

I N F O R M E

INDUSTRIA XR

EN ESPAÑA

2 0 2 5



INMERSIVA^{XR}

ASOCIACIÓN DE REALIDAD EXTENDIDA DE ESPAÑA

I N F O R M E

INDUSTRIA XR

EN ESPAÑA

2 0 2 5



ASOCIACIÓN DE REALIDAD EXTENDIDA DE ESPAÑA

© IMMERSIVA XR - Asociación de Realidad Extendida de España
immersivaxr.com

Autoras: Lorena González y Vicky Vasán

Edición Noviembre 2025

El presente informe se publica bajo una licencia Creative Commons del tipo:
Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada



Este informe se puede descargar de forma libre y gratuita en:
<https://immersivaxr.com>

INDUSTRIA XR EN ESPAÑA 2025

ÍNDICE

- 06 Presentación
- 08 Prólogo
- 11 Resumen ejecutivo
- 14 Perfil de empresa
- 18 Profesionales
- 20 Perfiles demandados
- 22 Mercado
- 29 Financiación
- 32 Tendencias
- 35 Comunidad



PRESENTACIÓN

Desde inicios de 2020, INMERSIVA XR, la Asociación de Realidad Extendida de España trabaja para visibilizar y fortalecer el ecosistema nacional de las tecnologías inmersivas, conectando a empresas, profesionales, instituciones y agentes del conocimiento en torno a la Realidad Extendida. Durante este tiempo, la Asociación se ha posicionado como el principal punto de encuentro del sector, impulsando la innovación, la formación y la colaboración entre los distintos actores que conforman la industria XR española.

Actualmente, reunimos a más de 100 socios, incluyendo más de 30 empresas españolas, y colaboramos con más de 60 empresas, instituciones e iniciativas a nivel internacional.

El informe que elaboramos en 2023 sirvió como referencia para la elaboración del informe europeo de XR4Europe, la Asociación Paneuropea de Realidad Extendida, el año pasado. Debido a esta colaboración, hemos coordinado las fechas este año, para alinearnos con el lanzamiento de su informe. Este reconocimiento subraya el papel de INMERSIVA XR como entidad de referencia, capaz de aportar una visión rigurosa y actualizada sobre la evolución de la industria tanto en el ámbito nacional como en el europeo.

Durante el último año, la Asociación ha continuado desarrollando proyectos de investigación, divulgación y consultoría, con el apoyo de comisiones de trabajo y la implicación directa de sus socios. Entre las iniciativas más destacadas se encuentra DescubreXR Pro, el encuentro empresarial que hace llegar la Realidad Extendida a todos los sectores, y la III edición de los Premios INMERSIVA XR, que galardonan anualmente los mejores proyectos XR de empresas españolas.

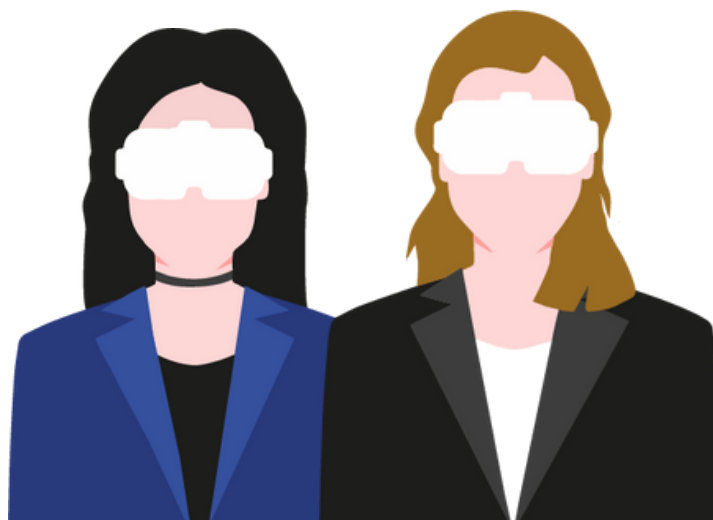
Además, ha liderado varias misiones internacionales dentro del marco NEXR Program, con destinos como California y Bruselas, fortaleciendo la presencia internacional y creando alianzas con otras iniciativas. Por ejemplo, siendo miembro fundador de XR4Europe, la Asociación Paneuropea de Realidad Extendida, y representando a Euromersive y a Women in Industries of Tomorrow (WIIT) en España. Además, formamos parte de la VR/AR Industrial Coalition y del Metaverse Standards Forum.

Asimismo, INMERSIVA XR sigue creciendo con la incorporación de nuevas empresas y profesionales que comparten una misma visión: fomentar el negocio, fortalecer la comunidad XR española y lograr el reconocimiento institucional de la industria como un sector estratégico, generador de empleo y motor de competitividad.

Con esta tercera edición del informe, reafirmamos nuestro compromiso de seguir documentando y acompañando el progreso de la Realidad Extendida en España, promoviendo un ecosistema cada vez más sólido, colaborativo e internacional.

VICKY VASÁN y LORENA GONZÁLEZ

Cofundadoras de INMERSIVA XR
Asociación de Realidad
Extendida de España



PRÓLOGO

Después de una década de expectativas, la Realidad Virtual parecía destinada a convertirse en una eterna promesa incumplida. Las cifras de adopción masiva no llegaron y muchos la dieron por estancada. Sin embargo, su verdadero impacto ha tenido un alcance mucho más profundo que sus ventas. La Realidad Extendida ha consolidado el concepto de inmersión como una nueva forma de sentir, aprender y conectar, donde la narrativa, la creatividad y la sensibilidad cultural siguen siendo el corazón de cada experiencia.

Esta transformación ha dado lugar a una nueva cultura de la inmersión, que empieza a perfilarse como el siguiente paso de la economía de la experiencia. En esta nueva etapa, el valor no se mide solo por lo vivido, sino por la continuidad y la intensidad del vínculo que las personas establecen con los entornos, las historias y las emociones que estos despiertan. En España lo estamos viendo con claridad. Los proyectos inmersivos están ayudando a revitalizar el interés por la cultura, el patrimonio y la educación, sobre todo entre las generaciones más jóvenes, ofreciendo una nueva forma de participación cultural que combina emoción, aprendizaje y presencia.

El ecosistema español demuestra cada año una mayor madurez. Nuestro país cuenta con un tejido sólido de pequeñas y medianas empresas que han sabido resistir los ciclos tecnológicos y adaptarse a los cambios con ingenio. España forma parte ya del grupo de países que lideran la XR en Europa. Nuestros equipos exportan experiencias, desarrollan propiedad intelectual y empiezan a explorar modelos mixtos que combinan servicios para empresas con productos orientados al público final.

Este progreso ha sido posible también gracias a la inversión continuada de los grandes actores tecnológicos. Cada nueva generación de visores, motores y plataformas nos ofrece herramientas más potentes y accesibles. Esto permite a las pymes españolas seguir innovando con menos barreras y más ambición.

La irrupción de la Inteligencia Artificial abre oportunidades extraordinarias para el sector, pero también nos obliga a preservar el valor de la creatividad, la narrativa y el rigor curatorial que sostienen la calidad de las experiencias. Sin esa mirada humana, el riesgo es que la abundancia de contenido termine diluyendo su sentido. Además, esta aceleración tecnológica nos invita a repensar cómo entendemos el crecimiento del sector.

Este será uno de los grandes desafíos de los próximos años. El sector XR español debe aprender a crecer sin depender de métricas tradicionales basadas en la generación de empresas y puestos de trabajo. Necesitamos valorar la calidad de nuestras experiencias, la diversidad de nuestras propuestas y la capacidad de llegar a nuevas audiencias.

El futuro del sector pasa por fortalecer la formación, abrir nuevas competencias y conectar tecnología, arte y sociedad desde una mirada compartida. Necesitamos valorar lo que nos hace distintos, no solo lo que nos hace productivos.

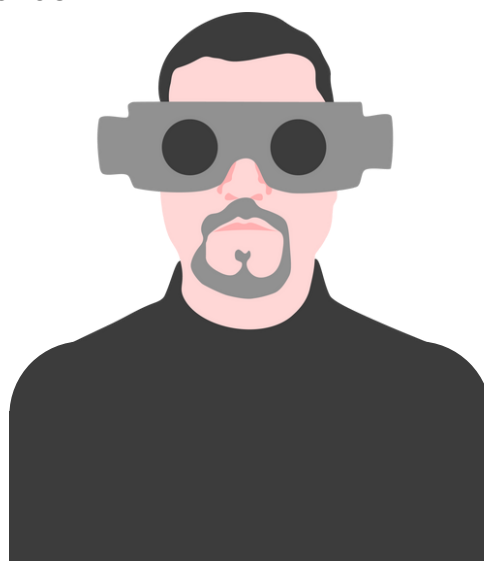
La XR española ya no es una promesa. Es una industria viva, que colabora con museos, marcas y programas europeos, que genera comunidad y que inspira a otros países. Lo que viene ahora no es crear más mundos, sino darles sentido.

La verdadera revolución ya no está en la tecnología, sino en lo que somos capaces de sentir y compartir a través de ella. La XR nos recuerda que la innovación solo cobra valor cuando nos conecta con algo más grande que nosotros mismos.

PERE PÉREZ NINOU

Chief Explorer

KARTeX Realities





RESUMEN EJECUTIVO

La industria española de la Realidad Extendida continúa avanzando en un entorno de crecimiento sostenido, aunque con un mercado que se mantiene en constante transformación. Las empresas XR han demostrado una notable capacidad de adaptación a un contexto cambiante, donde conviven compañías experimentadas con nuevas startups que emergen cada año. En esta edición, la muestra se ha ampliado, ofreciendo una visión más completa del ecosistema y permitiendo observar tendencias que confirman la madurez progresiva del sector.

El perfil medio de las empresas XR españolas sigue siendo el de una PYME con menos de 10 personas empleadas y una antigüedad media de 8 años. Se trata de organizaciones multidisciplinares que combinan distintas áreas de especialización como la producción de contenido inmersivo, el desarrollo de software, la consultoría y la formación. Además, cada vez son más las compañías que ofrecen servicios de gemelos digitales o soluciones Software as a Service (SaaS).

«El 79% de las empresas XR ha tenido más demanda de MR y el 89% de sus clientes pide proyectos con IA».

