

PRINCIPALES MERCADOS



1º lugar



2º lugar

3º lugar

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*

U\$S 72.341.040

*Tamaño de la industria calculado como proyección de recursos humanos contratados por perfil profesional (empleados y freelancers)

RR.HH

1495 PROFESIONALES
EN ACTIVIDAD



1077

Fulltime



63

Partime



355

Freelancers

PLATAFORMAS PRINCIPALES

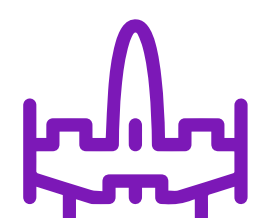


PC/Mac **71%**

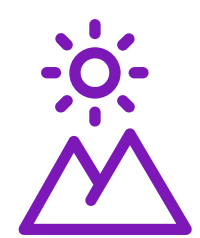


Mobile **61%**

TIPOS DE JUEGOS DESARROLLADOS



Casuales
37%

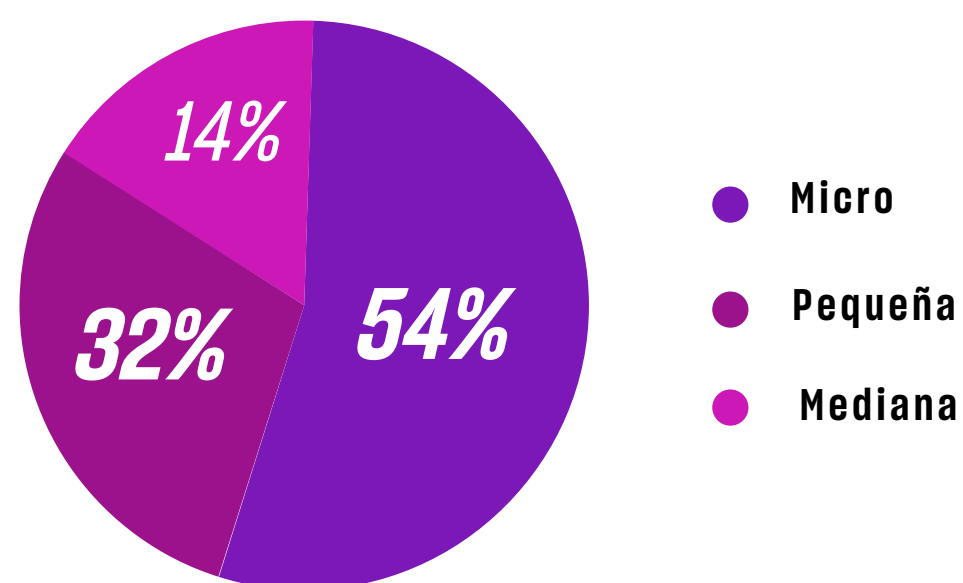


Aventura
34%



Acción
29%

DISTRIBUCIÓN PYME*



* Según clasificación Pyme AFIP categoría Servicios por número de empleados. Se contabilizaron empleados en relación de dependencia y freelancers full time



Porcentaje de empleadas mujeres sobre el total de empleados en relación de dependencia

23%

Empleadas mujeres en puestos de trabajo STEM* sobre el total de empleadas mujeres

67%

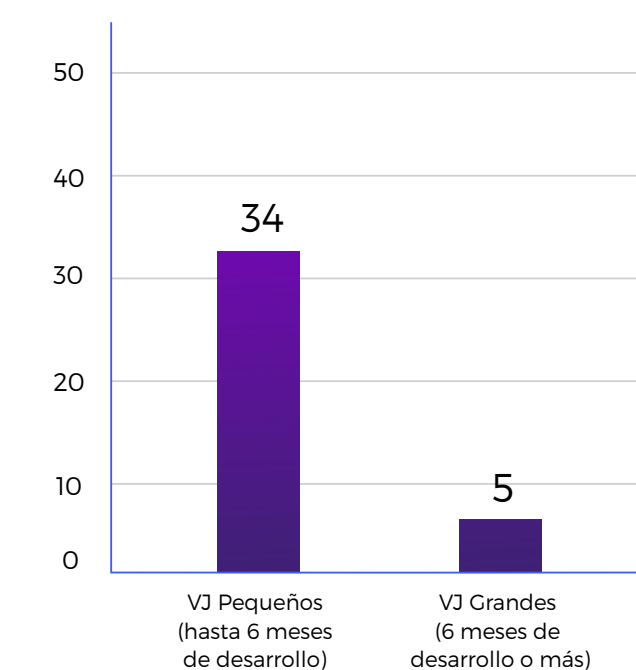
*ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas

PÚBLICO OBJETIVO



18-35 años

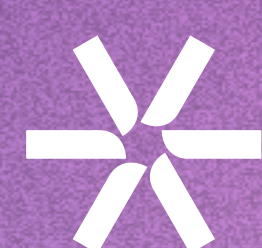
89%



CANTIDAD DE VIDEOJUEGOS PUBLICADOS EN 2021



OBSERVATORIO
de la industria argentina
de Videojuegos



UNRaf
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
RAFAELA



VIDEOJUEGOS HECHOS EN ARGENTINA

EDICIÓN 2022*

*Relevamiento realizado en 2022 sobre actividades del 2021

<https://observatoriovj.unraf.edu.ar> · Contacto: hernanrevale@unraf.edu.ar



OBSIAVj
OBSERVATORIO
de la industria argentina
de Videojuegos

Hernán Ravale - Director



*Andrés Rossi - Director Lic. en Desarrollo
de Videojuegos y Entretenimiento Digital*

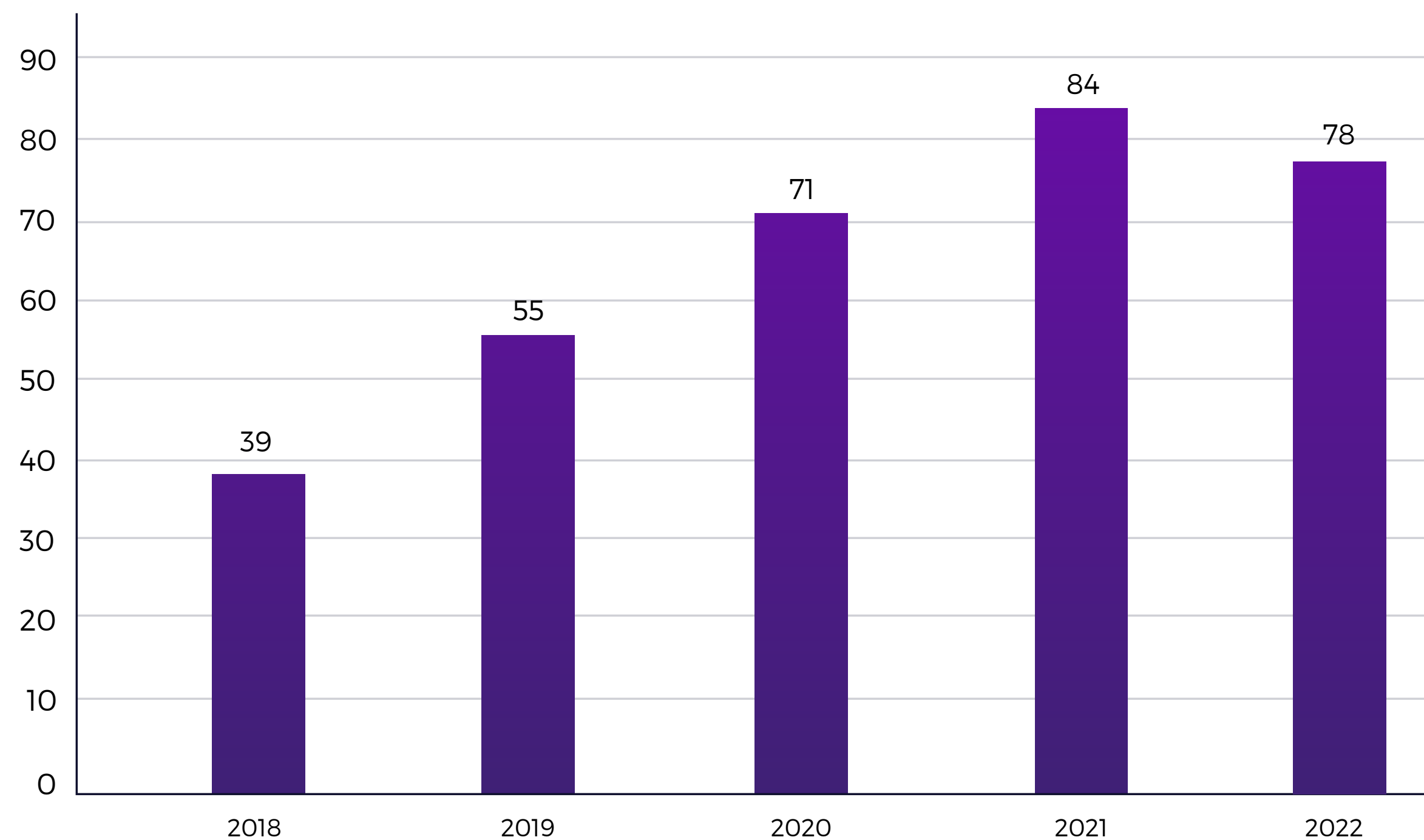


*Mariano Obeid - Presidente
Miguel Martín - Director Ejecutivo*

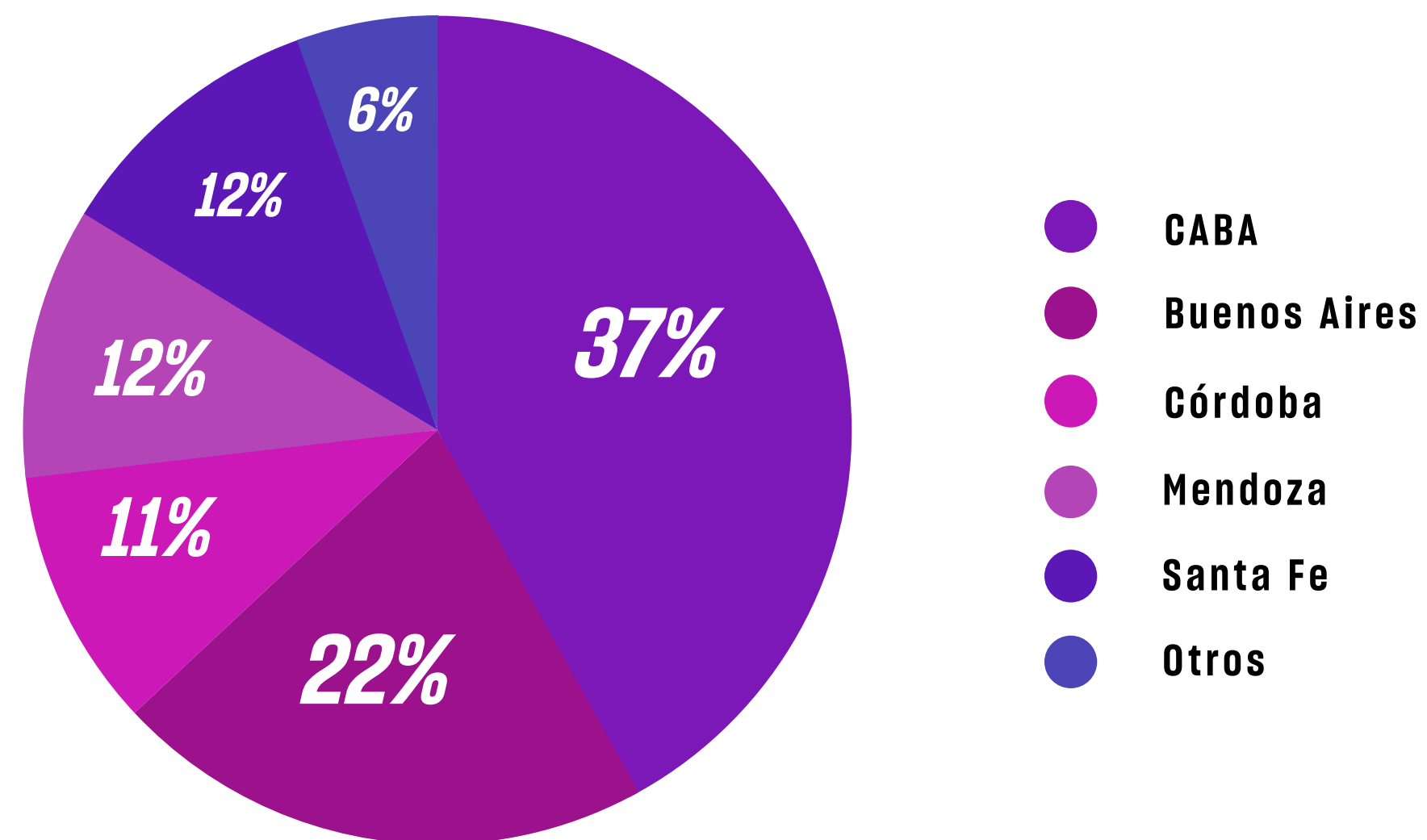
Producción del informe

Hernán Ravale / Juan Ignacio Minotti / Octavio Cerutti

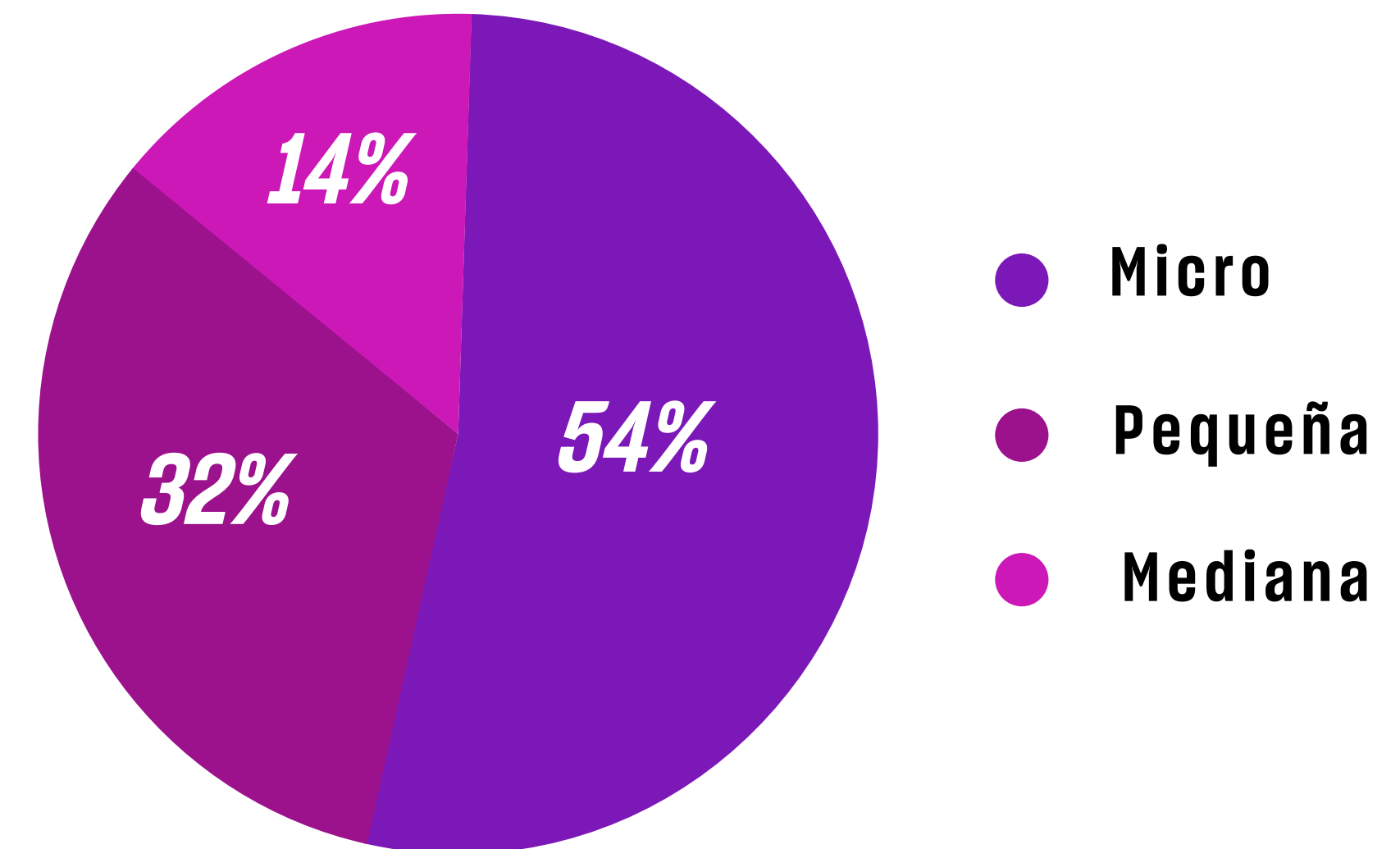
Número de respuestas a informes previo e informe actual



