

PMS

Estudio de Mercado Servicios de Animación en el Reino Unido

Diciembre 2013

Documento elaborado por la Oficina Comercial de Chile en Londres - ProChile

pro|CHILE
IMAGINA · CRECE · EXPORTA



Tabla de contenido

Tabla de contenido	2
I. Resumen Ejecutivo.....	3
1. Nombre y descripción del servicio.....	3
2. Estrategia recomendada.....	3
2.1. Recomendaciones para el proveedor nacional	3
2.2. Análisis FODA.....	4
II. Identificación del servicio	5
1. Nombre del servicio	5
2. Descripción del servicio	5
III. Descripción general del mercado importador	6
1. Tamaño del mercado.....	6
2. Crecimiento en los últimos 5 años	7
3. Estabilidad económica, política, institucional y seguridad jurídica del mercado	8
4. Políticas y normativas respecto de las compras públicas de servicios	9
5. Infraestructura y telecomunicaciones disponibles	9
6. Principales mega-proyectos programados o en ejecución que inciden en la demanda de servicios	10
IV. Descripción sectorial del mercado importador	11
1. Comportamiento general del mercado.....	11
2. Estadísticas de producción y comercio del servicio	13
3. Proporción de servicios importados.....	14
4. Dinamismo de la demanda	14
5. Canales de comercialización	15
V. Competidores	15
1. Principales proveedores externos	15
2. Descripción de los servicios otorgados por competidores locales o externos.....	16
3. Segmentos y estrategias de penetración de competidores	17
4. Valores aproximados de servicios provistos u ofrecidos por competidores	17
VI. Obstáculos a enfrentar por los exportadores de servicios	18
VII. Recomendaciones de la Oficina Comercial sobre la estrategia comercial en el mercado .	19
VIII. Fuentes de información	19

I. Resumen Ejecutivo

1. Nombre y descripción del servicio.

Servicios de animación.

2. Estrategia recomendada

2.1. Recomendaciones para el proveedor nacional

- Las empresas Chilenas deben ser capaces de operar de manera global, eliminando las barreras de idiomas y culturales para poder desarrollar productos que logren llamar la atención de las empresas productoras que por lo general son las que podrían subcontratar estos servicios en el exterior.
- Los proveedores de servicios de animación deben ser capaces de entregar servicios integrales y con una amplia gama de ofertas para así lograr abordar todo tipo de proyectos y mercados.
- Para lograr exportar servicios de animaciones al Reino Unido, es necesario ofrecer servicios que sean competitivos en términos de calidad y precio.

2.2. Análisis FODA

		Factores Internos	
		Fortalezas	Debilidades
Factores Externos	Oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> Alto interés del público por películas de animaciones Aumento de uso de animaciones en publicidad y promoción Acuerdos comerciales con Chile que facilitan el comercio de servicios. 	<ul style="list-style-type: none"> Beneficios tributarios que incentivan el desarrollo de animaciones en el mercado local Menor disponibilidad de recursos humanos y mayor costo de horas hombre Lenta recuperación de la economía local Alto nivel de competencia local
	Amenazas	<ul style="list-style-type: none"> Lograr contactar a productoras que cuentan con amplias carteras de trabajos Enfocarse en un comienzo en nichos de baja complejidad para ganar experiencia en el mercado 	<ul style="list-style-type: none"> Lograr generar ventajas competitivas, como por ejemplo el precio del servicio y el tiempo de respuesta Estar preparado y aprovechar el futuro crecimiento económico que se proyecta
		<ul style="list-style-type: none"> Buscar asociarse con empresas en países que cuenten con beneficios tributarios Ofrecer servicios globalizados y ser capaz de subcontratar parte de los servicios a países con menor costo de mano de obra para logra diferenciarse 	<ul style="list-style-type: none"> Buscar alternativas para ser competitivos en términos de precios y calidad de los servicios ofrecidos

II. Identificación del servicio

1. Nombre del servicio

Servicios de animación digital.

2. Descripción del servicio

La industria de los servicios de animación digital se extiende a través de muchos de los sectores de las industrias de medios creativos. Es posible encontrar animaciones en la televisión, en películas, anuncios, sitios web y en los videojuegos.

Los servicios de animación representan un sector relativamente pequeño pero que ha crecido de modo relevante en los últimos años. Películas de animaciones como 'Toy Story' y 'Shrek' han tenido un gran éxito comercial, incluso ganando un Oscar como es el caso de 'Shrek' en el año 2002.

La industria de la animación en el Reino Unido ha recorrido también un camino de muchos éxitos creativos y comerciales. Algunas exitosas series animadas incluyen 'Bob the builder', 'Wallace and Gromit', 'Noddy', y 'Peppa Pig'. Estas series han sido creadas y animadas en el RU y luego exportadas a distintos países alrededor del mundo; la fama y popularidad de este tipo de series le ha permitido a los productores y empresas de animación del RU generar variados otros ingresos generados por la licencia para el desarrollo de todo tipo de productos.

El sector de las animaciones se puede dividir en dos áreas principales:

- Animaciones 2D: las imágenes o 'frames' (marcos) más importantes son creados a mano o mediante computadores y luego se utilizan variados softwares o programas computacionales que generan los cuadros faltantes que permiten la continuidad de la imagen.
- Animaciones 3D: las imágenes y personajes son creados en 3 dimensiones (3D) en computadores. Luego utilizando también programas computacionales, se generan las animaciones. Estos softwares utilizan distintos algoritmos para imitar los movimientos de animales, personas, efectos de fuerzas naturales como el viento sobre los personajes, etc.

La mayoría de las empresas que se dedican a la creación de animaciones se concentran en una de estas áreas, aunque algunos estudios ofrecen una amplia gama de servicios.