En cuanto a tecnologías, la Realidad Virtual sigue siendo la más popular, seguida por la Realidad Mixta, que este año supera en presencia a la Aumentada. También mantienen un peso relevante el vídeo 360°, las versiones WebXR y los mundos virtuales, mientras que la Inteligencia Artificial gana protagonismo como tecnología transversal en los desarrollos. El 79% de las empresas ha experimentado un incremento en la demanda de proyectos de Realidad Mixta y el 89% afirma que sus clientes solicitan integrar IA en sus proyectos.

En el ámbito de los profesionales, la diversidad de perfiles sigue siendo una de las principales características del sector. Destacan los desarrolladores de Unity y AR, así como los perfiles de programación. El Arte 3D mantiene una gran presencia, pero la principal novedad de este año es la consolidación de los Project Managers como figura esencial. Entre los freelance, los perfiles más solicitados son los de Arte 3D y Diseño UX/UI, junto con otros perfiles artísticos.

A pesar del crecimiento del empleo, la brecha de género persiste: solo 2 de cada 10 profesionales en las empresas XR son mujeres, un indicador que evidencia la necesidad de seguir impulsando la diversidad en un sector altamente tecnológico.

Respecto a la contratación, los perfiles más demandados en plantilla son los de Desarrollo en AR y Animación, seguidos de la Ingeniería Informática, mientras que los freelance más requeridos pertenecen al Arte 3D y la Programación. El 59% de las empresas prevé incorporar nuevos perfiles en nómina y el 46% recurrir a freelance, cifras algo inferiores a las del año anterior. No obstante, el 79% afirma que sigue resultando difícil encontrar perfiles adecuados, y aunque solo el 34% cuenta actualmente con personal en prácticas, un 85% considera muy útil incorporar estudiantes para la formación de nuevo talento.

«El 72% de las empresas XR españolas espera aumentar su facturación en 2025».

En cuanto al mercado, la XR mantiene una fuerte base nacional, aunque las empresas españolas ya trabajan con clientes en más de 30 países. Los sectores más frecuentes este año son Educación e Industria, junto con los proyectos para la Administración Pública. Además, el 74% de las empresas ha desarrollado proyectos propios o de I+D en los sectores educativo y de videojuegos.

En 2024, el 72% de las empresas realizó menos de 20 proyectos al año, mientras que un 17% superó los 50 proyectos. En términos de facturación, la mayoría de las compañías se sitúa entre 100.000€ y 250.000€ anuales, aunque casi el 20% alcanza entre 500.000€ y 1.500.000€. De cara a 2025, el 72% espera aumentar su facturación, y el 40% prevé un crecimiento superior al 15%.

La Realidad Virtual genera el 45% de la facturación del sector, seguida de las tecnologías audiovisuales (15%), que incluyen vídeo 360°, videomapping, Virtual Production y fotogrametría. La Realidad Aumentada, la Mixta y los mundos virtuales mantienen una presencia equilibrada.

En materia de financiación, las empresas XR han recibido entre 2024 y 2025 más de 40 ayudas públicas nacionales por un valor de 2,16 millones de euros, mientras que las ayudas europeas, más de 20 en total, alcanzan los 2,6 millones de euros. Sin embargo, el 94% de las empresas considera difícil acceder a convocatorias específicas para XR. En cuanto a financiación privada, el 78% no ha recibido inversión.

«El acceso a financiación, la escasez de talento y la falta de apoyo institucional siguen siendo los grandes retos del sector XR en España».

El análisis de tendencias muestra que la XR española avanza hacia la convergencia tecnológica y la colaboración. El 62% de las empresas forma a sus clientes en las tecnologías que utilizan, y el 93% ofrece formación interna a sus equipos. Además, el 72% mantiene alianzas estables con otras entidades, reforzando un ecosistema cooperativo.

Sin embargo, persisten desafíos estructurales que limitan el crecimiento del sector. Entre los principales obstáculos identificados destacan el acceso limitado a financiación y recursos, la financiación insuficiente para I+D, la presión competitiva de grandes tecnológicas, la escasez de profesionales cualificados y la falta de equipos o políticas gubernamentales específicas para apoyar la XR. También se mencionan la falta de infraestructuras, la dificultad para acceder a conocimiento y la necesidad de oportunidades de networking.

Por último, el informe confirma el papel central de INMERSIVA XR como eje vertebrador del ecosistema nacional. El 63% de las empresas pertenece a alguna asociación nacional, y la mayoría cita a INMERSIVA XR como la principal referencia. Los motivos principales son la búsqueda de sinergias, visibilidad y actualización profesional, consolidando a la Asociación como punto de encuentro entre comunidad, negocio y representación institucional.

PERFIL DE EMPRESA



Menos de 10 personas empleadas

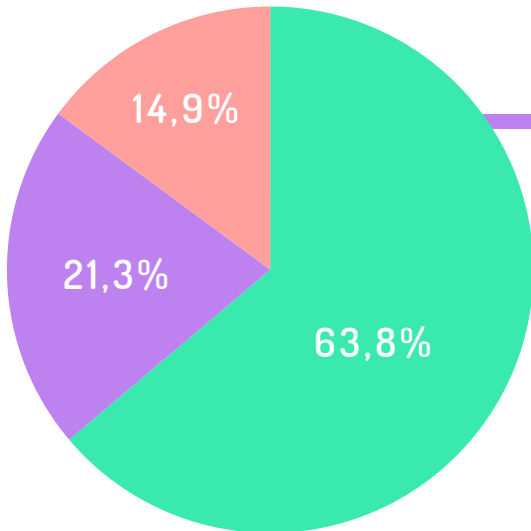
En torno a 8 años de antigüedad

Contenido, Desarrollo y Consultoría XR

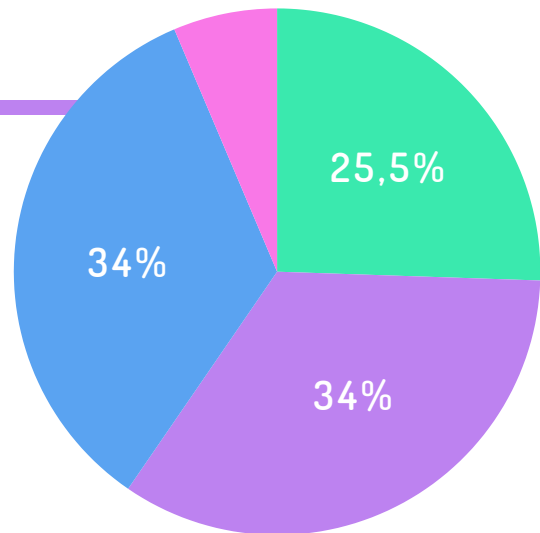
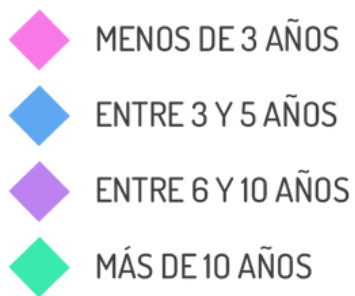
Las empresas XR españolas continúan siendo muy diversas y se desenvuelven en un mercado que mantiene un ritmo cambiante, con compañías que se estabilizan y nuevas startups que surgen cada año. En esta edición, la muestra de empresas se ha ampliado, por lo que algunos resultados no son directamente comparables con los de años anteriores, aunque sí permiten observar las principales características del sector.

El perfil estándar de la empresa XR en España sigue correspondiendo a una PYME con menos de 10 personas empleadas y una media de 8 años de antigüedad. Este dato refleja la madurez progresiva de un ecosistema que, pese a su juventud, ha logrado mantenerse estable en un entorno de innovación constante.