Distribución de los encuestados por Provincia y CABA

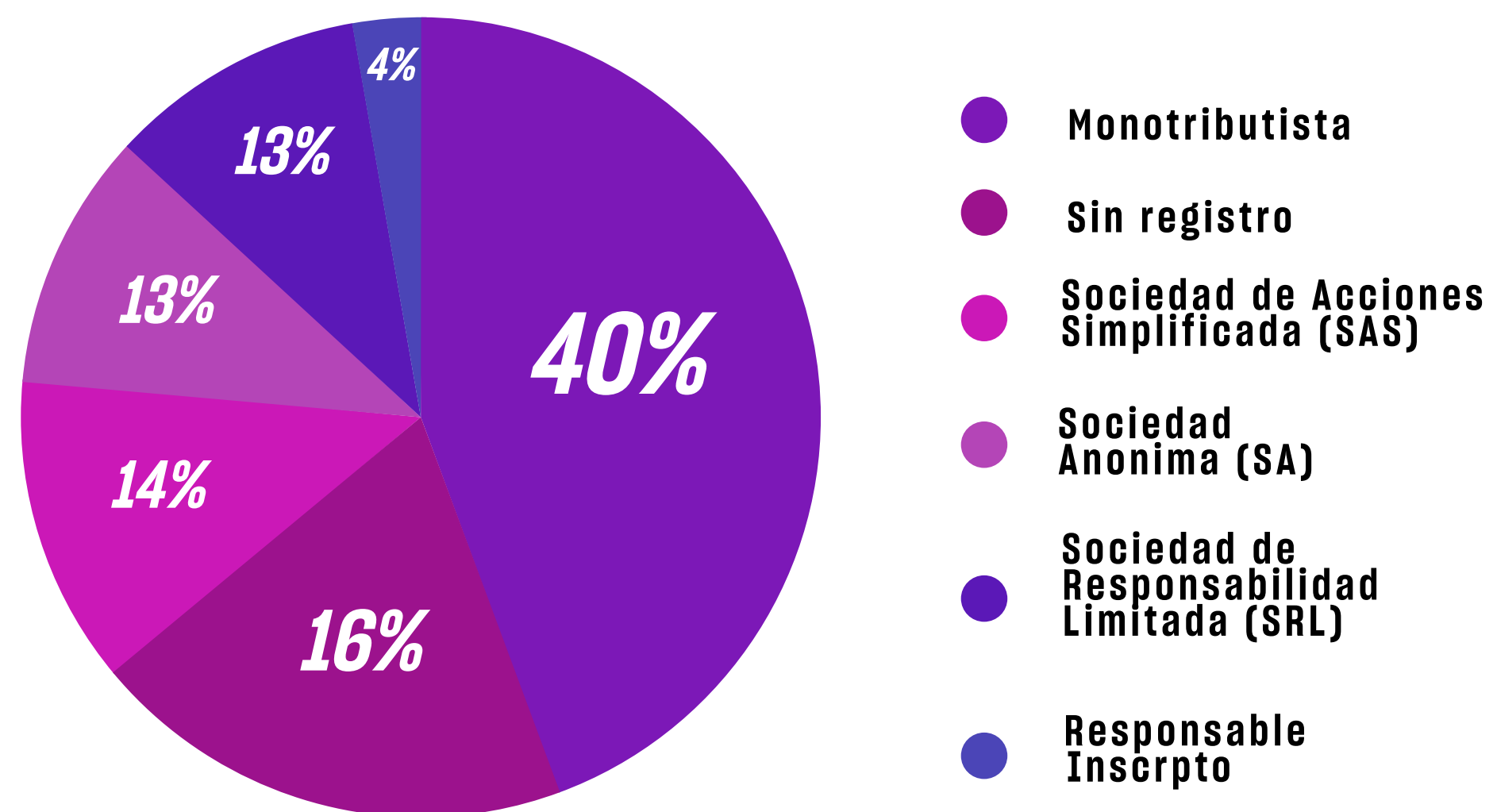


TAMAÑO*

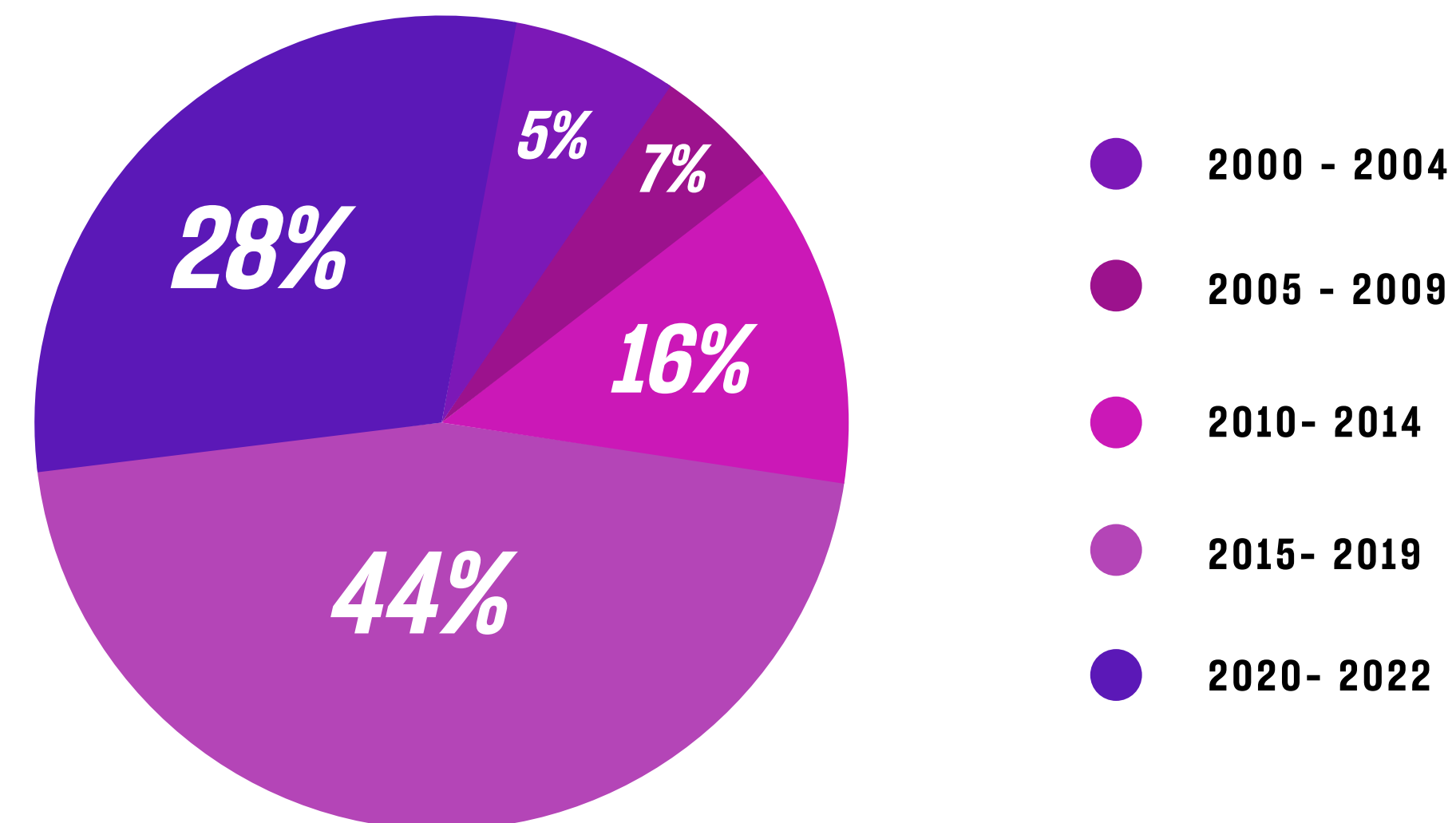


* Según clasificación Pyme AFIP categoría Servicios por número de empleados. Se contabilizaron empleados en relación de dependencia y freelancers full time.

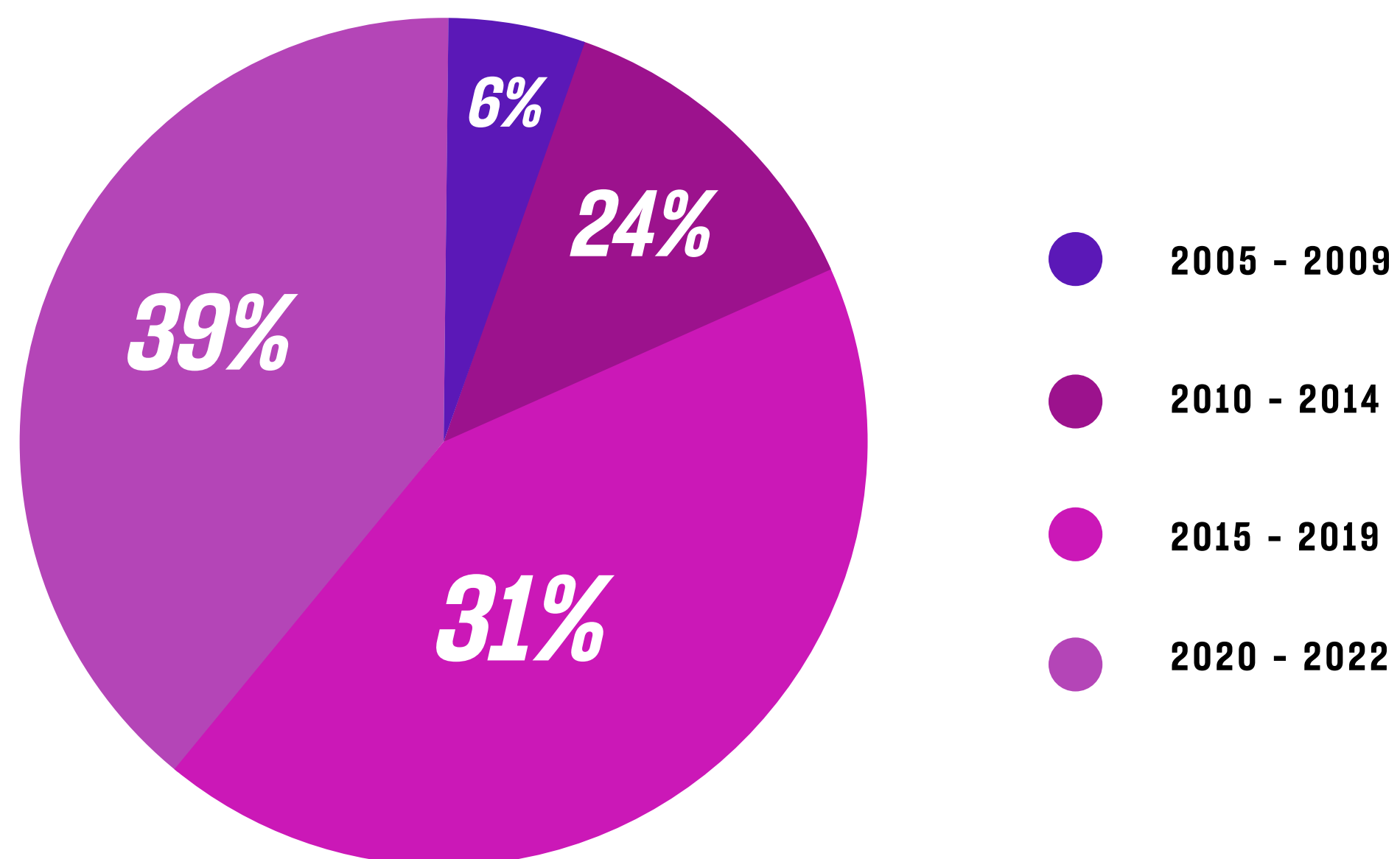
Forma legal



Antigüedad



Año lanzamiento del primer videojuego



El equipo emprendedor o los socios, ¿contaban con experiencia previa en generación de otro emprendimiento/empresa en temática de videojuegos?

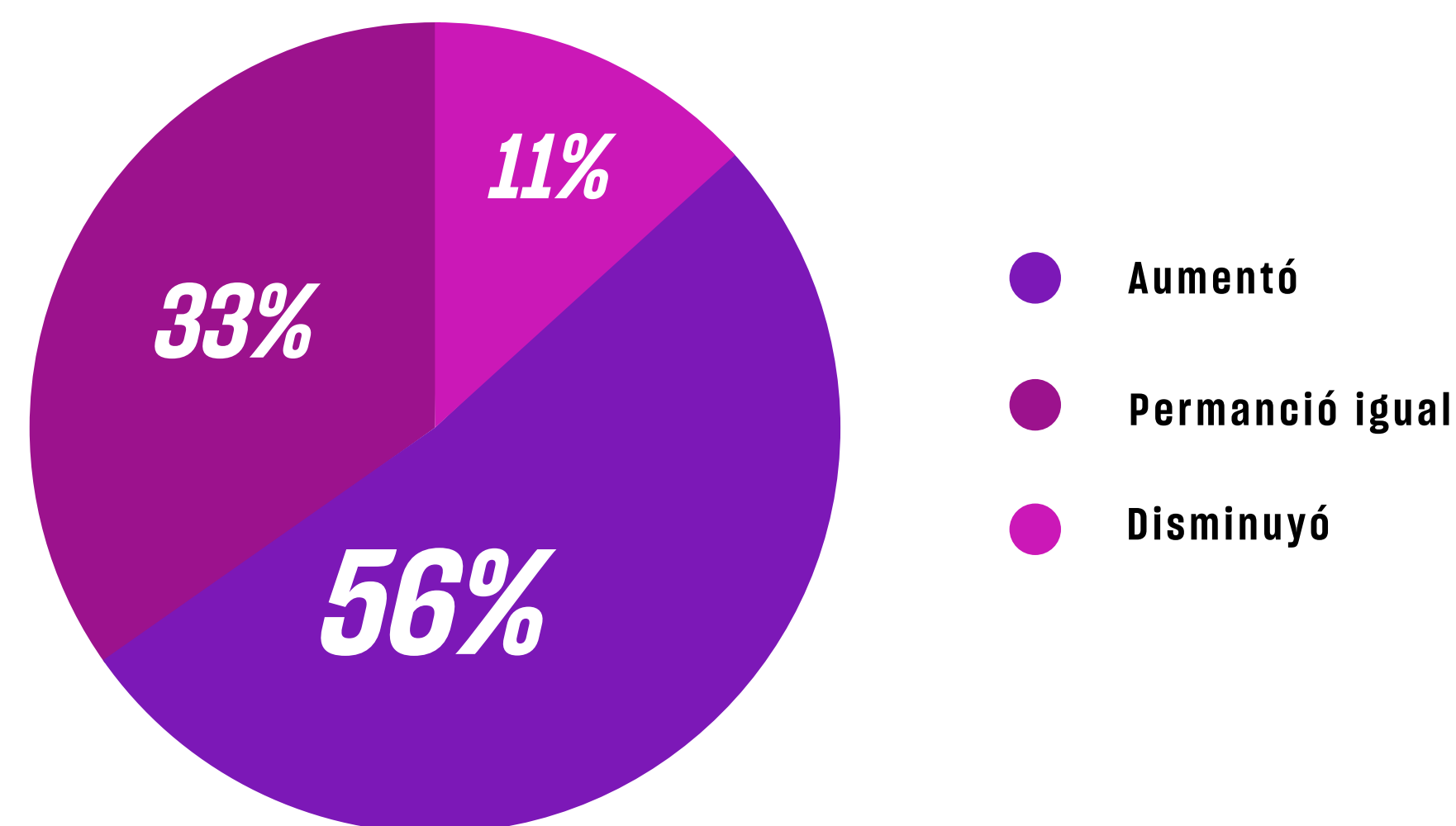
SI	NO
43%	57%

Tamaño estimado de la industria según proyección de empleados*

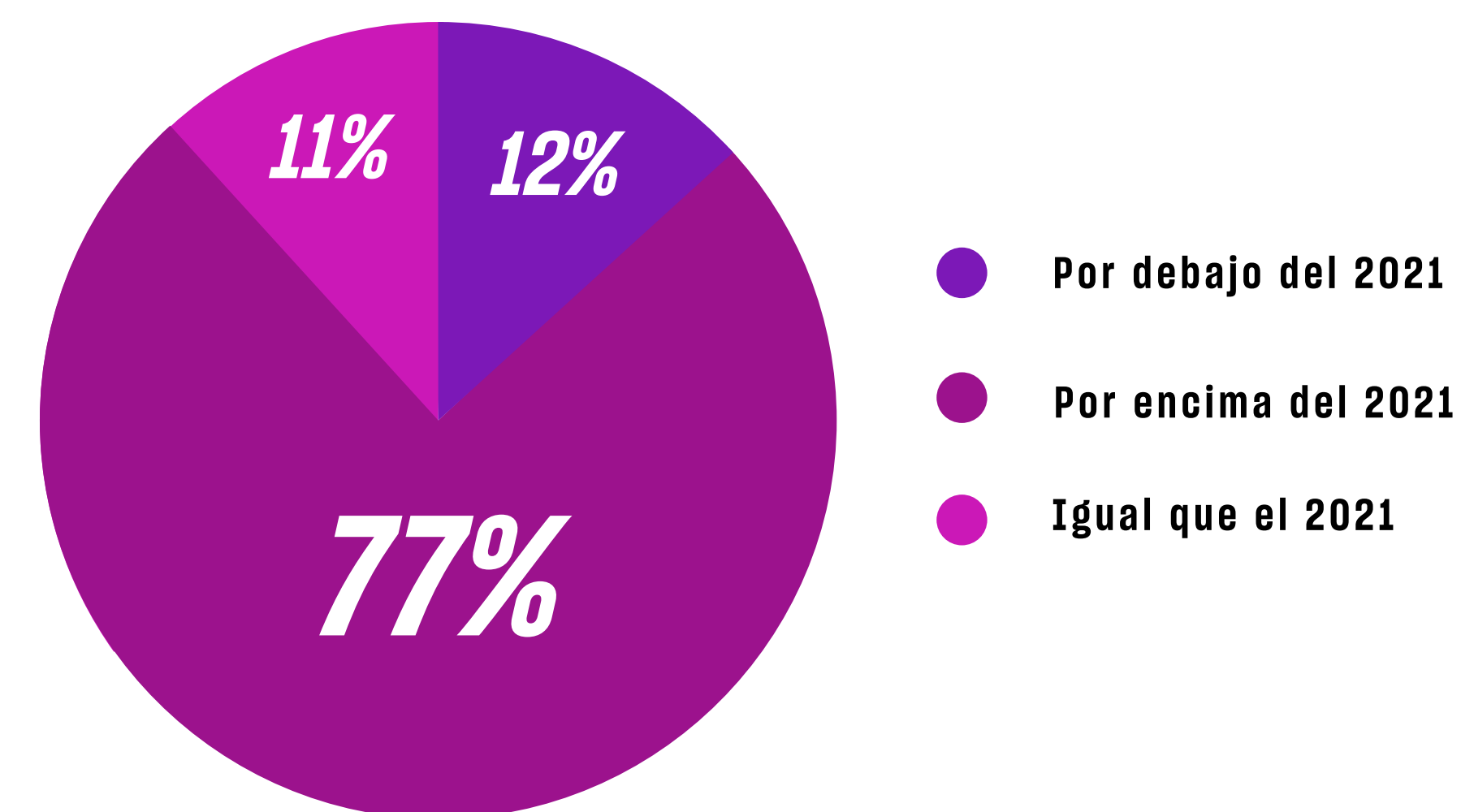
U\$S 72.341.040

*Calculado como proyección de recursos humanos contratados por perfil profesional (empleados y freelancers)

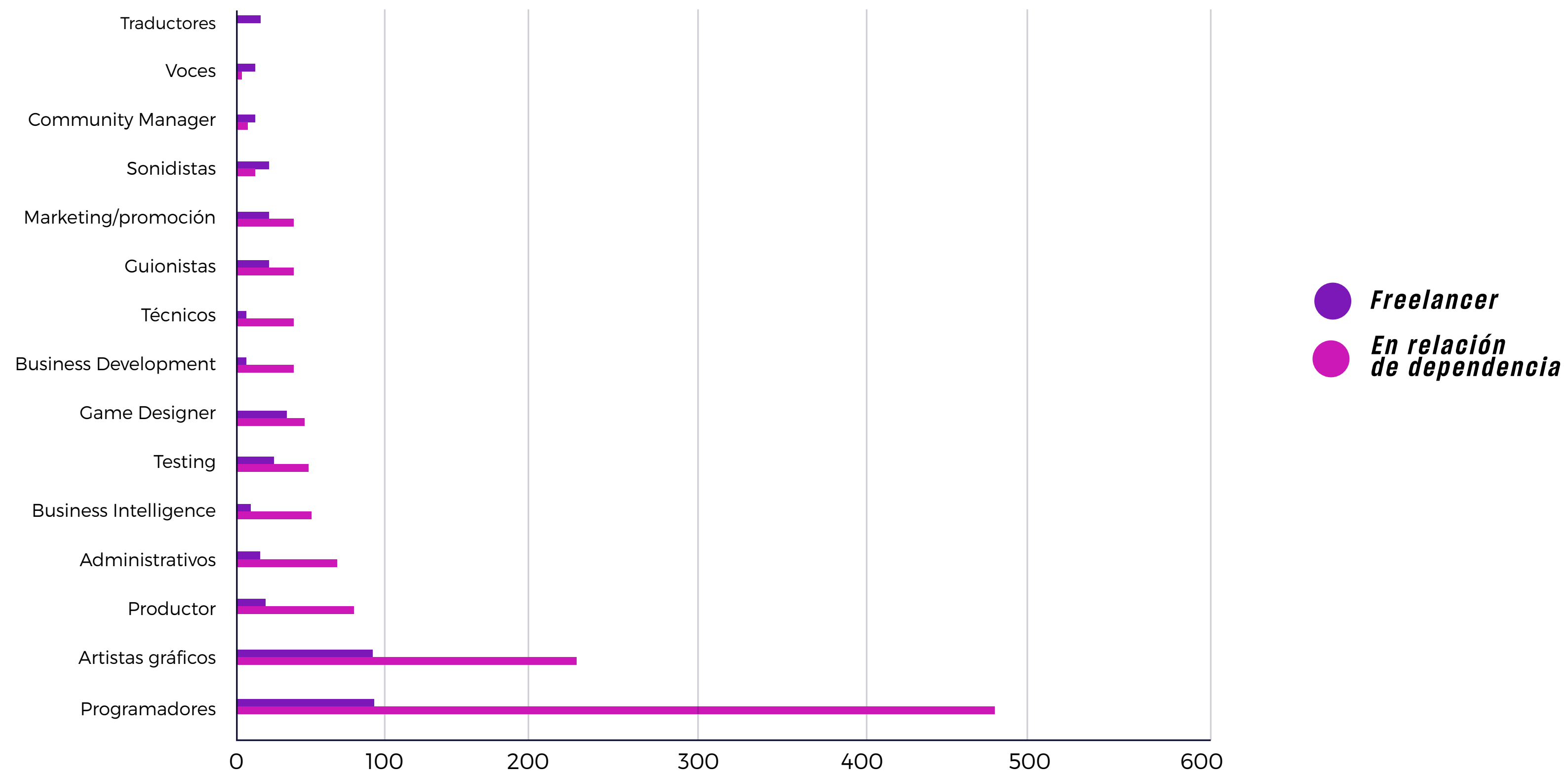
Facturación del 2021 en relación a la del 2020



