VIDEOJUEGOS HECHOS EN ARGENTINA

UNRaf
UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA

OBS//Vj
OBSERVATORIO de la industria argentina de Videojuegos

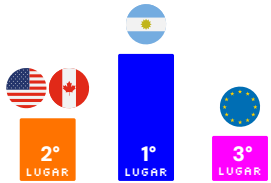
Relevamiento sobre la Industria Nacional 2023

*Relevamiento realizado en 2023 sobre actividades realizadas en 2022

RESUMEN ANUAL 2023

UNRaf UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA | OBS//Vj OBSERVATORIO de la industria argentina de Videojuegos | ADVA VIDEOJUEGOS HECHOS EN ARGENTINA

Principales Mercados



Tipos de Vj Desarrollados

- CASUALES 40%
- PUZZLES 33%
- ACCIÓN 29%

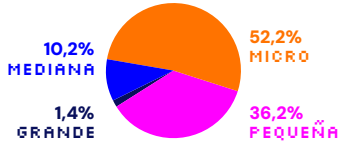
Cantidad de Vj Publicados 2022

Tamaño estimado de la industria*

U$S 91.545.600

*Calculado sobre la totalidad de RRHH en actividad

Tamaño de la empresa*



*Micro ≤7 // Pequeña 8-35 // Mediana 36-345 // Grande ≥ 346

Principales Plataformas

RR.HH

Profesionales en actividad **1646**

MUJERES EN LA INDUSTRIA:

Empleados con rol profesional	21% MUJERES
Total de RRHH (socios + directivos incluidos)	17% MUJERES
Empleadas mujeres	66% PUESTOS STEM*
Cargos directivos	24% MUJERES

*ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas

Público objetivo

95%	78%	57%
19-35 años	14-18 años	36-60 años

Quienes participamos

Guadalupe de la Iglesia
Directora

Andrés Rossi
Director Licenciado en Desarrollo de Videojuegos y Entretenimiento Digital

Florencia Fole
Presidenta

Miguel Martín
Director Ejecutivo

Producción del informe:

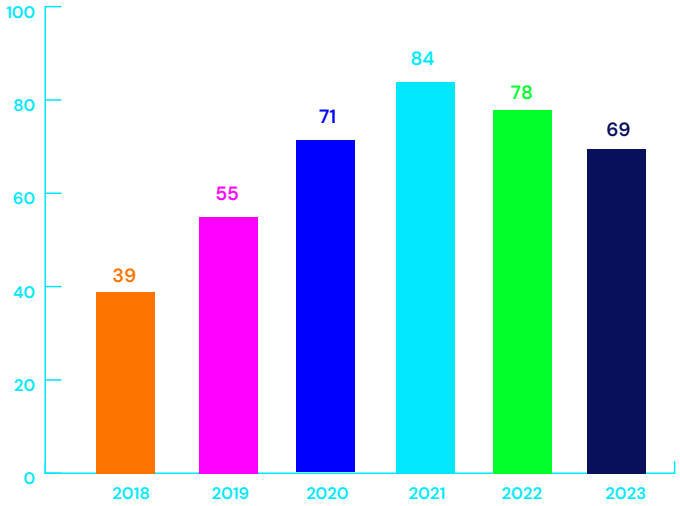
Guadalupe de la Iglesia
Gimena Bruno

Contacto: observatorio.vj@unraf.edu.ar

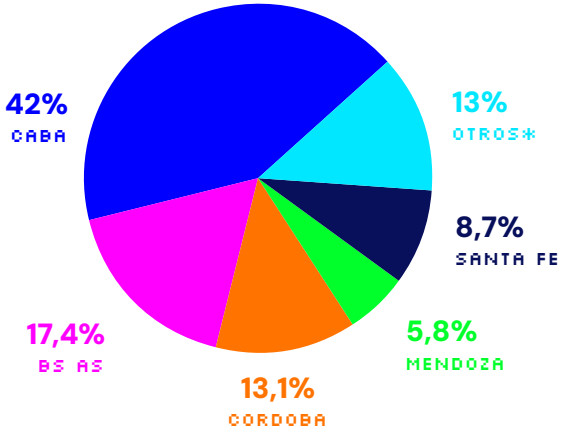
Para más información visitá: https://www.unraf.edu.ar/index.php/secretarias/investigacion/observatorio-videojuegos

Relevamiento 2023

Número de respuestas a informes previos y al informe actual



Distribución geográfica de los encuestados



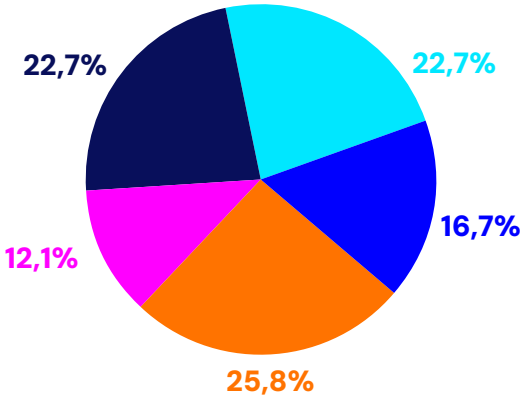
*Otros: Entre Ríos, Misiones, Salta, Tucumán, Exterior del país