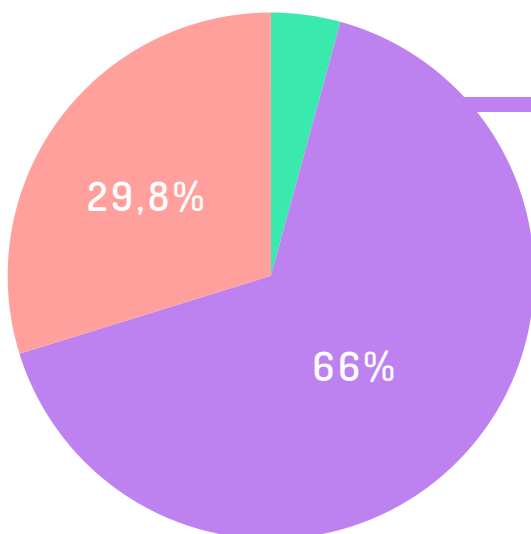
EMPLEADOS/AS



ANTIGÜEDAD



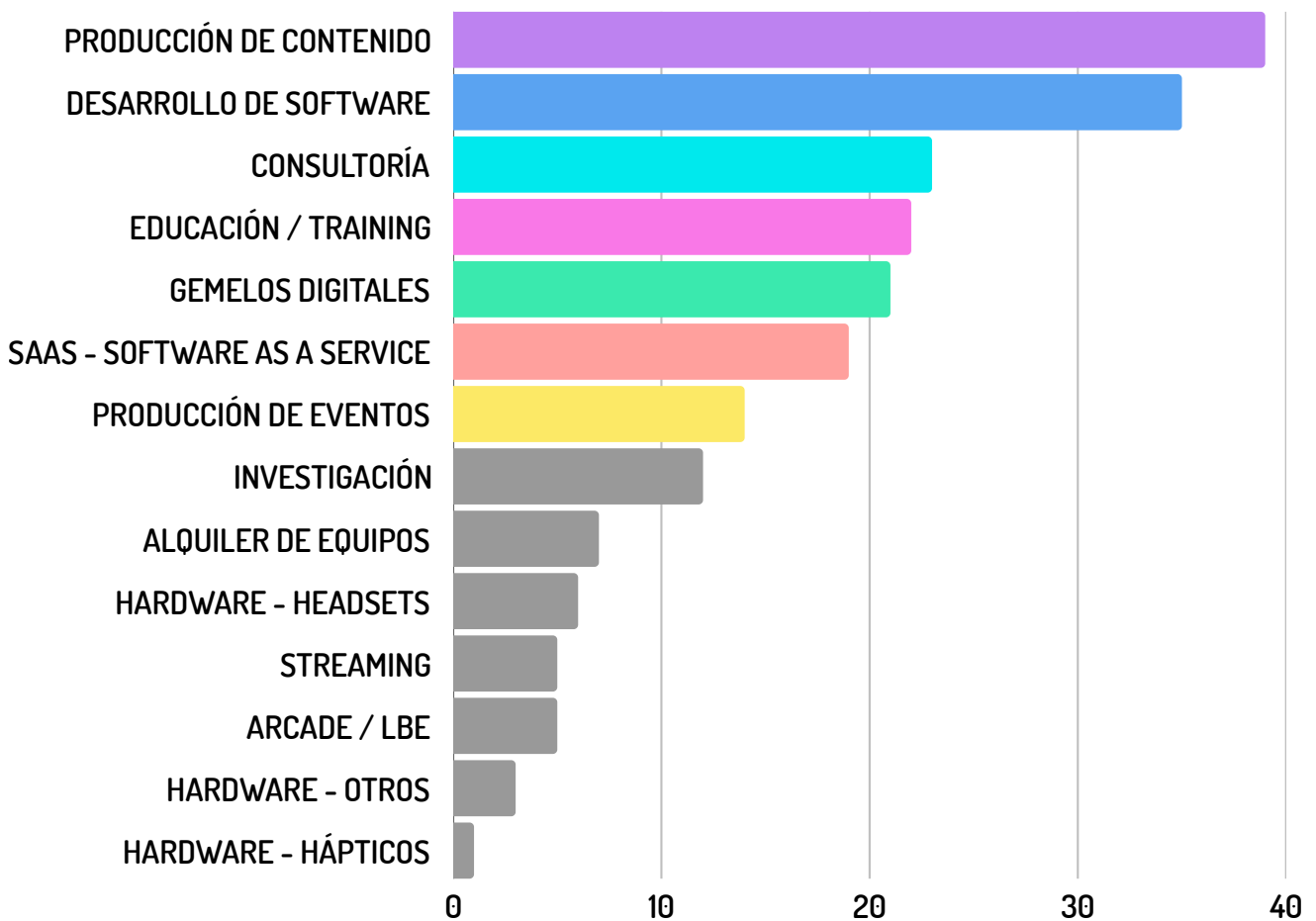
TIPO DE EMPRESA



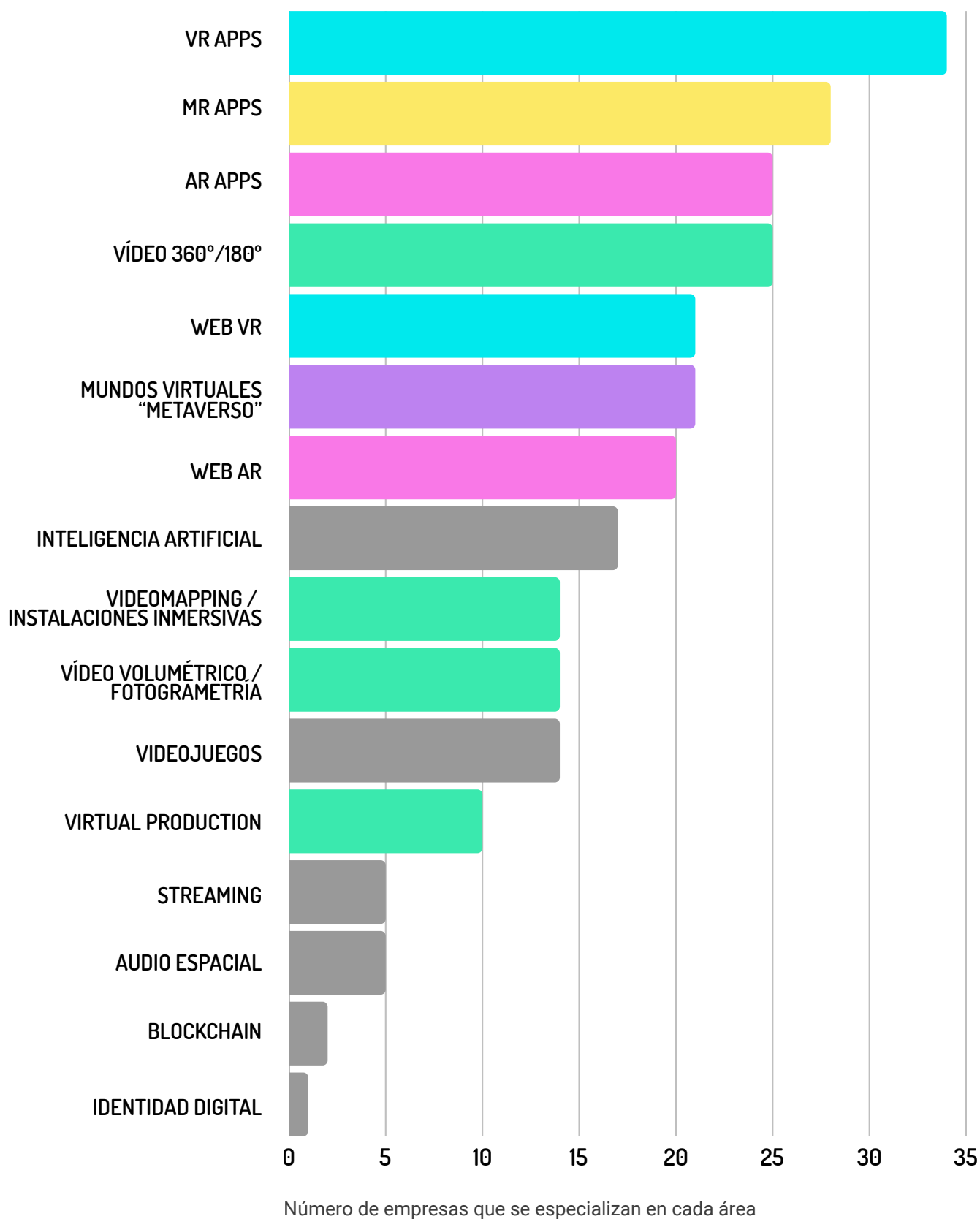
La mayoría de las empresas se definen como multidisciplinares, combinando distintas áreas de especialización. Las actividades más comunes son la producción de contenido inmersivo, el desarrollo de software, la consultoría tecnológica y los servicios de educación o training. También adquieren especial relevancia los proyectos de gemelos digitales y las soluciones Software as a Service (SaaS), que reflejan una diversificación creciente dentro de la industria.

En cuanto a las tecnologías de especialización, la Realidad Virtual sigue liderando la oferta, pero este año destaca el aumento de la Realidad Mixta, que supera en presencia a la Realidad Aumentada. Aun así, esta última sigue siendo una de las tecnologías más ofrecidas junto con el vídeo 360°, mientras que las versiones WebXR (WebVR y WebAR) y el desarrollo de mundos virtuales mantienen su protagonismo. Además, la Inteligencia Artificial ha adquirido un peso cada vez mayor dentro de las soluciones integradas.