Proyección de facturación para 2022



Cantidad de trabajadores por rol profesional



GÉNERO



Promedio de cargos directivos/gerenciales ocupados por mujeres

27%

Empleadas mujeres en puestos de trabajo STEM* sobre el total de empleadas mujeres

67%

*ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas

Porcentaje de empleadas mujeres sobre el total de empleados en relación de dependencia

23%

Proporción de estudios/emprendimientos que han realizado durante el 2021 acciones que reflexionen sobre temáticas de diversidad y género

30%

Porcentaje de personas trans / no binarias en la industria

0,3%

Ejemplos de algunas acciones realizadas

“Campañas durante el Pride Day”

“Conformación de equipos con perspectiva de género”

“Ciclo de conversaciones en red para reflexionar, conversar y debatir sobre género y estereotipos”

“Desarrollos para la comunidad LGBTIQA+”

“Charlas de género y consultoría a comunidades nacionales (WINGAR)”

“Charlas sobre el rol de la mujer y su crecimiento en la industria de los deportes electrónicos”

“Compartimos informes y webinars sobre género y culturas de trabajo inclusivas, así como lecturas, series y películas recomendadas, que abordan estas temáticas”

“Diseño de videojuego con perspectiva de género”

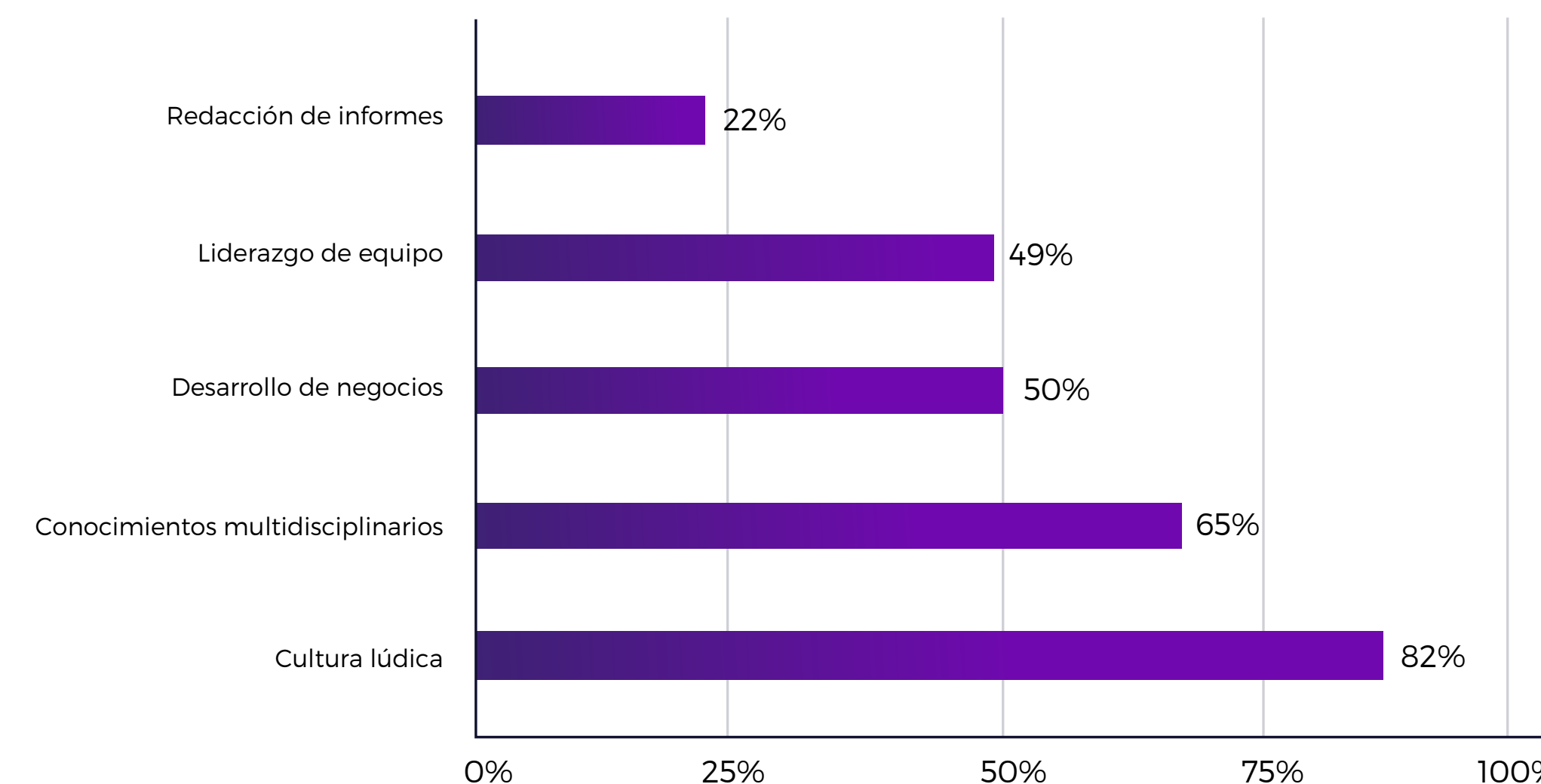
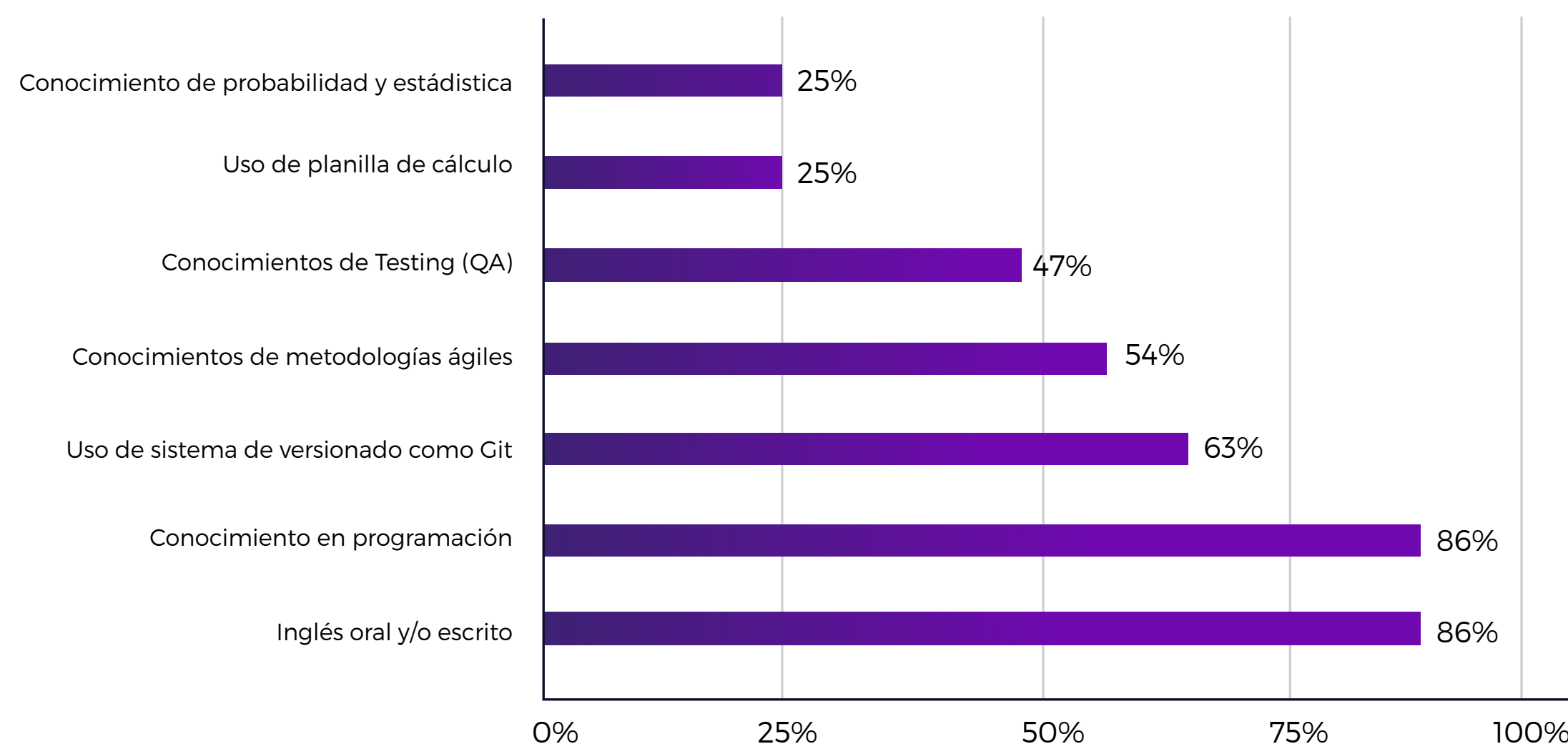
“Desarrollo de un sistema de generación de avatares no binario y lenguaje inclusivo en toda la comunicación”

“Desarrollo de juego que abarca temáticas de discapacidad”

“Participación en la convocatoria 'Crear Juegos en Argentina - N3 Videojuegos con perspectiva de género y diversidad’”

Conocimientos necesarios para la industria

Otras habilidades necesarias para la industria



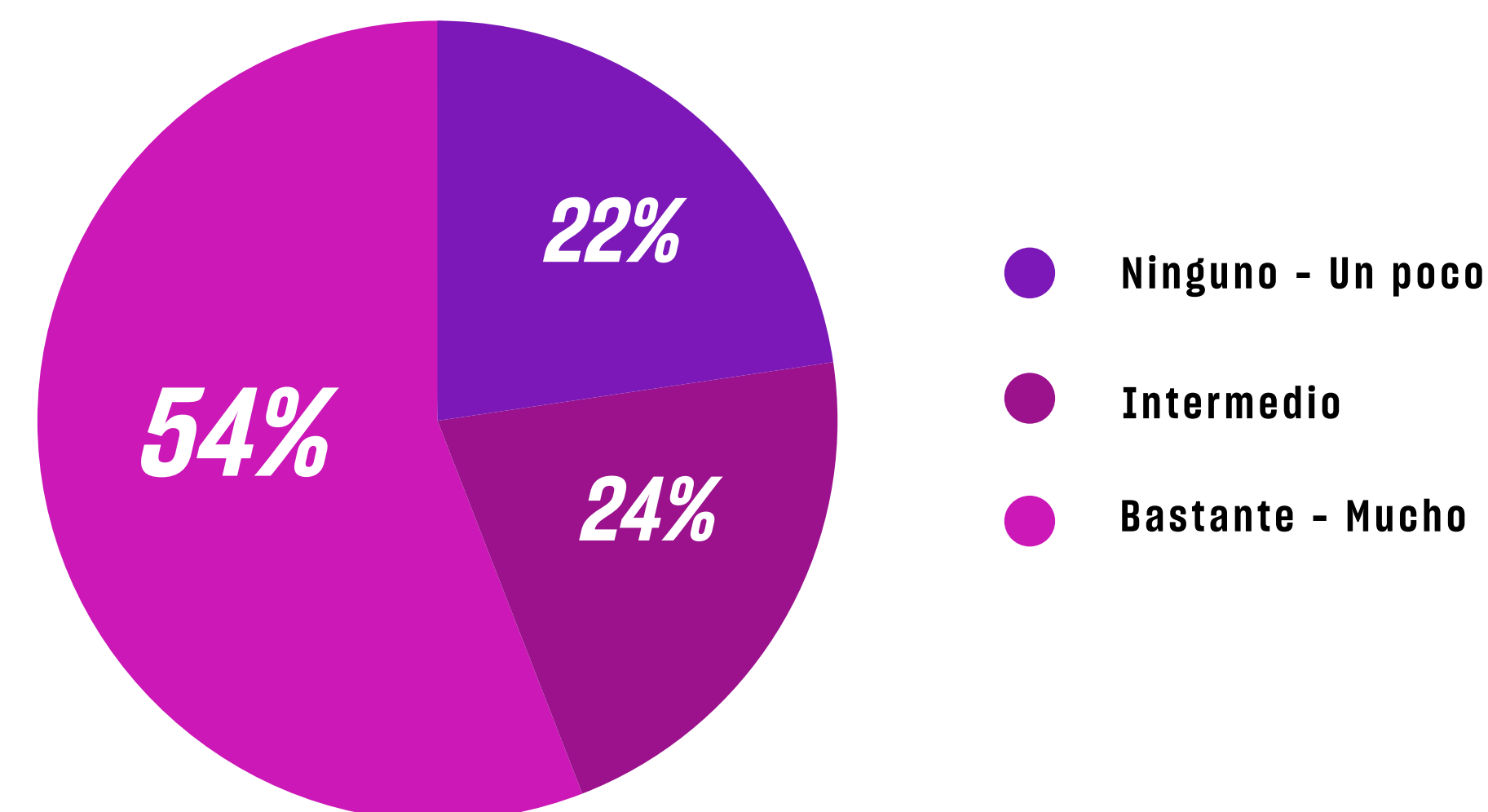
Proporción empleados/as con carrera universitaria

58%

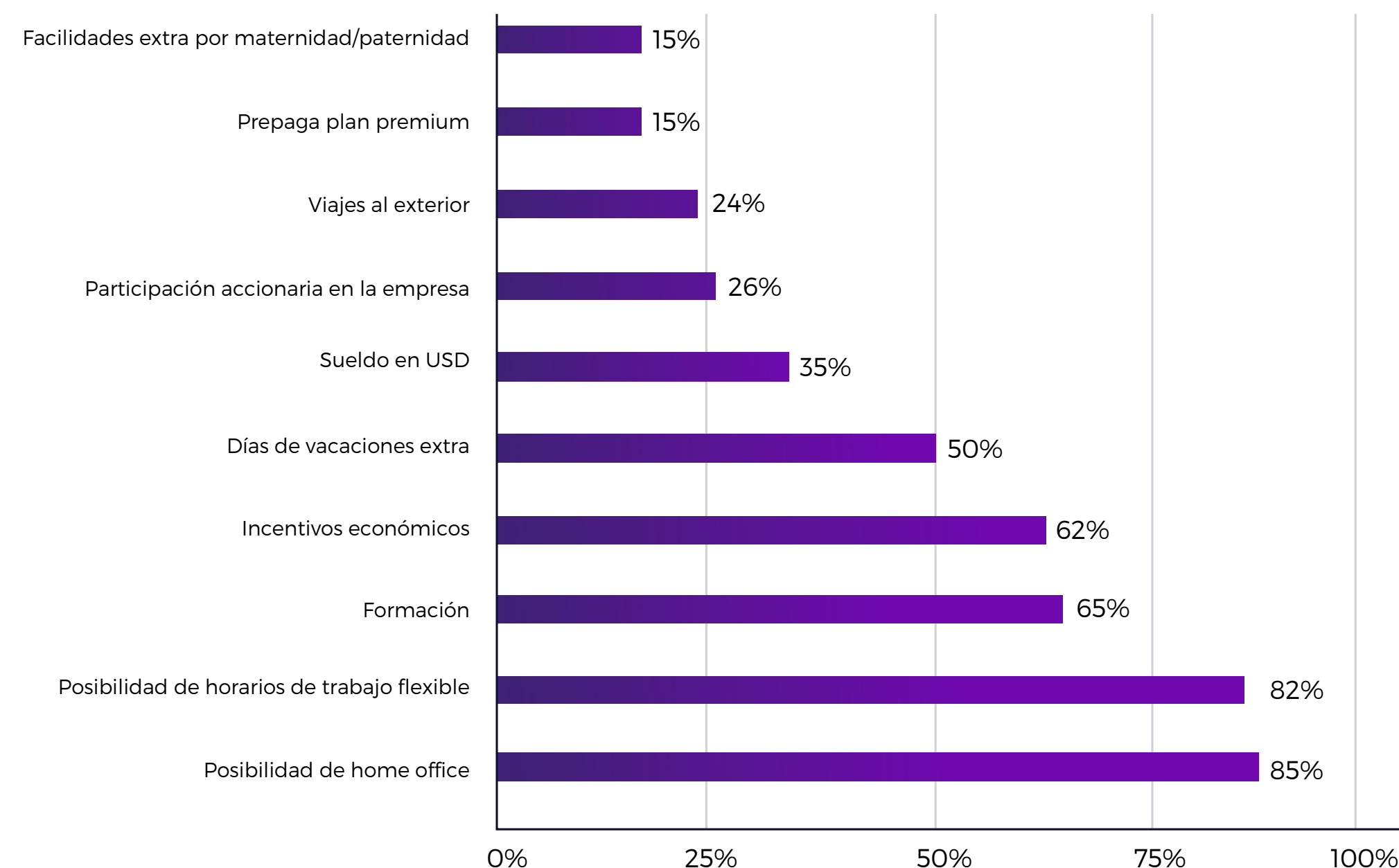
Ranking de perfiles más difíciles de conseguir

