de l'empresa com a referent en formació i innovació.
- Connexió amb els centres de formació professional per influir en la millora contínua dels currículums.

Per a l'alumnat:

- Accés a experiència professional real i desenvolupament d'habilitats tècniques en un entorn productiu.
- Oportunitats d'inserció laboral més ràpides i adaptació efectiva a les necessitats del mercat.
- Contacte directe amb professionals del sector i possibles mentors.

QUINS SÓN ELS PASSOS PER COMENÇAR?

1. Contacta amb els serveis de formació dual del [Departament d'Educació i Formació Professional](#) per a títols professionals (gestiofpdual.educacio@gencat.cat) i del [Departament d'Empresa i Treball](#) per a certificats professionals (serveisempresa.soc@gencat.cat).
2. Contacta amb els centres de formació professional especialitzats en videojocs per establir acords de col·laboració.
3. Acorda per a cada persona en formació les activitats formatives que es desenvoluparan en l'empresa per completar la seva qualificació, així com l'horari i el calendari.
4. Designa un tutor o tutora, que és qui farà seguiment de les persones en formació des de l'empresa i es coordinarà amb la tutoria del centre de formació professional.
5. Explora incubadores com GameBCN, LevelUp o altres acceleradores que col·laboren amb formació professional dual i poden connectar l'empresa amb el talent emergent.

CASOS PRÀCTICS

Kaneda Games: participa activament en la formació dual i ofereix les persones en formació l'oportunitat de treballar en projectes reals. Una de les seves iniciatives ha estat incorporar les persones en formació a l'equip de desenvolupament per treballar en prototips de nous jocs amb motor Unity.

2Awesome Studio: aquest estudi independent ha integrat les persones en formació de la modalitat dual en diferents etapes del desenvolupament de videojocs, des de la programació fins al *game design*. L'empresa ha destacat la capacitat de les persones en formació per adaptar-se ràpidament als ritmes de producció reals.

Jandusoft: empresa que aposta per la formació dual; ofereix places a les persones en formació que s'incorporen en tasques de *testing* i producció i els permet participar en projectes de distribució internacional.

Ubisoft: ha desenvolupat diversos programes de col·laboració amb centres de formació professional per facilitar l'accés de les persones en formació a projectes de gran escala. L'empresa ha creat itineraris formatius específics en programació, art digital i producció, la qual cosa garanteix una immersió real en el sector AAA.

Digital Legends: aquest estudi col·labora amb centres de formació professional i ofereix pràctiques en desenvolupament de jocs per a mòbil. La seva aposta per la formació dual ha permès incorporar perfils de dissenyadors/ores, programadors/ores i artistes 3D en entorns de producció real.

King: ha establert un programa de formació dual on les persones en formació poden aprendre sobre monetització, anàlisi de dades en jocs i disseny de nivells. Aquesta experiència permet a les persones en formació adaptar-se a les dinàmiques d'un gran estudi de jocs *free-to-play*.

Social Point: treballa estretament amb escoles de videojocs per oferir estades formatives en *testing* i disseny de jocs. La seva aposta per la formació dual ha ajudat a reduir la bretxa entre formació i ocupació, la qual cosa garanteix una inserció més ràpida de les persones que han cursat formació dual.

Petoons Studio: especialitzada en jocs infantils i d'animació, aquesta empresa ha integrat les persones en formació dual en departaments de disseny de personatges i animació 2D/3D. Això permet les persones en formació obtenir experiència pràctica en un segment específic de la indústria.

Titutitech: aquest estudi indie aposta per la formació dual en l'àmbit de la programació i l'optimització de motors de joc. Col·labora amb centres de formació per oferir a persones en formació experiències en desenvolupament de prototips i integració d'intel·ligència artificial en jocs.

Blit Studio (VR): especialitzada en realitat virtual, Blit Studio col·labora amb programes de formació dual per preparar persones en formació en tecnologies immersives. A més, ha desenvolupat tallers en col·laboració amb centres de formació professional per introduir l'alumnat en l'ús d'eines com Unreal Engine i Unity.

LevelUp (incubadora): ofereix un programa de preincubació que integra persones en formació dual i els dona suport en el desenvolupament de projectes propis sota mentoria professional. Aquesta incubadora ha esdevingut un pont clau entre formació i ocupació en el sector indie.

IDEES FORÇA

La formació dual és un motor de transformació per al sector del videojoc a Catalunya. Connectar les empreses amb els centres de formació professional permet preparar talent especialitzat, afavorir la reducció de la bretxa de gènere, reduir el desajust entre oferta i demanda, i enfortir l'ecosistema local. Invertir en formació dual no és només formar persones treballadores, és construir el futur del sector.

MOVIMENT 2.

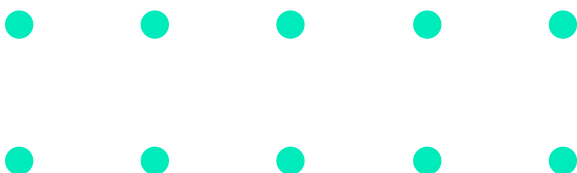
ACREDITAR LES COMPETÈNCIES PROFESSIONALS PER RECONÈIXER EL TALENT

En una indústria tan canviant com la del videojoc, moltes persones professionals acumulen experiència valuosa fora dels circuits formals de formació, ja sigui treballant en projectes independents, participant en *game jams*, col·laborant amb estudis o desenvolupant jocs propis. No obstant això, aquesta experiència sovint no es tradueix en un reconeixement oficial, fet que pot dificultar la inserció laboral o l'accés a oportunitats millors. A més, cal tenir en compte que moltes persones van començar en el sector quan encara no existien estudis especialitzats.

El procés d'acreditació de competències professionals permet validar oficialment aquestes habilitats adquirides a través de l'experiència i convertir-les en certificacions reconegudes pel sector. Aquest reconeixement beneficia tant els professionals, que poden millorar la seva projecció laboral, com les empreses, que poden garantir que el seu equip compta amb una base sòlida de competències acreditades.

QUÈ IMPLICA PER A L'EMPRESA?

- **Detectar el talent intern** que pot acreditar experiència en programació, art digital, disseny de videojocs, producció o altres àrees clau.
- **Col·laborar amb l'Agència FPCAT** per facilitar l'accés dels equips als procediments d'acreditació i acompanyar-los durant el procés.
- **Promoure la certificació interna del personal**, integrant l'acreditació en les polítiques de desenvolupament professional i incentivant el creixement dins de l'empresa.
- **Destinar recursos perquè els equips puguin acreditar-se**, com ara donar-los temps per preparar la documentació necessària o fer la inscripció o les entrevistes del procediment.
- **Reconèixer i valorar aquestes certificacions**, premiant-les amb oportunitats de promoció o especialització en nous projectes.
- **Fomentar la cultura de l'acreditació**, difonent-ne el valor dins de l'empresa i en xarxes del sector per millorar el posicionament corporatiu.



QUIN BENEFICI APORTA?

Per a les empreses:

- Augmenta la qualitat i la fiabilitat dels processos interns amb equips més qualificats.
- Afavoreix la retenció del talent, ja que les persones treballadores veuen opcions clares de creixement professional dins de l'empresa.
- Millora el posicionament de l'empresa com a referent en qualificació professional.
- Reforça l'atractiu per a noves incorporacions, ja que l'empresa aposta per la formació i el reconeixement oficial de les competències.

Per als professionals:

- Dona un valor oficial a l'experiència adquirida fora del circuit acadèmic.
- Facilita l'accés a oportunitats laborals millors, en empreses locals i internacionals.
- Permet la mobilitat entre rols i estudis i obre la porta a nous perfils professionals dins la indústria del videojoc.

QUINS SÓN ELS PASSOS PER COMENÇAR?

1. **Accedeix al portal** de l'[Agència FPCAT](#) i consulta com iniciar el procés d'acreditació de competències professionals.
2. **Si ets un professional amb experiència en videojocs però sense titulació oficial**, informa't sobre com acreditar les teves habilitats en programació, disseny, art 3D, narrativa interactiva, etc. Fes la inscripció [aquí](#).
3. **Si ets professional amb experiència i vols col·laborar amb el Servei d'acreditació com a persona assessora o avaluadora**, accedeix a la informació [aquí](#).
4. **Si ets una empresa, implementa una estratègia d'acreditació massiva** per fomentar l'acreditació del teu equip en àrees com 3D, multimèdia, desenvolupament per a consoles i realitat virtual. Accedeix al formulari d'informació [aquí](#).

CASOS PRÀCTICS

Professionals autodidactes: molts desenvolupadors de videojocs han adquirit les seves habilitats de manera autodidacta o mitjançant experiència laboral sense una titulació oficial afí. A través de l'acreditació de competències professionals, poden obtenir un reconeixement formal de les seves capacitats, la qual cosa els obre noves oportunitats laborals i de formació.

Persones treballadores en sectors afins: professionals de sectors com la informàtica, el disseny gràfic o l'animació 3D que han col·laborat en projectes de videojocs poden acreditar les seves competències específiques en aquest àmbit i ampliar, així, el seu perfil professional.

Empreses: encara no existeixen bones pràctiques en aquest àmbit. L'acreditació massiva a les empreses és una nova eina que neix el 2025 i que les empreses del sector dels videojocs poden impulsar per a les persones treballadores, per tal d'assegurar-se que els equips compten amb certificacions oficials que avalen les competències i fomentar, així, la qualitat i la competitivitat de l'empresa.

IDEES FORÇA

La indústria del videojoc atrau molts professionals autodidactes i de sectors afins, però encara existeix una manca de mecanismes per reconèixer oficialment les seves competències. Acreditar aquestes habilitats és essencial per consolidar el sector, fomentar la professionalització i retenir talent qualificat.

