



INFORME
DE FERIA

2024



GDC / Game Developers Conference

San Francisco
18-22 de marzo de 2024

Oficina Económica y Comercial
de la Embajada de España en Los Ángeles

Este documento tiene carácter exclusivamente informativo y su contenido no podrá ser invocado en apoyo de ninguna reclamación o recurso.

ICEX España Exportación e Inversiones no asume la responsabilidad de la información, opinión o acción basada en dicho contenido, con independencia de que haya realizado todos los esfuerzos posibles para asegurar la exactitud de la información que contienen sus páginas.

icex



INFORME
DE FERIA

5 de abril de 2024
Los Ángeles

Este estudio ha sido realizado por
Alejandra Pérez Catalá

Bajo la supervisión de la Oficina Económica y Comercial
de la Embajada de España en Los Ángeles

<http://estadosunidos.oficinascomerciales.es>

© ICEX España Exportación e Inversiones, E.P.E.

NIPO: 224240140



Índice

1. Perfil de la Feria	4
1.1. Ficha técnica	4
1.2. Sectores y productos representados	6
2. Descripción y evolución de la Feria	7
2.1. Ubicación	7
2.2. Servicios ofrecidos	7
2.3. Datos estadísticos de participación	8
2.4. Actividades paralelas de la feria	8
2.5. Participación española	9
3. Tendencias y novedades presentadas	12
3.1. Tendencias por producto	13
4. Anexos	14
4.1. Transporte (a y desde la feria)	14
4.2. Servicios dentro del recinto ferial	14
4.3. Recomendaciones	15
4.4. Direcciones de interés	15
4.5. Otros datos de interés	16



1. Perfil de la Feria

1.1. Ficha técnica

Game Developers Conference (GDC)

Fechas de celebración del evento: 18-22 de marzo de 2024

Fechas de la próxima edición: 17-21 de marzo de 2025

Periodicidad: Anual

Número de ediciones: 38

Lugar de celebración: Moscone Convention Center, 747 Howard Street, San Francisco, CA 94103, Estados Unidos

Horario de la feria: Lunes 18, martes 19 y jueves 21 de 9:30 a 18:30, miércoles 20 de 9:00 a 18:00 y viernes 22 de 10:00 a 16:00.