Características principales de las empresas y emprendimientos de la industria de videojuegos argentina

Tamaño*

*Micro ≤7 // Pequeña 8-35 // Mediana 36-345 // Grande ≥ 346

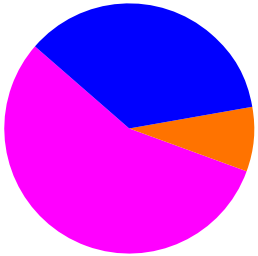
Forma Jurídica



Sociedad de Acciones Simplificadas (S.A.S.) Monotributista Sociedad Anónima (S.A.)
Sociedad de Responsabilidad Limitada (S.R.L.) Sin Registro

¿A qué se dedican?

Micro



36,1%
Desarrollo de videojuegos y otros servicios relacionados

8,3%
Servicios de soporte al desarrollo de videojuegos

55,6%
Desarrollo exclusivo de videojuegos propios

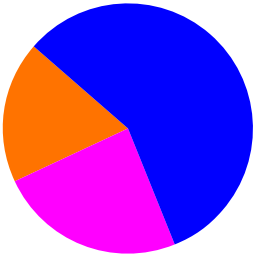
¿En qué porcentaje realizan estas actividades?

57,50%
Desarrollo y venta de juegos propios

25,97%
Otras actividades no relacionadas con VJ

16,53%
Venta de servicios de soporte para el desarrollo de VJ a otras compañías

Pequeñas, Medianas y Grandes



57,6%
Desarrollo de videojuegos y otros servicios relacionados

18,2%
Servicios de soporte al desarrollo de videojuegos

24,2%
Desarrollo exclusivo de videojuegos propios

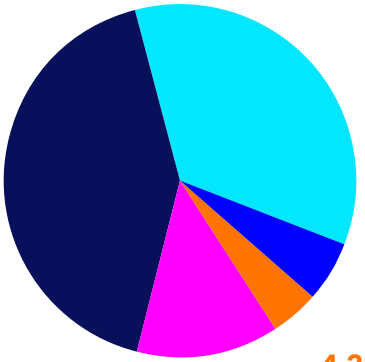
¿En qué porcentaje realizan estas actividades?

48,03%
Venta de servicios de soporte para el desarrollo de VJ a otras compañías

41,67%
Desarrollo y venta de juegos propios

10,30%
Otras actividades no relacionadas con VJ

Antigüedad *



6,32 años
de antigüedad promedio
tienen los emprendimientos

1-12 años
de antigüedad tiene la mayoría

¿Cuánto tardan en registrarse formalmente?

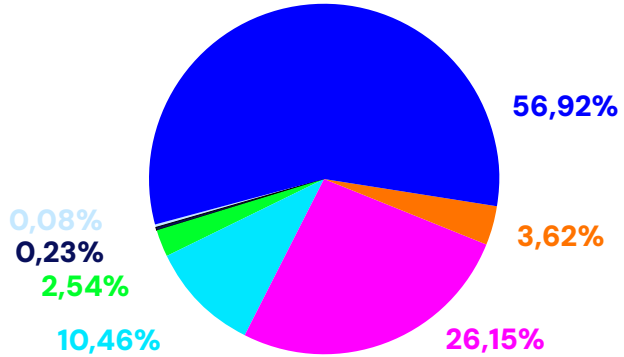
2 años
en promedio tardan en registrarse formalmente

0-4 años
es lo que tarda la mayoría

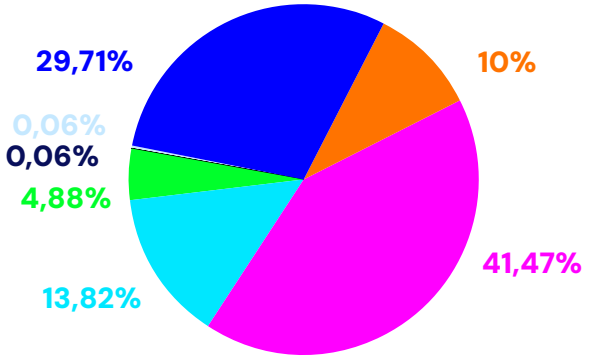
*Basada en el año de inicio sin considerar el registro formal

Destinos de comercialización de videojuegos propios (B2C)