SERVICIOS DE LAS EMPRESAS XR



ESPECIALIZACIÓN DE LAS EMPRESAS XR

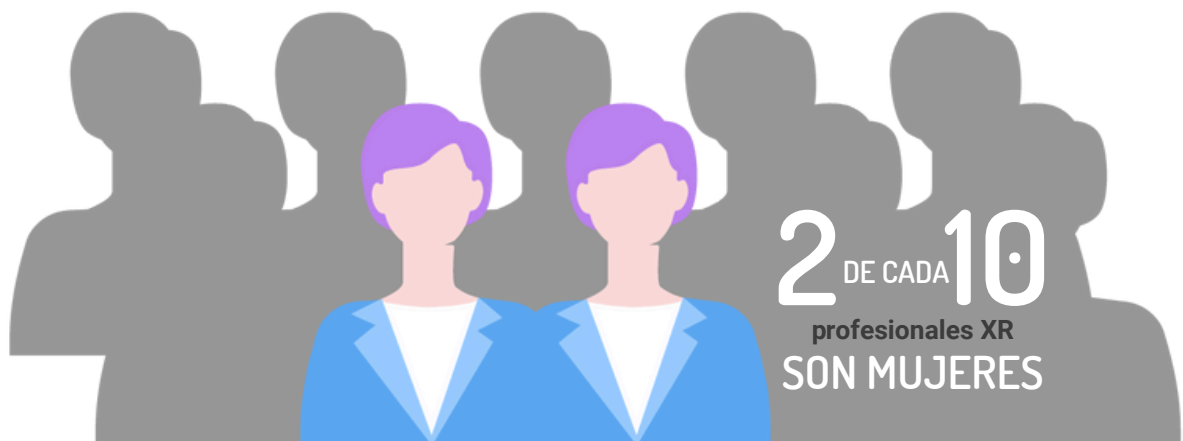


PROFESIONALES

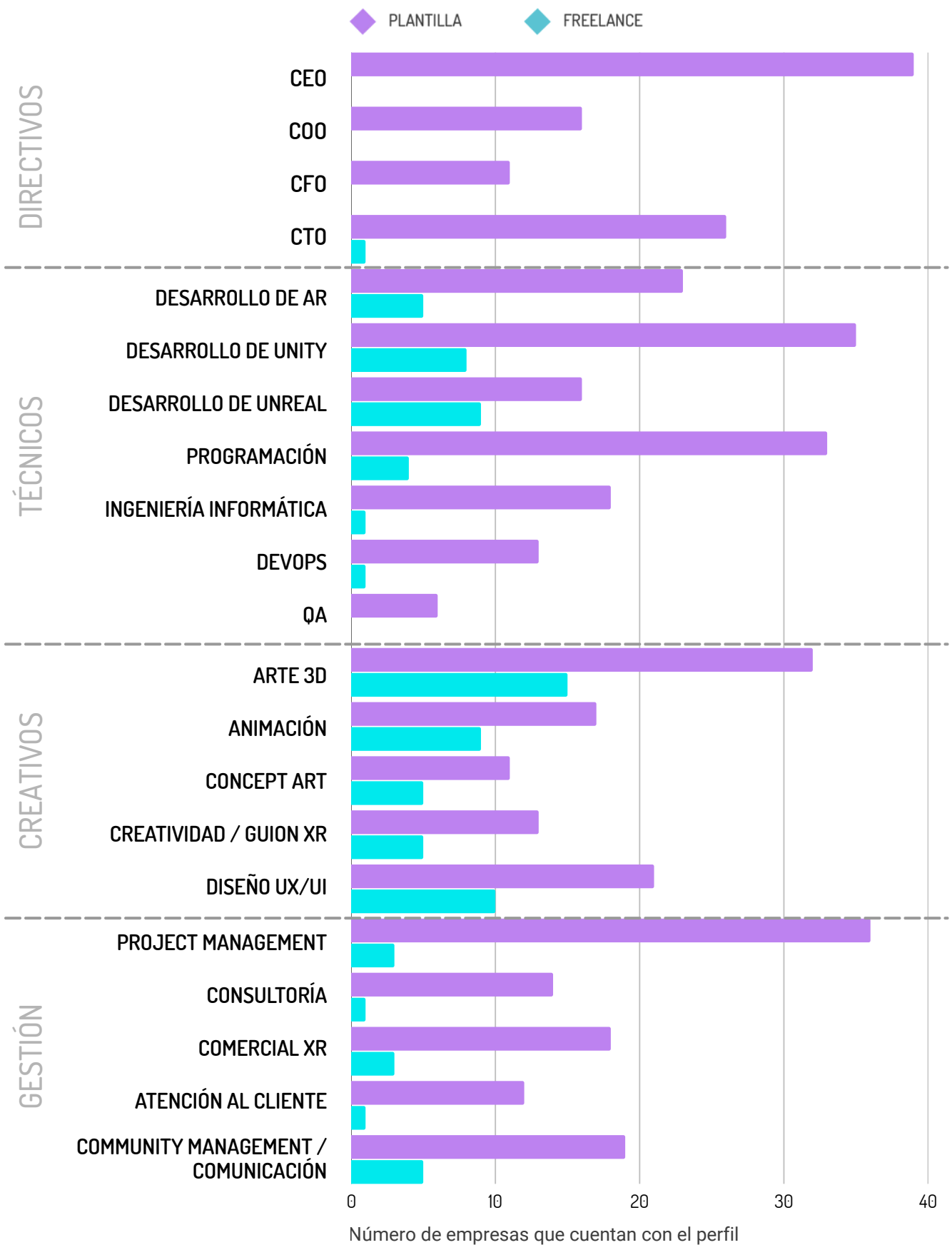
Destaca la diversidad de perfiles que conforman la industria XR en España. Las empresas siguen integrando tanto perfiles técnicos como creativos y de gestión, lo que refleja la naturaleza transversal y multidisciplinar de este sector.

Más allá de los puestos directivos, la mayoría de las empresas XR cuenta en sus equipos con desarrolladores de Unity, de AR y programadores de diferentes lenguajes y entornos. El Arte 3D se mantiene como uno de los perfiles más presentes en plantilla, pero la principal novedad es el aumento de la figura del Project Manager, incorporado por la gran mayoría de empresas como perfil clave para la coordinación de equipos y la gestión de proyectos complejos. En el ámbito freelance, los perfiles más demandados siguen siendo los artistas 3D y los diseñadores UX/UI, junto con otros profesionales de perfil artístico que complementan la producción.

Sin embargo, y pese a los avances en diversidad, persiste una marcada brecha de género dentro del sector. En la nueva muestra de este año se vuelve a evidenciar la escasa representación femenina: solo 2 de cada 10 profesionales en las empresas XR son mujeres, una cifra que muestra una ligera recesión respecto al año anterior y que subraya la necesidad de seguir impulsando políticas y programas que fomenten la igualdad de oportunidades.



PERFILES ACTUALES EN LAS EMPRESAS XR



PERFILES DEMANDADOS

Las necesidades de contratación dentro de la industria XR española reflejan la evolución de un mercado que continúa adaptándose a las nuevas demandas tecnológicas y creativas. Este año, los perfiles de Desarrollo en Realidad Aumentada y Animación se posicionan como los más solicitados para incorporarse a la plantilla, seguidos de los perfiles vinculados a la Ingeniería Informática, que mantienen una presencia relevante en las estructuras técnicas de las empresas. En el ámbito freelance, los perfiles más demandados son los de Arte 3D y Programación.

«El 59% de las empresas prevé contratar nuevos perfiles en nómina, y el 46% profesionales freelance».

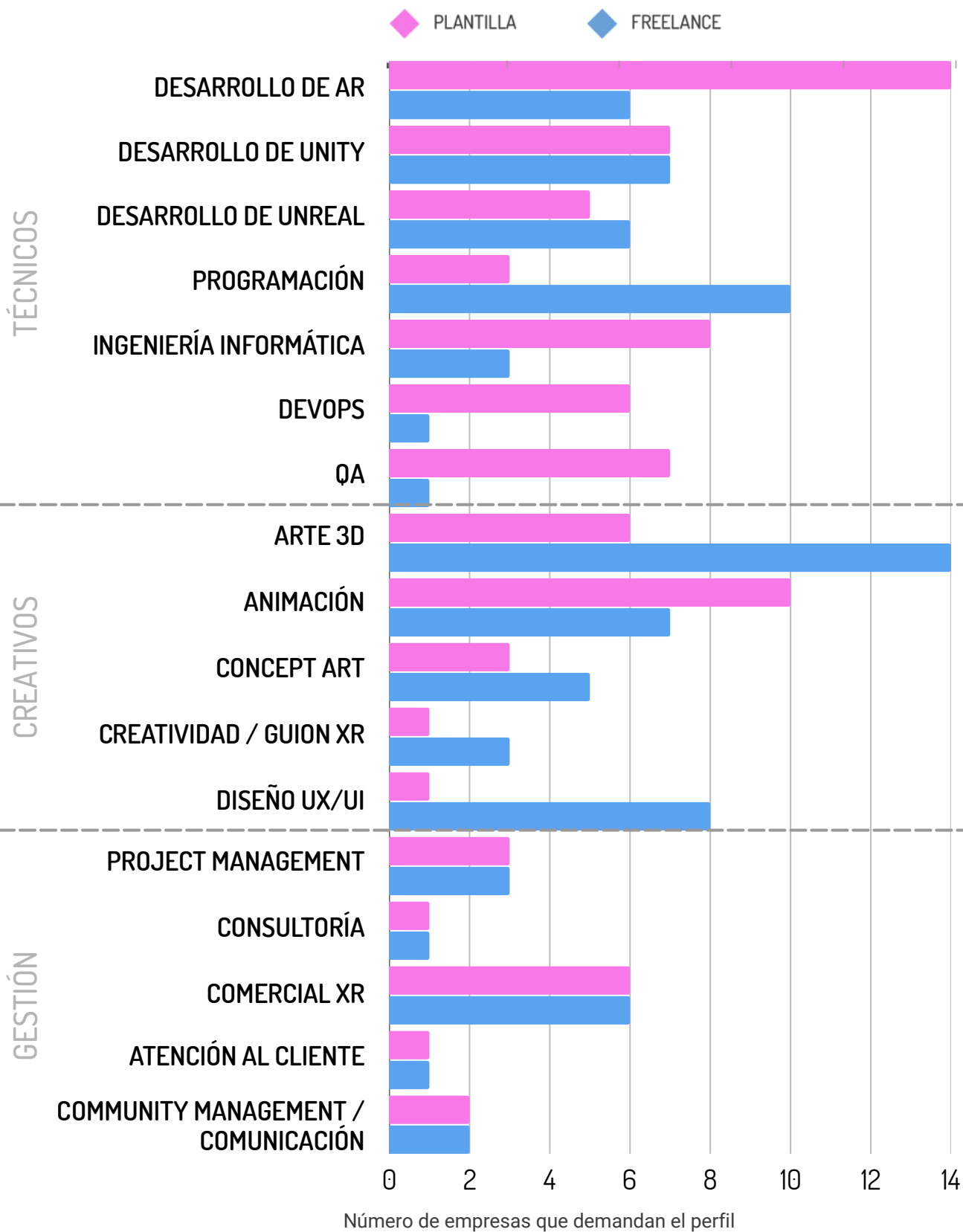
A nivel general, el 59% de las empresas prevé contratar nuevos perfiles en nómina a lo largo del año, mientras que solo el 46% planea incorporar profesionales freelance, cifras que suponen un ligero descenso respecto al ejercicio anterior. No obstante, el 79% de las empresas afirma que sigue siendo difícil encontrar perfiles que se adecuen a sus necesidades.

Por otro lado, aunque solo el 34% de las empresas cuenta actualmente con personal en prácticas, el 85% considera muy útil incorporar este tipo de perfiles.

79%
de las empresas
le resulta difícil
encontrar perfiles

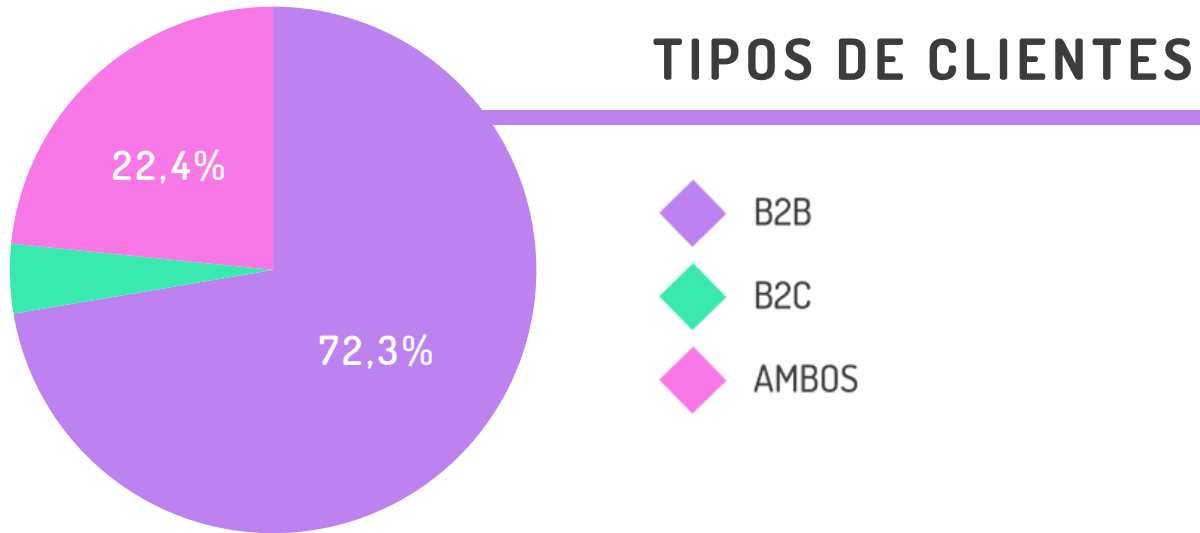
59%
de las empresas
tiene previsto
contratar en 2025