La realización de animaciones es un servicio de alto costo, ya que es un trabajo bastante intensivo en recursos humanos y requiere mucho tiempo. Es posible que una animación de tan solo 30 minutos, tomé hasta dos años producirse.

Pero la animación digital no se limita a la realización de películas de larga duración y cortometrajes, o series animadas para televisión, si no que dada su popularidad y el desarrollo de tecnologías y experiencia, es que cada vez se utiliza más animación para la producción de comerciales para la televisión y videos corporativos.

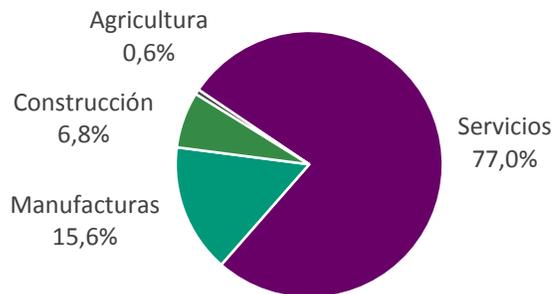
III. Descripción general del mercado importador

1. Tamaño del mercado

El Reino Unido es la octava economía del mundo y la segunda en Europa después de Alemania en términos de PIB ajustado por poder adquisitivo, el cual alcanzó el año 2012 cerca de US\$ 2.370 miles de millones.

Durante la revolución industrial el Reino Unido se posicionó como uno de los países más industrializados del mundo. El sector industrial durante este período estuvo compuesto principalmente por la industria naval, automotriz y aérea, la producción de acero, la industrial textil, entre otras. Sin embargo, durante las últimas décadas, y producto de una baja en la competitividad del Reino Unido en este tipo de industrias, la composición de la economía ha cambiado desde las manufacturas e industrias hacia la industria de los servicios, los cuales hoy aportan cerca del 77% del PIB. La industria de los servicios financieros (principalmente bancos y compañía de seguros) es la más importante dentro del sector de los servicios en el RU. Londres es considerada una de las capitales financieras más grandes del mundo y es donde se encuentra la mayor concentración de bancos e instituciones financieras en el mundo.

PIB por Sector en el Reino Unido (2011)

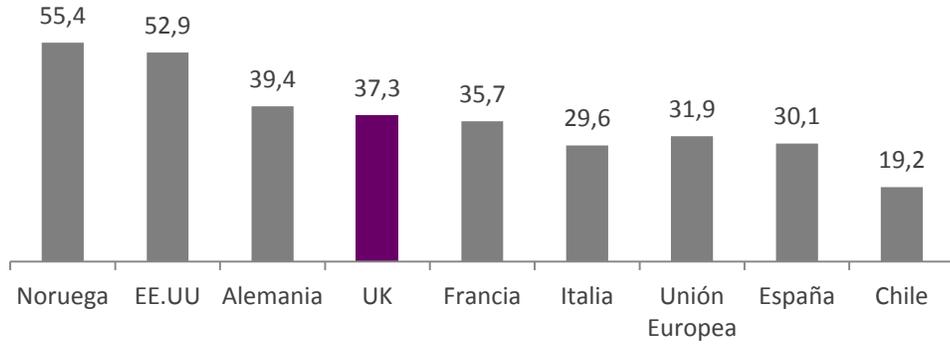


Fuente: Office for National Statistics.

Durante el año 2012, las importaciones de todo tipo de servicios del Reino Unido alcanzaron un total de US\$ 189 mil millones de dólares, lo que representó un aumento de un 1,6% con respecto al año 2011.

El PIB per cápita del RU es alto en comparación a otras economías y se ubica por sobre el promedio de los países de la Comunidad Europea. Durante los últimos años y producto de la crisis financiera el PIB per cápita ajustado por poder adquisitivo, disminuyó considerablemente en comparación a los niveles alcanzados de los años 2007 y 2008; esta cifra desde el año 2010 ha experimentado un crecimiento moderado al igual que la economía en general debido a la inestabilidad de la economía global.

PIB per cápita 2013 (US\$ miles ppp)



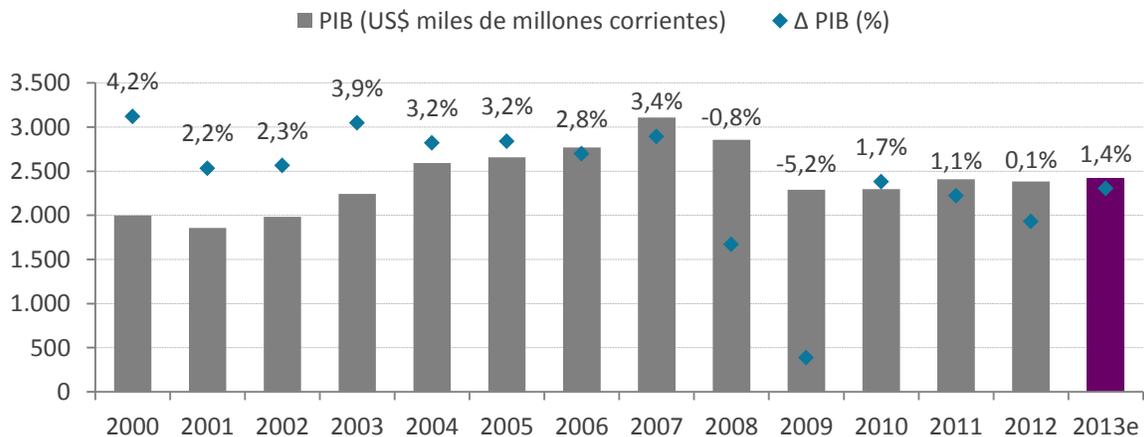
Fuente: Fondo Monetario Internacional.