Micro



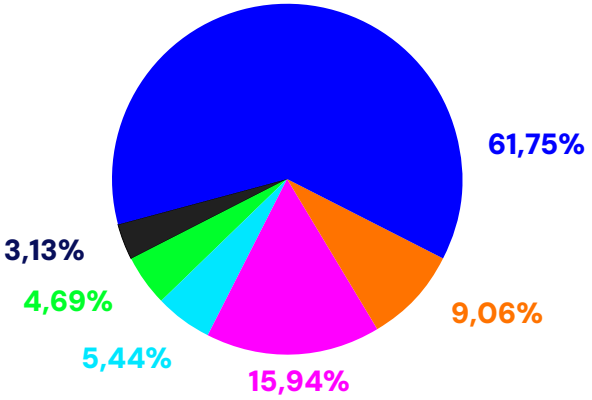
Pequeñas, medianas y grandes



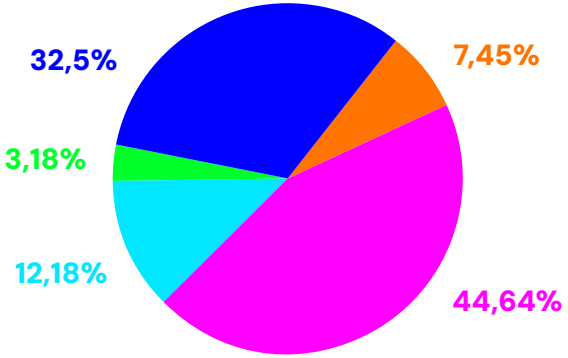
Argentina · Resto Latinoamérica · EEUU y Canadá · Europa · Asia · Oceanía · África

Destinos de comercialización de servicios (B2B)

Micro



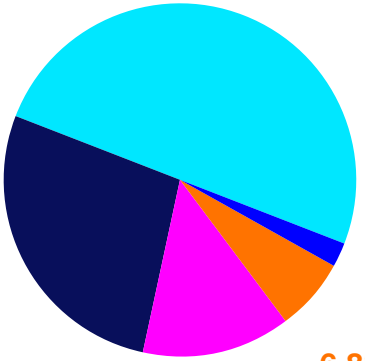
Pequeñas, medianas y grandes



● Argentina ● Resto Latinoamérica ● EEUU y Canadá ● Europa ● Asia ● Oceanía ● África

Desarrollo de Videojuegos

Año de lanzamiento del primer videojuego



39,1%
contaba con experiencia previa en generación de otro emprendimiento/empresa en temática de videojuegos

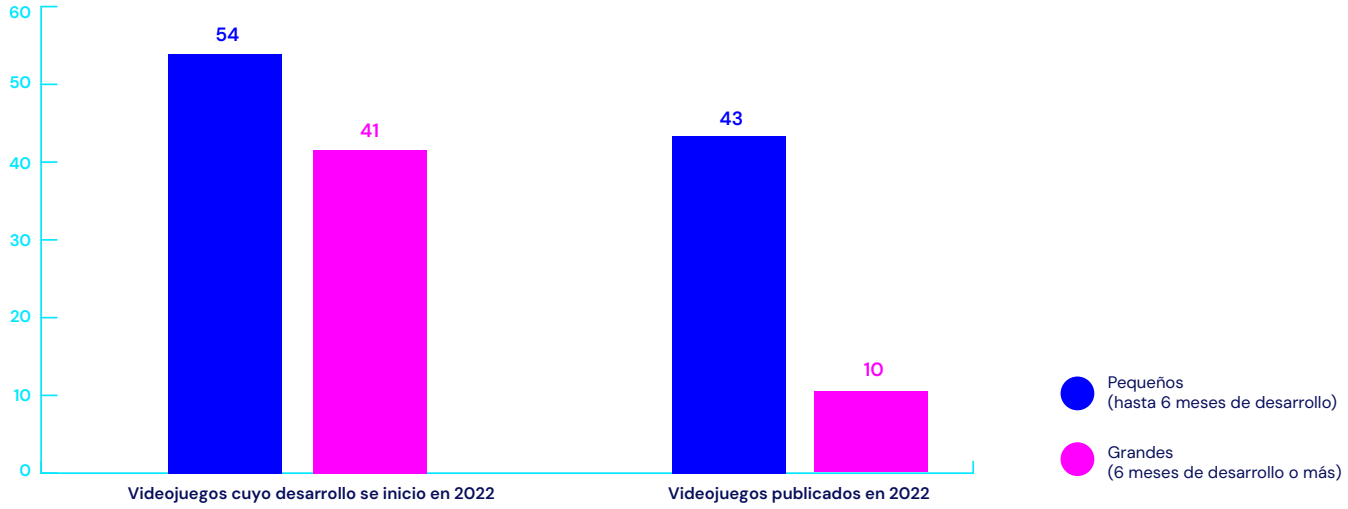
¿Cuánto tardan en lanzar su primer videojuego?