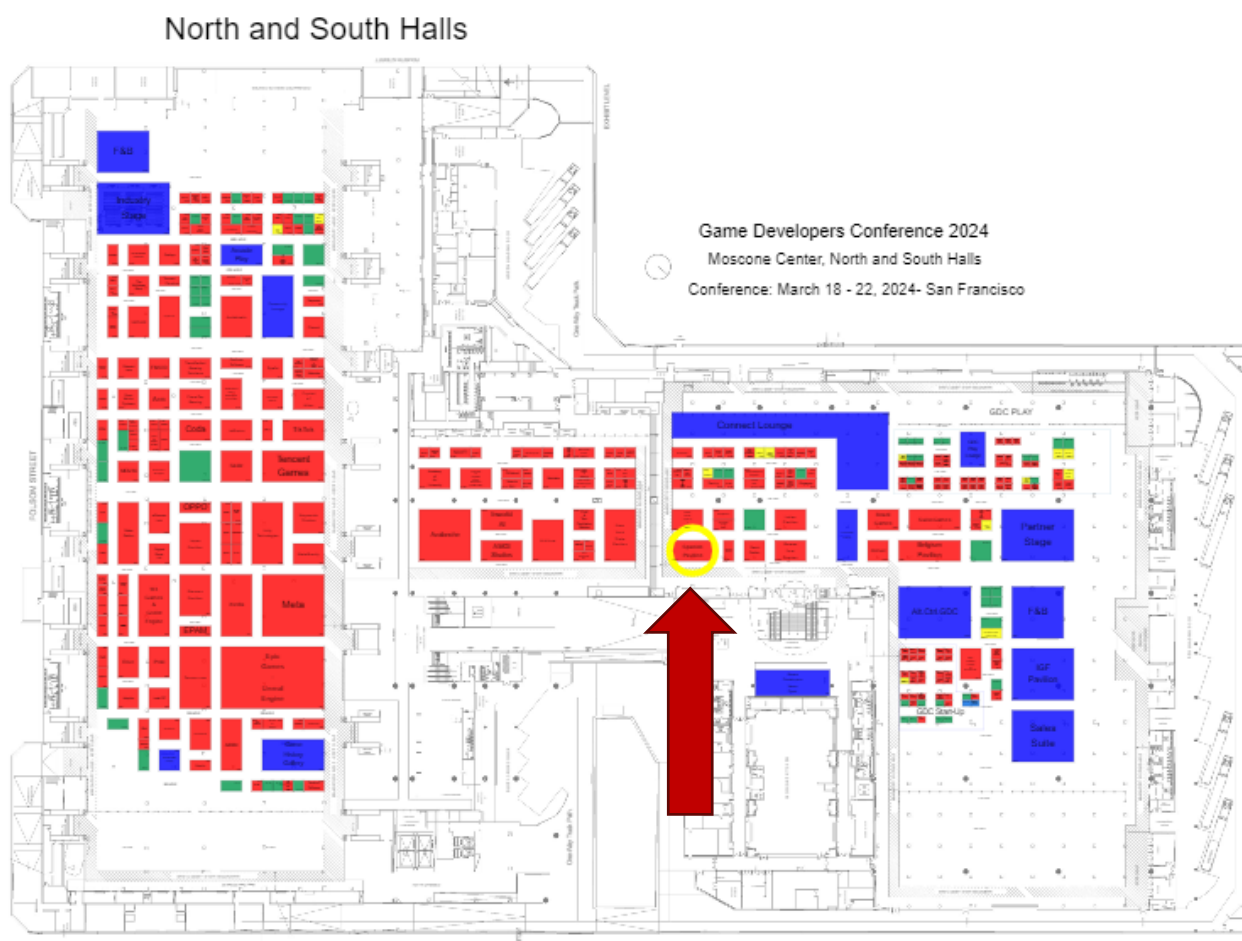
Precios de entrada y del espacio:

Tipo de entrada	Precio
All Access Pass	2.349 USD
Core Pass	1.599 USD
Summits Pass	1.049 USD
Expo Pass	299 USD
Audio Pass	999 USD
Independent Games Summit Pass	499 USD
Friday Only Expo Pass	129 USD

Perfil de la feria: feria profesional que reúne a programadores, artistas, productores, diseñadores, financiadores, *publishers*, distribuidores y líderes empresariales para participar en conferencias, paneles y discusiones grupales. La GDC también presenta una exposición de las últimas tendencias, herramientas y servicios de desarrollo de juegos. Los participantes pueden asistir a conferencias y a mesas redondas si disponen de la correcta acreditación.

Los asistentes disponen de una plataforma llamada **"Swapcard"** a través de la cual pueden establecer su agenda, conectarse con otros asistentes, ver la lista de los expositores y acceder a información clave de las empresas líderes del sector que participan en GDC 2024. Además, los asistentes tienen acceso a **"MeetToMatch"**, una herramienta que les permite solicitar reuniones con otros participantes basándose en perfiles de empresas registradas, generando así una agenda personalizada de reuniones de forma automática.

El Pabellón de España se situó en el North Hall del Moscone Center, al lado del espacio ocupado por la Italian Trade Agency y Gamera Games.



Plano de la localización del Pabellón España.