2. Crecimiento en los últimos 5 años

Durante el tercer trimestre del año 2013 la actividad económica británica creció un 0,8%, cifra que reafirma el ritmo de reactivación exhibido durante la primera mitad del año. La cifra de crecimiento de la economía del tercer trimestre de este año es la mejor desde el 2010 y sigue a la expansión de 0,7% en el segundo trimestre. Durante el 2013 (Enero – Septiembre) la economía ha tenido una expansión de cerca de un 1,0% en comparación con el mismo período del año 2012. Las cifras han sido mejor a lo esperado por las agencias gubernamentales de estadísticas y han dado mayor soporte a la política económica de austeridad fiscal del gobierno, la cual comienza a mostrar resultados concretos.

De acuerdo a lo indicado por el gobierno y las proyecciones del Fondo Monetario Internacional (FMI), se espera que la economía británica crezca 1,4% en el 2013 y 1,9% en el 2014, ubicándose como una de las economías de mayor crecimiento en Europa.

Evolución y Variación del PIB en el Reino Unido (2000 – 2013e)



Fuente: Office for National Statistics, 2013.

Las importaciones de servicios del Reino Unido se han mantenido relativamente constantes durante los últimos años. En el 2012 el total de servicios importadores alcanzaron un total de US\$ 189 mil millones, lo que representó una aumento de un 1,6% con respecto al año 2011.

Evolución Comercio Exterior del Reino Unido (2008 – 2012)

Comercio Exterior (US\$ miles de millones)	2008	2009	2010	2011	2012
Total Exportaciones	790	627	688	785	762
Crecimiento (%)	3,6%	-20,6%	9,7%	14,1%	-2,9%
Servicios	330	273	281	311	306
Bienes*	460	354	407	474	456
Total Importaciones	853	666	742	824	812
Crecimiento (%)	2,0%	-21,9%	11,4%	11,1%	-1,5%
Servicios	216	180	180	186	189
Bienes*	637	486	562	638	623
Intercambio Comercial	1.643	1.293	1.430	1.609	1.574
Balanza Comercial	-63	-39	-54	-39	-50

Fuente: Office for National Statistics.

* Fuente: Her Majesty Revenues and Customs.

3. Estabilidad económica, política, institucional y seguridad jurídica del mercado

Durante el tercer trimestre del año 2013 la actividad económica británica creció un 0,8%, cifra que reafirma el ritmo de reactivación exhibido durante la primera mitad del año. Las cifras han sido mejor a lo esperado por las agencias gubernamentales de estadísticas y han dado mayor soporte a la política económica de austeridad fiscal del gobierno, la cual comienza a mostrar resultados concretos.

De acuerdo a lo indicado por el gobierno y las proyecciones del Fondo Monetario Internacional (FMI), se espera que la economía británica crezca 1,4% en el 2013 y 1,9% en el 2014, ubicándose como una de las economías de mayor crecimiento en Europa.

El Reino Unido se ubica en la posición número 10 en el ranking Doing Business 2014 elaborado por The World Bank, lo cual demuestra la estabilidad política, institucional y de seguridad jurídica con que cuenta el país.

4. Políticas y normativas respecto de las compras públicas de servicios

La selección de potenciales abastecedores de la administración británica se hace en base a un proceso transparente y competitivo. Los concursos públicos que superan las £ 100 mil se publican en el Suplemento del Diario Oficial de la Unión Europea (DOS). En el caso de los procesos más importantes de contratación pública en Europa, se pueden descargar los formularios, solicitudes e información de la siguiente página web (www.simap.europa.eu).

Para concursos de menor monto existe la "Government Commerce" (www.gov.uk/tendering-for-public-sector-contracts).

Sobre concursos públicos a continuación una lista de sitios web con información relacionada:

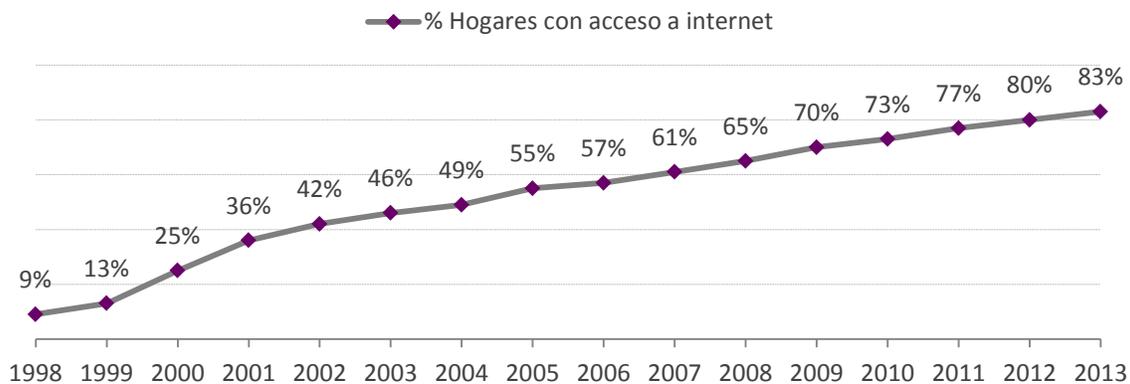
- **Tenders Direct UK:** Es gratis ver los resúmenes de las bases, pero se debe pagar para verlas completas. Ver en: www.tenderdirect.co.uk
- **Tenders:** Portal de búsqueda para concursos públicos. Ver en: www.tenders.co.uk

5. Infraestructura y telecomunicaciones disponibles

El Reino Unido se caracteriza por tener una importante infraestructura para las telecomunicaciones móviles. Gran parte de la población cuenta con acceso a internet y telefonía móvil.