PERFILES DEMANDADOS POR LAS EMPRESAS XR



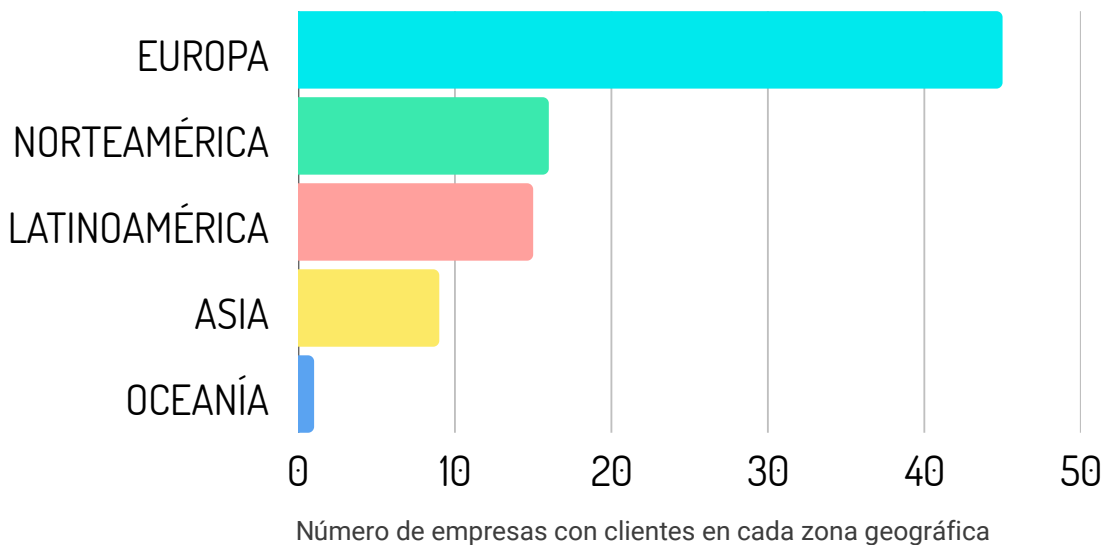
MERCADO

Según las empresas XR españolas encuestadas, la industria de la XR es mayoritariamente B2B, con mucha diferencia respecto al B2C.

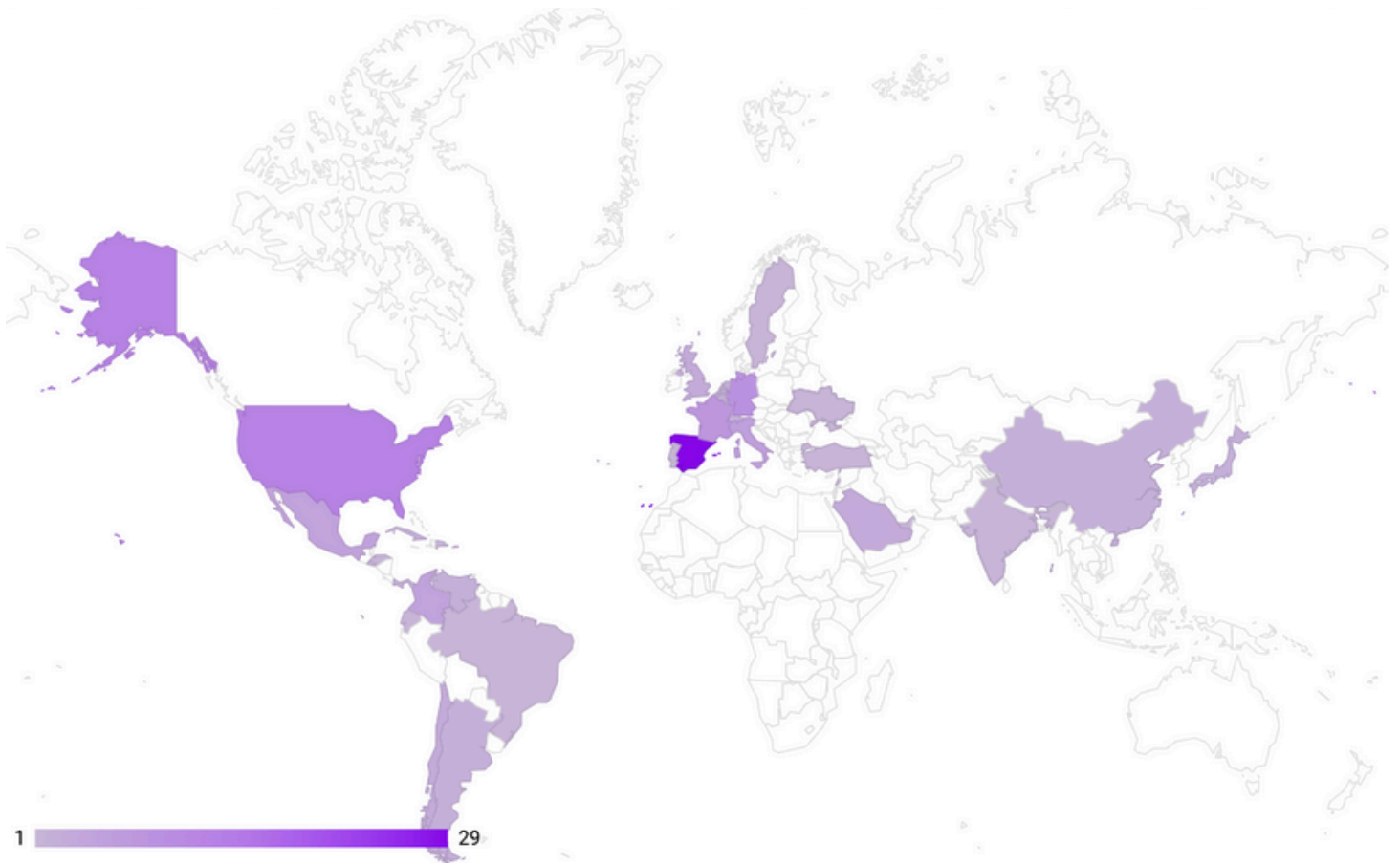


El mercado de la Realidad Extendida en España continúa siendo principalmente nacional, con la mayoría de empresas trabajando con clientes dentro del país.

ORIGEN DE LOS CLIENTES



CLIENTES INTERNACIONALES



Aun así, la proyección internacional del sector sigue creciendo, especialmente en Europa y Latinoamérica, donde se concentra buena parte de la actividad exterior.

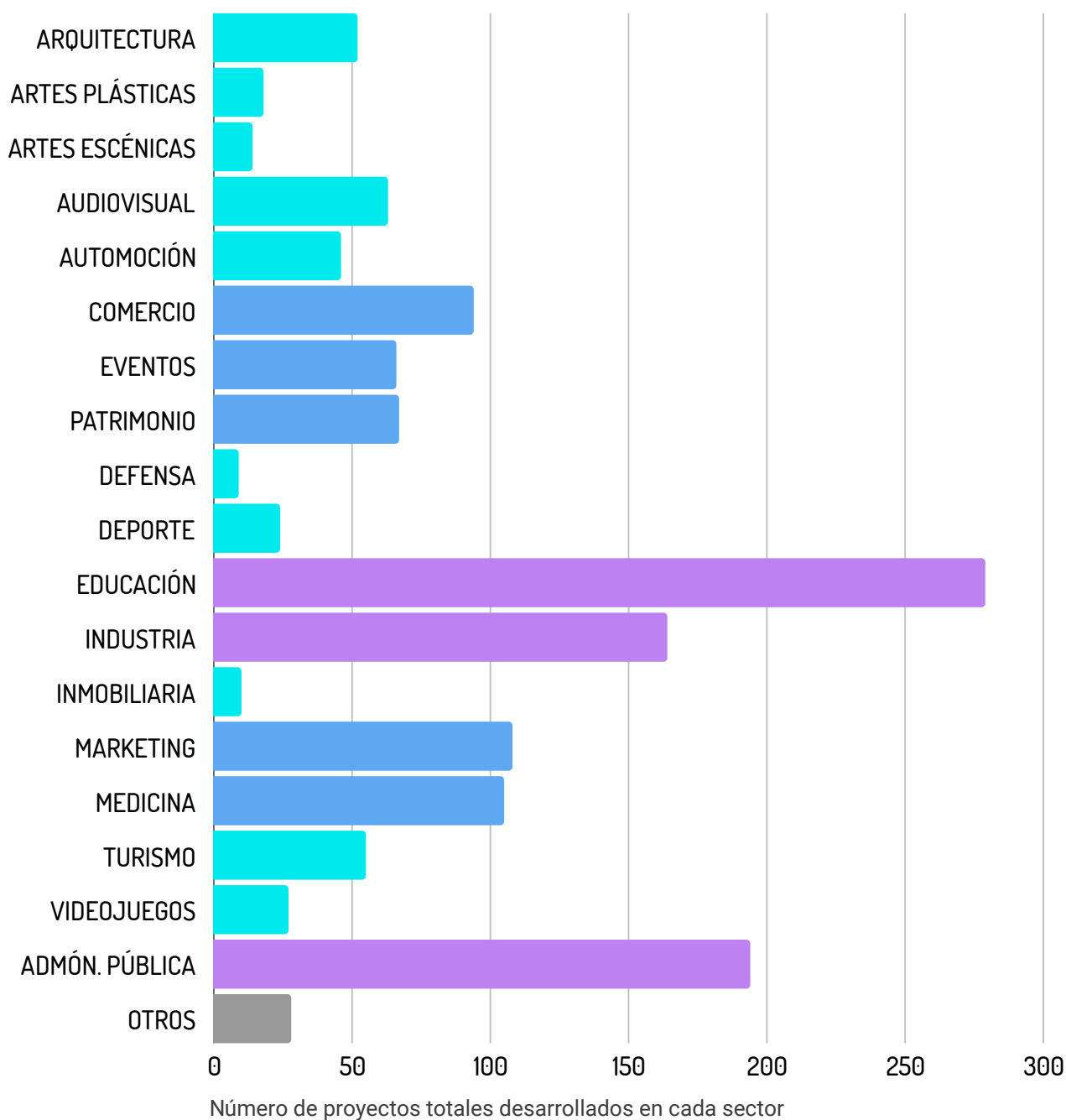
«El mercado sigue siendo principalmente nacional, aunque la presencia internacional crece en Europa, Latinoamérica y Estados Unidos».