1º	Comercialización
2º	Desarrollo
3º	Game Design
4º	Producción
5º	Arte

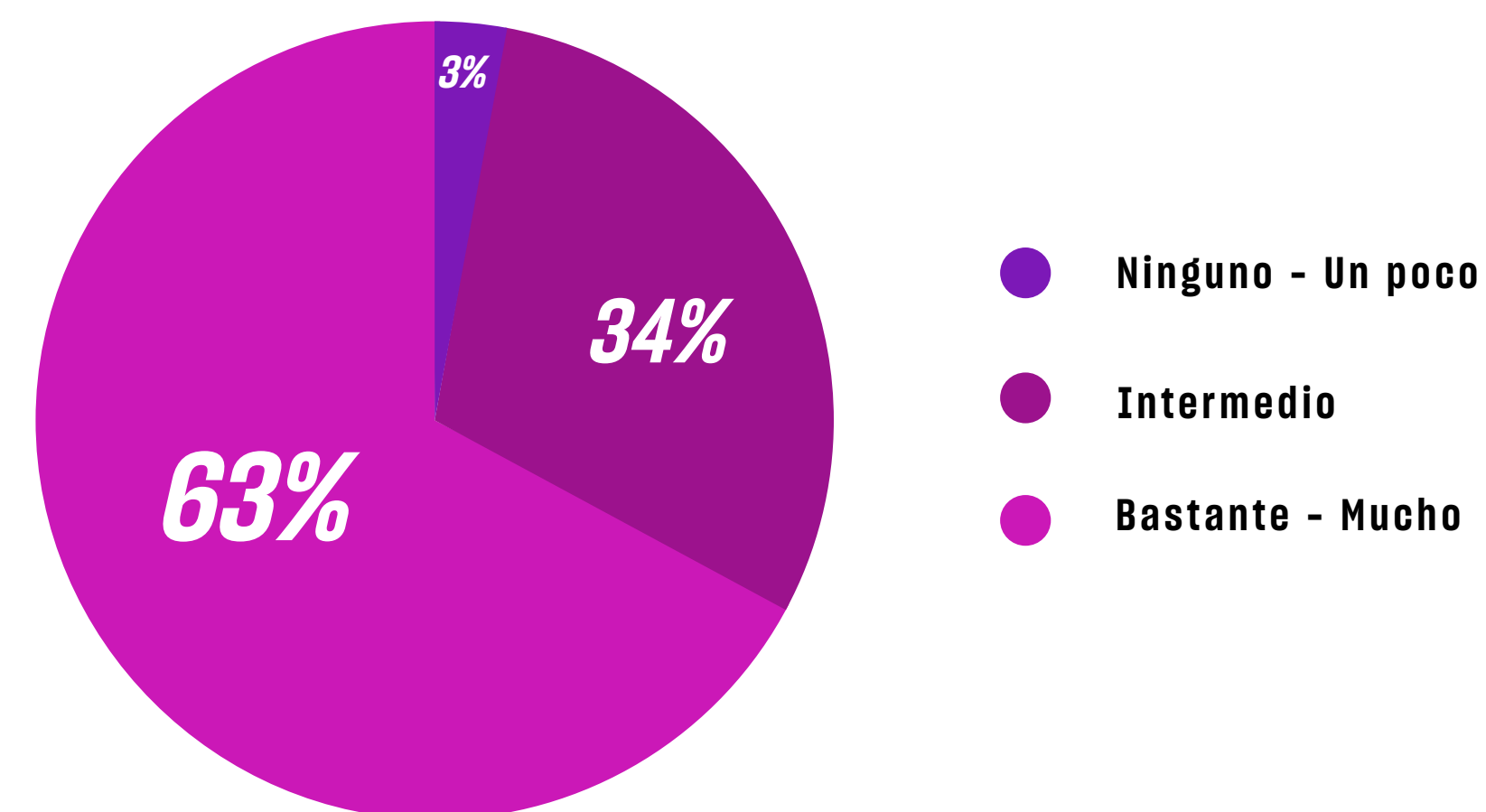
¿En qué medida considera que la subcontratación de personal en el exterior dificulta la búsqueda de personal para su propia empresa/emprendimiento?



Acciones para retención de personal



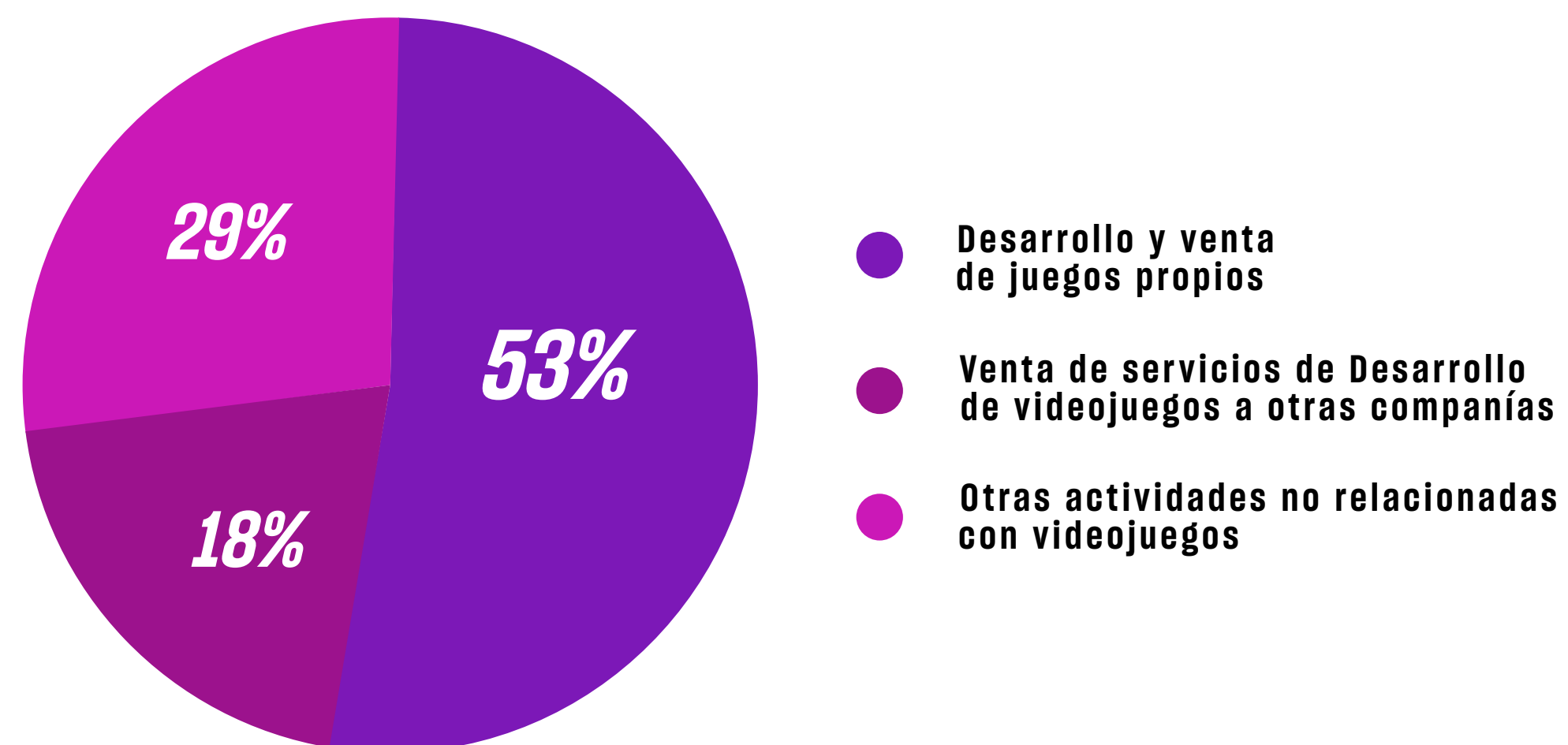
¿En qué medida considera que las acciones implementadas para retención de personal fueron efectivas?



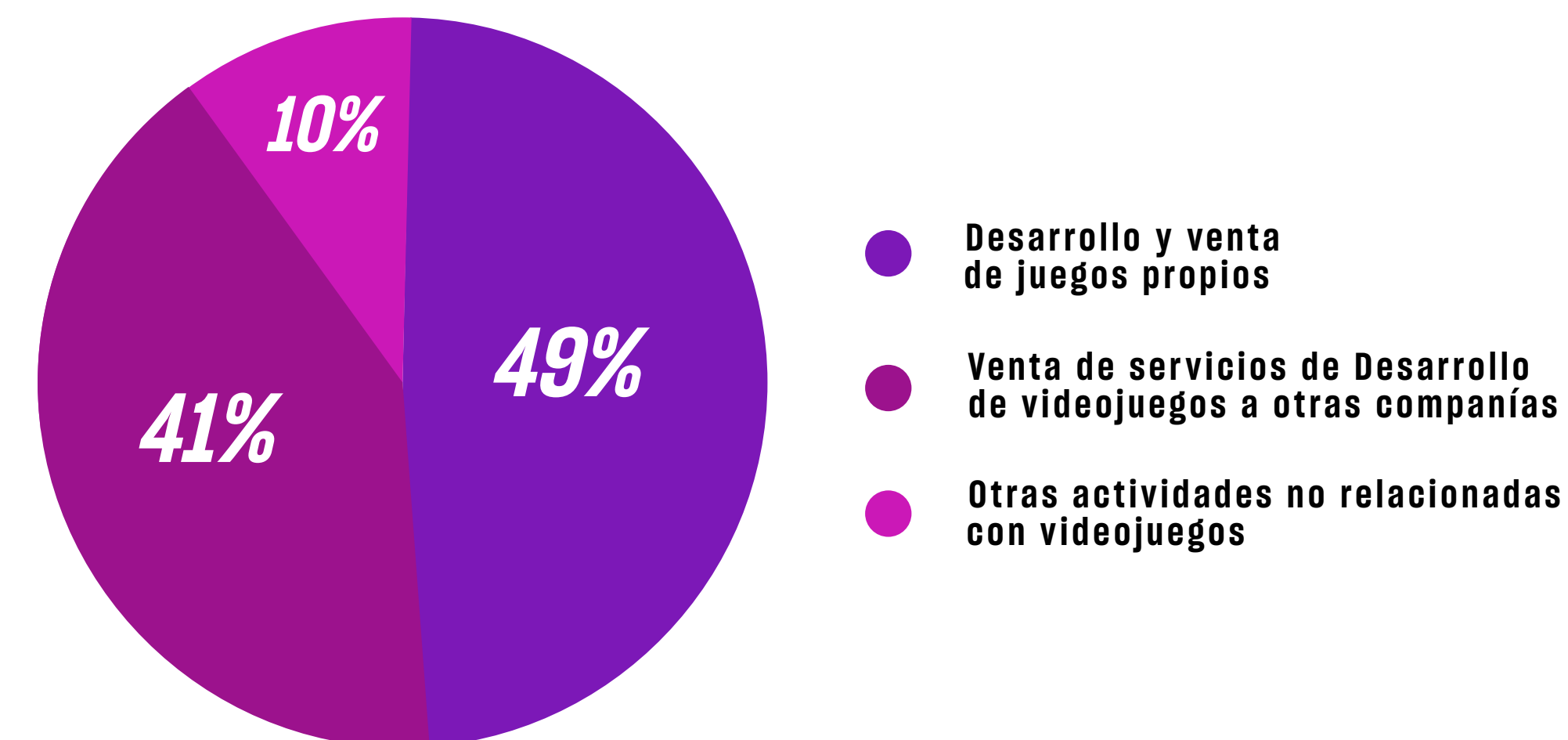
Proporción de estudios con empleados que han realizado actividades de retención de personal

78%

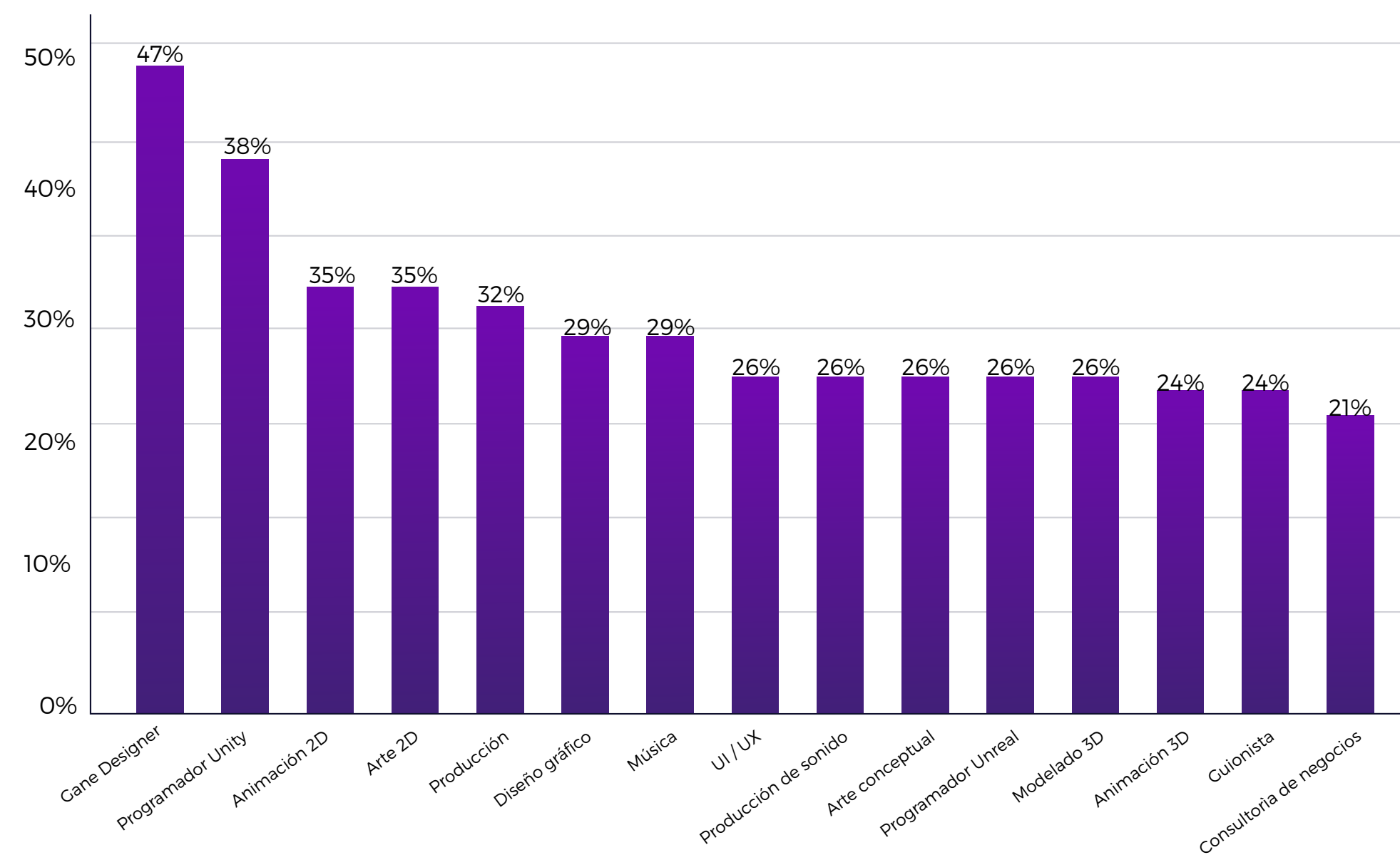
Distribución actividades realizadas por los estudios tamaño micro



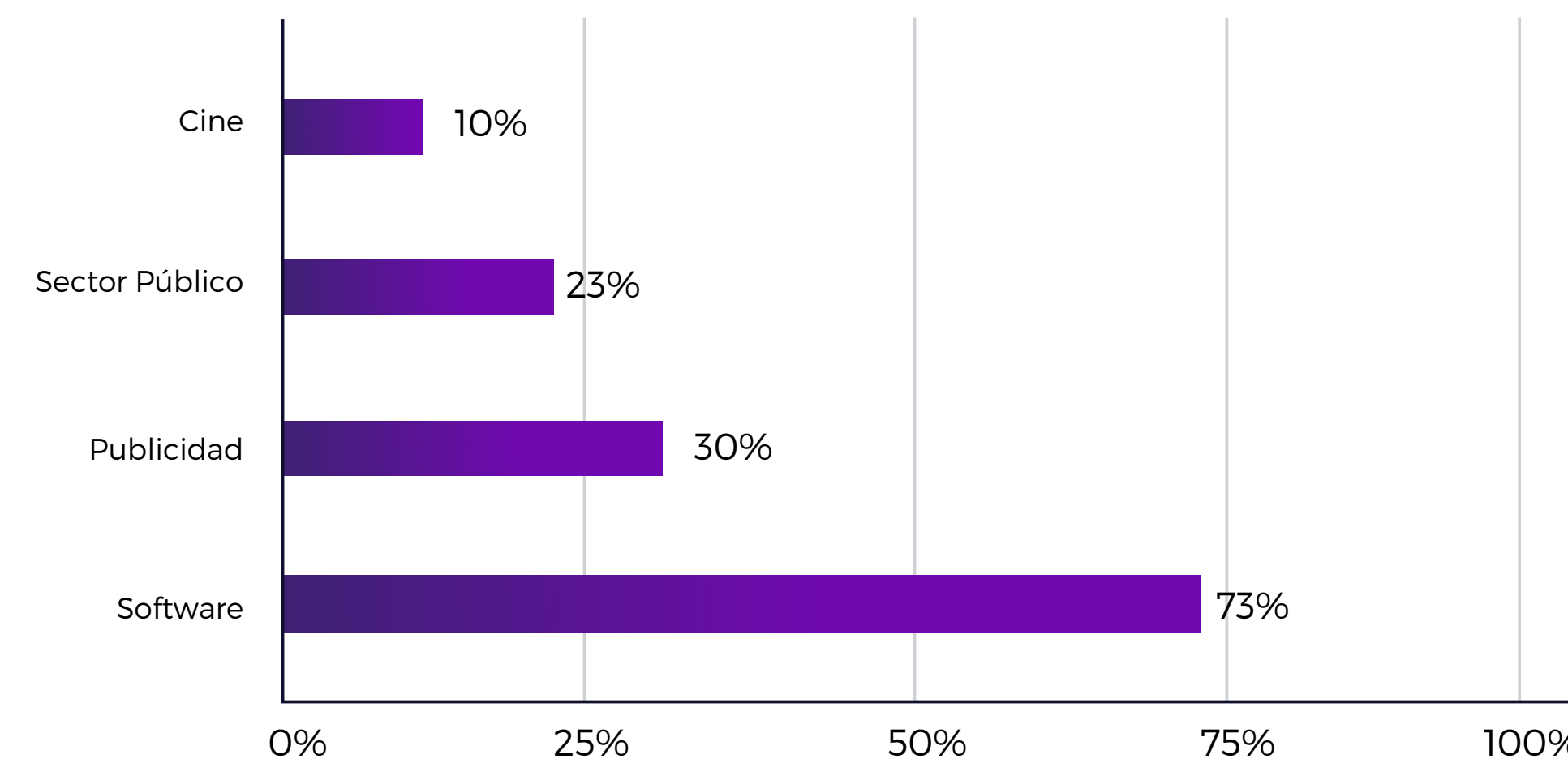
Distribución actividades realizadas por los estudios tamaño pequeño y medianos