1,86 años
promedio

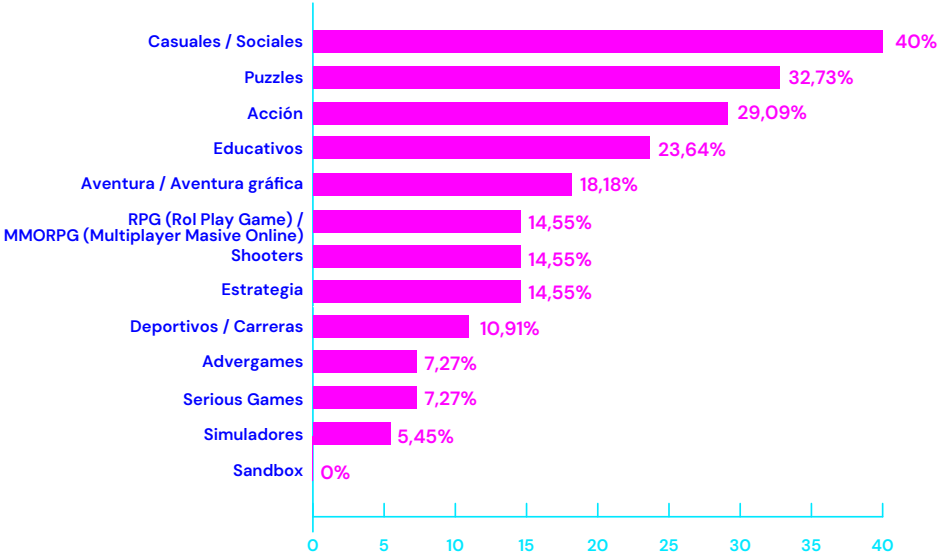
0-4 años
es lo que tarda la mayoría

*Basada en el año de inicio sin considerar el registro formal

Número de juegos en desarrollo y publicados por tamaño



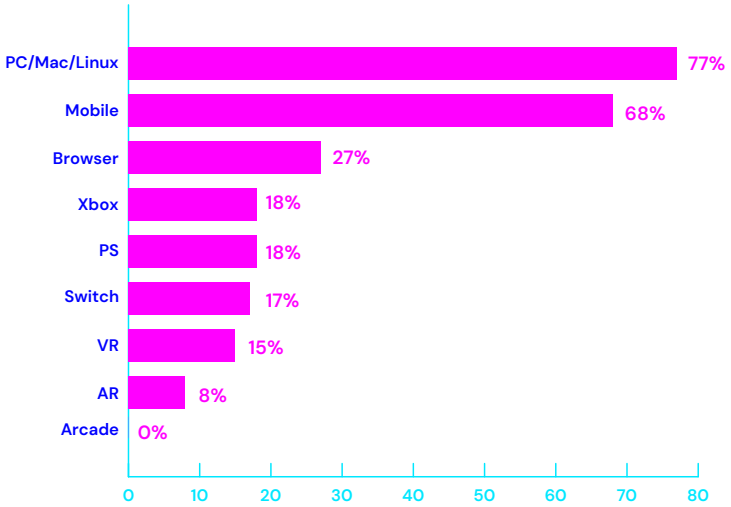
Tipos de videojuegos desarrollados *



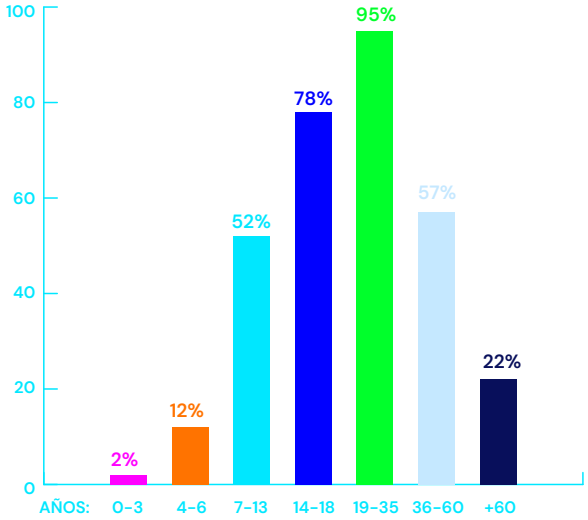
* % calculados en base a las empresas que desarrollan VJ