En el entorno europeo, destacan Alemania, Francia e Italia como los principales destinos de colaboración, mientras que en América Latina sobresalen México, Colombia y Chile. También aumenta la presencia de clientes en Estados Unidos.

De forma más puntual, las empresas españolas mantienen proyectos en Asia y Oriente Medio, con países como Japón, China o Arabia Saudí, lo que evidencia la diversificación geográfica y el creciente reconocimiento internacional de la XR española.

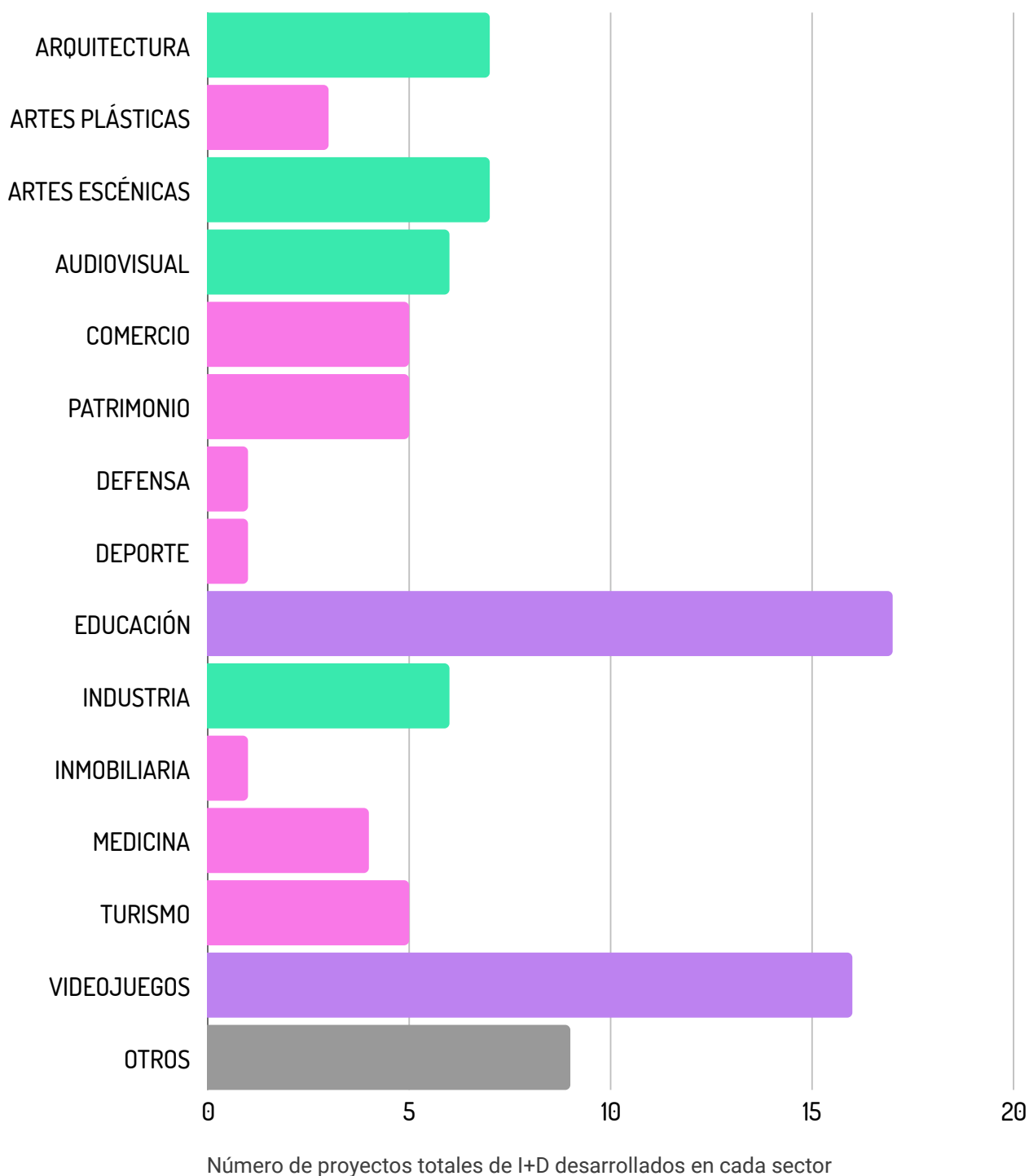
La XR continúa aplicándose a una amplia variedad de sectores, aunque este año se observan cambios significativos. Los proyectos de Educación y Industria se sitúan entre los más frecuentes. También destaca el aumento de los proyectos desarrollados para la Administración Pública. Otros sectores, como el Comercio y el Marketing, así como el sector Salud, mantienen una presencia menor pero relevante, reflejando la transversalidad y la capacidad de adaptación de la XR a distintos contextos.

PROYECTOS POR SECTORES



En el ámbito de la investigación y el desarrollo (I+D), las empresas siguen apostando por la creación de productos y soluciones propias. Este año destaca especialmente la innovación en el sector educativo, donde la XR se usa como herramienta formativa, y el desarrollo de experiencias vinculadas al ámbito de los videojuegos.

PROYECTOS DE I+D POR SECTORES



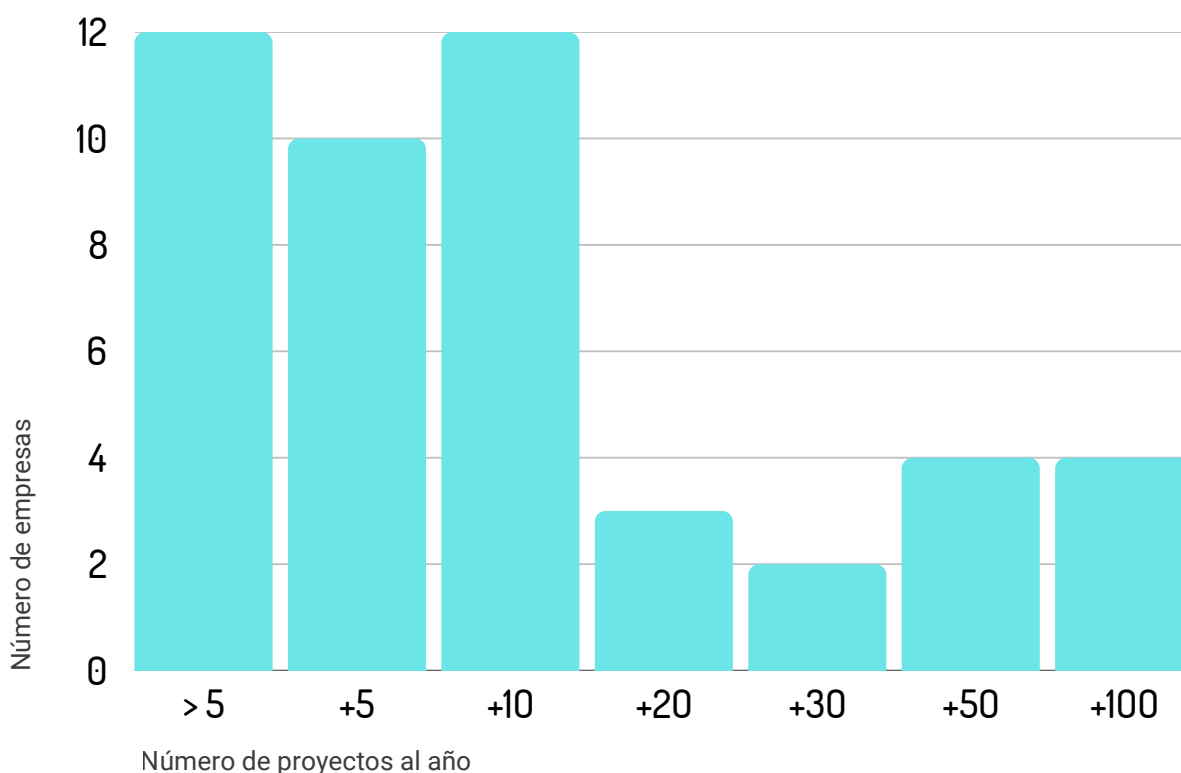
74%
de las empresas
hace I+D
en algún sector

72%
de las empresas
tiene menos de 20
proyectos al año

No obstante, el porcentaje de compañías que desarrollan proyectos de I+D ha vuelto a descender respecto a años anteriores: el 74% ha realizado proyectos propios o de investigación, frente a cifras superiores registradas en 2024 y 2023.

En términos de volumen de actividad, el 72% de las empresas ha llevado a cabo menos de 20 proyectos durante el año, mientras que un 17% supera los 50 proyectos anuales, lo que evidencia el desarrollo de un número reducido de compañías con alta capacidad de producción.