1.2. Sectores y productos representados

Algunos de los principales sectores y productos representados en la GDC incluyen:

- Desarrollo de software y herramientas: Plataformas de desarrollo de videojuegos como Unity, Unreal Engine, CryEngine, así como herramientas de programación, diseño de niveles, modelado 3D y animación.
- Tecnología de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR): *Hardware* y *software* relacionado con la realidad virtual y aumentada, incluidos dispositivos de *hardware* como visores VR, controladores y software de desarrollo de aplicaciones VR/AR.
- *Hardware* para juegos: Consolas de videojuegos, PCs, tarjetas gráficas, procesadores, monitores, y otros periféricos de hardware como controladores, teclados, ratones, auriculares, etc.
- Servicios en la nube y *streaming* de juegos: Plataformas de juegos en la nube, servicios de *streaming* de juegos, infraestructura de servidores, y tecnologías relacionadas con el *gaming* basado en la nube.
- Monetización y *marketing* de juegos: Estrategias y herramientas para la monetización de juegos, publicidad en juegos, análisis de usuarios, optimización de ingresos, y promoción de juegos.
- Plataformas de distribución digital: Tiendas en línea y plataformas de distribución digital para juegos, como Steam, Epic Games Store, GOG, y otras.
- Educación y formación en desarrollo de juegos: Instituciones educativas, programas de formación, cursos en línea y recursos educativos relacionados con el desarrollo de videojuegos.
- Arte y diseño de juegos: Arte conceptual, diseño de personajes, diseño de niveles, animación, efectos visuales, ilustración, música y diseño de sonido para videojuegos.
- Desarrolladores de juegos independientes (indies) y estudios AAA: Estudios de desarrollo de videojuegos independientes, así como grandes estudios de desarrollo de juegos AAA.
- Editoriales y agencias de representación: Editoriales de videojuegos, agencias de representación de desarrolladores de juegos, y servicios de relaciones públicas y *marketing* para la industria del *gaming*.

El evento proporciona una plataforma integral para profesionales de la industria del desarrollo de videojuegos para exhibir productos, compartir conocimientos, establecer contactos y colaborar en proyectos futuros.

2. Descripción y evolución de la Feria

La Game Developers Conference tuvo su origen como una reunión informal de 25 desarrolladores que principalmente estuvo enfocada en los juegos para ordenador, pero ha ido evolucionando junto con la industria de los juegos, abarcando una variedad de plataformas que incluyen consolas, dispositivos móviles, tabletas, juegos en línea y juegos para ordenador. Además, se ha expandido hacia el emergente campo de la realidad virtual y aumentada para juegos y entretenimiento. A lo largo de los años, la GDC ha seguido liderando innovaciones en el mercado y proporcionando información sobre el futuro de los juegos. Tras las sucesivas cancelaciones de las últimas ediciones del evento E3 de Los Ángeles, la GDC se ha consolidado como principal evento de videojuegos de la temporada.

Este año, el evento contó con la presencia de más de 30.000 asistentes y con la participación de 1.000 ponentes en 730 sesiones, talleres y mesas redondas distintas. Entre los 325 expositores y empresas participantes se encontraban desarrolladores de videojuegos, estudios indie y grandes empresas como Meta, Amazon Web Services o Tencent.

2.1. Ubicación

En su primera edición en 1988, la GDC se celebró en San José, California y se estableció en esa ubicación hasta 2005, año en el que se movió al Moscone Center de San Francisco. En 2006 volvería a San José, pero tan solo permanecería un año más ya que al año siguiente, volvería al Moscone Center de San Francisco. Desde entonces, su localización ha permanecido fija hasta la actualidad, y no se prevén cambios a corto plazo, ya que el número de asistentes ha ido creciendo, año tras año.

2.2. Servicios ofrecidos

Algunos de los servicios comunes ofrecidos en la feria incluyen:

- Espacio de exposición: Los expositores tienen la oportunidad de mostrar sus productos y servicios en stands y pabellones designados.
- Conferencias y paneles: La GDC presenta una amplia gama de conferencias, charlas y paneles dirigidos por expertos de la industria sobre una variedad de temas relacionados con el desarrollo de videojuegos.
- Zonas de *networking*: Se proporcionan áreas designadas para que los asistentes puedan reunirse, intercambiar ideas y establecer contactos profesionales.