¿Para que se desarrollan los videojuegos? *

Para que plataformas



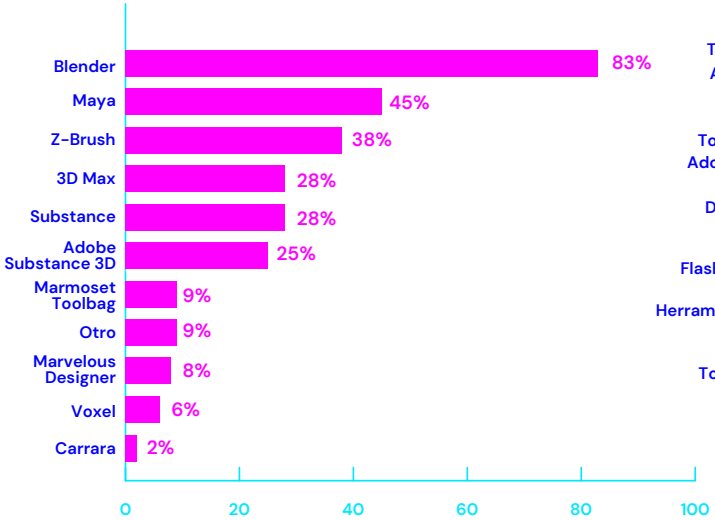
Para que edades



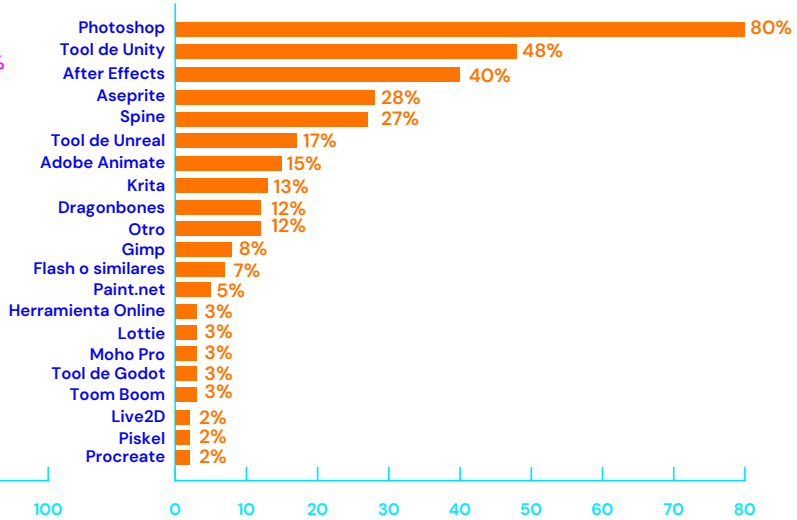
* % calculados en base a las empresas que desarrollan VJ

Herramientas utilizadas *

Programas utilizados para desarrollar arte y animación 3D



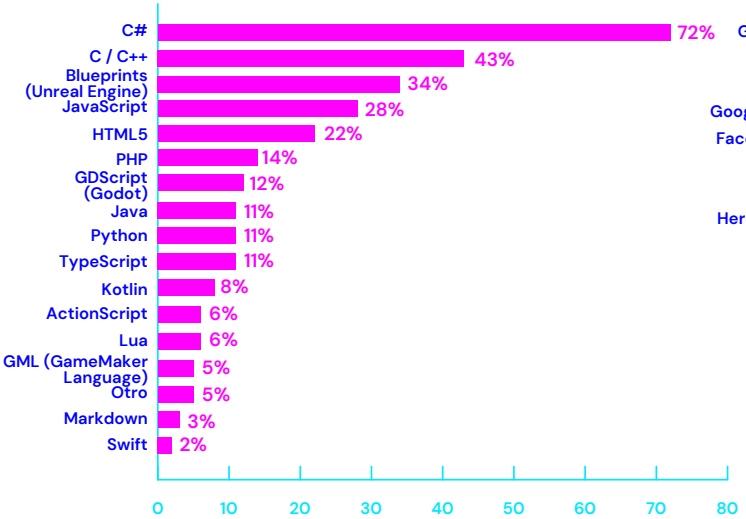
Programas utilizados para generar arte y animación 2D



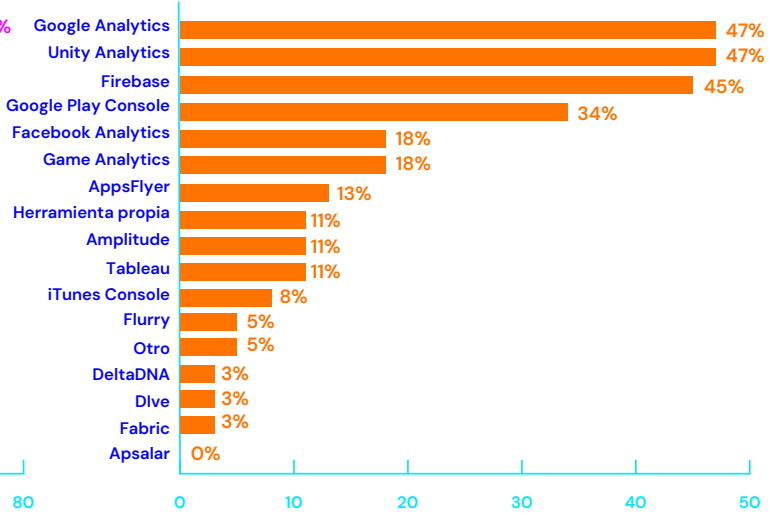
* % calculados en base a las empresas que usan la herramienta de desarrollo de VJ

Herramientas utilizadas *

¿En qué lenguajes programan?



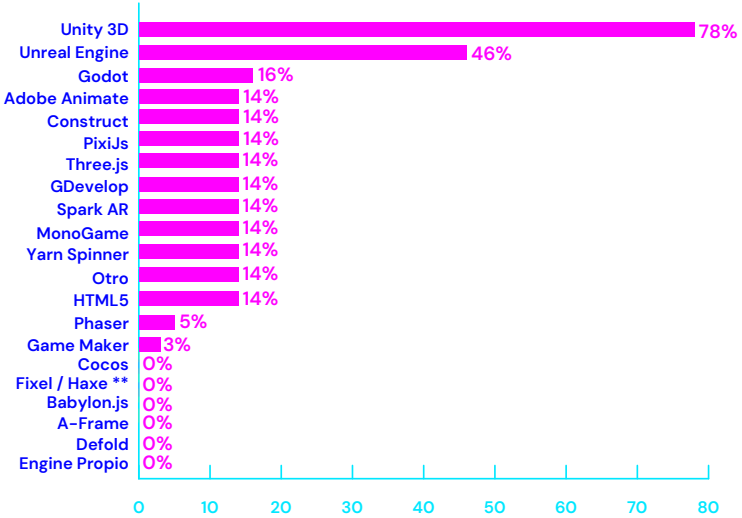
¿Qué motor de análisis de datos utilizan?