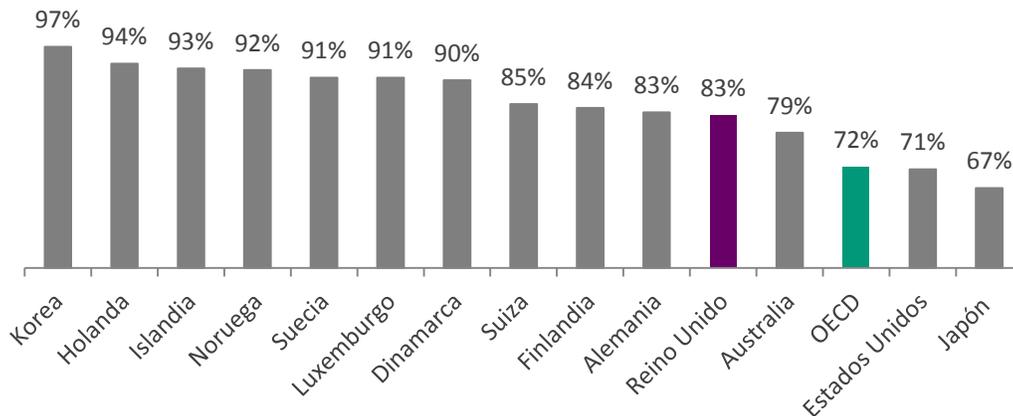
El porcentaje de hogares con acceso a internet ha aumentado fuertemente en los últimos años alcanzado el 2013 cerca de un 83%, lo cual posiciona al RU en el lugar número 11 en términos de penetración de internet, por sobre el promedio de la OECD y países como Estados Unidos, Australia y Japón.

Acceso a internet en el RU 1998 – 2013



Fuente: Office for National Statistics, 2013.

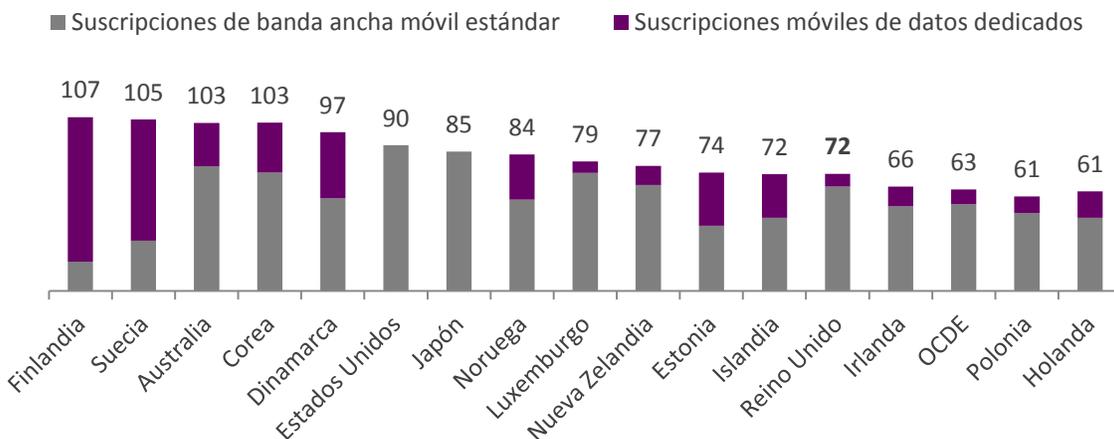
Acceso a internet por país 2012



Fuente: OECD, 2012.

El acceso a la banda ancha móvil alcanzó 781 millones en los países de la OCDE en diciembre de 2012. Este número ha experimentado un fuerte crecimiento impulsado por las ventas de smartphone y tablet. El Reino Unido ocupa posición número 13 en este grupo de países en términos de la penetración de banda ancha móvil con 71,8 abonados por cada 100 habitantes, ubicándose por sobre el promedio de la OECD.

Acceso a banda ancha móviles por cada 100 habitantes



Fuente: OECD, 2012.

6. Principales mega-proyectos programados o en ejecución que inciden en la demanda de servicios

Durante el año 2012, y luego de fuertes presiones por parte de asociaciones de empresas de animaciones y de la industria creativa en general, el gobierno decidió introducir subsidios al sector para fomentar el crecimiento y ayudar a que esta industria se vuelva más competitiva. Mayor detalle de estos subsidios se encuentran en la siguiente página web: www.hmrc.gov.uk/ct/forms-rates/claims/creative-industries.htm

IV. Descripción sectorial del mercado importador

1. Comportamiento general del mercado

La industria de los servicios de animación digital ha crecido fuertemente a nivel mundial durante la última década, esto debido principalmente a la aparición de nuevas tecnologías que ha permitido generar animaciones de mejor calidad y más atractivas para los consumidores finales.

A nivel global, el tamaño de la industria de las animaciones y de los videos juegos alcanzó ingresos por total de US\$ 122 mil millones en el año 2010¹. De estos, se estima que US\$ 50 mil millones corresponden a ingresos de los servicios de animación digital².

A pesar de su gran éxito, la industria de los servicios de animación digital en el Reino Unido es relativamente pequeña. Se estima que durante el año 2010 los ingresos generados por las principales empresas de animación en el RU alcanzaron cerca de US\$ 500 millones³.

Aun así, la industria de los servicios de animación digital juega un importante rol en muchas áreas de la industria creativa. Las animaciones generadas computacionalmente entregan soporte en la creación de efectos especiales, una industria con ingresos en el RU por más de US\$ 2.200 millones. Adicionalmente, las animaciones digitales son de gran importancia para la industria de los videos juegos, la cual genera ingresos por cerca de US\$ 1.600 millones en el RU.