- **Áreas de demostración:** Se ofrecen áreas específicas donde los desarrolladores pueden demostrar sus juegos y proyectos en desarrollo.
- **Reuniones uno a uno:** Se facilitan oportunidades para que los profesionales de la industria se reúnan en reuniones programadas uno a uno para discutir colaboraciones potenciales o oportunidades de negocio.
- **Áreas de descanso y servicios de restauración:** Se ofrecen áreas de descanso y servicios de restauración para garantizar que los asistentes puedan recargar energías y socializar de manera informal.

2.3. Datos estadísticos de participación

LA FERIA EN CIFRAS

Concepto	Total
Empresas expositoras	325
Asistentes	30.000
Ponentes	1.000
Workshops	730

Fuente: Datos de la organización.

2.4. Actividades paralelas de la feria

En esta edición se celebraron distintas actividades con objetivos de formación y de *networking*.

Respecto a los contenidos tratados en las conferencias podemos encontrar distintos eventos:

- **Summits Sessions:** Durante los dos primeros días de la conferencia, se llevaron a cabo “sesiones cumbre” donde se tratan, de forma muy profunda, disciplinas específicas o mercados de desarrollo de juegos con el propósito de fomentar el aprendizaje y la conexión entre comunidades concretas. Estas sesiones proporcionan conocimientos prácticos en temas como la inteligencia artificial o la dirección artística. El acceso a estas sesiones está disponible con el pase “All Access” y con los pases específicos para Audio y IGS.
- **Workshops:** En estas sesiones, que incluyen ejercicios prácticos y discusiones en grupo, se imparten habilidades, además de fomentar el pensamiento crítico aplicable al desarrollo de juegos. El acceso se obtiene con el “All Access” y con los pases específicos para Audio, Cumbres, IGS.

- *Core Concepts Sessions*: Estas sesiones se centran en seis pilares clave del desarrollo de videojuegos: audio, negocios y marketing, diseño, producción y liderazgo de equipos, programación y artes visuales, junto con temas especializados. El acceso a estas sesiones está disponible con el pase "All Access", así como los pases específicos para Core y Audio.

En relación con el *networking*, se encuentran las siguientes actividades:

- *One-on-one meetings*: A través de la aplicación MeetToMatch, los asistentes pueden solicitar reuniones con otros asistentes.
- Encuentros GDC: *Speed Networking*; Constituyen sesiones de una hora de duración en la que los asistentes rotan en una misma sala.
- Expo Hall *Happy Hour*: el miércoles 20 de marzo, durante una hora, tuvo lugar un evento de *networking* con expositores y *sponsors*.
- Premios IGF y Ceremonias GDCA: Asiste con tu pase a la ceremonia de premios que reconocen a los mejores desarrolladores de juegos independientes, además de otros reconocimientos en distintas áreas del sector.
- *Post premios*: Tras la entrega de premios del miércoles 20 de marzo, tuvo lugar una recepción con los ganadores.

2.5. Participación española

La participación de las empresas españolas fue agrupada bajo el paraguas del Pabellón España, gestionado por Games From Spain, marca de ICEX España Exportación e Inversiones, en colaboración con la Oficina Económica y Comercial de España en Los Ángeles.

En esta edición, fueron 28 las empresas participantes, con distintas actividades (desarrolladores, servicios, *publishers*) y 2 instituciones. La lista de empresas asistentes a la feria es la siguiente:

1. Antidote (Barcelona)
2. Brave Zebra (Valencia)
3. Canary Islands Games (Las Palmas de Gran Canaria)
4. Chibig (Valencia)
5. DeuSens (Zaragoza)
6. Digital Sun (Valencia)
7. Epictellers Entertainment (Barcelona)
8. Freeverse (Barcelona)
9. GameHouse (Alicante)
10. Games for a Living (Barcelona)



11. Hisplayer (Madrid)
12. Madrid In Game (Madrid)
13. Magic Fennec (Zaragoza)
14. MCR Agency (Barcelona)
15. Melbot Studios (Barcelona)
16. MSM Digital (Islas Baleares)
17. No Brakes Games (Santa Cruz de Tenerife)
18. Noxnoctis Games (Valencia)
19. Ophion Studios (Valencia)
20. Patrones y Escondites (Barcelona)
21. Pentakill Studios (Valladolid)
22. Peris Digital (Madrid)
23. Poison Pill Games (Barcelona)
24. Rolldbox Games (Barcelona)
25. Selecta Vision (Barcelona)
26. Soulcraft (A Coruña)
27. Synergy games (Las Palmas de Gran Canaria)
28. TEA (Madrid)
29. Vermila (Madrid)
30. Viva Games Studios (Sevilla)