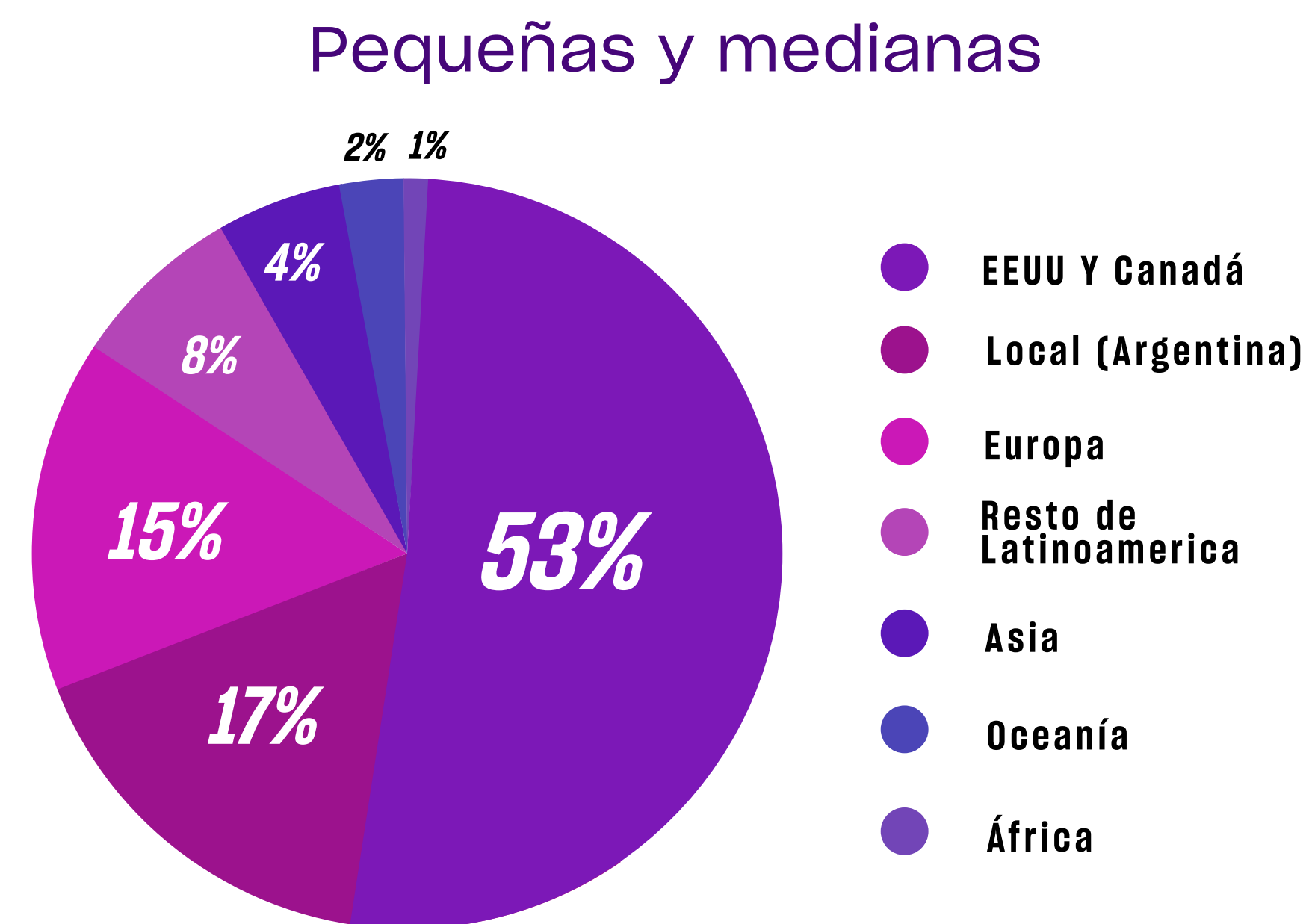
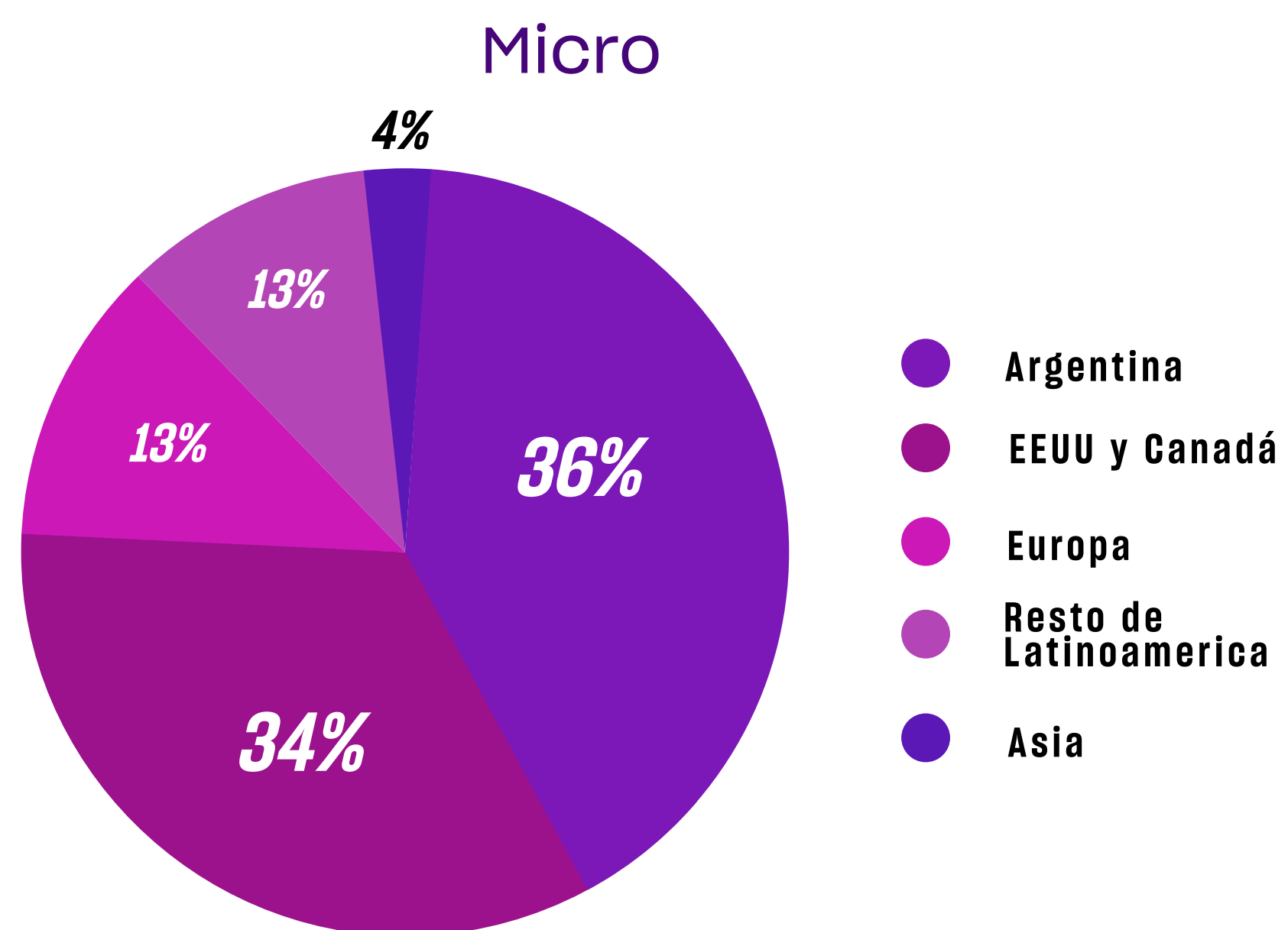
Actividades secundarias a la producción de videojuegos



Sectores o industrias fuera de videojuegos para las cuales su empresa trabaja

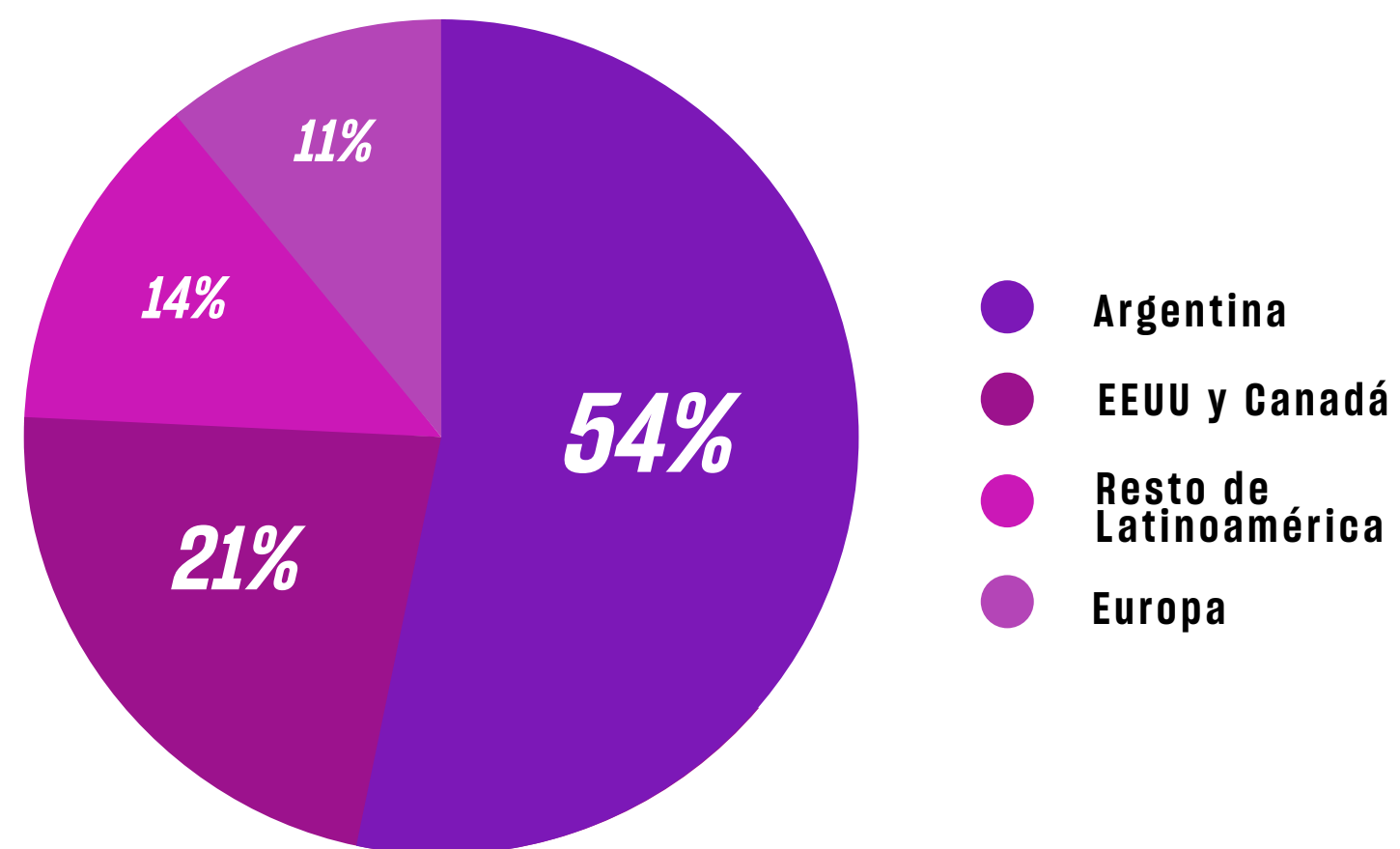


Destinos de comercialización de videojuegos propios (B2C)

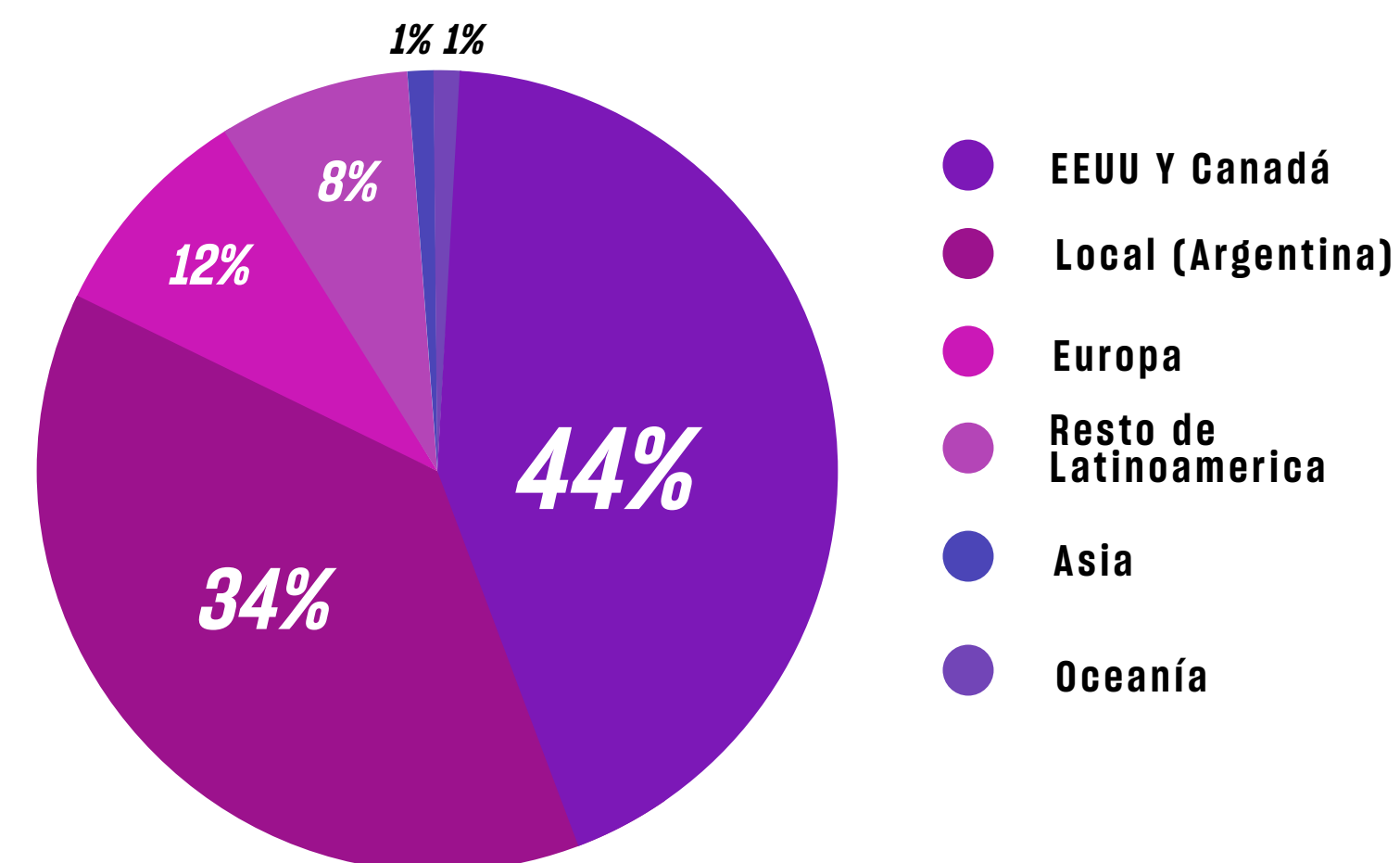


Destinos de comercialización de servicios (B2B)