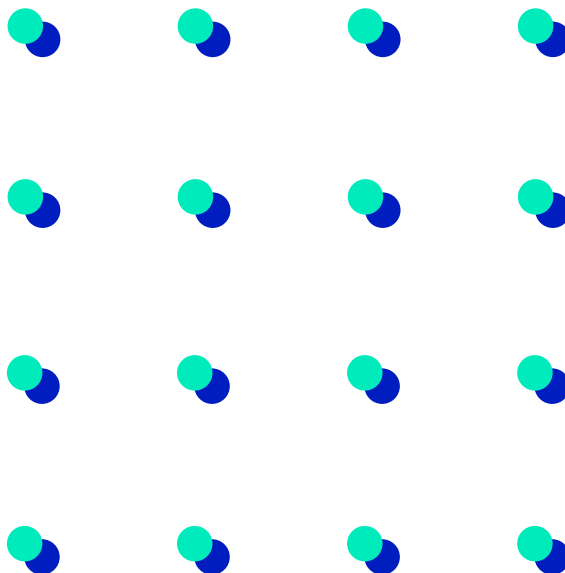
Si les empreses i els perfils professionals aposten per l'acreditació, el sector dels videojocs podrà créixer amb una base més sòlida, amb la qual cosa fomentarà equips altament qualificats i més competitius a escala internacional.

MOVIMENT 3.

DISSENYAR PLANS DE FORMACIÓ INTERNS BASATS EN ESTÀNDARDS DE COMPETÈNCIES PROFESSIONALS

Dissenyar plans de formació a mida dins de l'empresa és una estratègia imprescindible per assegurar que els equips tècnics i creatius evolucionin al mateix ritme que la indústria del videojoc. Això permet a les empreses garantir que perfils com ara desenvolupadors, dissenyadors, artistes digitals o enginyers de so actualitzin i ampliin les seves competències per respondre als reptes tecnològics i creatius del mercat.

A diferència d'altres sectors, el videojoc està en constant canvi, amb tecnologies emergents com, per exemple, la realitat virtual, la intel·ligència artificial aplicada i la programació en motors de joc com Unity i Unreal Engine. Per això, els plans de formació interna han de ser flexibles, adaptatius i alineats amb estàndards de competències professionals.





QUÈ IMPLICA PER A L'EMPRESA?

- **Analitzar les necessitats formatives** per detectar quines competències seran més demandades en els pròxims anys (per exemple, IA aplicada a videojocs, UX/UI en realitat virtual, monetització i optimització multiplataforma).
- **Crear itineraris formatius interns** per als diferents perfils professionals (*backend*, disseny de nivells, art 3D, narrativa interactiva, *testing*, etc.).
- **Alinear els plans de formació amb certificacions oficials**, per tal de facilitar l'acreditació de competències i millorar la projecció professional de l'equip.
- **Aprofitar la formació contínua i les subvencions públiques**, tot optimitzant els costos i assegurant un desenvolupament professional sostenible dins l'empresa.
- **Fomentar l'aprenentatge mitjançant projectes pràctics** i involucrar l'equip en *game jams* internes, prototips i col·laboracions amb incubadores com **LevelUp** i **GameBCN**.
- **Col·laborar amb centres de formació professional i universitats** per crear programes de formació adaptats a les necessitats del sector, per tal d'assegurar que els professionals de l'empresa també puguin actualitzar-se.

QUIN BENEFICI APORTA?

Per a l'empresa:

- Equips actualitzats i adaptats a les necessitats reals del sector.
- Millora de la qualitat i l'eficiència dels projectes, gràcies a equips més preparats.
- Fidelització del talent amb l'oferiment d'itineraris clars de creixement i desenvolupament dins de l'empresa.
- Millora de la competitivitat internacional, amb equips certificats i al dia en les últimes tecnologies.

Per als professionals:

- Accés a formació de qualitat dins de l'empresa.
- Oportunitat d'acreditar les competències professionals i millorar la projecció laboral.
- Connexió amb les últimes tendències tecnològiques del sector.

QUINS SÓN ELS PASSOS PER COMENÇAR?

1. Contacta amb el Consorci per a la Formació Contínua de Catalunya per saber quines són les alternatives per formar persones de l'empresa. Coneix les instruccions per ser atès [aquí](#).
2. **Defineix les necessitats formatives del teu equip** i revisa els estàndards de competències professionals relacionats amb el sector del videojoc.
3. **Contacta amb centres de formació professional** per cocrear itineraris formatius adaptats a la realitat de l'empresa.
4. **Explora col·laboracions amb incubadores** com [LevelUP \(formació i incubació per a videojocs\)](#) i [GameBCN \(incubadora de videojocs\)](#) per accedir a formacions pràctiques i a nous talents.
5. **Aprofita subvencions i ajudes a la formació contínua** a través del Consorci per a la Formació Contínua de Catalunya.

CASOS PRÀCTICS

Formació interna especialitzada en motors de joc. Kaneda Game ha creat un programa intern de formació continuada en Unity i Unreal Engine, el qual permet que els perfils de desenvolupadors de l'equip puguin especialitzar-se en optimització per a consoles i plataformes mòbils. Això ha millorat la qualitat dels seus videojocs i la seva competitivitat al mercat.

2Awesome Studio: plans de formació en desenvolupament independent. Aquest estudi ha establert un pla de formació per a nous desenvolupadors en què s'ha centrat en programació, *game design* i gestió de projectes. La formació està vinculada a certificacions professionals, per tal d'assegurar que l'equip estigui al dia en les últimes tecnologies.

Thruster Games: aprenentatge a través de projectes pràctics. Com a estudi indie, han implementat un model on les seves persones treballadores es formen constantment a través de la creació de prototips, col·laboracions amb incubadores i participació en *game jams*. Aquest enfocament pràctic els ha permès evolucionar ràpidament dins del sector.

Gameloft: la companyia té un pla de formació anual que permet enfortir els itineraris formatius i professionals de les més de 200 persones treballadores. Un dels temes més rellevants és la formació idiomàtica, tenint en compte el caràcter internacional de l'empresa i l'equip.

Col·laboració entre empreses i centres de formació: empreses com Social Point, IOI Interactive i Gameloft han col·laborat amb centres de formació per crear programació a mida per als seus equips, ajudant a millorar les competències de les seves persones treballadores i alineant-les amb les últimes tendències tecnològiques.

IDEES FORÇA

El disseny de plans de formació interns no és només una inversió en el creixement dels equips, sinó una estratègia per garantir la sostenibilitat i l'èxit de l'empresa. En un sector altament competitiu com el dels videojocs, formar i especialitzar el talent intern permet a les empreses adaptar-se als reptes tecnològics i mantenir-se líders en innovació i desenvolupament.

Les empreses que aposten per la formació contínua no només milloren la seva capacitat productiva, sinó que també retenen talent qualificat i augmenten la seva competitivitat global. La clau és integrar la formació dins de l'ADN empresarial i fer-la part del creixement de cada professional.

MOVIMENT 4. DONAR VISIBILITAT ALS OFICIS I LES OPORTUNITATS DEL VIDEOJOC

La manca de coneixement sobre les sortides professionals dins la indústria del videojoc —un sector històricament masculinitzat— segueix sent un dels grans obstacles per atreure talent qualificat, especialment en el cas de les dones. Moltes persones joves desconeixen la diversitat de rols que existeixen més enllà de la programació, com ara la narrativa interactiva, l'enginyeria de so, la monetització, la UX/UI per a videojocs, el *testing* o la producció, i les dones sovint no visualitzen el sector com una oportunitat per desenvolupar la seva trajectòria formativa i professional

Si volem cobrir aquests rols clau i aconseguir augmentar el nombre de dones en aquest sector tan dinàmic i creatiu, cal fer visibles tant els oficis menys coneguts com les possibilitats reals de creixement professional dins del sector. Aquest canvi requereix una tasca orientadora que ha de venir tant des de les empreses com des dels centres de formació professional, generant vocacions i itineraris clars d'accés a la indústria.

QUÈ IMPLICA PER A L'EMPRESA?

- **Identificar i compartir els perfils més estratègics**, detectant aquells rols difícils de cobrir (especialistes en intel·ligència artificial aplicada a videojocs, dissenyadors d'AR/VR, programadors de xarxes, *testers* de qualitat i productors de gran escala).
- **Identificar les variables que frenen l'accés de les dones** en aquest sector i les que determinen els motius pels quals abandonen la formació professional directament relacionada amb aquest sector.
- **Fer visible la diversitat de rols i itineraris professionals**, tot destacant tant les carreres tècniques com les creatives i de gestió.
- **Apropar la indústria als centres de formació professional** mitjançant l'organització de visites de portes obertes, tallers i activitats pràctiques per a alumnat des de primària fins a batxillerat. Això pot incloure des de *game jams* educatives fins a masterclasses amb professionals del sector.
- **Participar en programes d'orientació professional**, per tal de trencar estereotips de gènere, on els equips de l'empresa comparteixin la seva experiència amb futures persones professionals a través de xerrades, mentories i sessions de *coaching* especialitzat.
- **Participar de manera activa a les fires locals de formació i ocupació**, ja que són instruments clau dels territoris per afavorir el despertar vocacional en aquest sector i donar visibilitat al sector dels videojocs com una oportunitat real, també per a les dones, com l'IndieDevDay (BCN Game Fest), el TalentDevDay, el Mobile World Congress i el DemoDay de GameBCN, per donar a conèixer les oportunitats laborals i els perfils més demandats.
- **Fomentar la connexió entre professionals i empreses a través de comunitats digitals**, com canals de Discord especialitzats, fòrums de desenvolupadors i acceleradores com LevelUp o GameBCN.
- **Dissenyar un pla de comunicació atractiu per a les xarxes socials**, en què es posi el focus en els oficis menys coneguts però amb alta demanda, com, per exemple, els *game economists*, els *sound designers* o els *QA testers*.

QUIN BENEFICI APORTA?

Per a les empreses:

- Ampliació del talent disponible, atraient nous perfils i fomentant vocacions des de les primeres etapes formatives, amb especial atenció al femení.
- Més facilitat per cobrir rols estratègics que sovint costen d'omplir per desconeixement del sector.
- Millora del posicionament de l'empresa com a referent, fent-la atractiva per a futures persones professionals.
- Connexió amb comunitats locals de desenvolupadors i noves generacions de talent.
- Col·laboració, implicació i corresponsabilitat amb els centres de formació professional per dur a terme accions, projectes o formació dual, de manera conjunta com una manera d'incorporar valor afegit i millorar la competitivitat empresarial.

Per als professionals:

- Coneixement més clar sobre les sortides professionals reals dins el sector, especialment dones.
- Més opcions per accedir a experiències pràctiques, tant a través de formacions com de col·laboracions amb empreses.
- Oportunitats de *networking* amb persones professionals del sector.

QUINS SÓN ELS PASSOS PER COMENÇAR?