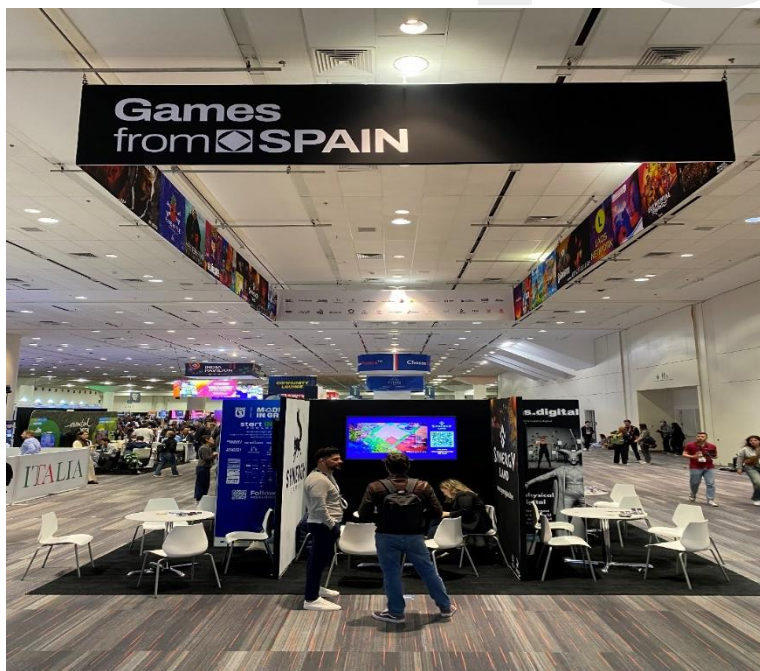
Patrones y Escondites, Digital Sun y Noxnoctis fueron las empresas que disponían de un espacio en el que poder realizar demos de sus juegos. Los visitantes podían probar el juego en primera persona.

La afluencia al pabellón fue notoria, con mayor número de visitantes al *stand* durante el miércoles y el jueves, y con una bajada a lo largo del viernes, último día de feria.

Respecto a la participación internacional, los países que contaron con presencia en la feria fueron los siguientes:

- Alemania
- Bélgica
- Brasil
- Canadá
- Costa Rica
- Chile
- Francia
- India
- Italia
- Japón
- Suiza
- Turquía
- Pakistán
- Uruguay

Asimismo, regiones como Gales, Valonia, Flandes Quebec, Ontario , así como el estado de Nueva York contaron con representación y pabellones.



Pabellón España.

3. Tendencias y novedades presentadas

La Game Developers Conference, constituye un escaparate principal para los desarrolladores y las grandes empresas de tecnología y reveló una industria en proceso de cambio. A pesar de un entorno económico desafiante, se observa una inversión significativa en nuevas tecnologías y modelos de negocio para impulsar la próxima fase de crecimiento e innovación en los juegos. Las conversaciones durante la conferencia reflejaron tanto los obstáculos como las oportunidades que enfrentan los desarrolladores de juegos en la actualidad.

El sector se encuentra actualmente en una situación de contracción y en 2024 grandes y pequeñas corporaciones contabilizaron un elevado número de despidos. La industria del *gaming* está además muy expuesta a las herramientas de IA que podrían incrementar significativamente la productividad de los programadores y artistas y generar excedentes en las plantillas.

Por un lado, a pesar del creciente interés en el metaverso y la realidad aumentada (AR) por parte de gigantes como Meta, Apple, Valve y Sony, aún no se ha observado un impacto significativo en la industria por parte de estas tecnologías. Mayoritariamente, se mantiene la idea de que el metaverso tiene que evolucionar, aun cuando aplicaciones como Roblox están ganando protagonismo.