El desarrollo de servicios de animación es también de gran importancia debido la cantidad de distintos mercados de tamaño relevante que se pueden generar a partir de los productos una vez terminados, como por ejemplo líneas de juguetes para niños, libros, venta de DVDs, entre otros.

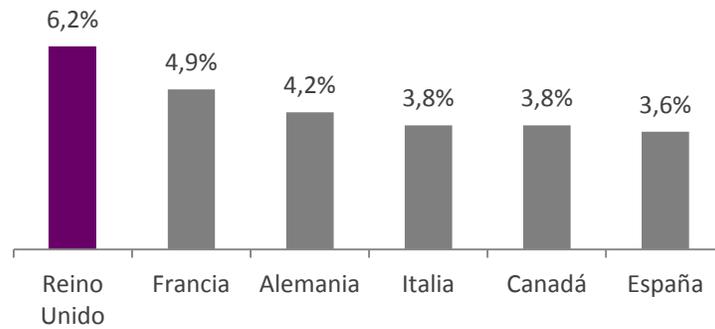
La industria de las animaciones digitales en el RU es de gran importancia para toda la industria creativa, la cual genera más de 2 millones de empleos y contribuye con cerca de un 6,2% del PIB, un porcentaje alto en comparación a lo que representa en otros países.

¹ Fuente: Research & Markets, www.researchandmarkets.com/reports/1956083/global_animation_and_gaming_market_size_and & Nasscom Industry Report.

² Fuente: Creative Skillset, www.skillset.org/animation/overview/profile/

³ Fuente: Animation UK. Esta cifra no considera los ingresos asociados a los servicios de animación de las grandes compañías que cuentan con capacidad de crear animaciones digitales de manera interna.

Aporte de la Industria Creativa como porcentaje del PIB



Fuente: TERA Consultants.

El Reino Unido cuenta con una excelente reputación en creatividad y tecnología, aun así los altos costos de producción local han significado que actualmente menos del 5% de la animación que se muestra en las pantallas de televisión haya sido creada en el RU.

Lo anterior, sumado a que los servicios de animación son por lo general muy globalizados, se presenta como una oportunidad para los países con ventajas competitivas como Chile en términos de costos de producción de este tipo de servicios para exportar sus servicios al RU.

Otro factor que impactó fuertemente en la competitividad de la industria de animaciones en el RU, fue la introducción de subsidios gubernamentales en estas industrias en otros países. Esto provocó que muchas de las animaciones que eran producidas localmente comenzaran a ser subcontratadas en el exterior. Por lo mismo, varias empresas con presencia en el RU empezaron a participar en consorcios con empresas de otros países para aprovechar sus beneficios tributarios.

Como consecuencia de lo anterior, la producción local de animaciones disminuyó de manera importante, generando pérdida de empleos en la industria. Las ganancias generadas por conceptos de derechos para la venta de juguetes, libros, entre otros productos han tenido que ser compartidas con empresas de otros países. Adicionalmente se produjo una migración de profesionales altamente capacitados para la realización de animaciones hacia países con mayores oportunidades.

Como se mencionó anteriormente en el año 2012, producto de fuertes presiones por parte de asociaciones de empresas de animaciones, el gobierno decidió introducir subsidios al sector para fomentar el crecimiento y ayudar a que esta industria se vuelva más competitiva, por lo que se espera que en los próximos años estos incentivos generen resultados.

Actualmente existen más de 600 empresas directamente involucradas en la industria de la animación en el Reino Unido, las cuales generan cerca de 4.700 empleos. Además la industria de las animaciones genera una gran cantidad de trabajos para músicos, diseñadores, guionistas, fotógrafos y camarógrafos. En el último tiempo se han generado una serie de centros donde se ubican estas empresas incluyendo algunos fuera de Londres como Bristol, Manchester y Dundee.

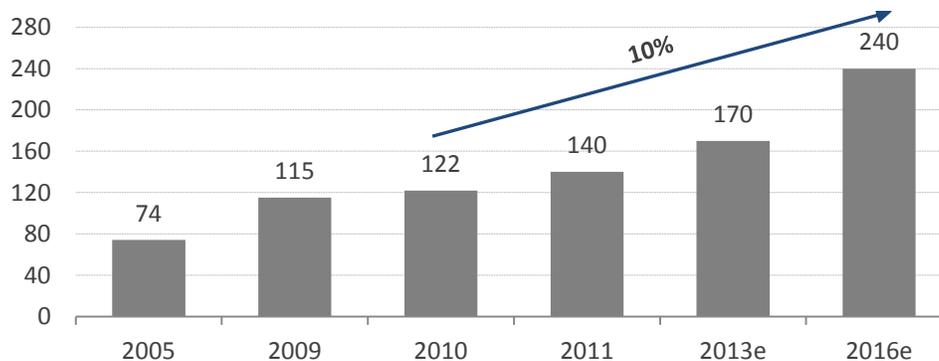
2. Estadísticas de producción y comercio del servicio

La industria de las animaciones digitales en el RU se ha posicionado como un centro de excelencia global y como un sector líder en varias áreas. Las grandes compañías en el RU suelen ser las primeras en introducir nuevas tecnologías a nivel mundial. Por ejemplo, el RU es uno de los líderes en el desarrollo de contenido y personajes 3D. Adicionalmente, las empresas de animaciones del RU cuentan con gran experiencia en el desarrollo de videos juegos para computadores, alguno de los más importantes desarrollos incluyen el juego ‘Tomb Raider’s Lara Croft’.