1. **Participa en esdeveniments de talent** com el [TalentDevDay](#) o fires de videojocs per donar a conèixer els perfils professionals més demandats.

2. **Col·labora amb centres de formació professional** per fer ponències, processos d'acompanyament o mentories o workshops i captar nou talent per a la teva empresa, especialment femení, actualment al marge del sector.

3. **Coneix la fira més propera amb la qual pots col·laborar per fer visible la teva l'empresa i les ocupacions de la indústria del videojoc.** **Cal fer-ho de** manera activa per promocionar les ocupacions i els perfils professionals demandats per l'empresa, així com els requeriments de competències tecnicoprofessionals, transversals i de base que es requereixen en cada cas.

4. **Obre canals de comunicació directa amb professionals** a través de canals de **Discord especialitzats, comunitats de desenvolupadors/ores i acceleradores** com [LevelUP \(formació i incubació per a videojocs\)](#) i [GameBCN \(incubadora de videojocs\)](#).

5. **Dissenya un pla de comunicació per a les xarxes socials** que s'enfoqui en les oportunitats professionals i els perfils emergents del sector, amb l'objectiu de captar talent que es pugui formar per qualificar-se d'acord amb les demandes de les empreses del sector.

CASOS PRÀCTICS

2Awesome Studio: presència en esdeveniments per connectar amb nous talents

Aquesta empresa ha participat activament en fires com l'IndieDevDay (BCN Game Fest) i ha utilitzat aquestes trobades per identificar nous perfils, fer presentacions sobre les oportunitats laborals dins del seu estudi i mostrar com treballen els diferents equips.

Kaneda Games: creació de tallers per a joves desenvolupadors

L'empresa ha col·laborat amb institucions educatives i ha participat en salons del *gaming* i fires tecnològiques, on ha organitzat xerrades i tallers per a persones en formació. Aquests esdeveniments han servit per introduir nous talents en la realitat del desenvolupament de videojocs i per generar vocacions entre les persones més joves.

Gameloft

L'empresa ha participat en esdeveniments com l'IndieDevDay, el Saló de l'Ensenyament, el Talent Dev Day, o el Saló de l'Ocupació. És una empresa activa que fa una gran tasca en la visualització de les ocupacions vinculades al videojoc i en la generació de vocacions.

Thruster Games: transmissió de coneixement a nous desenvolupadors

Com a empresa indie, ha apostat per compartir recursos i eines amb futurs professionals a través de Discord, tallers pràctics i col·laboracions amb escoles de videojocs com ENTI Barcelona o el CIFO de l'Hospitalet de Llobregat.

IOI Interactive Barcelona: jornada de portes obertes anual

Aquest estudi organitza cada any una trobada a la seva seu on els perfils de desenvolupadors i futurs professionals poden conèixer com funciona un estudi AAA per dins, parlar amb persones expertes i aprendre sobre nous perfils laborals.

DeviCAT

Organitza trobades i accions per donar visibilitat a les diferents professions dins la indústria del videojoc, destacant rols menys coneguts com els *game economists*, els *sound designers* o els *QA testers*. També impulsa la diversitat al sector i treballa per atreure més dones i perfils diversos a la indústria. Aquesta tasca pot reforçar el missatge d'aquest apartat.

INICIATIVES INSPIRADORES PER VISIBILITZAR EL TALENT EMERGENT

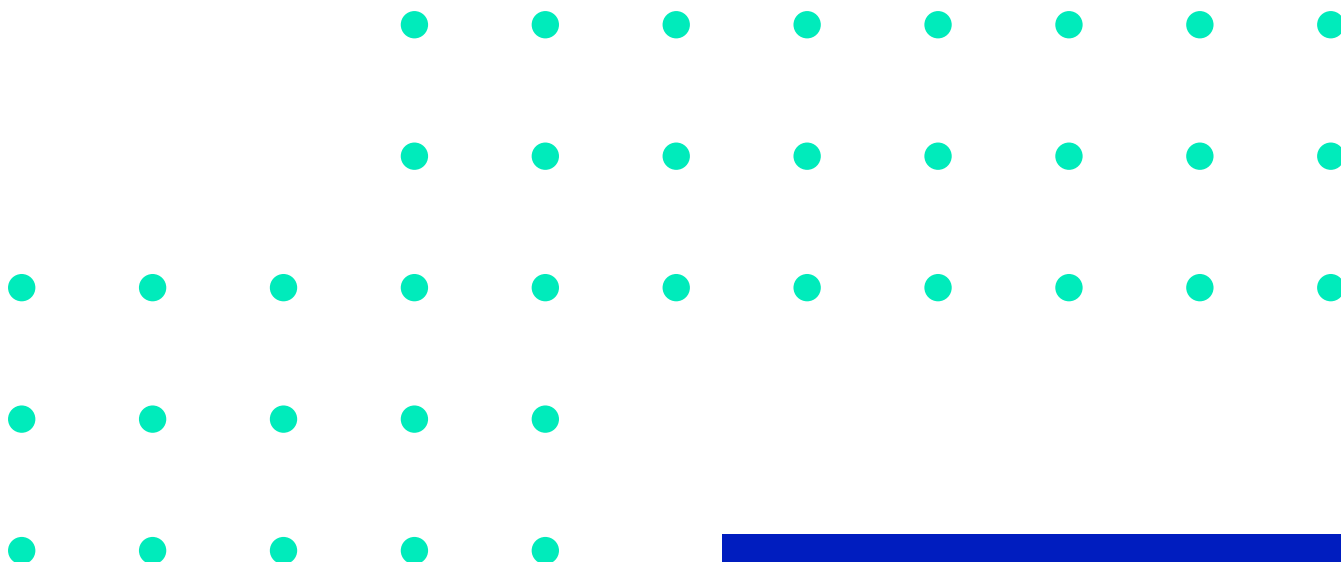
A més dels esdeveniments consolidats com l'IndieDevDay o el TalentDevDay, hi ha altres iniciatives que aporten valor i poden ser aliances clau per visibilitzar els oficis i les oportunitats del sector:

- **Catskills d'Animacions 3D:** competició d'habilitats tècniques per a persones en formació professional, que els permet mostrar el seu talent en disciplines com l'animació 3D o la creació de personatges. Aquest esdeveniment té continuïtat a escala nacional i internacional (Spainskills, Euroskills i Worldskills) i ajuda a posicionar el talent jove com a actiu competitiu.
- **ARGAMES:** una incubadora de videojocs amb un enfocament social, creatiu i experimental, que fomenta nous formats, narratives innovadores i videojocs amb impacte. La seva vocació educativa i comunitària la converteix en un espai clau per vincular FP, cultura i videojocs des d'una mirada inclusiva.
- **Projectes amb centres de recerca:** col·laboracions amb institucions com **DI4CAT, Eurecat, i2CAT o el Barcelona Supercomputing Center (BSC)** poden potenciar l'ús de tecnologies emergents (IA, realitat augmentada, anàlisi de dades, etc.) tant en processos productius com en formació. Aquestes sinergies poden afavorir l'actualització curricular i el desenvolupament de perfils avançats.

IDEES FORÇA

La indústria del videojoc té una gran varietat d'oficis i oportunitats laborals, però encara falta visibilitat per atreure talent qualificat. Especialment, cal atreure talent femení en un sector històricament masculinitzat. Si volem garantir el futur del sector, cal que les empreses i els centres de formació professional treballin conjuntament per mostrar itineraris clars i fer visibles els perfils més demandats.

Una indústria que comunica bé les seves oportunitats professionals és una indústria que atrau talent i creix amb força. Donar a conèixer aquestes opcions des de les primeres etapes educatives i fomentar la connexió entre les persones aprenents i les empreses és clau per consolidar el sector dels videojocs a Catalunya. A més, cal impulsar una orientació professional lliure d'estereotips de gènere per atreure talent femení.



MOVIMENT 5. DETECTAR LES NECESSITATS FORMATIVES DEL SECTOR

Per mantenir-se competitiva i preparada per al futur, la indústria del videojoc ha d'estar en constant actualització. Les tecnologies evolucionen ràpidament i les necessitats de talent canvien contínuament. Les empreses han de detectar quines competències són clau per als seus projectes i han de col·laborar amb els centres de formació professional i les universitats per adaptar els programes educatius a la realitat del sector.

Molts estudis de videojocs es troben amb dificultats per trobar persones professionals en àrees especialitzades, com l'animació 3D, la IA aplicada a jocs, la programació de xarxes o la monetització de jocs *free-to-play*, especialment dones. Alhora, hi ha un excés d'oferta en altres àrees menys demandades. Equilibrar aquesta situació és clau per garantir una formació alineada amb el mercat laboral.

QUÈ IMPLICA PER A L'EMPRESA?

- **Detectar els perfils i les competències que falten**, tant actualment com a mig i llarg termini, amb un enfocament especial en rols de difícil cobertura.
- **Col·laborar amb programes de detecció de necessitats** del Departament de Cultura i d'altres institucions per garantir que les demandes empresarials es reflecteixen en els plans formatius.
- **Comunicar els perfils emergents i els nous coneixements tecnològics als centres de formació**, per tal d'assegurar que es prepari talent per a disciplines en creixement (realitat virtual, IA aplicada, nous motors gràfics i consoles de nova generació).
- **Fer un seguiment intern de les competències del personal** per detectar mancances formatives i planificar formacions internes o externes adaptades a les necessitats reals.
- **Participar en iniciatives sectorials, fòrums i taules de treball** que permetin a les empreses expressar les seves necessitats i influir en la creació de programes formatius.
- **Establir aliances amb centres de formació per garantir que la formació professional i universitària respongui a les necessitats del sector del videojoc.**

QUIN BENEFICI APORTA?

Per a les empreses:

- Assegura que els professionals formats encaixen millor amb les necessitats reals del sector.
- Evita l'escassetat de perfils estratègics tot anticipant la formació de nous talents en àrees crítiques.
- Millora la qualitat i la competitivitat del sector del videojoc a Catalunya amb professionals més preparats.
- Facilita el diàleg entre empreses i centres de formació professional, la qual cosa assegura un millor encaix entre educació i indústria.

Per als professionals:

- Garanteix que la seva formació sigui rellevant i valorada per les empreses.
- Augmenta les opcions d'ocupabilitat en un sector amb alta demanda de talent especialitzat.
- Facilita itineraris formatius adaptats a les necessitats reals del mercat.