En cuanto al uso de inteligencia artificial (IA), aunque se reconoce su potencial en áreas como finanzas o *marketing*, la percepción general entre los desarrolladores es mixta. Si bien, se reconoce su impacto positivo en algunos aspectos, existe preocupación por su efecto en la creatividad y el reconocimiento de la propiedad del trabajo. No obstante, algunos desarrolladores se muestran abiertos a explorar su aplicación en áreas como el desarrollo de código en el futuro. En esta misma área, la nube obtiene un rol más importante en el desarrollo del metaverso, por lo que servicios de juego en la nube como Xbox Cloud y Game Pass funcionan mejor a medida que los desarrolladores perfeccionan el modelo de negocio.

Por otro lado, se ha seguido experimentando con *blockchain* y *tokens*, a pesar de haberse detectado un decrecimiento en el interés hacia esta tecnología. En su lugar, se observa una tendencia hacia modelos de monetización centrados en juegos digitales premium y una mayor efectividad en la promoción a través de redes sociales.

Respecto a la posibilidad de adaptar juegos a contenido audiovisual como televisión y cine existe un interés significativo en la industria en general.

En relación con la sostenibilidad y equidad en la industria, pese a que se destacan numerosas iniciativas, se reconoce la necesidad de crear un entorno más inclusivo. El aumento en la

accesibilidad en los juegos refleja un cambio en la mentalidad de la industria, donde ahora se reconoce como parte integral del diseño de juegos. Medidas como el *closed captioning*, que agrega subtítulos para hacer el contenido auditivo accesible, y el remapeo de controles, que permite personalizar los controles del juego, son ejemplos destacados. Además, se están implementando ajustes de dificultad, opciones de texto grande y modos de juego específicos para abordar una variedad de necesidades. Estas iniciativas son impulsadas por la colaboración entre desarrolladores, organizaciones de derechos de discapacitados y la retroalimentación de la comunidad de jugadores.

Del mismo modo, se valora la diversidad y, por tanto, muchos desarrolladores se muestran reticentes a las adquisiciones, prefiriendo una unión de la industria que fomente la inclusión y el crecimiento conjunto. Prueba de ello, es el innegable éxito de servicios como Xsolla, Unreal o Unity, que ayudan a otras empresas de cualquier tamaño a crecer.

3.1. Tendencias por producto

Con la estabilización del mercado post COVID-19, se ha identificado un crecimiento exponencial de los ingresos de los juegos móviles, registrando un crecimiento del 50 % año tras año.¹

Dentro del Pabellón España se pudo comprobar que existía un importante interés por los juegos para móviles, por parte de *publishers* y de grandes empresas como Meta, así como otras compañías que ofrecen servicios de publicidad.

Los juegos Web3 siguen siendo considerados como un nicho por el momento, pero les rodea la incertidumbre de si estos serán sostenibles en el largo plazo.

¹ VentureBeat (28 de marzo, 2024)

4. Anexos

4.1. Transporte (a y desde la feria)

Muchos de los asistentes viajan en avión hasta el Aeropuerto Internacional de San Francisco (SFO), ya que el Moscone Center se encuentra a tan sólo 30 minutos en coche. El transporte hasta el evento, dependiendo de la zona en la que se encuentre el hospedaje, se puede realizar con Uber, Lyft, caminando, en bicicleta o en transporte público.

Si el transporte debe realizarse desde otras ciudades ubicadas al otro lado de la Bahía de San Francisco, se dispone de ferries que dan servicio a nueve terminales, incluidas Alameda, Oakland y Vallejo. Desde la terminal de ferry, los pasajeros pueden conectarse a opciones de superficie y metro que los llevarán al Moscone Center.

MUNI Metro ofrece servicio de tren con el que poder llegar hasta la estación Yerba Buena/Moscone, ubicada frente al centro de convenciones. Otra de las opciones es Caltrain, que ofrece un horario frecuente hacia la estación cercana en las calles 4th y Townsend, a pocos minutos a pie del Moscone Center.

