Gaming,
una oportunidad de negocio para el canal

Gaming, la nueva oportunidad de negocio para el canal

¿Quieres asistir a MCRGameIT? Regístrate aquí

Los juegos ya no son solo una cosa de niños. El negocio del Gaming presenta unas cifras que justifican su merecido protagonismo. Y, lo que es más importante, no se trata de una moda o de algo pasajero, sino de una tendencia que se ha ido consolidando y de la que el canal de distribución no puede mantenerse al margen. Por este motivo, MCR ha decidido dar un paso al frente y organizar un evento, MCRGameIT, donde no se trata de ver quién compite mejor en qué juego, sino de cómo el canal de distribución puede y debe aprovechar el Gaming como la oportunidad de negocio que realmente es.

Para conocer los detalles de este evento, así como mostrar qué puede suponer el Gaming para el canal de distribución, hemos conversado con MCR. En este sentido, desde el mayorista nos explican que “el segmento del juego es uno de los apartados que mejor han funcionado en los últimos años. Según los datos ofrecidos por

¿QUIÉN ES MCR?

CLICAR PARA VER EL VÍDEO

entidades como la Asociación de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos (DEV) o la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), el sector en España está ya por encima de los 1.000 millones de euros. Una cantidad nada despreciable, pero poco si lo comparamos con las previsiones se manejan para este año, que pasan por un fuerte crecimiento. De hecho, algunas consultoras calculan que podría acercarse al 90%. Estos datos son una buena muestra del enorme potencial de este mercado. Un mercado que en los últimos años ha evolucionado de forma vertiginosa, hasta el punto de que, incluso dentro del propio nicho del Gaming, han surgido numerosos "sub-nichos" que aumentan aún más el potencial de este mercado".

Un segmento con claras líneas de desarrollo

Con un mercado receptivo como es 2017, "la industria del Gaming va a ser crucial. También se perciben otros entornos tecnológicos como la realidad virtual. Si bien ya hemos visto productos prometedores, este año aparecerán novedades. Por el momento, vemos crecimiento en casi todos los segmentos, como, por ejemplo, las tarjetas gráficas, y no hay que olvidarse de los periféricos, que hacen del usuario una experiencia extrema, o las pantallas con tiempos de respuesta cada vez menores. El Gaming es, en definitiva, la nueva revolución en el mercado de consumo. El canal ha de prepararse para lo que se avecina. Especialización, agilidad y, sobre todo, adaptación a los nuevos modelos de distribución, serán claves para aprovechar todas las oportunidades que se vislumbran en el horizonte".

Uno de los primeros mayoristas en reaccionar ante esta nueva oportunidad ha sido MCR, que ya ha integrado el Gaming como un área fundamental. Tal y como nos explican, "para MCR, el Gaming es un área clave. De hecho, somos el primer mayorista que ha introducido una oferta completa con productos de todo tipo, hasta los más específicos, y cuenta con un grupo dedicado en exclusiva a este segmento. Nuestro objetivo es seguir reforzando nuestra posición en este mercado, que va a ser protagonista, sin duda, en los próximos años. Pero, sobre todo, el objetivo principal es gestionar el auge que prevemos en el mercado del Gaming, llevando al canal las soluciones más punteras, en todos los nichos".

¿Quieres asistir a MCRGameIT? Regístrate aquí

MCRGameIT, un evento para el Gaming

El próximo 28 de abril, el Palacio de Vistalegre de Madrid acogerá la primera edición de MCRGameIT, el primer evento organizado por un mayorista de TI alrededor del mundo de Gaming.

El evento se organizará alrededor de un área de exposición y las zonas de networking, pensadas para favorecer el contacto entre empresas con el objetivo de que los asistentes puedan generar negocio y descubrir nuevas opciones y posibilidades.