Otra importante área donde el RU es líder en términos de ingresos es en las animaciones digitales utilizadas para la creación de efectos especiales para televisión y comerciales. Si se consideran las animaciones digitales para efectos especiales en películas, el RU es nuevamente uno de los países líderes en ingresos siendo superado solamente por Estados Unidos y Nueva Zelanda. Una de las empresas más conocidas en el RU que desarrolla animaciones digitales para efectos especiales es ‘Double Negative’, que incluye dentro de su portafolio películas como Harry Potter y algunas de las películas de Batman⁴. A pesar del éxito en ciertas áreas, las empresas del RU no realizan muchas producciones de animaciones para otro tipo de usos como comerciales e internet.

Producto del gran éxito en los últimos años de las películas de animación y del creciente uso del internet, la industria se ha expandido fuertemente. Durante el año 2012 el tamaño de la industria de las animaciones y de los videos juegos a nivel mundial alcanzó ingresos por total de US\$ 122 mil millones y se espera que su crecimiento continúe durante los próximos años a tasas anuales de cercanas al 13%, con lo cual la industria debiera alcanzar ingresos por más de US\$ 240 mil millones en el año 2016⁵.

Ingresos industria de animaciones y videos juegos a nivel mundial (US\$ miles de millones)



Fuente: Nasscom Industry Report, Animation UK Report.

El tamaño de la industria de las animaciones en el RU es relativamente pequeña en comparación con el mercado mundial por lo que existen muchas oportunidades de crecimiento. Se estima que durante el año 2010 los ingresos generados por las principales empresas de animación en el RU alcanzaron cerca de US\$ 500 millones⁶.

⁴ Fuente: Animation UK Association.

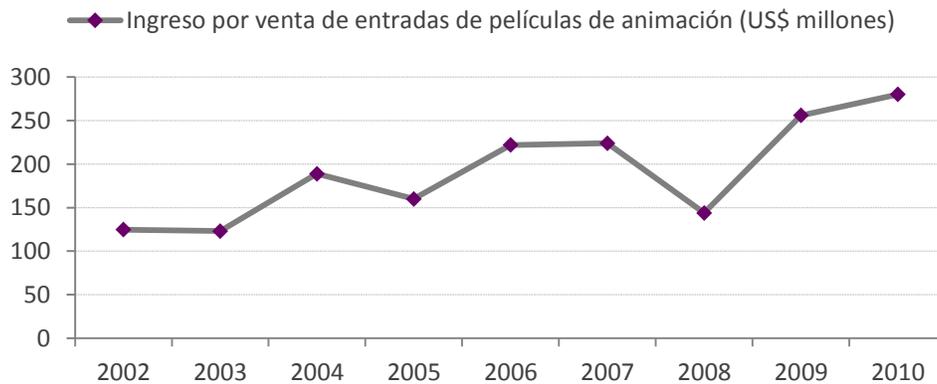
⁵ Fuente: Research & Markets, www.researchandmarkets.com/reports/1956083/global_animation_and_gaming_market_size_and

⁶ Fuente: Animation UK. Esta cifra no considera los ingresos asociados a los servicios de animación de las grandes compañías que cuentan con capacidad de crear animaciones digitales de manera interna.

Durante los próximos años, debido principalmente a los cambios en la estructura de impuestos a los cuales están sujetos este tipo de industrias, el mercado de las animaciones continuará creciendo a tasas similares a las del crecimiento mundial y recuperando mercado.

Las animaciones digitales son utilizadas en distintos tipos de contenido visual, incluyendo televisión, cine, comerciales, videos juegos, cortometrajes, videos de música e internet, entre otros. Es por esto que el crecimiento de este mercado se relaciona directamente con el crecimiento de todas las áreas de la industria creativa. Por ejemplo, en los últimos años ha crecido fuertemente el interés por las películas de animación 3D, lo cual ha hecho que muchas empresas, tanto locales como extranjeras, hayan mostrado interés por este sector. El interés por las películas de animaciones se ve reflejado en el aumento de los ingresos por concepto de venta de tickets de estas películas.

Venta de tickets de películas de animación en el RU (2002 – 2010)



Fuente: Animation UK Report.

3. Proporción de servicios importados

A pesar del éxito y prestigio de la industria de animaciones digitales en el RU, una parte importante de éstas son realizadas en el extranjero. La pérdida de competitividad de la industria en los últimos años ha hecho que la producción de animaciones de menor especialización, donde los volúmenes son mayores, sea por lo general subcontratada por productoras que realizan proyectos audiovisuales a empresas de otros países.

4. Dinamismo de la demanda

Se espera que en los próximos años la industria de las animaciones en el RU continúe creciendo gracias a la introducción de subsidios por parte del gobierno, lo cual implica que la industria volverá a ser competitiva frente a otros países.

Durante el discurso realizado para presentar el presupuesto del año 2012, George Osborne indicó a modo de ejemplo que ‘Wallace & Gromit’, una de las animaciones con mayor éxito, continuará siendo producida en el RU gracias a estos nuevos subsidios.

La introducción de estos subsidios fomentará la producción local de animaciones, sin embargo las empresas del RU seguirán subcontratando los servicios de animaciones de más baja especialización y complejidad a empresas en el exterior que sean competitivas en términos de calidad y oferta económica.

Las empresas chilenas que prestan los servicios de animaciones digitales deberían aprovechar el menor costo de producción y ofrecer sus servicios al extranjero.

5. Canales de comercialización

La industria de las animaciones digitales es altamente globalizada por lo se da que empresas productoras contraten estos servicios a otras empresas fuera del RU.

Los canales de comercialización son muy variados. En el caso de las animaciones para publicidad son contratadas por las empresas anunciantes a través de su agencia de publicidad habitual; entonces son las grandes agencias de publicidad las que buscan compañías de animación que desarrollen la idea de sus clientes.