PROYECTOS POR EMPRESA



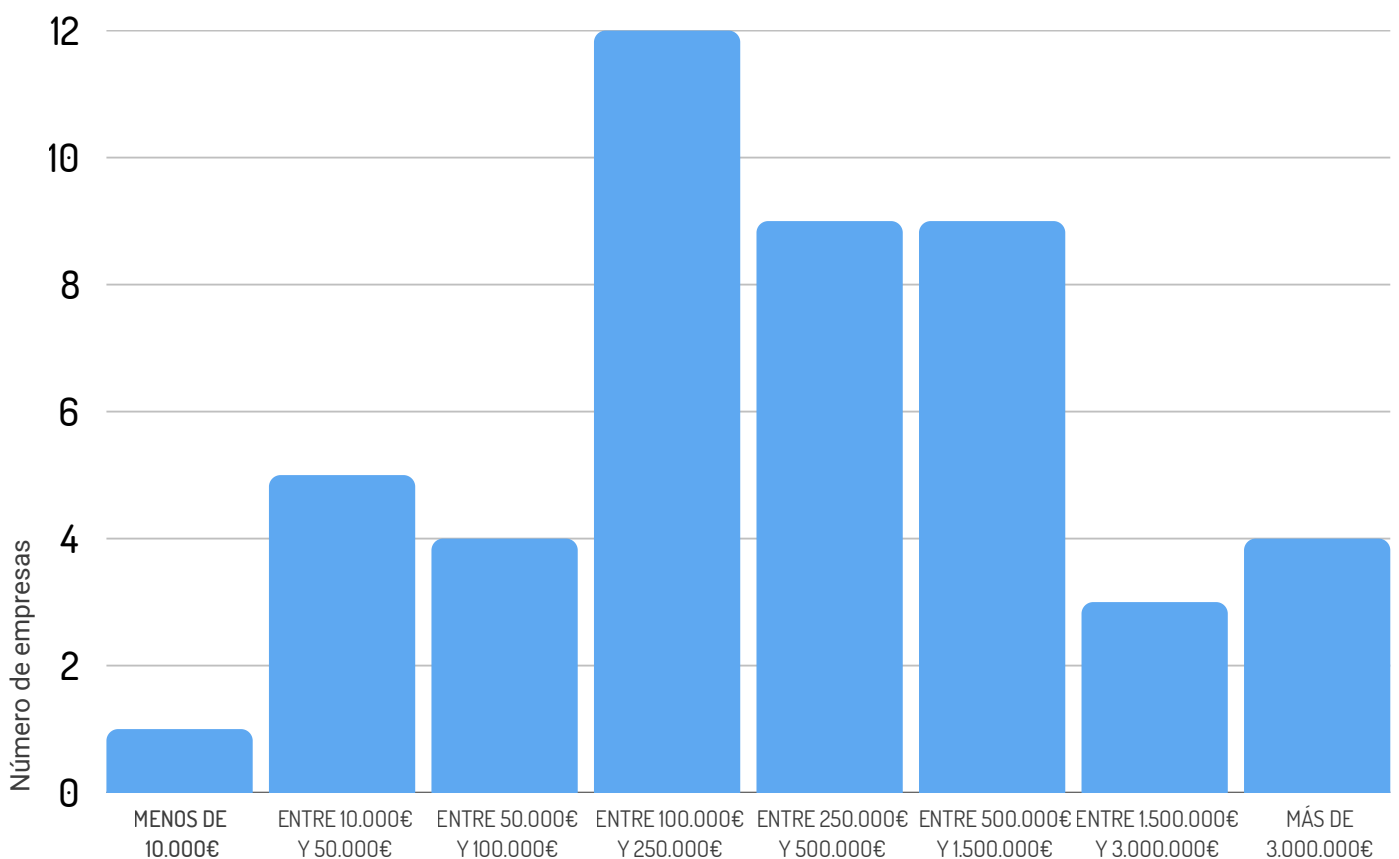
En cuanto a la facturación, la tendencia se mantiene estable: la mayoría de las empresas continúa generando entre 100.000€ y 250.000€ al año, aunque casi el 20% alcanza cifras de entre 500.000€ y 1.500.000€.

«El 72% de las empresas prevé aumentar su volumen de facturación para el año 2025».

De cara al futuro, las previsiones son optimistas: el 72% de las empresas espera aumentar su facturación en 2025, y un 40% prevé un incremento superior al 15% respecto al año anterior.

«El 40% de las empresas prevé un incremento superior al 15% respecto al año anterior».

FACTURACIÓN POR EMPRESAS



FACTURACIÓN POR TECNOLOGÍAS

Analizando la facturación por tecnologías, la Realidad Virtual representa el 45% del total, seguida de las tecnologías audiovisuales, como por ejemplo el vídeo 360°, Virtual Production, videomapping o fotogrametría, entre otras, que suponen un 15%.

Las tecnologías de Realidad Aumentada, Realidad Mixta y mundos virtuales mantienen un peso similar entre sí, estableciendo un equilibrio entre las distintas ramas de la Realidad Extendida.

45%	REALIDAD VIRTUAL	9%	REALIDAD AUMENTADA
15%	AUDIOVISUALES	8%	REALIDAD MIXTA
11%	MUNDOS VIRTUALES	10%	OTRAS TECNOLOGÍAS



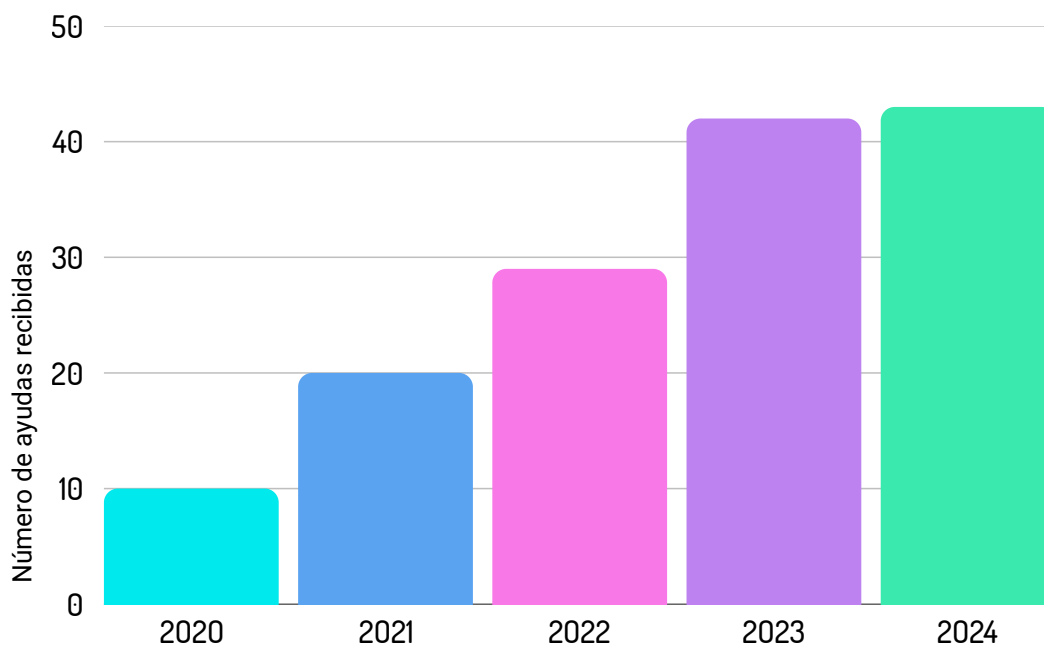
FINANCIACIÓN

El número de ayudas y subvenciones públicas concedidas a las empresas XR se mantiene respecto al año anterior. Entre 2024 y 2025 se han concedido más de 40 ayudas nacionales, por un valor aproximado de 2.160.000€, lo que demuestra una consolidación de los programas de apoyo, aunque todavía insuficiente para las necesidades del sector.

«Al 94% de las empresas le sigue resultando difícil encontrar convocatorias específicas de XR».

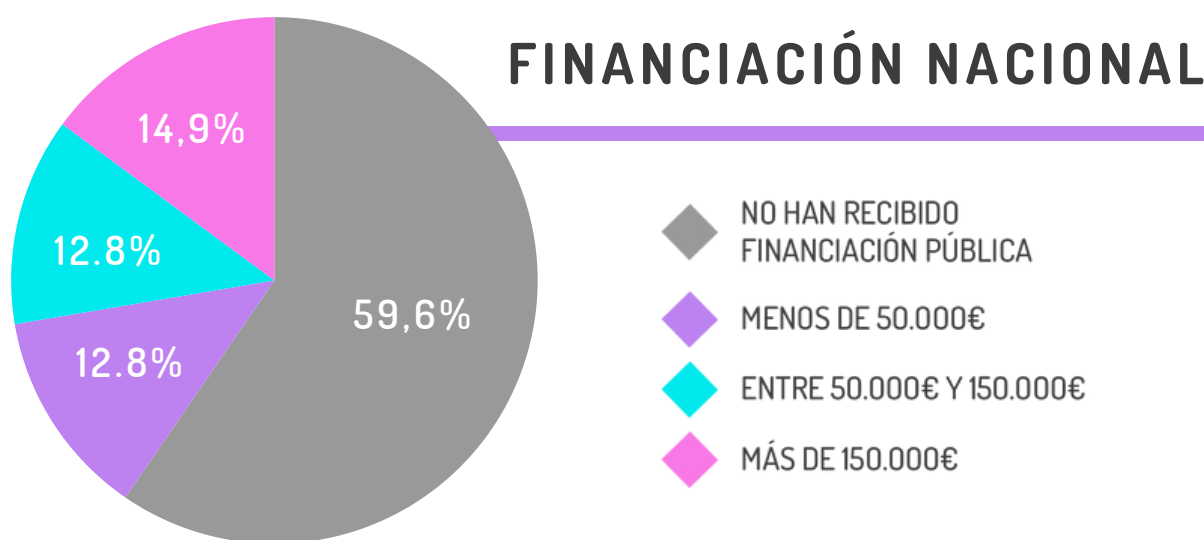
A pesar de este incremento, el 94% de las empresas afirma que sigue siendo difícil encontrar ayudas públicas específicas para la XR, una cifra significativamente más alta que la del año anterior. Este dato refleja la falta de convocatorias adaptadas a la naturaleza multidisciplinar y tecnológica de la industria, que suele quedar a medio camino entre el ámbito cultural y el de la innovación.

AYUDAS Y SUBVENCIONES PÚBLICAS



Los organismos nacionales concesores de estas ayudas son diversos, destacando el Ministerio de Cultura, seguido del Ministerio de Economía y otros ministerios, ENISA o CDTI, además de los programas gestionados por comunidades autónomas como Cataluña, Madrid o País Vasco. En conjunto, el 40% de las empresas ha obtenido algún tipo de ayuda pública española.

Respecto a las cuantías de las ayudas nacionales, predomina ligeramente el rango de más de 150.000€ por empresa, seguido por subvenciones de menor importe.



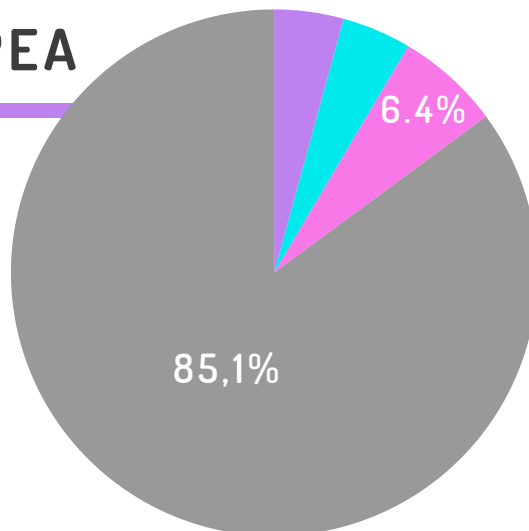
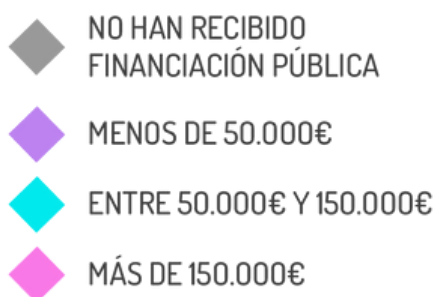
En cuanto al contexto europeo, solo el 15% de las empresas ha accedido a ayudas procedentes de la Unión Europea. Aun así, el volumen económico es superior: se han registrado más de 20 ayudas europeas por un total de 2.600.000€, una cifra que supera la suma de las subvenciones nacionales.