Además, se han planificado una serie de presentaciones con el objetivo de mostrar a los asistentes el mundo del Gaming en toda su extensión. Así, los resellers y distribuidores asistentes podrán conocer de primera mano los datos que la consultora GfK ha recopilado sobre el mercado del Gaming, mientras que otra firma de investigación de mercado como Context mostrará las tendencias alrededor de la Realidad Virtual, un segmento de negocio muy ligado, por motivos evidentes, al del Gaming. Además, se organizará una mesa redonda sobre esta oportunidad de negocio.

De forma paralela, los asistentes podrán participar en el programa de reuniones B2B que habrán tenido que solicitar en el formulario de registro al evento. Se trata de reuniones de negocios de unos 20 minutos en la que los interesados podrán acceder a representantes de los fabricantes clave en este segmento.

Asimismo, los interesados podrán conocer de primera mano las propuestas de los fabricantes en el área de exposición que se habilitará en el evento a tal efecto.

Y, por último, e inevitablemente tratándose de un evento de Gaming, los asistentes podrán asistir a un partido de exhibición de LOL.

Una pregunta que surge desde el primer momento es qué tipo de distribuidor puede aprovechar esta nueva área de negocio. Desde MCR señalan que, “en realidad, son varios los perfiles que confluyen. En nuestro caso, por ejemplo, y como referencia en el mercado de consumo, contamos con una extensa comunidad de resellers especializados en el segmento del Gaming, que encuentran en MCR todo lo que necesitan para hacer su negocio. Pero también trabajamos cada día para facilitar una base de negocio a resellers más “tradicionales”, que pueden encontrar con nosotros nuevas vías de ingresos. Retailers, e-tailers, tiendas de informática y electrónica… en definitiva, los perfiles son muy variados”.

El Gaming es una de las grandes oportunidades de negocio que se presentan en el mercado en 2017

Una amplia oferta de soluciones

Desde otro punto de vista, son muchos los fabricantes con ofertas de producto para este terreno. Según nos explican desde el mayorista, “ya hace tiempo que venimos trabajando para crear una oferta completa, ofrecer al distribuidor español todo lo que necesita para hacer negocio, y eso incluye ampliar y actualizar la oferta con nuevos productos y nuevas marcas. Sin ir más lejos, hace sólo unas semanas hemos comenzado a trabajar con SteelSeries, y estos días estamos anunciando la incorporación otra marca líder, Medion. Ambas se añaden a un amplio catálogo con fabricantes líderes como Acer, Asus, BenQ,

¿Quieres asistir a MCRGameIT?
Regístrate aquí

Gigabyte o MSI. Luego, esta oferta "central" se complementa con numerosas soluciones específicas de las marcas más punteras. Por ejemplo, las fuentes de alimentación y sistemas de ventilación de Cooler Master, sillas de Gaming como las de Drift o DXRazer, gafas como las de Gunnar, soluciones audiovisuales como las de Avermedia… y, por supuesto, periféricos y componentes de primeras marcas como la propia SteelSeries, Arctic, Bultaco, Corsair, Kingston, Nox, Razer o Trust. Sin lugar a dudas, la oferta más completa disponible en la actualidad para aquellos distribuidores que trabajen, o que quieran trabajar, en este mercado tan prometedor".

Por último, antes de centrarnos en el evento organizado en Madrid por MCR, quisimos saber qué tipo de productos son los que se están comercializando en este negocio. Tal y como nos indican, "sin duda, ratones y teclados siguen siendo los protagonistas, además de estar entre los productos más veteranos, pero actualmente los usuarios muestran cada vez mayor interés por nuevas tendencias como, por ejemplo, gafas, auriculares e, incluso, mesas y sillas para Gaming. De cara al futuro, se habla de fenómenos como la realidad virtual y la realidad aumentada, que permitirán llevar a un nuevo nivel la experiencia del gamer. Lo que sí es evidente es que es un mercado con una velocidad de innovación vertiginosa, y que este año veremos aumentar el número de opciones disponibles para el usuario".