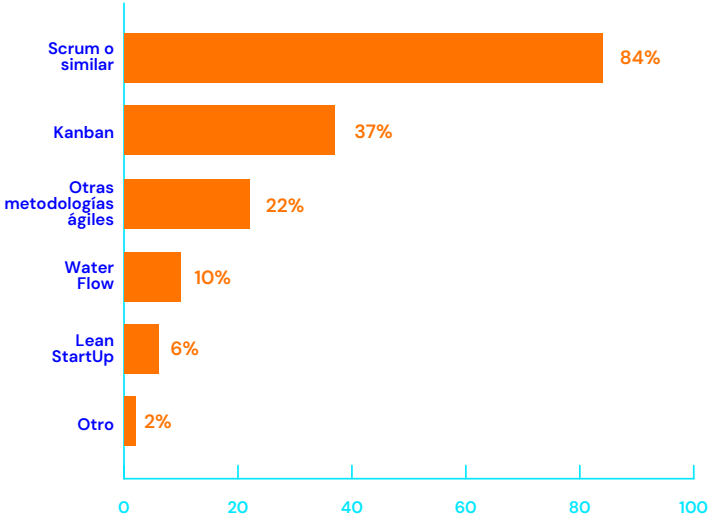
* % calculados en base a las empresas que usan la herramienta de desarrollo de VJ

Herramientas utilizadas *

¿Qué Frameworks o engines de desarrollo utilizan?



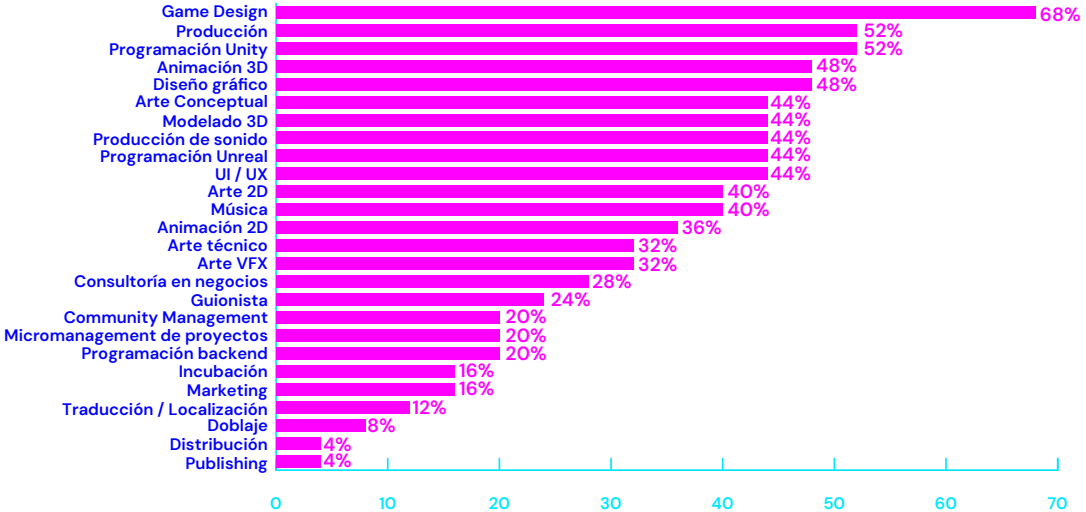
¿Qué metodologías de producción utilizan?



* % calculados en base a las empresas que usan la herramienta de desarrollo de VJ **u otros derivados del Flash

Servicios de soporte al desarrollo de videojuegos

¿Qué Frameworks o engines de desarrollo utilizan?



* % calculados en base a las empresas que ofrecen servicios

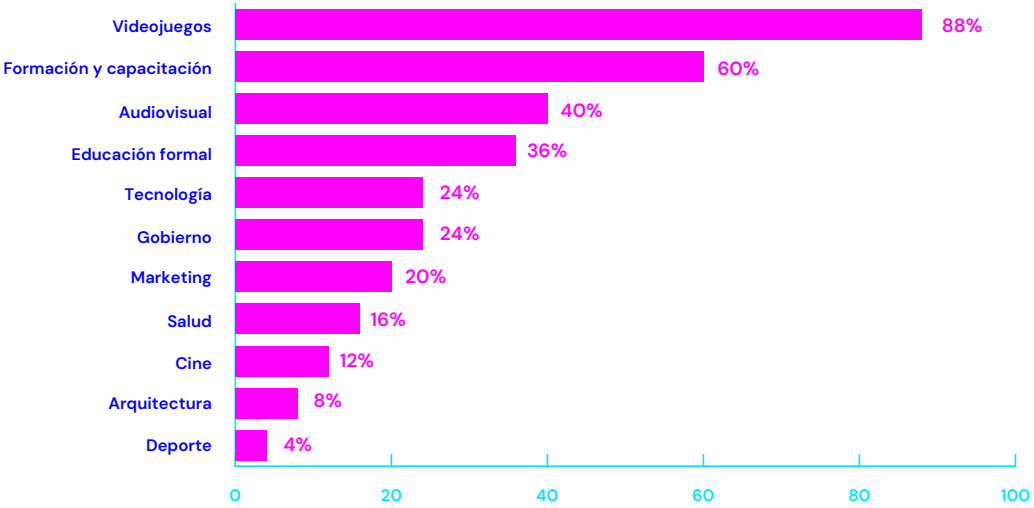
¿Para qué ámbitos brinda servicios?