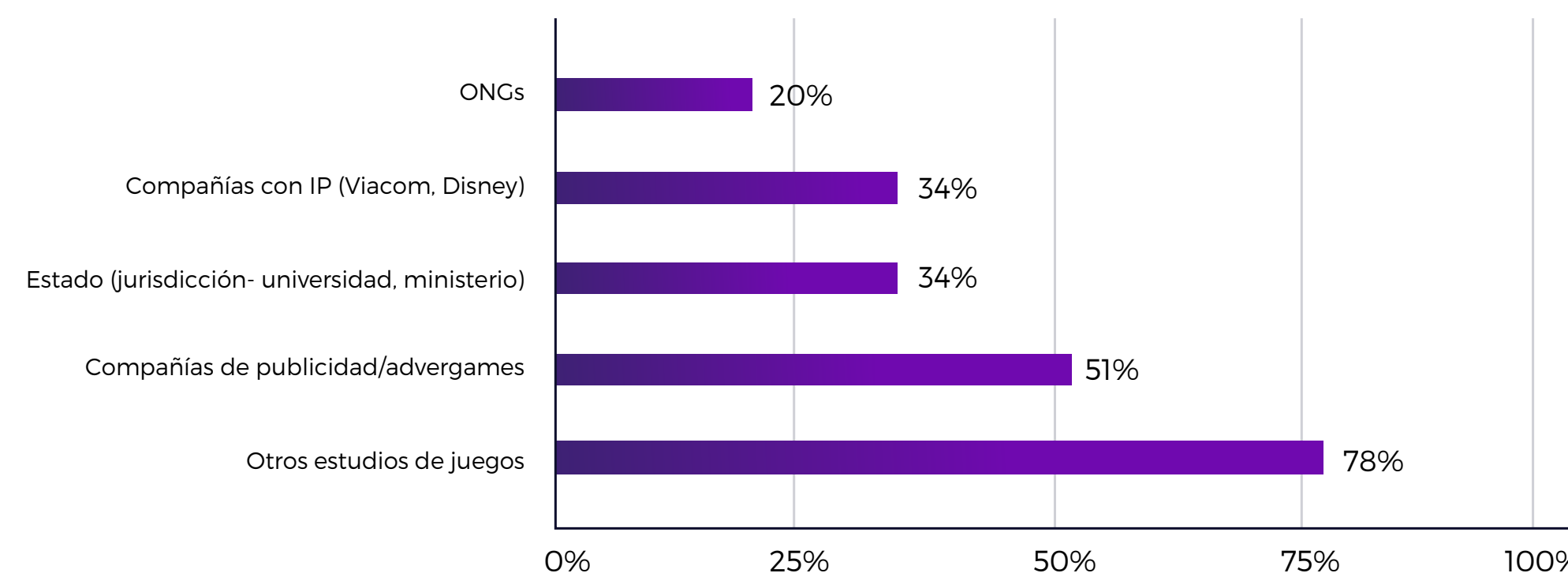
Micro



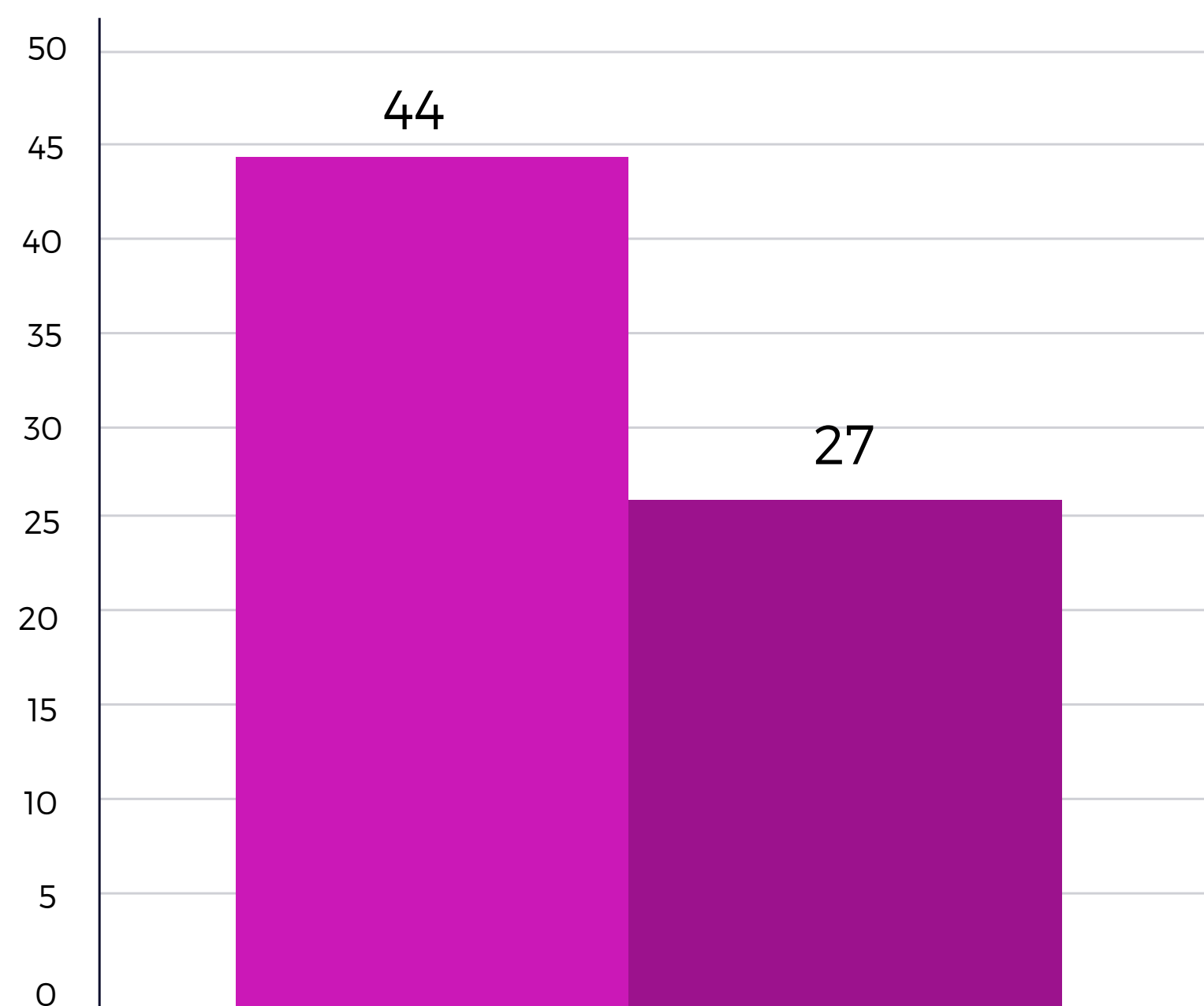
Pequeñas y medianas



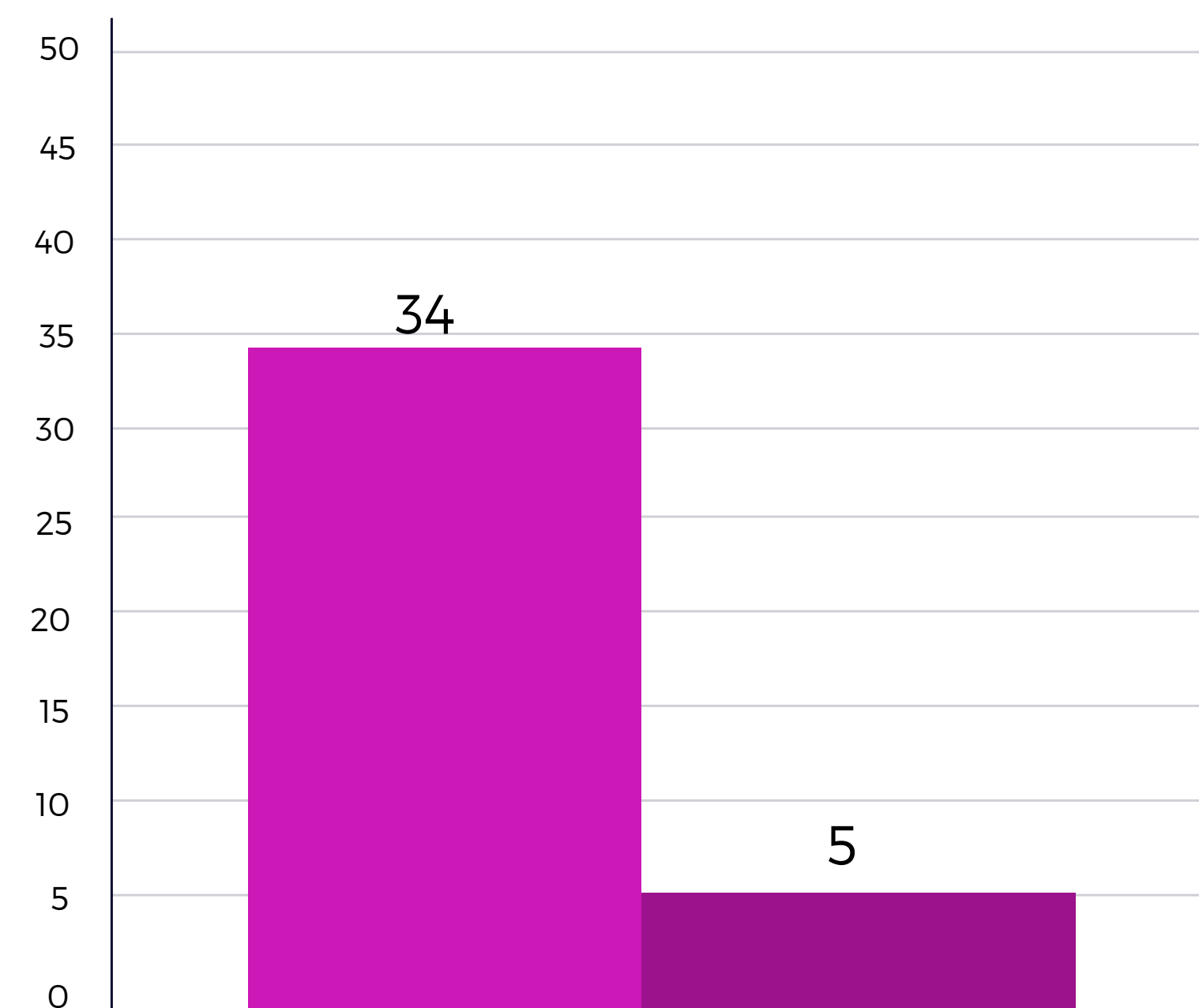
Tipología de cliente para el que su empresa/emprendimiento ofrece servicios