Existen también grandes empresas productoras o ‘production companies’ que venden un producto completamente terminado a los canales de televisión, productores de películas y otros. Estas ‘production companies’ mantienen un portfolio de empresas de animación, las cuales pueden o no estar localizadas en el Reino Unido, que desarrollan proyectos para distintos clientes.

V. Competidores

1. Principales proveedores externos

Las siguientes empresas representan los principales competidores locales en las animaciones cinematográficas, es decir producciones de televisión, películas y comerciales, entre otros:

- Aardman: www.aardman.com
- Blue-Zoo Productions: www.blue-zoo.co.uk
- Nexus Productions: www.nexusproductions.com
- Partizan: www.partizan.com
- Passion Pictures: www.passion-pictures.com
- Plastic Milk: www.plasticmilk.co.uk
- Spider Eye: www.spider-eye.com
- Studio Liddell: www.studioliddell.com

El ranking “Best Web Design Agencies” busca y nomina las mejores agencias de diseño web que cubre distintas áreas de los medios creativos. En Agosto de 2013 se generó un nuevo listado de las diez mejores agencias de servicios de animaciones y de ilustraciones en 3D en el Reino Unido. Esta lista está basada en la calidad, estándares de sus servicios y en la experiencia de cada una de las empresas. Este grupo de empresas está más enfocado en ofrecer servicios de la visualización e ilustración en 2D y 3D, por ejemplo para el diseño de productos y modelos a escala:

- Mediastation: www.mediastation.co.uk
- Pacificom Multimedia: www.pacificommultimedia.com
- Optical 3D: www.optical3d.com

- Pixelmonkey: www.pixelmonkeyuk.com
- The July Group: www.thejulygroup.com
- Visual Eyes Media: www.visual-eyes-media.co.uk
- Creation Studio Productions: www.nottageproductions.com
- G-NET 3D: www.gnet.ie
- Jarvis Design: www.jarvisdesign.co.uk
- Reallusion: www.reallusion.com

2. Descripción de los servicios otorgados por competidores locales o externos

Los servicios otorgados por competidores en la industria de animaciones no están limitados exclusivamente a las industrias de cine, televisión, publicidad, videos corporativos, videojuegos y videos de música, sino también se aplican a las de ingeniería, medicina, construcción, arquitectura, entre otros sectores. Por ejemplo se usan para crear mapas, representaciones visuales de desarrollos científicos y para la modelación y prueba de productos.

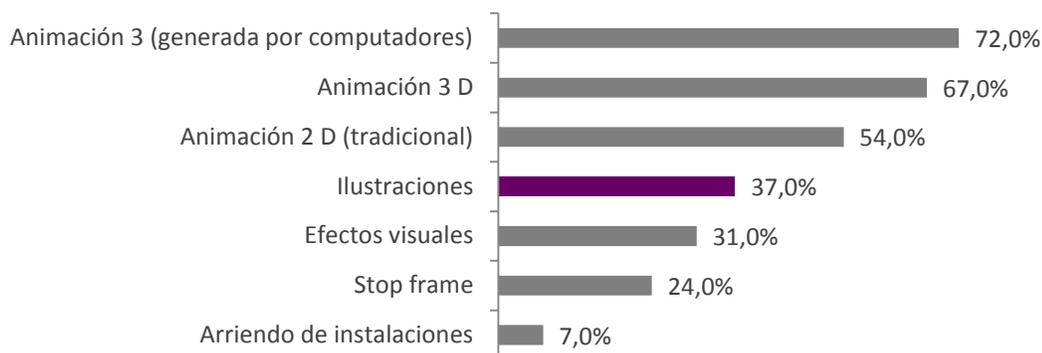
En el Reino Unido los servicios de animación realizados para la televisión, series de televisión, representan la mayor parte de los ingresos de la industria. Por su parte, los servicios de animación para la producción de videos corporativos, videojuegos, videos de música y comerciales son en comparación una parte menor de los ingresos obtenidos por la industria de las animaciones digitales. Finalmente un grupo reducido de empresas se especializa en la realización de películas de animación, por lo que esta área de las animaciones forma solo una parte pequeña de la industria y muchas veces estas películas o cortos animados las hace una empresa de animación con el objeto de hacerse conocida y promocionarse, más que con un fin comercial directo.

Las empresas de animación suelen ser pequeñas con un promedio de menos de ocho empleados por empresa según "Skillset" (organización que representa las industrias creativas). Están distribuidos por todo el Reino Unido, tanto que un 70% de la industria está basada fuera de Londres.

Los servicios mismos que otorgan las empresas de animación incluyen:

- Animación 2D, generada por computadores
- Animación 3D
- Animación 2D (dibujada o tradicional)
- Ilustraciones
- Efectos visuales
- Stop frame (aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas)
- Arriendo de instalaciones para lo realización y producción de animaciones digitales

La industria de las animaciones digitales es sumamente competitiva, por lo que las empresas buscan ofrecer la mayor cantidad de servicios a sus clientes. Por ejemplo, más de un 70% de las empresas de esta industria ofrece servicios de animación 3 D.



Fuente: Animation UK Report.

3. Segmentos y estrategias de penetración de competidores

Existen dos grandes grupos o segmentos en la industria, las animaciones digitales y los videojuegos. Las animaciones incluyen el diseño y elaboración de contenido visual para sitios web, publicidad y animación de entretenimiento. Adicionalmente, este grupo incluye animaciones para películas, efectos visuales y televisión. Las películas están divididas en dos segmentos adicionales: 2D y 3D. Los videojuegos están divididos en juegos para computadores, para telefonía móvil, consolas e internet.