QUINS SÓN ELS PASSOS PER COMENÇAR?

1. **Consulta l'informe de necessitats formatives del sector del videojoc a Catalunya** per conèixer les tendències actuals.
2. **Participa en espais com la Taula del Videojoc de Catalunya** per fer sentir la veu de la teva empresa en la definició de noves polítiques de formació.
3. **Interactua amb centres de formació professional** per garantir que els currículums formatius s'adaptin a la realitat del sector i a les teves necessitats.
4. **Fes enquestes internes i participa en estudis sectorials** per detectar quines competències necessita el teu equip i les noves tendències tecnològiques.

CASOS PRÀCTICS

Taula del Videojoc: identificació de necessitats formatives

Aquest espai de concertació entre el sector dels videojocs i la Generalitat de Catalunya ha impulsat diverses accions per alinear la formació professional i universitària amb les demandes de les empreses. Gràcies a aquest treball conjunt, s'han detectat mancances en formació específica en IA aplicada, *testing*, monetització i desenvolupament d'entorns virtuals.

Informe "Mind the Gap": diagnosi de la formació en videojocs a Catalunya

Aquest estudi analitza el desajust entre les necessitats de les empreses i la formació oferta als centres universitaris i de formació professional. L'informe destaca diferències entre els coneixements adquirits i les competències reals que es demanen en el mercat laboral, i proposa recomanacions per ajustar els programes educatius a les demandes actuals del sector.

Col·laboració d'empreses per adaptar la formació als perfils reals del mercat

Grans empreses com Gameloft, Sandloft, Social Point, IOI Interactive i Scopely han detectat mancances en perfils especialitzats i han començat a col·laborar amb institucions educatives per desenvolupar formacions específiques en àrees com la monetització, la ciberseguretat aplicada a videojocs i el desenvolupament per a consoles de nova generació.

IDEES FORÇA

L'encaix entre la formació i les necessitats reals del mercat és clau per garantir el creixement del sector del videojoc a Catalunya. Si no es detecten a temps les necessitats emergents, hi haurà una manca de persones professionals preparades, especialment dones, per ocupar llocs estratègics.

Per això, la col·laboració entre empreses i centres de formació professional és essencial per assegurar que el talent emergent arribi amb les habilitats adequades i hi pugui contribuir de manera efectiva des del primer dia.



MOVIMENT 6. **RENOVAR ELS ESTÀNDARDS DE COMPETÈNCIES PROFESSIONALS PER SEGUIR EL RITME DEL SECTOR**

La indústria del videojoc avança a una velocitat vertiginosa, impulsada per tecnologies emergents com la realitat augmentada, la intel·ligència artificial aplicada i les noves plataformes de joc. Aquesta evolució constant genera nous perfils professionals i competències que moltes vegades no estan recollits en els estàndards de competències professionals.

Això genera un desajust entre la formació i les necessitats reals del sector. Per tant, és fonamental que els estàndards de competències professionals evolucionin al mateix ritme, i que les empreses del sector tinguin un paper actiu en aquesta actualització. Participar en la renovació dels estàndards de competències professionals assegura que el talent format arribi preparat i alineat amb les necessitats del mercat.

QUÈ IMPLICA PER A L'EMPRESA?

Identificar els estàndards de competències professionals existents relacionats amb l'activitat de l'empresa (per exemple, Unity, Unreal Engine o disseny d'experiències immersives) i detectar mancances o millores segons l'evolució del mercat.

Descriure els nous perfils professionals que estan emergint (experts en IA per a videojocs, especialistes en narrativa interactiva, desenvolupadors per a realitat augmentada o *game economists*) i proposar actualitzacions del Catàleg d'estàndards de competències professionals.

Promoure l'actualització dels estàndards de competències professionals mitjançant associacions del sector, i assegurar que es recullen les últimes tendències (per exemple, la **programació per a consoles de nova generació, el blockchain aplicat als videojocs o la monetització en jocs free-to-play**).

Participar (si es compleixen els requisits) o interactuar amb els consells sectorials de l'Agència FPCAT, per assegurar que la revisió dels estàndards de competències professionals incorpora les necessitats del sector.

Aportar, si escau, persones expertes de l'equip de l'empresa per col·laborar en la definició de nous estàndards de competències professionals, per tal d'assegurar que reflecteixen les competències clau per al sector.

Provar nous programes formatius en col·laboració amb centres de formació professional, i testejar itineraris que després puguin integrar-se en el sistema oficial.

Comunicar aquestes actualitzacions als centres de formació per garantir que els nous professionals arriben amb coneixements actualitzats.

QUIN BENEFICI APORTA?

Per a les empreses:

- Millora la connexió entre la formació i la realitat del mercat, amb la qual cosa redueix la necessitat de formació addicional per a les noves persones treballadores.
- Facilita la captació de talent preparat amb les últimes competències i tecnologies.
- Evita desajustos entre el que s'ensenya i el que realment necessita el sector, amb la qual cosa es redueixen el temps i els costos d'adaptació de les noves persones treballadores.
- Permet a l'empresa tenir veu en l'evolució dels perfils professionals del futur, la qual cosa ajuda a definir els estàndards de competències professionals del sector.

Per als professionals:

- Accedeixen a formació més actualitzada i alineada amb les demandes reals del mercat.
- Augmenta la seva ocupabilitat, ja que arriben al mercat laboral amb les competències més demandades.
- Facilita la transició cap a nous perfils especialitzats dins la indústria.

QUINS SÓN ELS PASSOS PER COMENÇAR?

1. **Consulta el Catàleg d'estàndards de competències professionals** al portal de la formació professional.
2. **Si detectes mancances en la formació existent**, proposa modificacions a través de la [Taula del Videojoc](#) o participa en estudis sectorials, especialment a l'[informe Necessitats formatives de les empreses de videojocs a Catalunya](#).
3. **Col·labora amb centres de formació professional** per desenvolupar nous programes formatius adaptats a les necessitats actuals de la teva empresa.
4. **Ofereix el teu equip com a part del grup de persones expertes** per revisar i proposar actualitzacions en els estàndards de competències professionals.

IDEES FORÇA

El ritme accelerat de la indústria del videojoc exigeix una renovació contínua dels estàndards de competències professionals. Si aquestes no evolucionen, els nous professionals arriben al mercat amb coneixements obsolets i les empreses han d'invertir en formació addicional.

La solució passa per establir un diàleg constant entre empreses i centres de formació professional perquè els estàndards de competències professionals s'actualitzin de manera més ràpida i eficient. Quan la indústria participa activament en aquest procés, el sector es fa més competitiu, innovador i atractiu per al talent emergent.

CASOS PRÀCTICS

Taula del Videojoc: adaptació de la formació a la realitat del sector.

Aquest espai de col·laboració entre la indústria i la Generalitat de Catalunya ha permès detectar mancances en els currículums de formació professional i universitària i proposar noves línies formatives en IA aplicada a videojocs, *testing* i monetització.

Informe Mind the Gap: necessitat d'actualització dels estàndards de competències professionals.

Aquest estudi ha revelat un desajust entre les competències que s'ensenyen i les que necessiten les empreses, especialment en àrees com el disseny d'experiències immersives, la programació de servidors per a jocs en línia i les *game analytics*.

Social Point i la necessitat de nous perfils en monetització i UX:

aquesta empresa ha detectat que els programes formatius tradicionals no cobreixen disciplines clau com la monetització en jocs *free-to-play* i el disseny d'experiències d'usuari. Per això, ha iniciat col·laboracions amb centres de formació per desenvolupar mòduls específics en aquestes àrees.

MOVIMENT 7. IMPULSAR PROJECTES D'INNOVACIÓ PER MANTENIR-SE AL CAPDAVANT

La innovació és el motor que manté la indústria del videojoc en constant evolució. Les empreses que participen en projectes de recerca i desenvolupament (R+D) tenen més capacitat per explorar noves tecnologies, optimitzar processos i dissenyar experiències de joc més avançades.

Per garantir que aquesta innovació arribi a tota la indústria, cal fomentar la col·laboració entre empreses, centres de formació i agents del sector, per tal d'assegurar que el coneixement es transfereix i es converteix en oportunitats reals per al talent emergent i el creixement empresarial.

QUÈ IMPLICA PER A L'EMPRESA?

Identificar àrees estratègiques d'innovació, com la integració d'**intel·ligència artificial avançada**, **blockchain per a jocs en línia**, **realitat virtual i augmentada**, **optimització de motors gràfics i nous models de monetització**.

Detectar reptes interns que puguin convertir-se en **projectes d'innovació col·laborativa** amb centres de formació i recerca (com millorar el rendiment d'un motor de joc, dissenyar narratives emergents o explorar nous sistemes de *matchmaking*).

Participar en programes de col·laboració en R+D, com **InnovaFP o FuturaFP**, per desenvolupar **prototips, aplicacions innovadores i nous conceptes de joc** en col·laboració amb centres de formació professional.

Plantejar reptes productius reals als centres de formació i permetre que l'alumnat treballi en **nivells de joc, mecàniques innovadores o interfícies d'usuari** seguint metodologies com el **game design thinking**.

Integrar talent emergent en els equips d'innovació, ja sigui a través de **pràctiques, beques o programes d'incubació**, perquè puguin aportar noves idees i desenvolupar solucions per als reptes de l'empresa.

Explorar aliances amb laboratoris i centres de recerca, per aplicar tecnologies disruptives com **l'aprenentatge automàtic, el comportament d'NPCs amb IA o l'animació avançada de personatges** en projectes de videojocs.

Participar en projectes d'innovació europeus i nacionals, com **Horizon Europe o Creative Europe MEDIA**, per aconseguir finançament i posicionar l'empresa a escala global.

QUIN BENEFICI APORTA?

