

EMPRESA NOMINADA
PREMIO PRÍNCIPE FELIPE A LA EXCELENCIA EMPRESARIAL
en la categoría SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN





PRESENTE DE LA EMPRESA

Virtual Toys, constituida en el año 1995 en Torrejón de Ardoz (Madrid), es una de las principales empresas españolas dedicada a la producción y desarrollo de videojuegos para consolas y dispositivos móviles. Cuenta con títulos propios para las plataformas de última generación, tanto domésticas (PlayStation2, PlayStation3, XBOX360, Nintendo Wii™) como portátiles (Nintendo DS y PSP). La empresa tiene su sede central en Madrid y otras dos más en Barcelona y Castellón. Virtual Toys dispone de un equipo multidisciplinar de más de 100 profesionales, formado principalmente por diseñadores de videojuegos, grafistas, programadores e ingenieros de software altamente cualificados.

La empresa ha sido galardonada con numerosos reconocimientos como “Mejor compañía desarrolladora de videojuegos del año 2006” en la Campus Party, “Mejor juego del año para la consola Nintendo DS con HorseZ”, “Mejor Estudio español del año 2007” así como “Mejor Arte” por su título “Yummy Yummy cooking Jam”, estos últimos premios recibidos en GameLab, feria española de referencia en el sector de los videojuegos.

En la actualidad la empresa está situada estratégicamente en el sector, tanto a escala nacional como internacional, posicionándose como primer estudio español que publica en la plataforma de Nintendo WiiWare™, canal de distribución que inicia los nuevos modelos de negocio basados en la descarga digital de videojuegos.

Como empresa pionera en desarrollar para WiiWare han sido seleccionados, junto a otros prestigiosos estudios internacionales, para participar en la estrategia de Nintendo Europa en la promoción de su canal de distribución digital.

Virtual Toys es hoy día una organización eficiente, a la vanguardia de las nuevas tecnologías y de las nuevas tendencias en creación de contenidos, que se ha convertido en un referente mundial en el desarrollo de videojuegos dirigidos a una audiencia nueva que demanda juegos sociales, para jugar en familia o en grupo de amigos, con temáticas novedosas como la moda y el lifestyle.

HISTÓRICO

Virtual Toys inició su actividad en el año 1.995, si bien sus socios provienen de empresas que desarrollaron videojuegos para las antiguas plataformas de 8 y 16 bits, contando con una dilatada experiencia en el sector.

Desde el comienzo, Virtual Toys apostó por el desarrollo para las nuevas plataformas. Así durante los 15 años de existencia, la empresa ha trabajado para editores y productores internacionales, además de haber realizado producciones propias, como la saga de Torrente, primer videojuego español basado en una película, o Rafa Nadal Tennis para Nintendo DS.

Esta evolución ha sido posible gracias al compromiso por la creación de tecnología propia, básica para competir en la pujante Sociedad de la Información. Por ello Virtual Toys ha sido también reconocida internacionalmente con varios galardones valorando su apuesta por juegos eminentemente didácticos como "HorseZ" o "Imagina ser diseñadora de moda" productos superventas de las principales listas de todo el mundo.

Para Fabriciano Bayo, director general de Virtual Toys, "es un orgullo que a Virtual Toys se nos reconozca junto a otras compañías nacionales de recono-

cido prestigio internacional". La nominación al Premio Príncipe Felipe a la Excelencia Empresarial, en la modalidad de Sociedad de la Información ha supuesto un reconocimiento para Virtual Toys, "el reconocimiento de una pequeña empresa como la nuestra que calladamente lleva años desarrollando productos de éxito internacional y que pone de manifiesto nuestro potencial en el mercado global de los contenidos digitales", señaló Bayo. "Es un primer paso en el cambio de percepción de nuestra industria, no sólo como creadora de contenido, sino también como una industria competitiva y generadora de I+D+i, integrada dentro del nuevo modelo productivo en el ámbito de las TIC y la Sociedad de la Información", añadió.



Fabriciano Bayo García
Director General de Virtual Toys

Fabriciano Bayo fundó junto a su socio y amigo Jesús Iglesias en 1995, Virtual Toys. Licenciado en Farmacia por la Universidad de Alcalá de Henares en 1991, inició su carrera profesional en un sector tan distinto del de los videojuegos como es la industria alimentaria. Desde entonces, gracias a su carácter emprendedor y autodidacta, su trayectoria profesional ha ido progresando desde la técnica de los laboratorios a la gestión de proyectos y empresas. En Virtual Toys ha podido conjugar su pasión por la creación de videojuegos con su experiencia anterior en la gestión empresarial. Su primer contacto profesional con el mundo de la producción de videojuegos fue la creación de una primera aventura gráfica, en la que participó, en tareas tan dispares como el diseño de juego, la producción gráfica o composición musical.

HITOS

Virtual Toys pertenece a la élite mundial del desarrollo de videojuegos dirigidos a consolas portátiles. Destaca en las líneas temáticas de mascotas virtuales ("HorseZ" de Nintendo DS) o para niñas (saga "Imagina ser", con el título "Imagina ser diseñadora de moda") con el que ha conseguido ser el título nacional más vendido de todos los tiempos. Otros hitos son:

Pioneros a nivel nacional en el desarrollo de un videojuego sobre una película española (saga Torrente) basado en el éxito de Santiago Segura.

Líderes nacionales y destacados internacionalmente a través de la multinacional francesa de distribución Ubisoft, con más de 7 millones de unidades vendidas en todo el mundo.

Primer videojuego español del tipo MMOG (massively

multiplayer online game) con el título "Torrente online" que mantiene una comunidad de más de 500.000 usuarios activos.

Primer estudio español en desarrollar software descargable para consolas, con la distribución digital de los títulos "Yummy yummy cooking Jam" para WiiWare y Nintendo DSiTM, además de "Spaceball Revolution" multiplataforma.

Promotores de la creación de la primera asociación profesional de desarrollo español de videojuegos: DEV Aso. Esp. de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, que entre otros logros ha conseguido que el videojuego sea considerado como Industria cultural por unanimidad en el Congreso de los Diputados el pasado año. Líneas actuales de investi-

gación para el futuro inmediato:

Investigación para la creación, gestión y control de contenidos on-line. Una de las preocupaciones de la empresa es la manera de gestionar y controlar los accesos de millones de usuarios a escala global a comunidades on-line.

Investigación de nuevas interfaces hombre-máquina.

Investigación en nuevas experiencias de juego que traspasen la frontera de la consola e impliquen el uso de elementos cotidianos en la vida del jugador o que impliquen el desarrollo de actividades fuera de la consola.

Firme apuesta por la distribución digital de productos. En esta línea cabe destacar la publicación y desarrollo de productos propios en todas las plataformas on-line actuales.