Bay Area Rapid Transit (BART), transporte a través el Área de la Bahía de San Francisco, ofrece un servicio regional rápido, con dos estaciones: la estación Powell St y la estación Montgomery Street, ubicadas a dos manzanas del Moscone Center.

Finalmente, si decide viajar en bicicleta, la ciudad dispone de una gran red de carriles bici. Para ello, puede revisar la web San Francisco Bicycle Coalition para encontrar mapas y otra información.

4.2. Servicios dentro del recinto ferial

Los servicios dentro del recinto son los siguientes:

- Puestos de alimentación y bebidas
- Servicios de cuidado infantil
- Zona reservada para madres lactantes
- Sala de oración
- Guardarropa
- Tienda de *souvenirs*

4.3. Recomendaciones

1. Planificación: Es recomendable tener planificados los objetivos que se pretenden conseguir en la feria. De este modo, analiza las empresas que van a asistir y comprueba si van a realizar eventos o si por el contrario debes solicitar una reunión. Muchos de los asistentes, organizan las reuniones de forma previa a la llegada del evento, a través de la plataforma de GDC o bien, utilizan MeetToMatch.
2. Tarjetas de contacto: Respecto al establecimiento de los contactos, es importante disponer de tarjetas de contacto, ya sean físicas o digitales. A pesar de tratarse de un evento tecnológico, muchas de las empresas entregan tarjetas de contacto físicas, pero en caso de no contar con ellas, se utilizan los códigos QR de LinkedIn disponibles en la aplicación móvil.
3. Ten tu portfolio/discurso listo: Si eres desarrollador, es importante contar con un portfolio o demo, con el que poder introducir tu proyecto de forma rápida. Si tu área de trabajo es distinta, es recomendable contar con un discurso que sea efectivo, ya que los encuentros suelen tener una corta duración. Refinar un buen *pitch* con dos versiones, de uno y 3-5 minutos es fundamental, así como construir un relato coherente que ponga en valor el proyecto empresarial.
4. Acude a los eventos de *networking*: Existen muchos eventos de *networking* organizados por las propias empresas en las que se congregan personas de diferentes áreas del sector, por lo que puede resultar provechoso para establecer contactos y analizar posibles oportunidades o colaboraciones. Muchos de los asistentes consideran que estos encuentros privados son una de las partes más valiosas de GDC, siendo una pieza clave en la construcción de relaciones.

4.4. Direcciones de interés

Enlace GDC: <https://gdconf.com/>

Enlace Unity GDC: <https://unity.com/es/events/gdc>

Enlace Games from Spain: <https://gamespain.es/>

Enlace Actividades ICEX: <https://www.icex.es/es/todos-nuestros-servicios/visitar-mercados/agenda-de-actividades/visor-actividades.a214i0000050uqoqam.act000202311>

Enlace Moscone Center: <https://www.moscone.com>

Artículos de prensa:

<https://www.gamesindustry.biz/almost-3000-people-visited-gdc-2024>



<https://venturebeat.com/games/gdc-2024-the-state-of-the-gaming-industry-from-layoffs-to-the-metaverse-and-more/>

<https://variety.com/2024/gaming/news/gdc-2024-schedule-layoffs-jobs-video-game-industry-1235930791/>

4.5. Otros datos de interés

Listado de las sesiones de conferencias: <https://schedule.gdconf.com/>

Listado de las empresas expositoras: <https://expo.gdconf.com/2024/exhibitor-list/>