Per a les empreses:

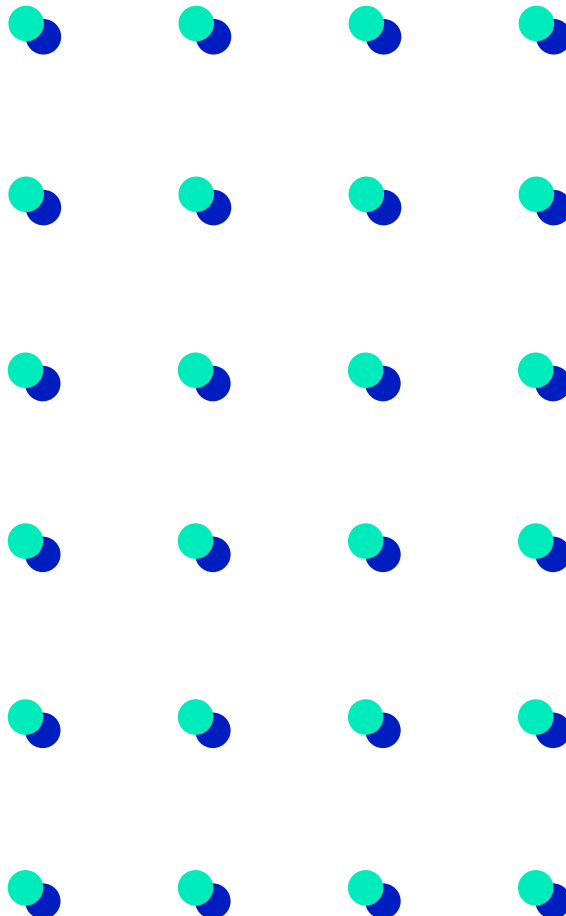
- Dona accés a talent emergent i noves idees per solucionar reptes tecnològics i creatius.
- Facilita la creació de prototips i proves de concepte en col·laboració amb centres de formació i recerca.
- Reforça la posició de l'empresa com a referent en innovació dins el sector del videojoc.
- Millora les oportunitats d'aconseguir finançament per a projectes d'R+D a escala europea i nacional.

Per a les persones professionals i les persones en formació:

- Ofereix oportunitats reals per aplicar coneixements adquirits en entorns professionals i de recerca.
- Augmenta la connexió entre el món acadèmic i la indústria, tot reduint la bretxa entre formació i ocupació.
- Permet especialitzar-se en àrees innovadores amb alta demanda en el mercat laboral.

QUINS SÓN ELS PASSOS PER COMENÇAR?

- **Explora programes d'innovació** com **InnovaFP** (innovafp@xtec.cat) i **FuturaFP** (futurafp@xtec.cat) per col·laborar amb centres de formació en projectes pilot.
- **Participa en esdeveniments i hackatons** per conèixer noves idees i talent, com les **game jams organitzades per CITM**.
- **Associa't a DevCAT** i participa en els seus projectes per impulsar el talent.
- **Contacta amb laboratoris i centres de recerca** per explorar noves tecnologies aplicables als teus jocs.
- **Investiga finançament europeu i nacional** per a projectes d'innovació en videojocs (**Horizon Europe, Creative Europe MEDIA, ACCIÓ**, etc.) que permetran incorporar talent jove en els projectes i col·laborar amb centres de formació professional.



CASOS PRÀCTICS

Game Jam CITM: innovació i creativitat en un format intensiu

El Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia (CITM) organitza *game jams*, on alumnat i professionals desenvolupen videojocs en temps limitat en què apliquen noves mecàniques, IA o interfícies innovadores. Aquest tipus d'esdeveniments són espais d'innovació oberts a empreses que volen explorar nous conceptes.

GameGi (incubadora de videojocs)

Aquest programa d'incubació, desenvolupat a Girona, ofereix a nous equips de desenvolupadors un espai per treballar en projectes reals amb suport empresarial i mentoria d'experts del sector. GameGi connecta centres de formació amb el teixit empresarial del sector dels videojocs i fomenta la creació de nous estudis independents.

DeviCAT: foment de projectes d'innovació al sector

L'Associació de Desenvolupadors i Editors de Videojocs a Catalunya (DeviCAT) ha impulsat iniciatives de recerca i innovació treballant amb institucions públiques i privades per enfortir el sector. Ha col·laborat en projectes de monetització ètica, intel·ligència artificial aplicada al *game design* i creació de models de negoci innovadors.

2Awesome Studio i l'experimentació amb noves mecàniques

Aquest estudi independent ha participat en proves pilot amb centres de formació professional per experimentar amb narrativa emergent i mecàniques adaptatives, aprofitant nous motors gràfics i tècniques d'intel·ligència artificial.

Social Point i el seu laboratori d'innovació

L'empresa ha creat un equip dedicat a R+D intern, el qual experimenta amb sistemes de monetització innovadors, realitat augmentada i nous models de fidelització de jugadors. Així mateix, ha col·laborat amb incubadores com GameBCN per fer tests amb desenvolupadors emergents.

IDEES FORÇA

La innovació no és només una opció, sinó una necessitat per mantenir-se competitiu en la indústria del videojoc. Participar en projectes d'R+D permet a les empreses descobrir noves oportunitats, millorar processos i desenvolupar jocs més avançats.

Però la innovació no es dona en solitari. La col·laboració amb centres de formació, incubadores i programes d'R+D facilita la creació d'ecosistemes creatius on noves idees i tecnologies es transformen en projectes reals.

MOVIMENT 8.

AFAVORIR LA TRANSFERÈNCIA DE CONEIXEMENT ENTRE EMPRESA I FORMACIÓ

La transferència de coneixement és essencial per assegurar que la indústria del videojoc es mantingui competitiva, innovadora i alineada amb les últimes tecnologies i metodologies. Quan les empreses comparteixen la seva experiència amb els centres de formació professional i universitats, es garanteix que els futurs professionals arribin millor preparats i connectats amb les eines reals del sector.

Aquesta col·laboració no només beneficia l'alumnat, sinó que també reforça l'ecosistema local de talent, facilita la captació de nous perfils i permet a les empreses formar professionals segons les seves necessitats estratègiques.

QUÈ IMPLICA PER A L'EMPRESA?

Establir aliances amb centres de formació especialitzats, per garantir que la formació pràctica cobreixi disciplines essencials com **la programació 3D, la producció musical per a jocs o la monetització en jocs free-to-play**.

Aclarir expectatives amb els centres de formació professional, ajustant la col·laboració a les noves demandes tecnològiques (realitat augmentada, metavers o models d'R+D en videojocs).

Participar en programes de formació dual i mentories i oferir **tutories, pràctiques i xerrades** per a futurs desenvolupadors, artistes i dissenyadors.

Facilitar formació tècnica per als docents, a través d'estades a l'empresa o sessions formatives que acostin el professorat als processos productius reals (optimització per a consoles i desenvolupament en Unity i Unreal Engine).

Organitzar jornades de portes obertes i esdeveniments d'intercanvi, perquè els professionals de la formació coneguin de primera mà la realitat del sector.

Avaluar les iniciatives de transferència més útils segons les necessitats estratègiques de l'empresa i prioritzar àrees com el **màrqueting de videojocs**, el **disseny amb blockchain** o els nous models de **monetització**.

Incentivar la participació d'experts del sector en els programes de formació i fomentar el rol de les empreses com a **cocreadores de talent**.

QUIN BENEFICI APORTA?

Per a les empreses:

- Facilita la captació de talent preparat i amb coneixements adaptats a les necessitats del mercat.
- Garanteix un flux continu de professionals qualificats, amb la qual cosa es redueix la inversió en formació interna per adaptar noves persones treballadores.
- Millora el posicionament de l'empresa com a referent en innovació i desenvolupament de talent.
- Ofereix noves oportunitats de col·laboració i creació de xarxes dins l'ecosistema de videojocs.

Per als professionals i l'alumnat:

- Accedeixen a formació pràctica i alineada amb la indústria, la qual cosa augmenta les seves oportunitats laborals.
- Tenen accés directe a mentors i experts del sector, la qual cosa facilita el seu desenvolupament professional.
- Aprenen metodologies i tecnologies actualitzades, la qual cosa accelera la seva adaptació a les necessitats del mercat.

QUINS SÓN ELS PASSOS PER COMENÇAR?

1. **Comparteix coneixement amb la comunitat** a través de programes de mentoria i incubació com acceleradores com [LevelUP \(formació i incubació per a videojocs\)](#) i [GameBCN \(incubadora de videojocs\)](#).
2. **Organitza jornades de portes obertes** a la teva empresa destinada a professionals (personal docent, formador i expert) procedents dels centres de formació professional del Sistema FPCAT.
3. **Col·labora amb DeviCAT** per establir xarxes de mentors i programes d'aprenentatge entre empreses i institucions formatives.
4. **Participa en esdeveniments** com el Mobile World Congress, l'IndieDevDay o el Demo Day de GameBCN per connectar amb talent i centres de formació professional.

CASOS PRÀCTICS

Programa d'incubació GameBCN: de la formació al mercat

GameBCN ofereix mentoria i suport a equips en fase de desenvolupament de videojocs i proporciona formacions i assessorament per part d'especialistes del sector. Això facilita la transició de l'alumnat al món laboral i connecta empreses amb nous talents.

Programa Indie Games TRS: foment de la connexió entre recerca i indústria

Aquesta iniciativa de l'Ajuntament de Terrassa i el CITM és un congrés que uneix professionals del sector indie amb la recerca acadèmica, amb la qual cosa fomenta la col·laboració entre centres educatius i la indústria del videojoc.

Col·laboració de DeviCAT en la creació de programes d'aprenentatge

L'Associació de Desenvolupadors i Editors de Videojocs de Catalunya (DeviCAT) ha impulsat xarxes de mentors i projectes educatius per tal d'ajudar a adaptar la formació a les necessitats del sector.

GameJam BCN com a eina per acostar empreses i centres de formació professional

Moltes empreses utilitzen les *game jams* per detectar talent, provar noves idees i fomentar la formació pràctica. GameJam BCN actua com a pont entre centres de formació, empreses i desenvolupadors independents, i facilita la col·laboració i la transmissió de coneixement en un ambient dinàmic i experimental.

IDEES FORÇA

La transferència de coneixement entre empreses i formació és essencial per mantenir el sector del videojoc en constant evolució. Si volem que els nous professionals arribin realment preparats per a la indústria, és imprescindible que les empreses participin activament en la seva formació.

Aquesta connexió no només facilita la incorporació de talent qualificat, sinó que també ajuda les empreses a estalviar temps en processos d'adaptació i a consolidar el seu lideratge dins del sector. Quan l'empresa forma part del procés educatiu, es genera un ecosistema més ric, innovador i competitiu.