MCRGameIT contará con un programa de reuniones B2B, presentaciones, zona de exposición y una demostración de juego

MCRGameIT: Madrid, 28 de abril de 2017

El Gaming como oportunidad de negocio va a ser el tema central de MCRGameIT, un evento que MCR organiza en Madrid el próximo 28 de abril. En este sentido, quisimos que nos explicaran las razones que ha tenido MCR para poner en marcha esta iniciativa. Según nos comentan, "MCR se ha especializado en el segmento Gaming, un segmento sin duda en pleno auge en la actualidad. Desde hace tiempo venimos profundizando en todas las diferentes líneas de producto, y actualmente somos el mayorista número uno en cuanto a oferta de productos en distribución. Así las cosas, desde hace tiempo venimos planteando la necesidad de organizar un evento de estas características para dinamizar el mer-

PROGRAMA DE ACTIVIDADES	A las 09:00h	Apertura y Bienvenida
	A las 9:30h	Comienzo Reuniones B2B
	De 11:30h a 12:00h	El Gaming, un mercado en crecimiento: Datos **GFK**
	De 12:00h a 12:30h	Realidad Virtual, conocimiento, interés y motivaciones de los consumidores en España: **CONTEXT**
	De 12:30h a 13:30h	Mesa redonda: El mercado actual del Gaming
	A las 15:30h	Fin Reuniones B2B
ZONA DE EXPOSICIÓN	De 09:30h a 15:30h	Visita los stands de los principales fabricantes de gaming.
ZONA e-Sports	De 16:00h a 21:00h	Partido de exhibición de **LOL** entre los equipos **Baskonia y Movistar Riders**

PARA CONOCER LA AGENDA, CLIQUE EN LA IMAGEN

El próximo 28 de abril es la fecha elegida por MCR para organizar MCRGameIT, el primer evento del mayorista orientado al mundo del Gaming

cado y para mostrar al canal el presente y el futuro del mismo. Para atender a los diferentes perfiles, el evento combinará un enfoque global sobre el mercado actual de la tecnología y un análisis sobre el mercado del Gaming (GFK aportará datos estadísticos sobre la evolución del sector), con la visión de sus principales protagonistas: el fabricante y el distribuidor".

"Concebimos el evento como una gran oportunidad de relacionarse de tú a tú con un gran número de fabricantes y partners del sector, de hacer networking, de ver y tocar las principales soluciones disponibles", nos indican, y añaden que, incluso "de presenciar en primera persona el ambiente gamer, ya que al final de la jornada podremos presenciar un torneo entre dos equipos con el popular juego League of Legends. El objetivo, en definitiva, es dar a conocer las grandes oportunidades de negocio y la gran trayectoria que está teniendo el Gaming en el mundo IT, las nuevas vías de ingresos que se abren en este negocio".

Como siempre que se organiza un evento, éste cuenta con unos "puntos fuertes", unos elementos que han sido pensados como los más atractivos para el asistente. En este sentido, "hay que destacar, en primer lugar, que MCRGameIT es el primer evento sobre Gaming, organizado a través de un mayorista, para distribuidores "tradicionales" del sector TIC. Además de que va a ser un evento multitudinario, ya que esperamos la asistencia de más de 1.500 personas, también reviste valor el hecho de que vamos a habilitar una amplia zona de networking, como plataforma más accesible y eficaz para generar nuevos leads, y ofrece una gran oportunidad de relacionarte de tú a tú con un gran número de partners y fabricantes del sector".

Para ello, y pese a estar en fase de preparación, el mayorista ya cuenta con el respaldo de destacados fabricantes en este terreno, tales como "Avermedia, Bultaco, Cooler Master, Corsair, Gigabyte, Gunnar, Intel, LG, Microsoft, MSI, Nvidia, Razer o Samsung".

¿TE HA GUSTADO ESTE REPORTAJE?

Compártelo en tus redes sociales

Enlaces relacionados

- Quieres asistir a MCRGameIT. Regístrate en este enlace
- Toda la información de MCR