60%
Privado

0%
Público

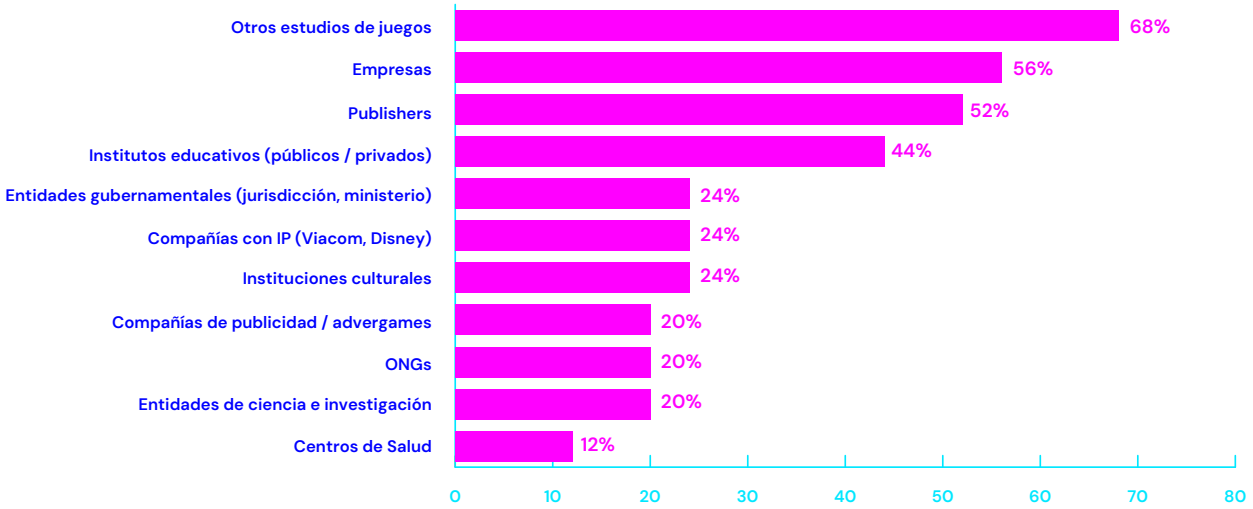
40%
Público y Privado

¿Para qué industrias o sectores brinda servicios?



* % calculados en base a las empresas que ofrecen servicios

¿Para qué tipo de cliente su empresa / emprendimiento ofrece servicios?



* % calculados en base a las empresas que ofrecen servicios

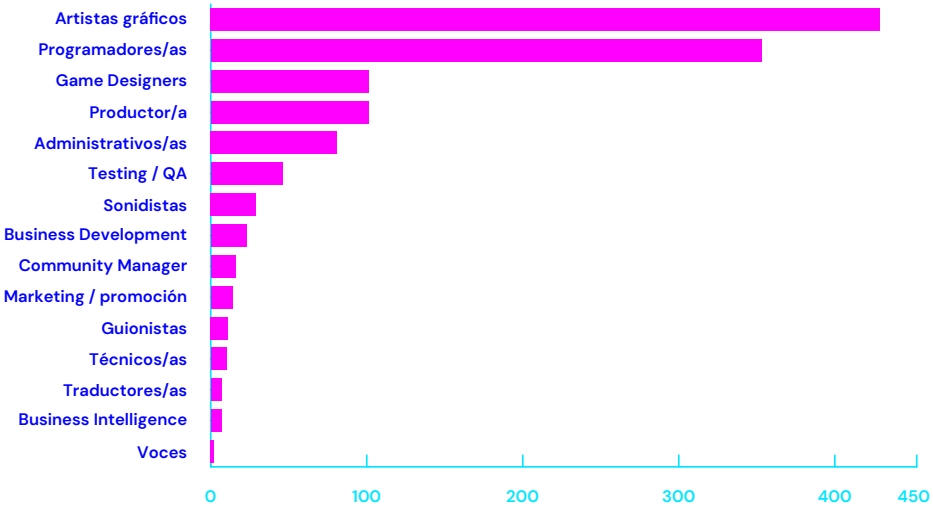
Recursos Humanos

Tamaño estimado de la industria según proyección de empleados*

U$S 91.545.600

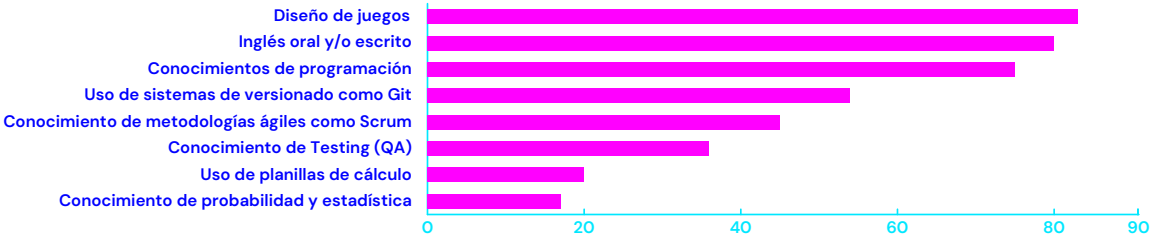
*Calculado sobre la totalidad de RRHH en actividad