Número de juegos en desarrollo y publicados por tamaño

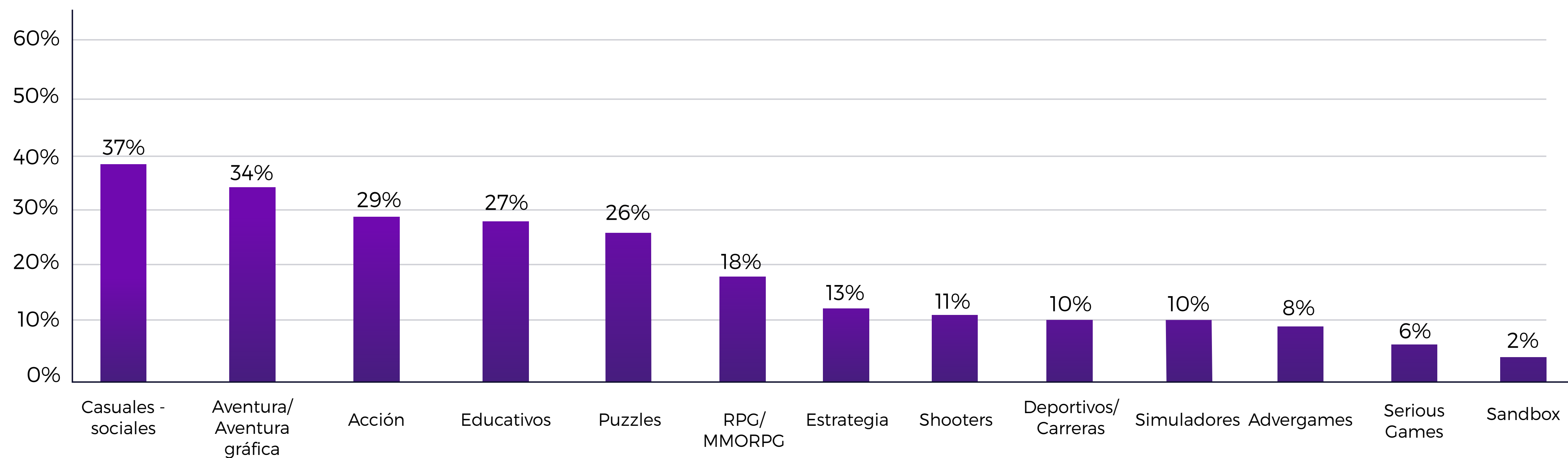


Iniciado su desarrollo en el 2021 y no publicado todavía

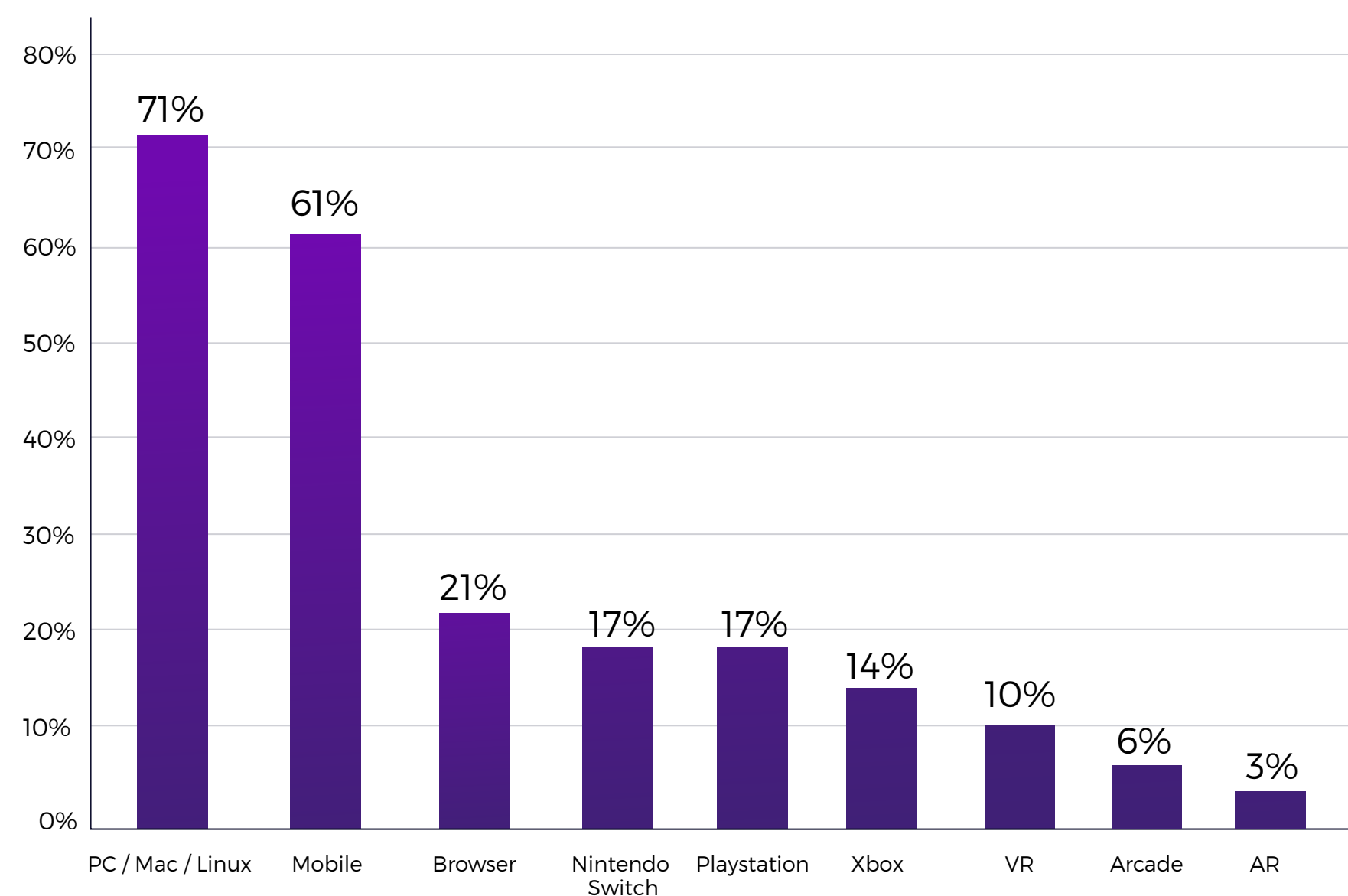


Publicados solo en el 2021

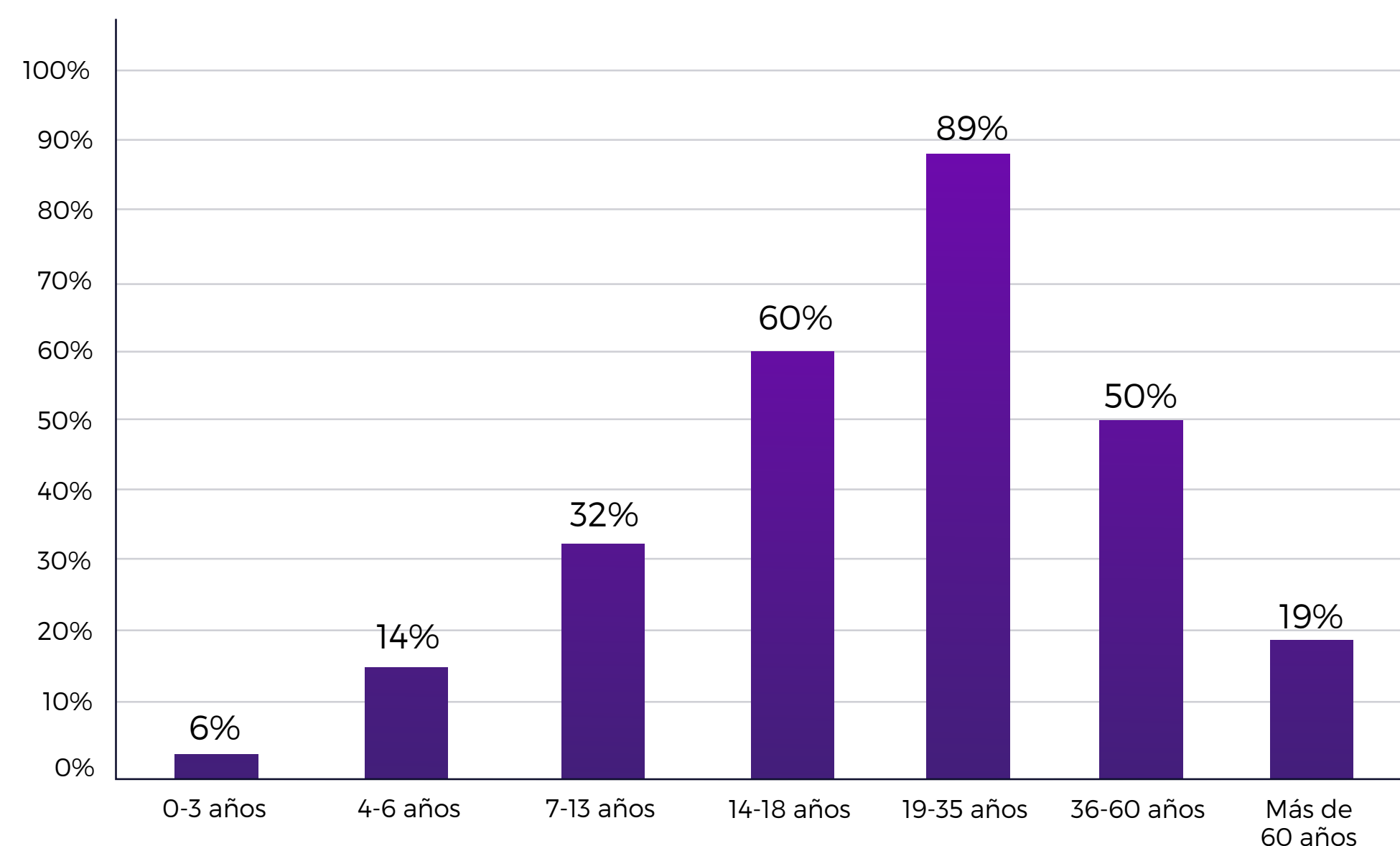
Tipos de videojuegos desarrollados



Plataformas para las que se desarrollan los videojuegos

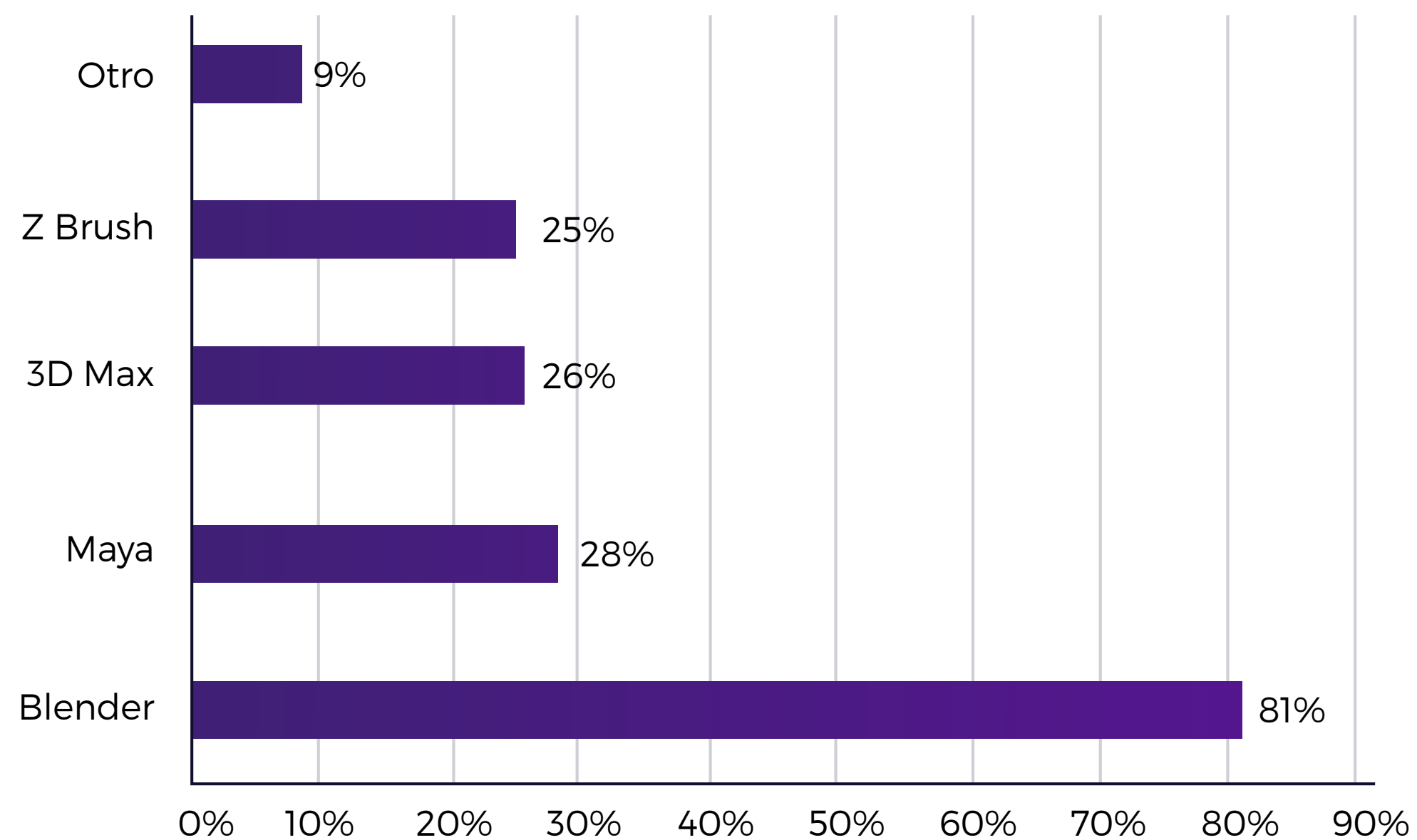


Edades para las que se desarrollan los videojuegos

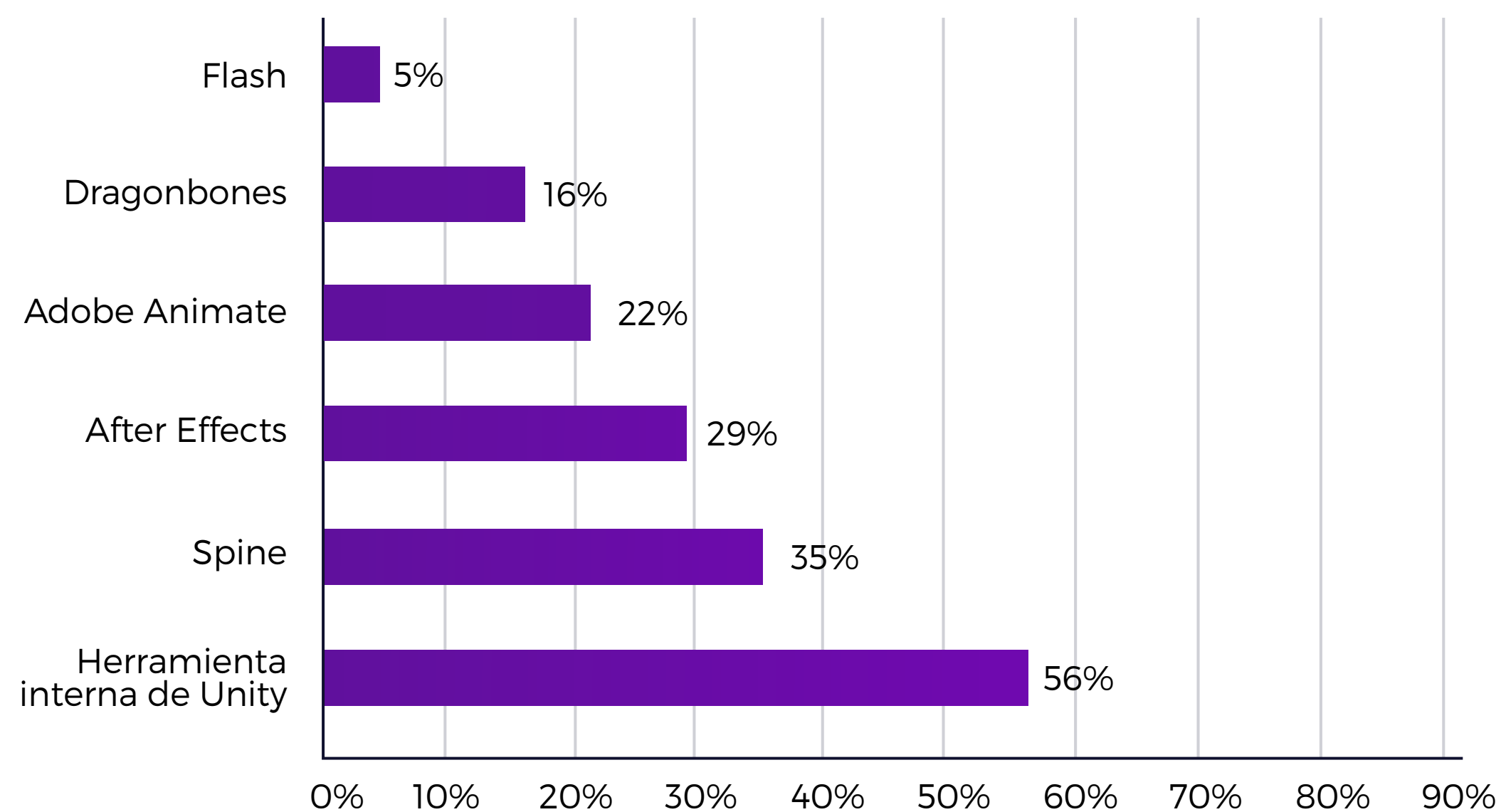


Herramientas de desarrollo de videojuegos

Programa 3D

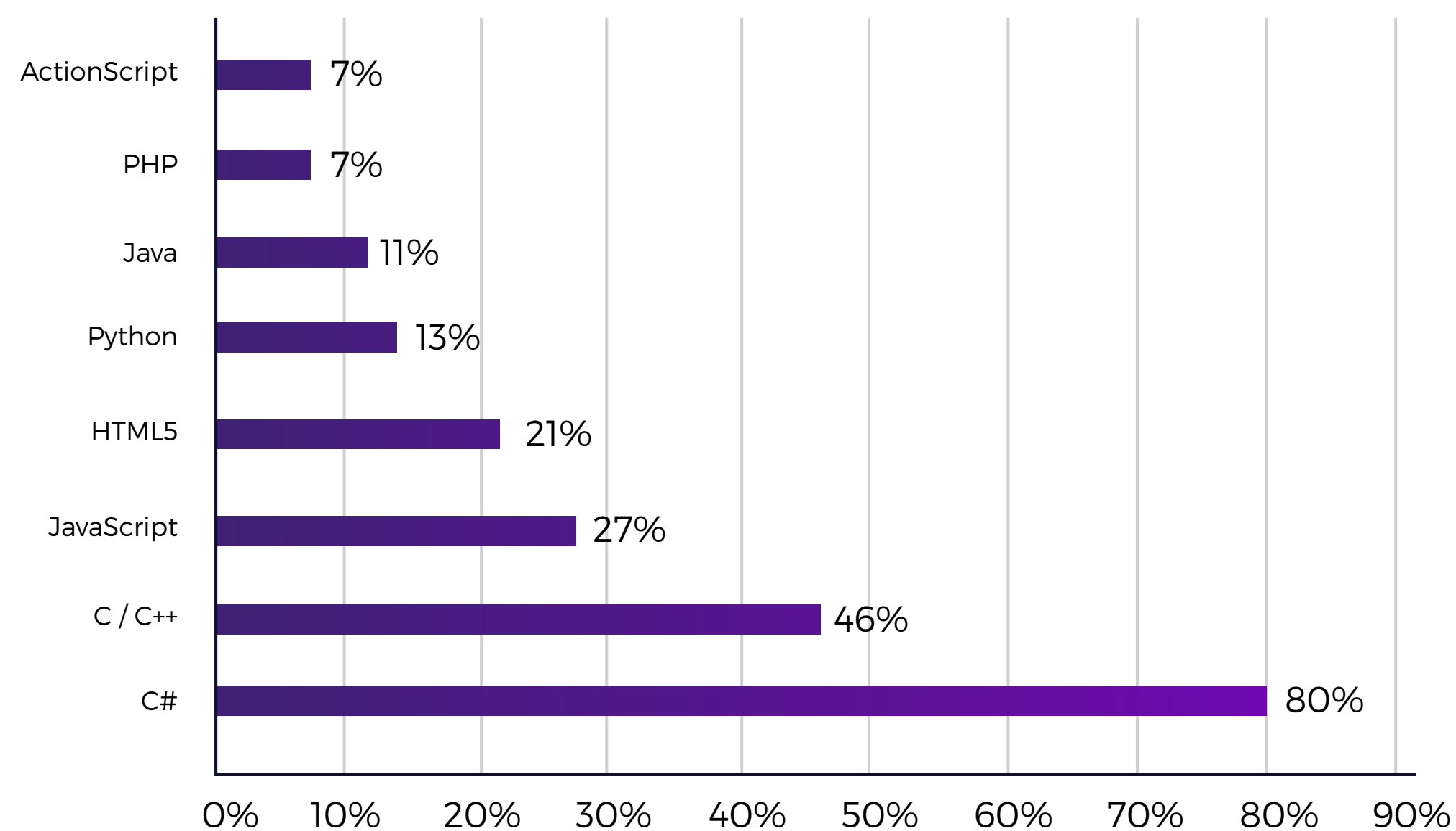


Programas de animación utilizados

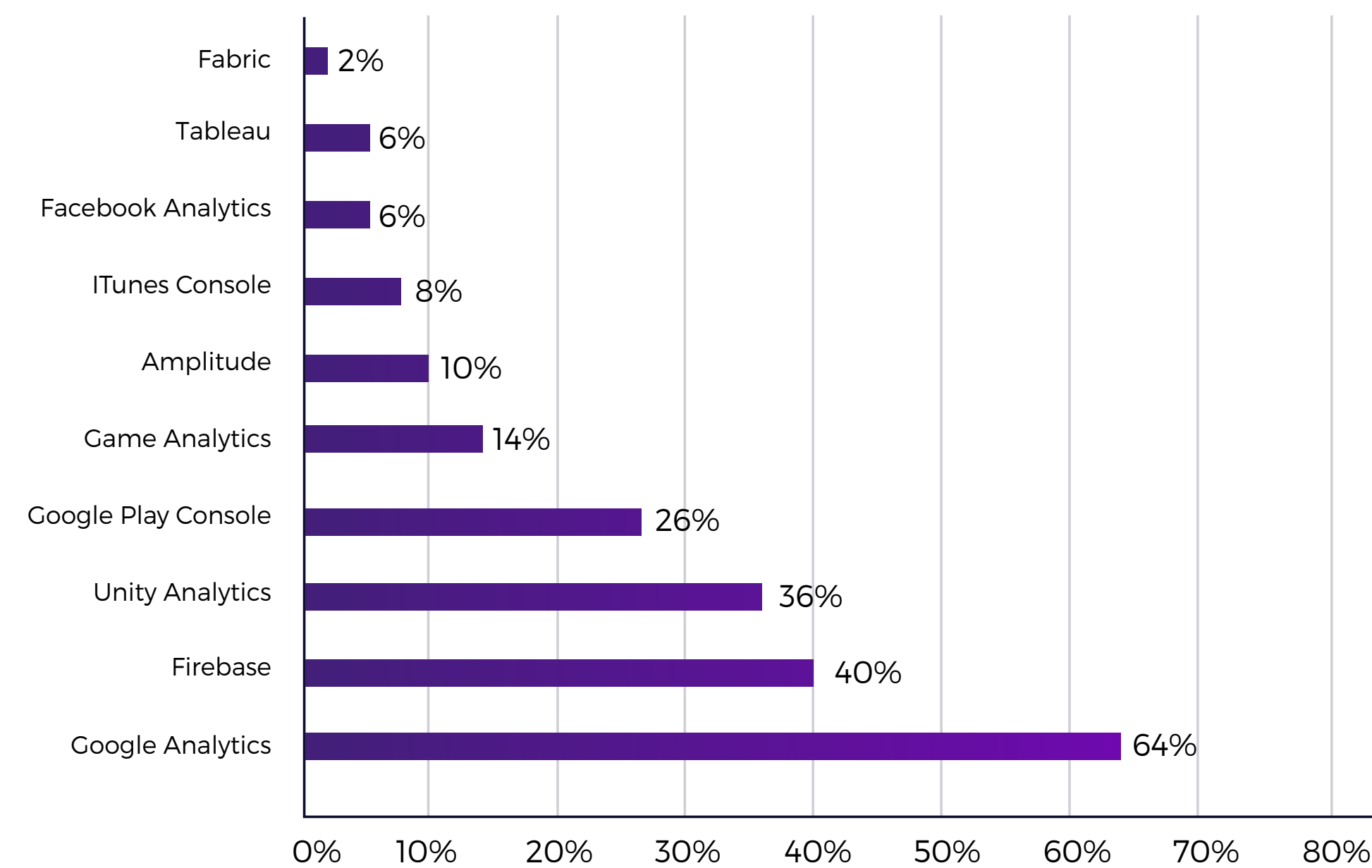


Herramientas de desarrollo de videojuegos

Lenguajes de programación utilizados

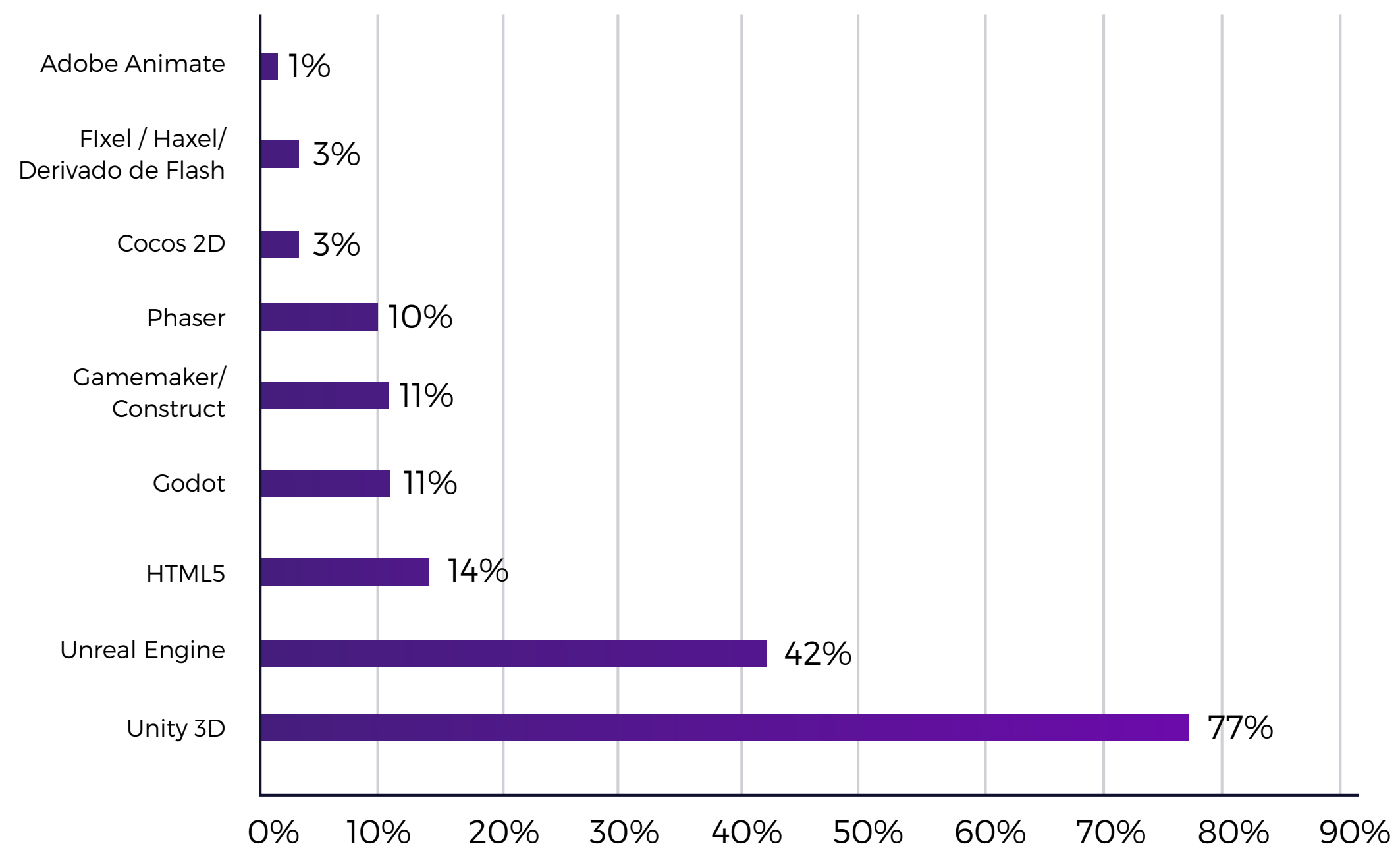


Motor de Análisis de datos

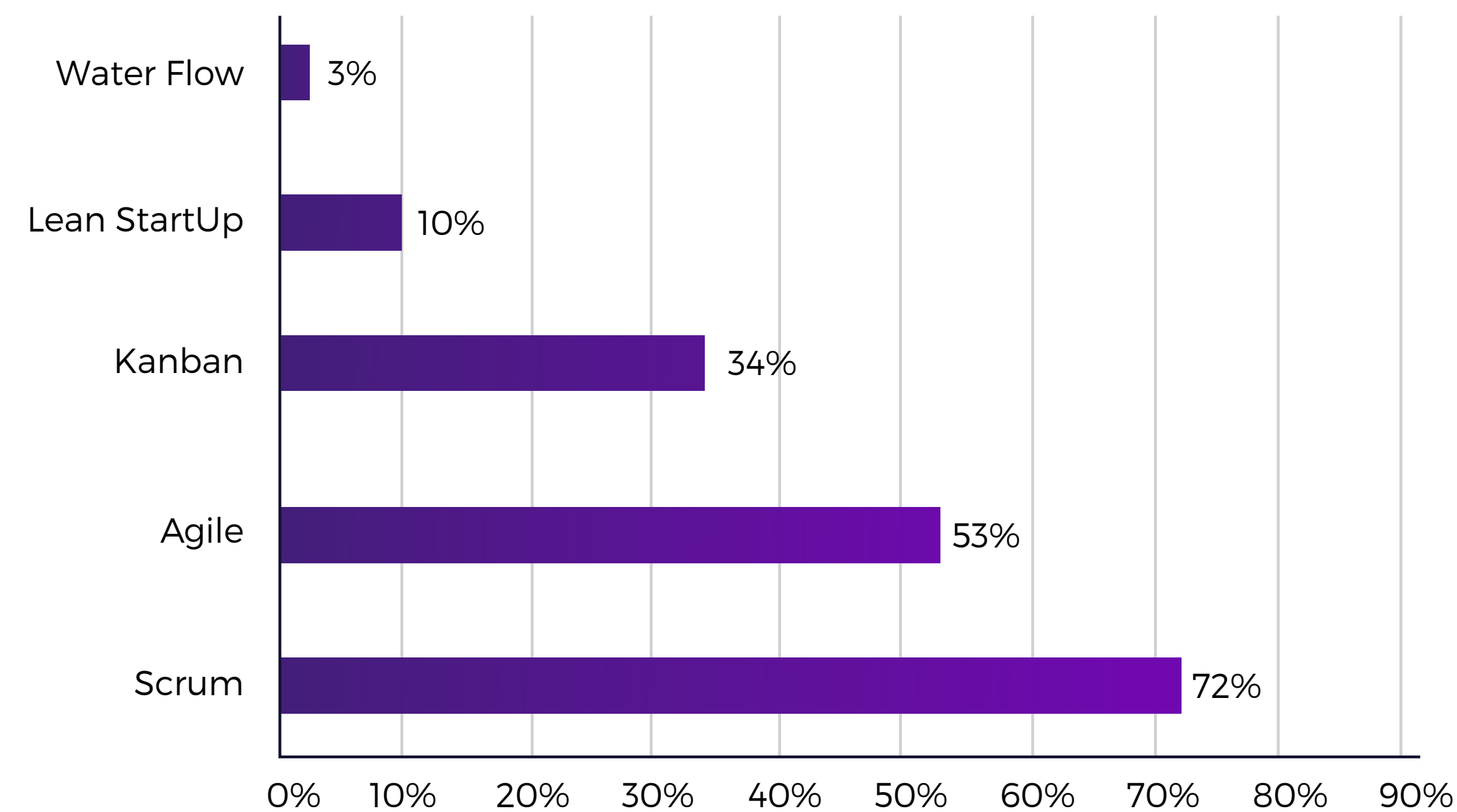


Herramientas de desarrollo de videojuegos

Frameworks y engines

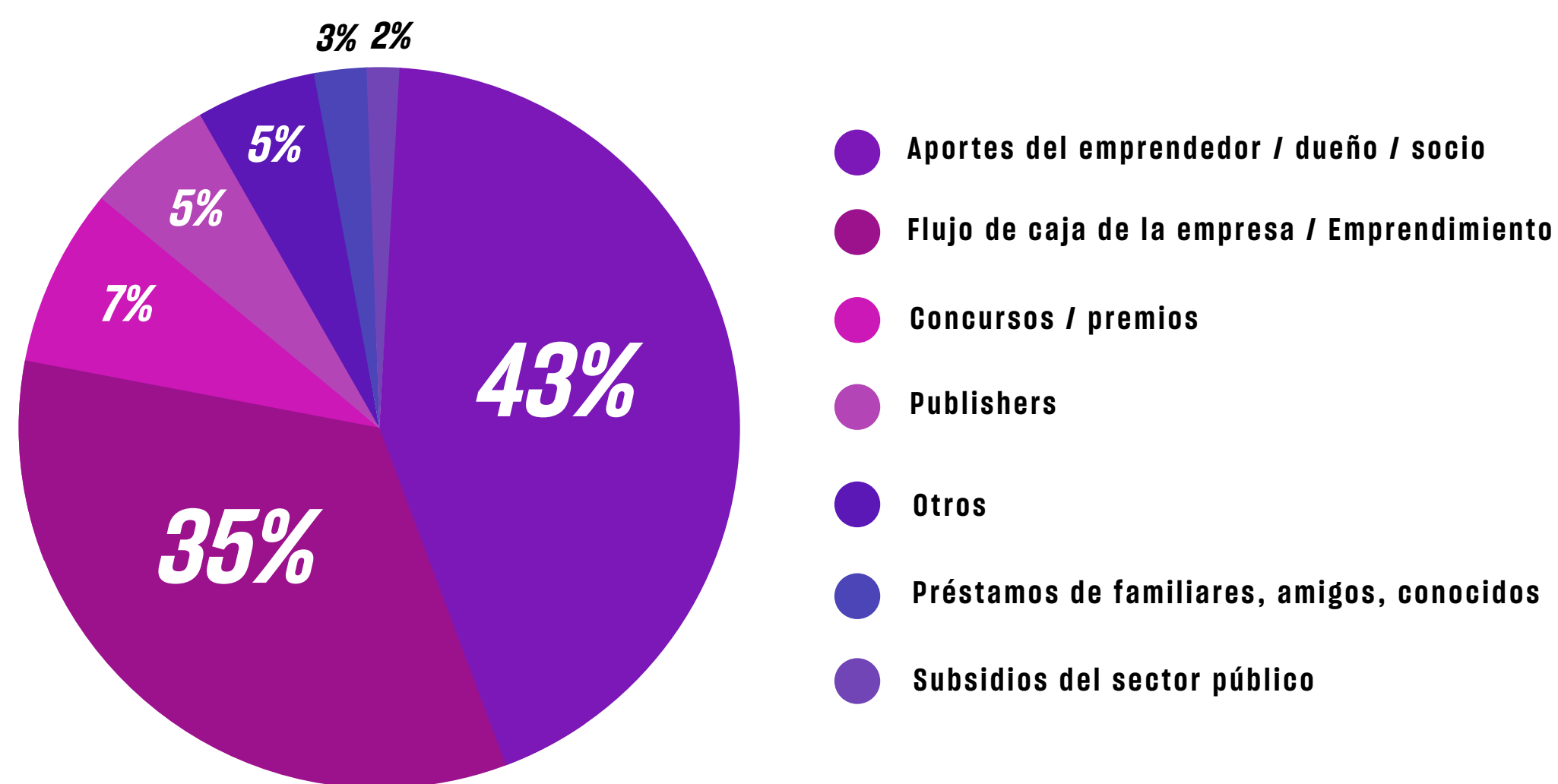


Metodologías de producción

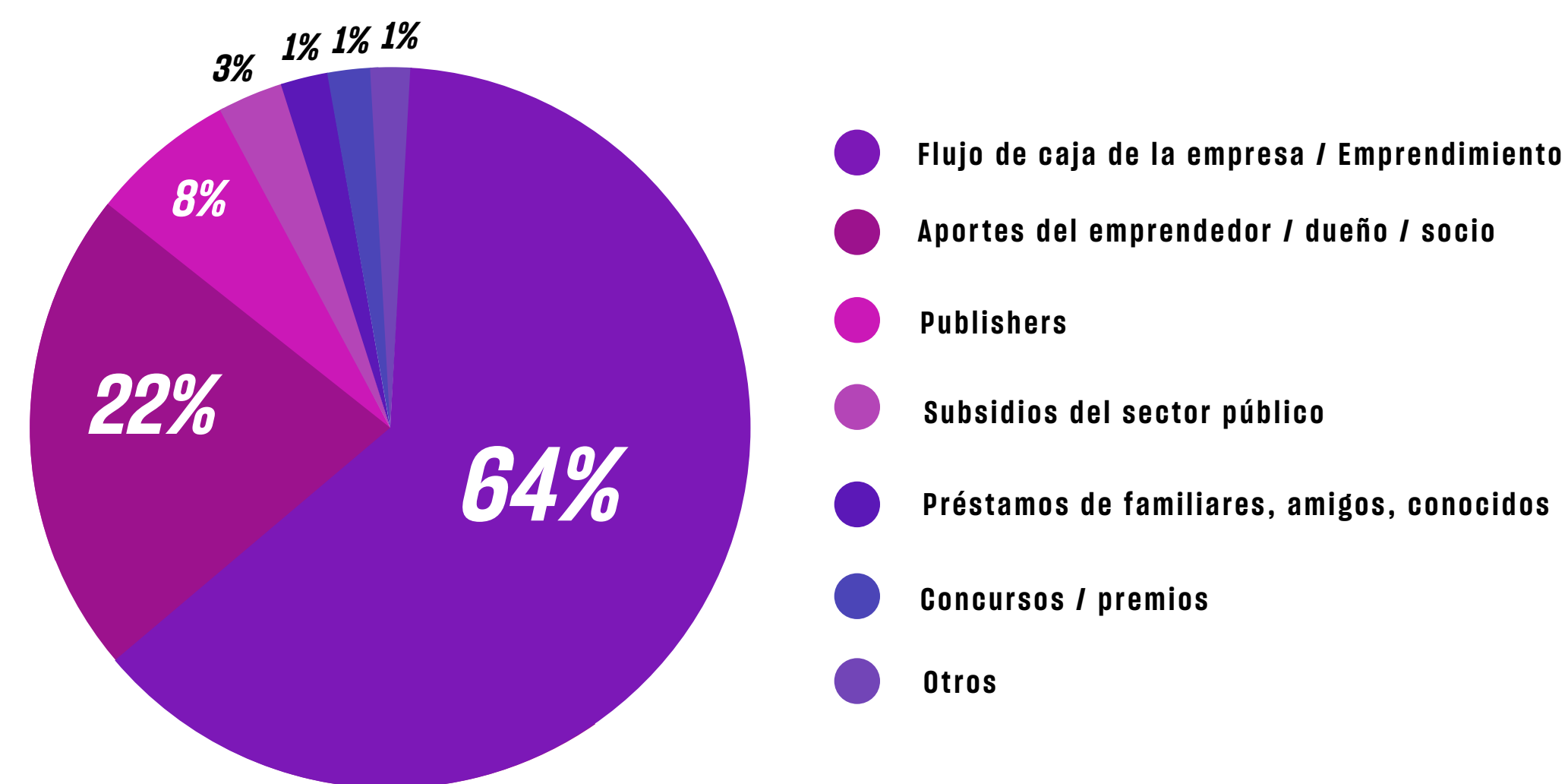


Proporción fuentes de financiamiento utilizadas

Micro

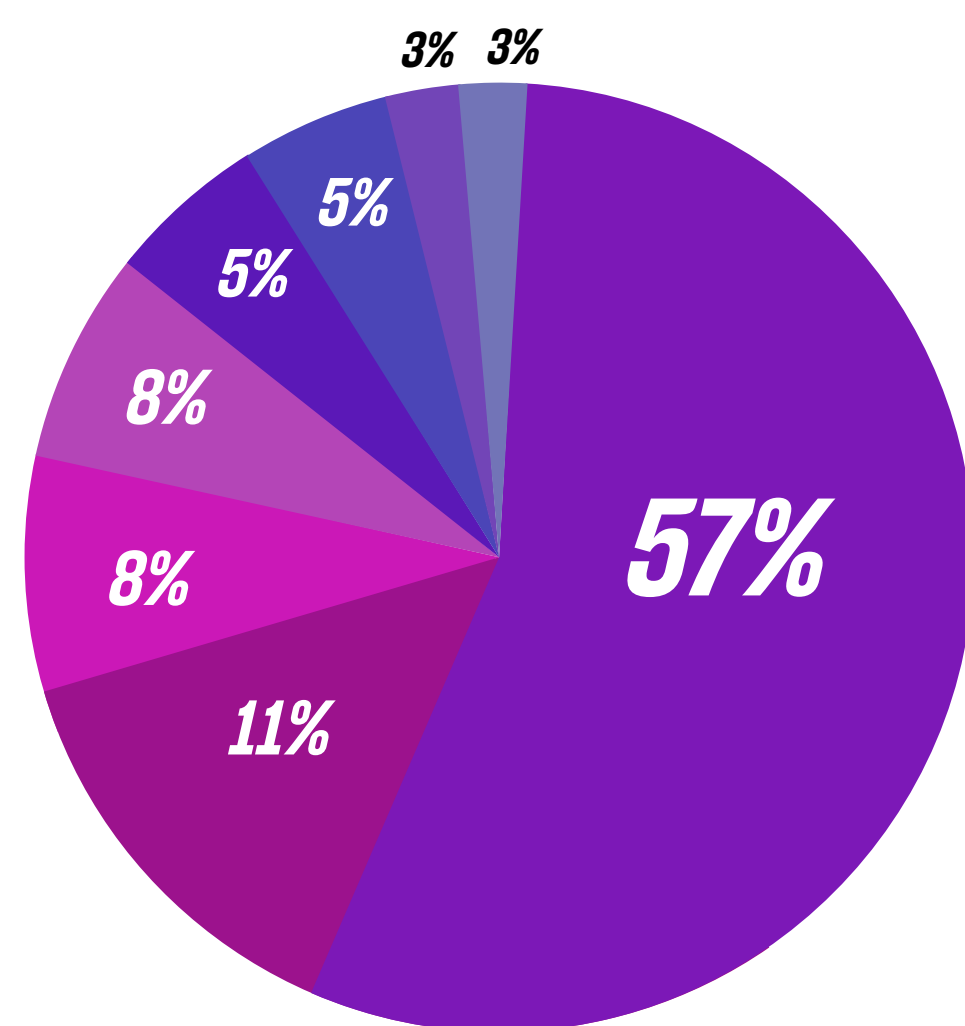


Pequeñas y medianas



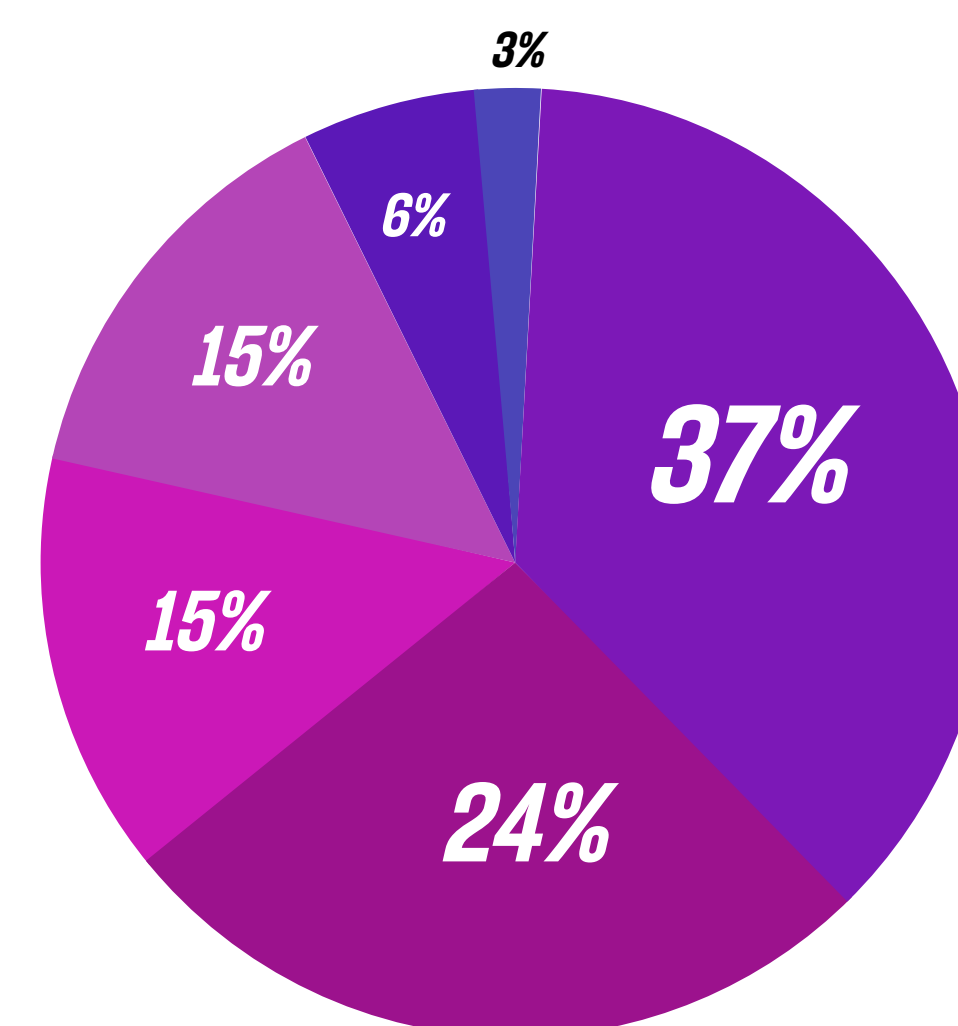
Principal fuente de financiamiento DESEADA

Micro



- Financiamiento mediante Publisher
- Mayor financiamiento propio
- Mayor participación de créditos con menores exigencias de garantías