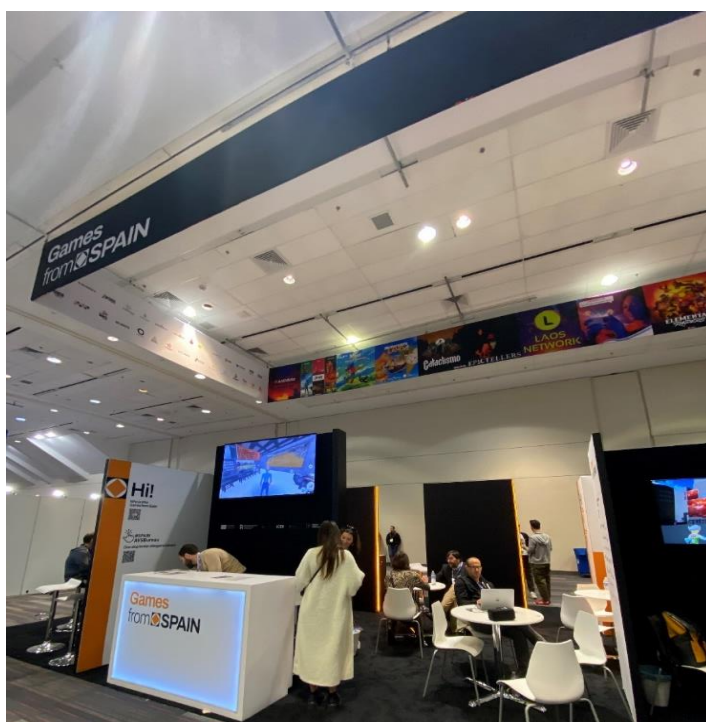
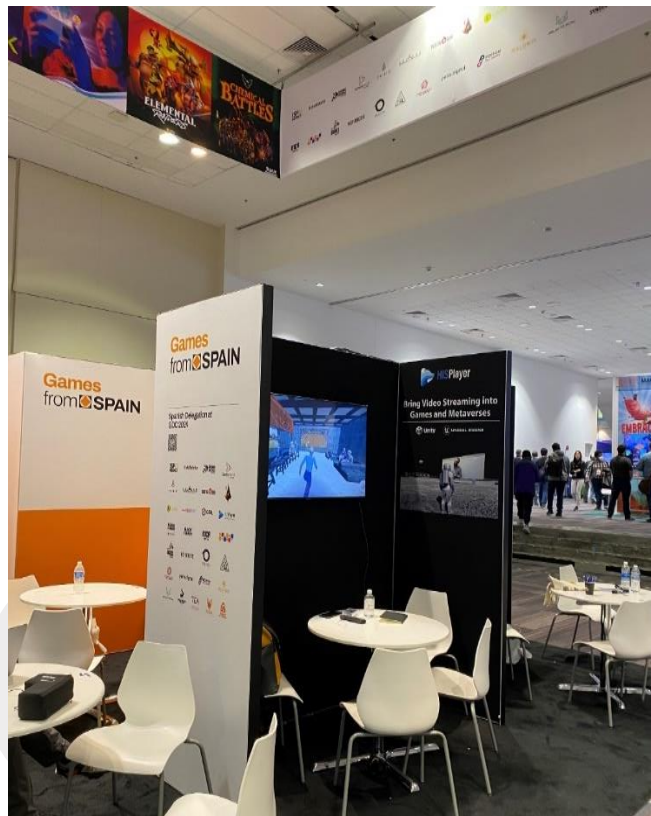
Publicación de LinkedIn previa a la feria:
<https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7173748603146915841>

Publicación de LinkedIn post feria: https://www.linkedin.com/posts/trade-commission-of-spain-in-la-soulcraftgames-gdc2024-gamesfromspain-ugcPost-7180995040305942528-6jZo?utm_source=share&utm_medium=member_desktop

Game Developers Conference 2024: <https://www.icex.es/es/todos-nuestros-servicios/visitar-mercados/agenda-de-actividades/visor-actividades.a214i0000050uqogam.act000202311>



PABELLÓN ESPAÑA





Si desea conocer todos los servicios que ofrece ICEX España Exportación e Inversiones para impulsar la internacionalización de su empresa contacte con:

Ventana Global

913 497 100 (L-J 9 a 17 h; V 9 a 15 h)
informacion@icex.es

Para buscar más información sobre mercados exteriores [siga el enlace](#)

www.icex.es