El mercado global de animación y videojuegos está segmentado en cuatro zonas geográficas: América del Norte, Europa, Asia Pacífico y Japón, y el resto del mundo. América del Norte forma el segmento con mayor participación con un 42% del total del mercado, seguido por Europa. La región de Asia Pacífico y Japón es la con mayor perspectivas, con un crecimiento estimado de un 19% anual hacia el 2016.

Hoy día la palabra clave para las estrategias de penetración en el mundo del desarrollo de animaciones digitales es “branding”. Crear una marca que sea conocida en base a los proyecto y realizados es la mejor manera de sobrevivir en el ambiente actual.

Otra importante característica con la cual deben contar las empresas de animaciones digitales es la capacidad de tener un alcance global. Esta industria es altamente globalizada por lo que las empresas deben ser capaces de ofrecer sus servicios a clientes en el extranjero sin mayores dificultades.

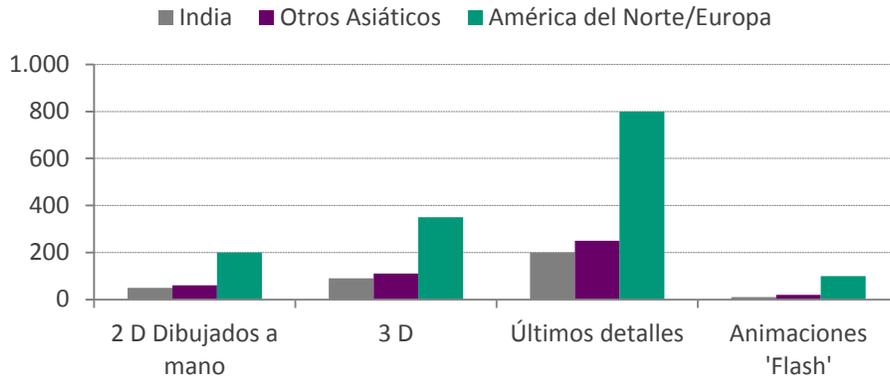
4. Valores aproximados de servicios provistos u ofrecidos por competidores

Producto del crecimiento de la industria y de la entrada de nuevos competidores, los valores de los servicios de animación se han hecho más accesibles en el último tiempo. India, China y otros países asiáticos son actualmente muy competitivos y ofrecen servicios de calidad cuando se trata de proyectos de baja complejidad. En este sentido, los servicios ofrecidos por las empresas de Norte América y Europa suelen ser de más alto valor.

Producto de este fenómeno, es muy usual que compañías inglesas sub-contraten estos servicios en estos países para así abaratar los costos. Esto se abre como una oportunidad para las empresas Chilenas que logren ser competitivas en cuanto al valor de sus servicios.

Existe una gran diferencia entre el costo de los servicios en los países asiáticos y los europeos, como por ejemplo el Reino Unido.

Costo por la realización de 30 minutos de animación (US\$ miles)



Fuente: Nasscom Indutry Report, Animation UK Report.

VI. Obstáculos a enfrentar por los exportadores de servicios

Los principales obstáculos que se deben tomar en cuenta al momento de intentar ingresar al mercado británico son:

- **Barreras culturales y de idioma:** Los ingleses suelen tener una cultura muy propia y gustos definidos por lo que es necesario entender el mercado y adaptar los servicios para que estos sean de interés para ellos. Adicionalmente, el buen uso del idioma es un factor muy importante a la hora de querer realizar negocios.
- **Valor de los servicios:** Si bien en la industria de las animaciones digitales en el Reino Unido es muy usual encontrar empresas que subcontratan estos servicios en el exterior, por lo general lo hacen desde países que cuentan con importantes ventajas competitivas en relación al precio de los servicios. Países como India y otros asiáticos cuentan con costos de mano de obra bastante bajos en comparación con los estándares Chilenos lo que les permite cobrar precios más competitivos por estos servicios. Es importante por lo tanto que los servicios ofrecidos por las empresas Chilenas sean capaces de competir con estos países en términos de precio para así poder ingresar al mercado de manera éxitos.
- **Llegada a los clientes finales:** Debido a que la industria de las animaciones digitales es altamente globalizada, los clientes finales por lo general contratan los servicios de animación a empresas

productoras que les entregan un producto terminado o bien a través de agencias de publicidad. En el caso de las productoras, éstas contratan servicios a empresas de animaciones en distintas partes del mundo, por lo que una estrategia eficiente podría ser contactarse con estas productoras buscando formar parte de sus portfolios.

VII. Recomendaciones de la Oficina Comercial sobre la estrategia comercial en el mercado

Para lograr superar los obstáculos existentes y lograr exportar sus servicios de desarrollo de aplicaciones es importante tener en consideración los siguientes puntos:

- Contar con oferta de productos que sean competitivos en precio y calidad. Esto debido a que por lo general el Reino Unido suele subcontratar estos servicios en mercados donde se generan este tipo de ventajas competitivas.
- Participar en ferias europeas o locales para conocer el mercado y contactar posibles clientes.
- Plantearse desarrollar estrategias de penetración de mercados globales, por lo que se debe superar las barreras de idioma dentro de los equipos y conocer los principales aspectos culturales del mercado para así generar productos que sean de interés para las grandes productoras.

VIII. Fuentes de información

- www.animationuk.org
- www.marketsandmarkets.com/Market-Reports/animation-gaming-market-514.html
- www.awn.com/articles/profiles/animated-strategy-building-strategic-plan-your-products
- www.marketsandmarkets.com/Market-Reports/animation-gaming-market-514.html
- www.nasscom.in
- www.ons.gov.uk
- www.imf.org
- www.ukscreenassociation.co.uk
- www.bbc.co.uk/news/business-21628271
- www.skillset.org
- www.bfi.org.uk