40%
de las empresas
cuenta con
ayudas nacionales

15%
de las empresas
cuenta con
ayudas europeas

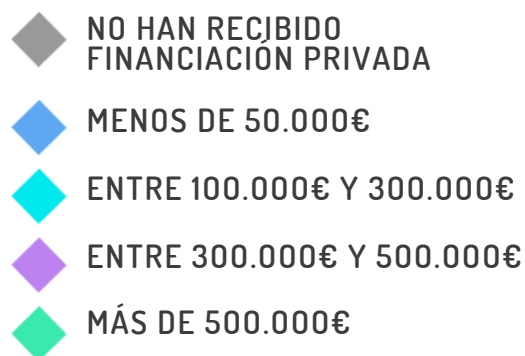
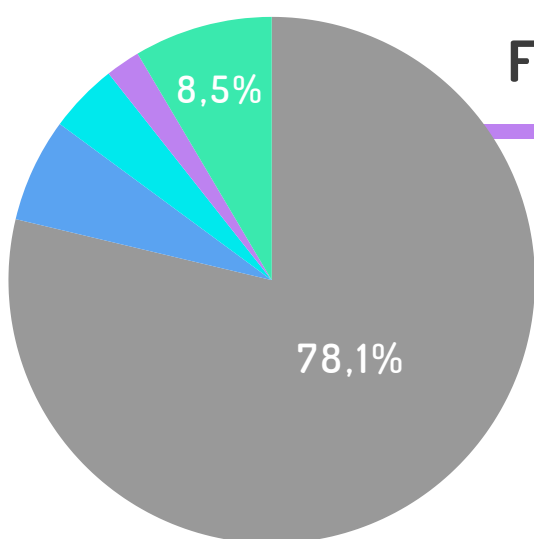
Respecto a las cuantías europeas, también destaca el rango de más de 150.000€. Entre los programas europeos más relevantes destaca Horizon Europe, junto con otras líneas de innovación cultural y tecnológica como ERASMUS+ o COROB.

FINANCIACIÓN EUROPEA



En el ámbito privado, la situación se mantiene estable. Más del 78% de las empresas no ha recibido financiación privada durante el último año, y entre aquellas que sí han accedido a inversión, la mayoría recibió más de 500.000€.

FINANCIACIÓN PRIVADA





TENDENCIAS

La industria de la Realidad Extendida mantiene su crecimiento, marcada por la rápida adopción de nuevas tecnologías y la evolución constante de los modelos de negocio. Durante el último año, la Realidad Mixta ha ganado un papel protagonista: el 79% de las empresas afirma haber experimentado un aumento en la demanda de proyectos en este ámbito, impulsado por la llegada de nuevos dispositivos y por el interés de sectores como la educación, la industria o la formación profesional.

«La convergencia entre la XR y la IA se va consolidando cada año».

De forma paralela, la Inteligencia Artificial se ha generalizado como una herramienta clave dentro de los desarrollos inmersivos, ya que la convergencia entre XR e IA se está consolidando. El 89% de las empresas señala que sus clientes solicitan la integración de IA en sus proyectos, tanto para mejorar la interacción como para optimizar procesos creativos y productivos.

89%
de las empresas
tiene demanda de
Inteligencia Artificial

79%
de las empresas
ha tenido más
demanda de MR

A pesar de esta expansión, el conocimiento real sobre estas tecnologías sigue siendo limitado fuera del sector. El 62% de las empresas indica que aún debe formar a sus clientes para que comprendan el potencial y las aplicaciones de la XR. Este esfuerzo divulgativo se suma a la formación interna: el 93% de las compañías imparte capacitación a su propio equipo, mostrando la naturaleza de aprendizaje continuo que caracteriza a esta industria en constante cambio.

«El 93% de las empresas XR ofrece formación interna para mantenerse actualizadas ante la rápida evolución tecnológica».

En lo que respecta a la estructura laboral, la XR española mantiene un modelo flexible y adaptado a las nuevas dinámicas de trabajo. El 45% de las empresas ofrece formato híbrido, mientras que el 32% trabaja de forma presencial y el 23% en remoto.

Aunque la mayoría del talento se concentra en España, un 10% de las empresas cuenta con personal en Estados Unidos, lo que refleja una creciente internacionalización. Además, el 40% de las compañías no se dedica exclusivamente a la XR, sino que combina esta actividad con otras áreas tecnológicas o creativas, lo que evidencia la transversalidad del sector.

«El talento XR se reparte entre el trabajo híbrido y remoto, en un sector que combina especialización con diversificación».

A pesar de su crecimiento, la industria se enfrenta a una serie de obstáculos estructurales que limitan su expansión y competitividad. El primero y más señalado por las empresas es el acceso limitado a financiación y recursos para el crecimiento empresarial, una barrera mencionada por la mayoría de los encuestados. Muy relacionada con ella se encuentra la financiación insuficiente para I+D, que restringe la capacidad de las empresas para desarrollar nuevas soluciones o prototipos.

En el ámbito tecnológico, las compañías destacan la dificultad para acceder o lograr la aceptación de nuevas tecnologías y la presión competitiva y el dominio de grandes tecnológicas o actores establecidos sobre las startups, lo que genera desigualdades en el mercado. A ello se suma la falta de tiempo y capacidad interna para hacer crecer o escalar la empresa, especialmente en estructuras pequeñas o en fase de maduración.

«El acceso limitado a financiación, la falta de apoyo institucional, talento e infraestructuras son los retos que la XR española deberá superar para afianzar su crecimiento».

También se identifican obstáculos de carácter institucional. Entre ellos, la incoherencia entre las políticas nacionales y europeas y las necesidades reales de la industria, los marcos legislativos o normativos inadecuados, y la falta de equipos o recursos específicos dentro del gobierno para apoyar la XR, lo que evidencia la necesidad de una estrategia pública más clara y coordinada.

Otro ámbito que presenta dificultades está relacionado con el talento y el conocimiento. Las empresas señalan la escasez de profesionales cualificados y la dificultad para encontrar talento como una de las principales carencias estructurales del sector. Igualmente, mencionan el acceso limitado al conocimiento, la experiencia y la orientación para el crecimiento empresarial, junto con pocas oportunidades de colaboración, networking y transferencia de conocimiento.

A nivel operativo, se subraya la falta de acceso a infraestructuras clave (hardware, software, instalaciones) y la escasa presencia en eventos relevantes o misiones comerciales, que dificultan la visibilidad y el posicionamiento internacional. De forma más puntual, algunas empresas también apuntan la falta de inclusión de género y diversidad, la baja apreciación pública del valor de las experiencias inmersivas y la escasa adopción de dispositivos XR entre el público consumidor como factores que aún limitan la expansión del mercado.

COMUNIDAD

El ecosistema español de la Realidad Extendida se distingue por su carácter colaborativo y por una comunidad unida que comparte conocimiento y recursos. Las continuas innovaciones tecnológicas y la escasez de fuentes especializadas han impulsado la creación de espacios comunes donde las empresas pueden intercambiar información y fortalecer la industria en su conjunto.

Actualmente, el 63% de las empresas encuestadas pertenece a alguna asociación nacional, mientras que un 12% forma parte de organizaciones globales y un 8% participa en asociaciones europeas. En paralelo, el 72% de las empresas mantiene alianzas o colaboraciones estables con otras entidades, lo que refuerza un ecosistema basado en la cooperación. Estas sinergias son esenciales para avanzar en innovación, acceder a recursos compartidos y fortalecer la competitividad internacional del sector.

«La XR española mantiene una comunidad cohesionada que crece en torno a redes de colaboración y aprendizaje compartido».

La asociación INMERSIVA XR, es citada por la gran mayoría de las empresas como la principal asociación de referencia. Esta posición refleja su papel como núcleo de conexión, información y representación del sector, combinando profesionalidad y cercanía con un fuerte sentido de pertenencia. Los motivos más habituales para asociarse incluyen el networking y las sinergias entre miembros, el acceso a información y tendencias, y la identidad sectorial y afinidad personal con la comunidad.

Además, las empresas suelen complementar esta pertenencia con vínculos a redes internacionales como VRARA, AIXR, XR Association o Metaverse Standards Forum, así como con asociaciones regionales que refuerzan la innovación local y el contacto territorial. En conjunto, las razones para formar parte de estas redes giran en torno a tres grandes ejes: conexión profesional, visibilidad y aprendizaje continuo, equilibrando los beneficios prácticos con el compromiso colectivo que caracteriza al sector.



AVISO LEGAL

Los materiales contenidos en este documento se han elaborado desde INMERSIVA XR - Asociación de Realidad Extendida de España (en adelante "INMERSIVA XR"). Los materiales no podrán copiarse ni entregarse a ninguna persona o entidad distinta sin el consentimiento previo por escrito de INMERSIVA XR. Los materiales podrán referenciarse siempre y cuando la fuente esté debidamente citada.

Toda utilización de este documento o decisión tomada en base a su contenido es de responsabilidad única de quien lo utilice. Ningún Tercero podrá basarse en estos materiales a cualquier efecto ni resultaría razonable que lo hiciera. En tanto lo permita la ley (y excepto en la medida que se estipule la otra forma en un documento firmado por INMERSIVA XR), INMERSIVA XR no será en ningún caso responsable frente a ningún Tercero.

Las evaluaciones proyectadas, así como las conclusiones contenidas en estos materiales, se basan en metodologías estándar. INMERSIVA XR no se compromete a actualizar estos materiales después de la fecha del presente documento, aún cuando dicha información devenga obsoleta o inexacta.

INMERSIVA XR - Asociación de Realidad Extendida de España

Si desea obtener más información relacionada con este informe, por favor póngase en contacto con INMERSIVA XR a través de **conecta@inmersivaxr.com**



INMERSIVA^{XR}

ASOCIACIÓN DE REALIDAD EXTENDIDA DE ESPAÑA