- Incorporación de nuevos socios o accionistas
- Financiamiento a través de crowdfunding
- Mayor participación de subsidios públicos
- Mayor participación de créditos con tasas subsidiarias y/o plazos más elevados
- Otro

Pequeñas y medianas

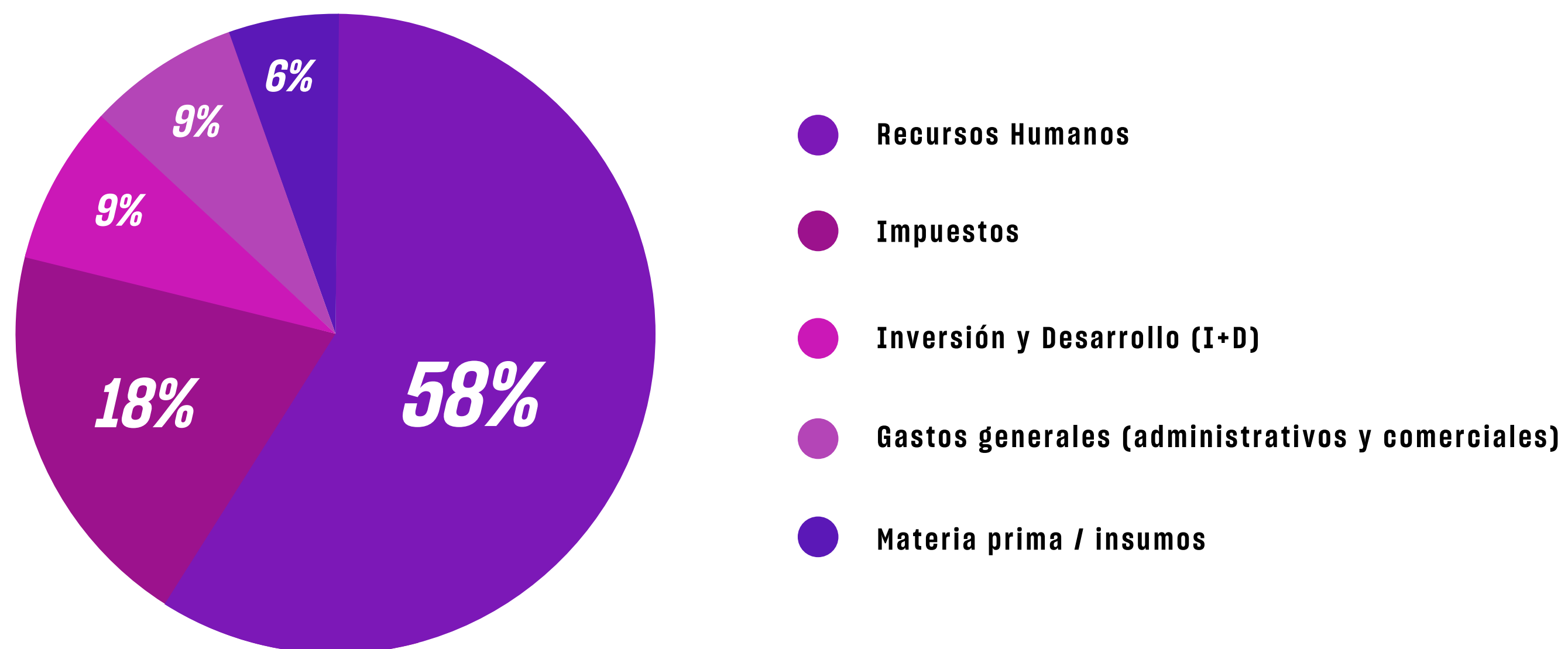


- Financiamiento mediante Publisher
- Mayor financiamiento propio
- Incorporación de nuevos socios o accionistas
- Mayor participación de subsidios públicos
- Otro
- Financiamiento a través de crowdfunding

- El 58% de los estudios micro afirma haberse perdido de hacer inversiones o llevar adelante proyectos por falta de fondos
 - El 45% de los estudios pequeños y medianos afirma haberse perdido de hacer inversiones o llevar adelante proyectos por falta de fondos

Promedio de utilidades reinvertidas de estudios pequeños y medianos: **69%**

Estructura de costos promedio de estudios pequeños y medianos



Principales obstáculos en su actividad

1°	Inestabilidad económica
2°	Dificultad con los pagos y cobros al exterior
3°	Incertidumbre política
4°	Elevada presión impositiva con respecto a los sueldos
5°	Acceso al financiamiento
6°	Falta de personal cualificado / falta de sueldo acorde
7°	Seguridad jurídica
8°	Mercado dominado por empresas establecidas
9°	Elevado costo del desarrollo
10°	Incertidumbre respecto de la demanda de mi producto