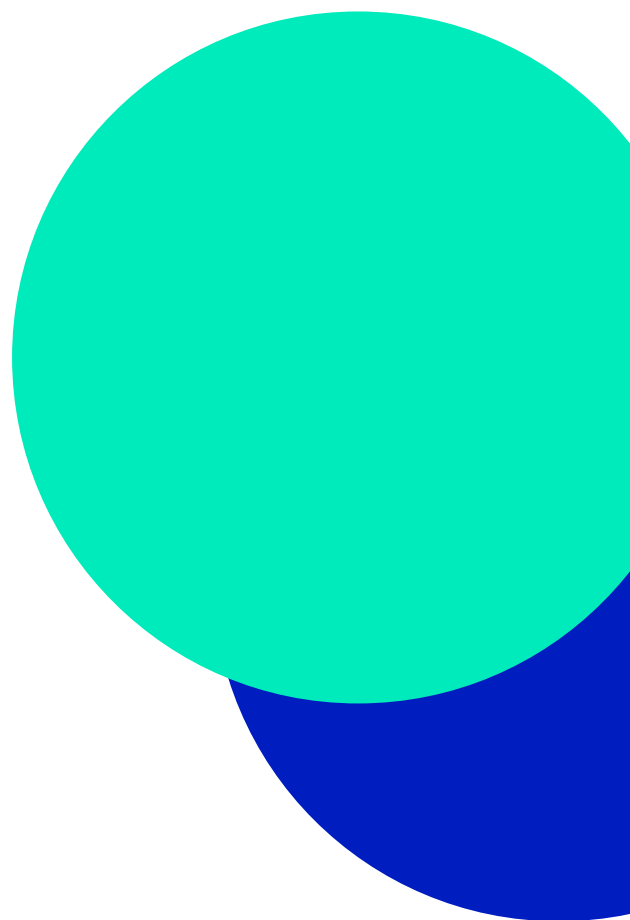
Per això, apostar per la transferència de coneixement no és només un benefici per a les escoles o l'alumnat, sinó també una inversió estratègica per a la indústria. Les empreses que comparteixen la seva experiència no només formen professionals, sinó que construeixen el futur del sector.

MOVIMENT 9.

APORTAR TECNOLOGIA I EQUIPAMENT PER A UNA FORMACIÓ REAL I ACTUALITZADA

La indústria del videojoc avança a un ritme accelerat, impulsada per noves tecnologies, *engines* de desenvolupament i eines d'optimització. Per això, és fonamental que l'alumnat tingui accés a tecnologia actualitzada i eines professionals durant la seva formació, per tal de garantir que el talent emergent arribi preparat per treballar amb els estàndards reals del sector.

La col·laboració entre empreses i centres de formació cedint programari, equipament i recursos permet reduir la bretxa entre la teoria i la pràctica, la qual cosa fa que els futurs desenvolupadors, artistes i dissenyadors estiguin familiaritzats amb les eines reals del mercat.



QUÈ IMPLICA PER A L'EMPRESA?

Detectar necessitats de material i tecnologia **dels centres educatius per:**

Detectar necessitats tecnològiques dels centres educatius i **identificar mancances** en programari d'animació, *engines* de joc, eines d'efectes especials o equipament de realitat virtual.

Cedir llicències i equipament professional **als centres perquè l'alumnat treballi amb les mateixes eines que fan servir els estudis del sector (Unity, Unreal Engine, Maya, Blender, biblioteques sonores, textures, etc.).**

Aprofitar equips obsolets **donant-los una segona vida com a material didàctic en centres de formació professional, especialment per a pràctiques en processos clau del desenvolupament de videojocs.**

Crear bases de dades i recursos compartits, i **proporcionar elements** com música, efectes sonors, models 3D i textures **perquè l'alumnat pugui utilitzar-los en projectes educatius.**

Establir aules taller compartides **entre empreses i centres de formació professional i facilitar espais per al desenvolupament de prototips i videojocs experimentals.**

Participar en projectes de recerca aplicada, **en què s'explorin** noves metodologies i eines educatives **per a videojocs, com l'ús d'IA per optimitzar assets, la realitat augmentada o la creació de videojocs basats en dades.**

Crear programes d'accés a llicències i beques tecnològiques per tal d'**oferir suport tècnic i software** a l'alumnat amb talent però sense accés a recursos avançats.

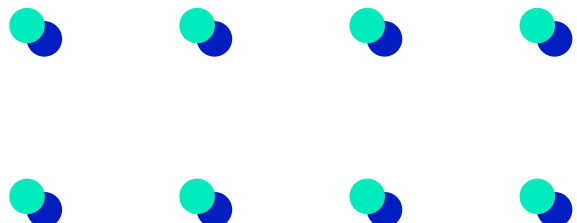
QUIN BENEFICI APORTA?

Per a les empreses:

- Permet formar professionals amb un nivell d'adaptació immediat al mercat, amb la qual cosa es redueix la inversió en formació interna.
- Dona una segona vida a tecnologia i equipament, i se n'optimitza l'ús a través de la formació.
- Reforça la posició de l'empresa com a referent tecnològic i formador dins el sector del videojoc.
- Facilita la creació d'un ecosistema local de talent connectat amb les tecnologies més avançades.
- Obre noves oportunitats per al personal de l'empresa, que pot diversificar rols com a formadors, mentors i assessors tecnològics.

Per als centres de formació professional i persones en formació:

- Accés a tecnologia i eines professionals actualitzades, tot facilitant una formació alineada amb els estàndards reals del sector.
- Possibilitat de treballar amb programari i recursos que serien inaccessibles per limitacions de pressupost.
- Oportunitat de desenvolupar projectes pràctics amb el suport d'empreses, la qual cosa augmenta l'experiència i l'ocupabilitat de l'alumnat.



QUINS SÓN ELS PASSOS PER COMENÇAR?

1. **Estudia la possibilitat de cedir tecnologia i equipament als centres de formació professional** i identifica quines eines poden beneficiar la formació d'alumnat.
2. **Col·labora amb hubs tecnològics i centres d'innovació** per establir espais de desenvolupament compartits.
3. **Ofereix suport tècnic o accés a software professional** a través de beques tecnològiques o programes d'accés a llicències de desenvolupament.
4. **Explora programes de finançament i subvencions per a la innovació en educació tecnològica** per optimitzar els costos d'aquestes iniciatives.

CASOS PRÀCTICS

Ubisoft, Social Point i Gamelove

Aquestes empreses han cedit material, *software* i recursos a centres de formació professional per garantir que l'alumnat tingui accés a les mateixes eines que s'utilitzen en el desenvolupament professional de videojocs.

Unity i Unreal Engine: programes educatius per a desenvolupadors

Unity i Epic Games han impulsat programes d'accés gratuït a les seves eines per a centres de formació i universitats, amb la qual cosa han facilitat que l'alumnat aprengui directament amb els *engines* més utilitzats per la indústria.

Social Point i la cessió de llicències i equipament

L'estudi Social Point ha col·laborat amb diversos centres de formació professional i els ha proporcionat programari especialitzat i equipament per facilitar l'aprenentatge d'alumnat en disciplines com el *game design*, la monetització i el *testing*.

DeviCAT i el seu suport a la formació en tecnologia

L'Associació de Desenvolupadors i Editors de Videojocs de Catalunya (DeviCAT) ha col·laborat en la implementació de laboratoris tecnològics en centres de formació professional i ha facilitat accés a *software* i recursos.

GameBCN i l'ús de tecnologia avançada per a incubació de talent

La incubadora GameBCN ha creat espais de treball equipats amb tecnologia punta i ha permès als equips incubats accedir a *hardware* i *software* de primer nivell per desenvolupar videojocs en condicions professionals.

IDEES FORÇA

L'accés a tecnologia i eines professionals és clau per garantir una formació de qualitat en el sector del videojoc. Sense tecnologia actualitzada, els nous professionals arriben al mercat amb una formació desfasada i sense experiència en les eines reals de producció.

Apostar per la cessió d'equipament, de llicències de *software* i d'espais compartits entre empreses i centres de formació professional permet reduir aquesta bretxa i crear un ecosistema on el talent emergent pugui desenvolupar-se amb les mateixes eines que exigeix la indústria.

Quan les empreses inverteixen en la formació tecnològica del futur talent, no només ajuden a millorar l'educació, sinó que asseguren la sostenibilitat i la competitivitat del sector, amb la qual cosa creen una base de professionals preparats per afrontar els reptes del desenvolupament de videojocs des del primer dia.



MOVIMENT 10. **PARTICIPAR ACTIVAMENT EN CENTRES DE FORMACIÓ PROFESSIONAL INTEGRADA**



Els centres de formació professional integrada i els centres d'excel·lència són punts estratègics per connectar el talent emergent amb les necessitats reals de la indústria del videojoc. Aquests centres combinen formació inicial, contínua i ocupacional, i ofereixen un espai ideal perquè les empreses participin en la definició dels programes formatius i en la preparació dels futurs professionals.

La implicació activa de les empreses en la governança i els programes formatius d'aquests centres permet ajustar l'oferta educativa als canvis constants del sector, garantint una inserció laboral eficient i alineant formació, innovació i ocupació.

QUÈ IMPLICA PER A L'EMPRESA?

Detectar i col·laborar amb centres referents en formació professional integrada, i participar en els **consells de formació i empresa** per assegurar que els continguts formatius **responen a les necessitats actuals i futures del sector** (VR, AR, IA per a videojocs, etc.).

Aportar coneixement estratègic sobre la demanda laboral i contribuir a orientar **els itineraris de formació, la diversitat creativa i la inclusió laboral en un sector altament especialitzat**.

Participar en la gestió i el seguiment de la formació dual, amb l'ofertament de places en projectes reals d'empresa, com **el desenvolupament de jocs en temps real, l'optimització d'IA aplicada o la creació de mecàniques interactives avançades**.

Col·laborar en l'actualització del professorat, tot facilitant **estades tècniques i formacions internes** perquè els equips docents estiguin al dia en motors de joc, animació 3D, monetització i noves tecnologies.

Proporcionar equipaments i espais formatius i apropar **tecnologies d'avantguarda als centres** (*hardware* per a VR, programari d'animació, plataformes de *testing*, servidors per a jocs en línia, etc.) per millorar la **qualitat dels aprenentatges i l'adaptació a la realitat del mercat**.

Promoure projectes col·laboratius entre centres i empreses, per tal de fomentar la innovació i **crear sinergies entre l'alumnat i professionals del sector**.

QUIN BENEFICI APORTA?

Per a les empreses:

- Accés directe a talent format específicament segons les metodologies i les eines de l'empresa.
- Connexió amb els espais clau on es forma el talent del futur, facilitant la captació de professionals.
- Garantia que els programes formatius evolucionen al ritme de la indústria, cobrint noves tecnologies i necessitats.
- Millora de la qualificació dels equips docents, assegurant una formació més precisa i actualitzada.
- Consolidació de l'empresa com a referent en la indústria i en el desenvolupament educatiu i econòmic del territori.

Per als centres de formació i l'alumnat:

- Accés a projectes reals i pràctiques en empreses punteres del sector.
- Connexió entre formació i ocupació, facilitant la inserció laboral immediata.
- Actualització constant dels continguts formatius segons les demandes del mercat.

QUINS SÓN ELS PASSOS PER COMENÇAR?

1. **Identifica centres de formació professional integrada especialitzats en videojocs** i contacta-hi per establir col·laboracions.
2. **Consulta el centre d'excel·lència en tecnologia a Catalunya**, per participar en les seves iniciatives i oferir suport a la innovació educativa.
3. **Proposa projectes conjunts amb els centres de formació professional**, des de la **capacitació en noves tecnologies fins al desenvolupament de prototips amb alumnat en pràctiques**.
4. **Participa en els consells de formació i empresa que tenen els centres de formació professional integrada**, per incidir en l'oferta formativa i en els currículums, de manera que s'adaptin a les necessitats actuals del mercat.

CASOS PRÀCTICS

DeviCAT, com a associació que representa una part significativa del teixit empresarial del sector, pot tenir un **rol estratègic com a agent facilitador**. Pot actuar com a interlocutor amb l'Administració per **impulsar convenis marc**, participar en **la definició de programes de formació dual** i assessorar les empreses en la seva col·laboració amb centres de formació professional.

Així mateix, es proposa establir **línies d'ajut específiques** per a estudis **independents o no constituïts com a empresa**, però que ja hagin publicat videojocs. Aquesta mesura ajudaria a integrar a l'ecosistema formatiu petits estudis amb alt potencial creatiu, que sovint queden exclosos de les convocatòries habituals de suport i formació.

IDEES FORÇA

Les empreses de videojocs han de deixar de ser simples receptores de talent i convertir-se en actors clau en la seva formació.

Participar en centres de formació professional integrada i centres d'excel·lència no només ajuda a formar professionals millor preparats, sinó que també permet a les empreses influir en la creació dels perfils que necessiten, amb la qual cosa es redueix la bretxa entre formació i ocupació.

Quan les empreses es corresponsabilitzen en la formació del talent emergent, s'asseguren que els nous professionals arribin al mercat amb les habilitats i coneixements necessaris per ser productius des del primer dia.

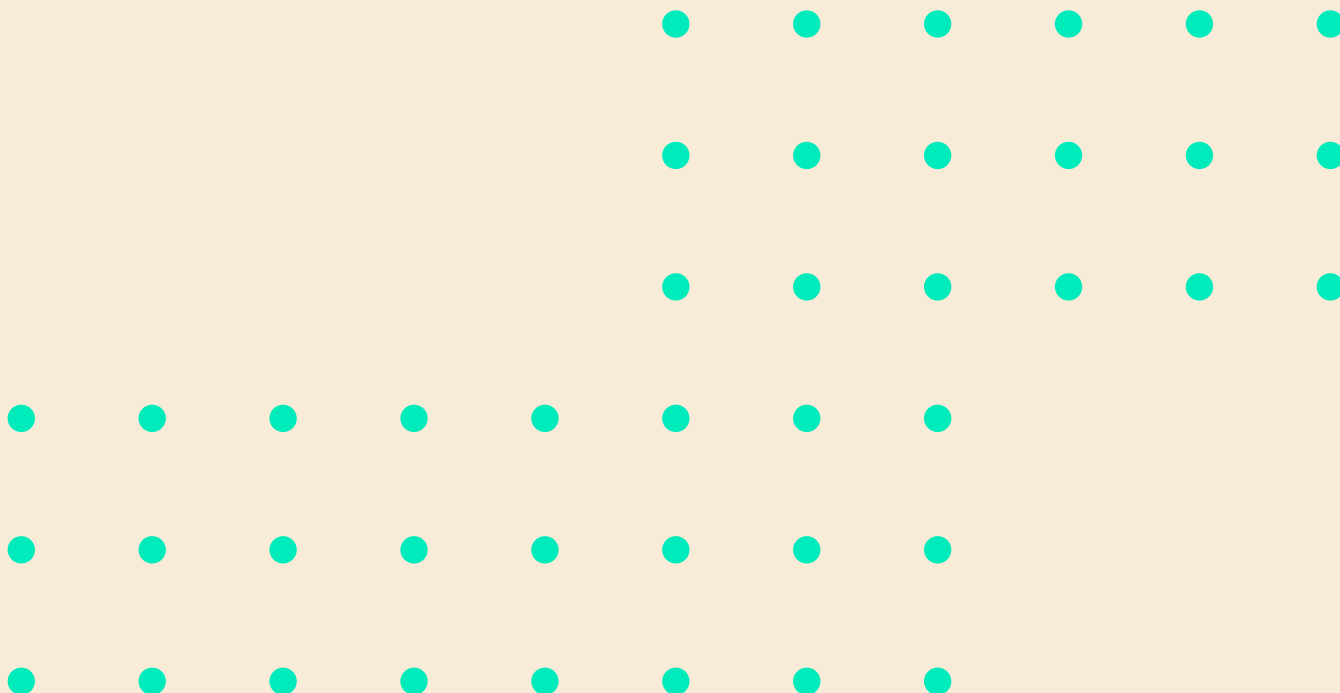
Així, el sector del videojoc a Catalunya es consolida com un referent, amb un sistema formatiu àgil, connectat amb la realitat del mercat i capaç de generar professionals altament qualificats.



ANNEX 1.

EL SISTEMA FPCAT AL GOVERN DE LA GENERALITAT DE CATALUNYA

El Sistema FPCAT està integrat per cinc unitats dins de l'estructura de la Generalitat de Catalunya, cadascuna amb funcions específiques que contribueixen al desenvolupament i la coordinació de la formació professional al territori català. Aquestes unitats són les següents:



1. SECRETARIA GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL

Funcions:

- Defineix i impulsa les polítiques de formació i qualificació professionals.
- Elabora propostes i línies d'actuació en matèria de formació i qualificació professionals.
- Coordina la integració del Sistema FPCAT.

2. DIRECCIÓ GENERAL DE FORMACIÓ PROFESSIONAL

Funcions:

- Planifica i gestiona l'oferta de formació professional en l'àmbit educatiu.
- Dissenyà currículums adaptats a les necessitats productives i socials.
- Impulsa la formació dual.
- Coordina les accions per garantir la qualitat i la innovació en la formació professional.

3. AGÈNCIA FPCAT

Funcions:

- Planifica estratègies i accions per integrar les diferents ofertes formatives.
- Vetlla per l'adequació de la formació professional a les necessitats del mercat laboral.
- Promou la col·laboració entre els agents socials i econòmics i el Sistema FPCAT.
- Impulsa l'orientació professional lliure d'estereotips de gènere sobre la base dels interessos professionals i les vocacions de les persones i la realitat del mercat de treball, d'acord amb el model d'orientació professional del Sistema FPCAT.
- Col·labora amb les fires locals de formació i ocupació de Catalunya com a instruments clau per promoure el despertar vocacional, d'acord amb el model de Fira FPCAT.
- Gestiona el Servei d'acreditació de competències professionals.
- Gestiona el Catàleg d'estàndards de competències professionals.

4. SERVEI PÚBLIC D'OCUPACIÓ DE CATALUNYA (SOC)

Funcions:

- Planifica, coordina i gestiona les accions de formació professional per a l'ocupació.
- Vetlla per la qualitat de les accions formatives adreçades a persones treballadores i desocupades.
- Col·labora amb altres institucions per garantir la coherència i la complementarietat entre la formació professional del sistema educatiu i la formació per a l'ocupació.

5. CONSORCI PER A LA FORMACIÓ CONTÍNUA DE CATALUNYA (CONFORCAT)

Funcions:

- Coordina i promou la formació contínua de les persones treballadores ocupades.
- Detecta les necessitats formatives dels sectors productius.
- Dissenyà i gestiona programes de formació per a l'actualització i la millora professional.
- Potencia la qualificació, amb la qual cosa permet per millorar la competitivitat empresarial i la capacitació professional.

Aquestes cinc unitats treballen de manera coordinada per garantir un sistema integrat de formació professional a Catalunya, el qual afavoreixi la qualificació de les persones i respongui a les necessitats del mercat laboral i de la societat.

ANNEX 2.

RELACIÓ DE CENTRES DE FORMACIÓ PROFESSIONAL

Centre de referència nacional

Un **centre de referència nacional (CRN)** és un centre públic especialitzat que té com a missió impulsar la innovació, l'experimentació i la transferència de coneixement en formació professional dins d'un sector productiu concret, amb l'objectiu d'adaptar-se als canvis del mercat laboral i millorar la qualificació dels professionals. Actua com a referent estatal per detectar necessitats formatives emergents, desenvolupar nous continguts i metodologies i assessorar els agents del sistema de formació professional.

En el cas del sector del videojoc, el [Centre d'Innovació i Formació per l'Ocupació de l'Hospitalet de Llobregat](#) és el **centre de referència** per a les famílies professionals vinculades al sector audiovisual i les tecnologies creatives, i és un espai clau per a la formació especialitzada, la innovació tecnològica i l'impuls de projectes d'alt valor afegit relacionats amb el desenvolupament de videojocs i entorns digitals.

Centre d'excel·lència

Un **centre d'excel·lència** és un centre de formació professional reconegut per oferir una formació d'alta qualitat, especialitzada i orientada a la innovació, la transferència de coneixement i la connexió directa amb els sectors productius estratègics. Aquests centres tenen com a objectiu liderar el desenvolupament de projectes innovadors, actualitzar metodologies docents i impulsar la competitivitat dels territoris a través d'una formació adaptada a les necessitats del mercat laboral.

En el cas del sector del videojoc i la digitalització, l'[Institut Tecnològic de Barcelona](#) és un **centre d'excel·lència** especialitzat en l'àmbit digital i tecnològic, i destaca com un referent en la formació de perfils professionals en àrees com el desenvolupament de videojocs, la ciberseguretat, la programació avançada i la realitat virtual, entre d'altres. La seva col·laboració amb empreses del sector permet garantir una formació capdavantera, alineada amb les darreres tendències i necessitats del mercat.

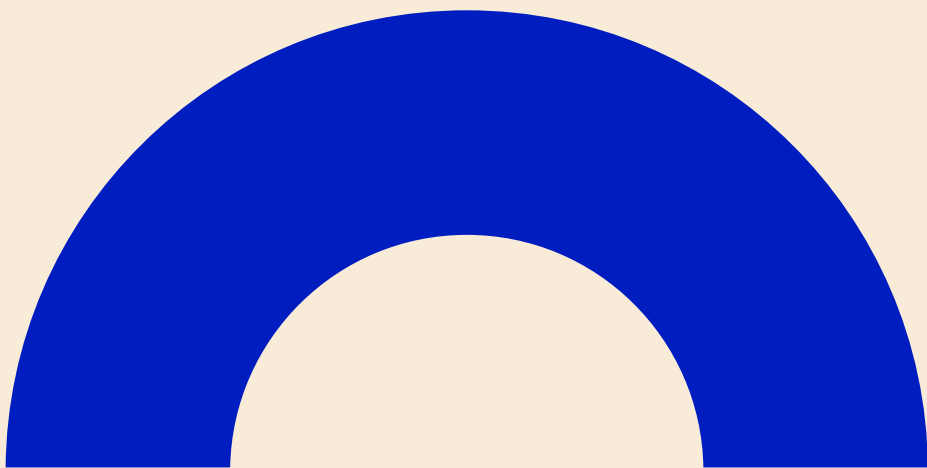


ANNEX 3.

RELACIÓ
D'EMPRESSES DE
LA INDÚSTRIA
DEL VIDEOJOC

Empreses del videojoc a Catalunya. 2024

Totes les empreses



ANNEX 4.

PERFIS PROFESSIONALS MÉS DEMANDATS

La indústria del videojoc requereix una gran diversitat de perfils professionals, tant tècnics com creatius i de gestió. Aquests són alguns dels perfils més demandats, segons el portal [Videojocs Catalans](#):

Programació:

- Programador/a de motors gràfics
- Programador/a de jugabilitat (*gameplay*)
- Programador/a d'intel·ligència artificial
- Programador/a de xarxes
- Programador/a d'eines

Art i disseny:

- Artista conceptual
- Artista 3D
- Animador/a
- Artista tècnic/a
- Dissenyador/a de joc (*game designer*)
- Dissenyador/a de nivells
- Dissenyador/a d'experiència d'usuari (UX) i interfícies (UI)

So:

- Dissenyador/a de so
- Compositor/a musical

Producció:

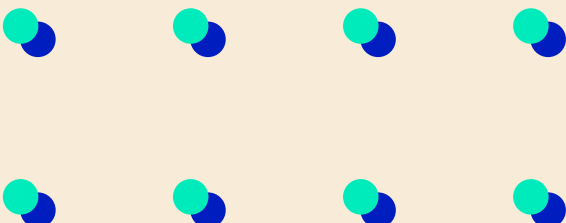
- Productor/a de videojocs
- Gestor/a de projectes

Qualitat i manteniment:

- *Tester/QA*
- Responsable de LiveOps

Comunicació i màrqueting:

- Gestor/a de comunitats (*community manager*)
- Responsable de màrqueting





ANNEX 5.

COMPROMÍS DE TOTS ELS ACTORS DEL VIDEOJOC

Aquest document proposa 10 moviments clau per millorar la captació i el desenvolupament del talent en la indústria del videojoc. Aquest quadre operatiu ofereix un primer pas pràctic adaptat a cada realitat sobre què podria fer cadascun dels actors.

Actor

Acció suggerida

Estudis de videojocs

Participar en formació dual, oferir mentories o rebre persones en pràctiques.

Microempreses

Oferir col·laboració puntual (p. ex., *jams*, xerrades o mentories curtes).

Centres de formació professional

Actualitzar continguts amb empreses locals i detectar rols emergents.

Personal docent i persona experta formadora

Fer estades a empreses i incorporar eines i tecnologies actuals.

Administracions

Crear línies d'ajut específiques per a la formació professional + empresa o per a estudis independents.

Clústers i associacions sectorials

Impulsar convenis marc, ajuts i programes sectorials.

ANNEX 6.

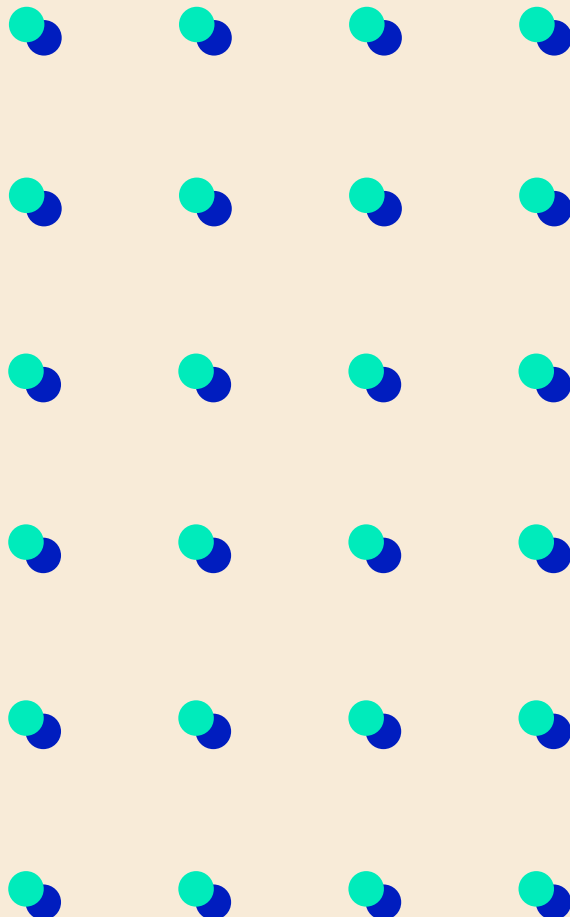
SEGUIMENT I INDICADORS D'IMPACTE

Per tal d'avaluar la utilitat de les accions i fer-ne seguiment, es proposen alguns indicadors que poden ser útils per a empreses, centres de formació i l'Administració. Aquesta informació permet mesurar l'impacte real de la col·laboració i ajustar estratègies:

Aquests indicadors han de tenir sempre present la perspectiva de gènere. A més, són orientatius i poden adaptar-se segons la mida i els objectius de cada actor. Es recomana revisar-los anualment i fer-ne ús per a informes d'impacte o memòries de responsabilitat sectorial.

Indicadors recomanats:

- **Percentatge de persones en formació dual contractat** al cap de sis mesos.
- **Nombre de col·laboracions actives** entre empreses i centres de formació professional.
- **Nombre de persones professionals acreditades en estàndards de competències professionals** (art, programació, *testing*, etc.).
- **Nombre de projectes d'innovació** cocreats entre empreses i centres de formació professional.
- **Nombre d'empreses amb plans interns de formació** basats en estàndards de competències professionals.
- **Participació d'empreses en esdeveniments de visibilització** (xerrades, *jams*, fires).
- **Nombre de docents que han fet estades en empreses** del sector.
- **Presència femenina en perfils tècnics** dins dels programes de formació dual.
- **Nombre de nous perfils professionals emergents identificats** i incorporats als currículums.





ANNEX 7.

RECURSOS ÚTILS PER SALTAR DE PANTALLA

Per facilitar l'aplicació de les propostes d'aquest document, es recullen aquí recursos pràctics, guies i enllaços d'interès:

Formació dual i col·laboració amb centres

- Guia de la formació dual: gestiofpdual.educacio@gencat.cat
- Centres de formació professional vinculats al sector del videojoc: <https://fp.gencat.cat/>

Acreditació de competències professionals

- Portal de l'Agència FPCAT

Subvencions i formació contínua

- Consorci per a la Formació Contínua de Catalunya: <https://www.conforcat.cat/>

Incubadores i acceleradores

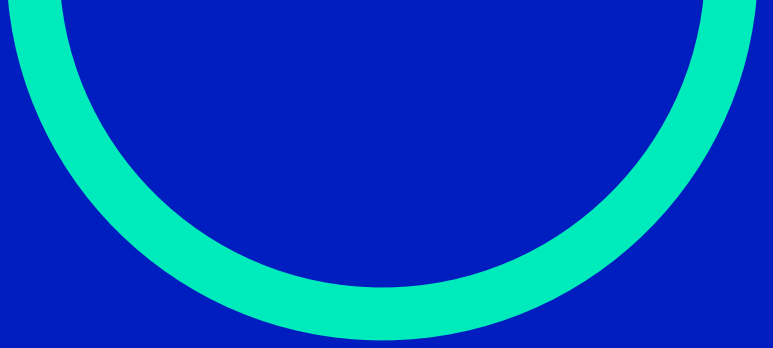
- GameBCN: <https://gamebcn.co/>
- LevelUp: <https://www.levelup.cat/>
- ARGAMES (en desenvolupament): [Twitter ARGAMES](#)
- GameGi Girona: <https://gamegi.cat>

Esdeveniments i visibilització

- IndieDevDay (BCN Game Fest): <https://indiedevday.es>
- Talent Dev Day: <https://talentdevday.com>
- Catskills d'Animació 3D: <https://catskills.cat>

Xarxes, clústers i centres de recerca

- DeviCAT: <https://devicat.cat>
- DI4CAT: <https://di4cat.cat>
- Eurecat: <https://eurecat.org>
- i2CAT: <https://i2cat.net>
- Barcelona Supercomputing Center (BSC): <https://www.bsc.es>



Direcció General d'Innovació i Cultura Digital
Departament de Cultura
Generalitat de Catalunya

[🌐 cultura.gencat.cat/ca/temes/cultura-digital](https://cultura.gencat.cat/ca/temes/cultura-digital)
[✉ innovacio.cultura@gencat.cat](mailto:innovacio.cultura@gencat.cat)
[📖 Blog de Cultura Digital](#)

[✂ @culturadigicat](#)
[@culturadigicat](#)
[🗨 Discord Creativitat Digital](#)



**Generalitat
de Catalunya**