Cantidad de trabajadores por rol profesional



Habilidades

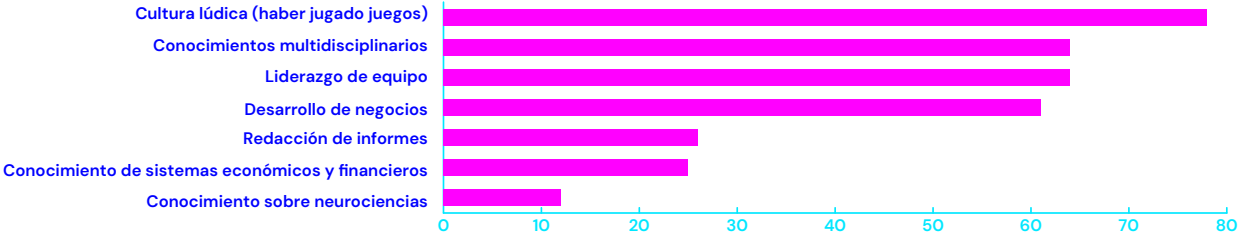
¿Qué habilidades y/o conocimientos considera necesarias para la industria?



OTROS:

- Arte y estética
- Narrativa
- Conocimiento de tecnologías actuales
- Modelado 3D
- Emprendurismo y modelos de negocios
- Conocer el mercado (trends, necesidades)
- Habilidades blandas
- Organización y comunicación
- Saber trabajar en equipo

¿Qué otras habilidades son necesarias para la industria?



24,91%

Empleados con carrera universitaria en curso o incompleta

22,6%

Empleados con carrera universitaria completa

Ranking de perfiles más dificiles de conseguir

1° Comercialización

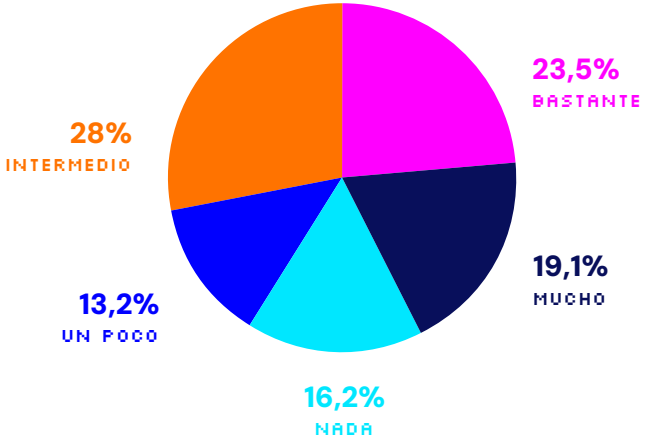
2° Producción

3° Desarrollo

4° Game Design

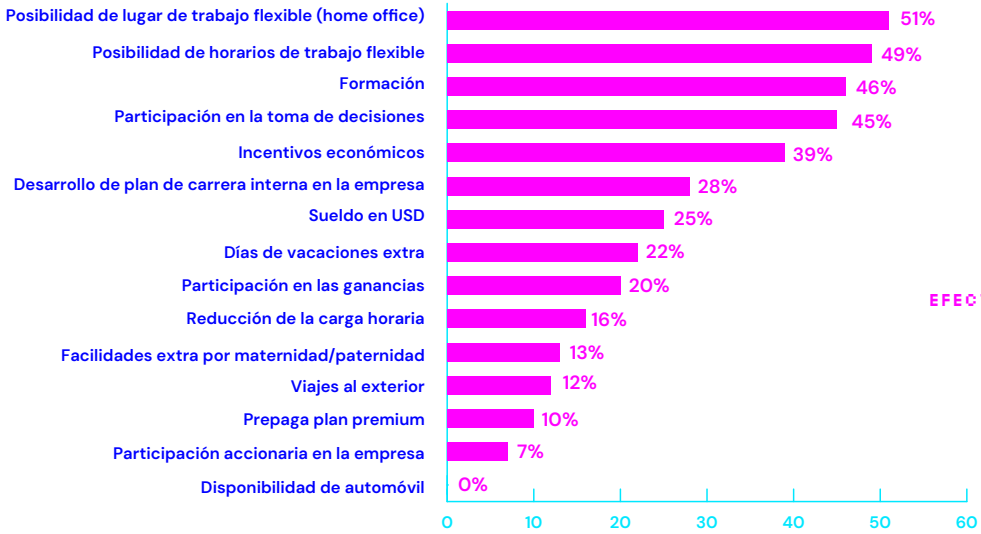
5° Arte

¿Considera que la subcontratación de personal en el exterior dificulta la búsqueda local de personal para su propia empresa / emprendimiento?

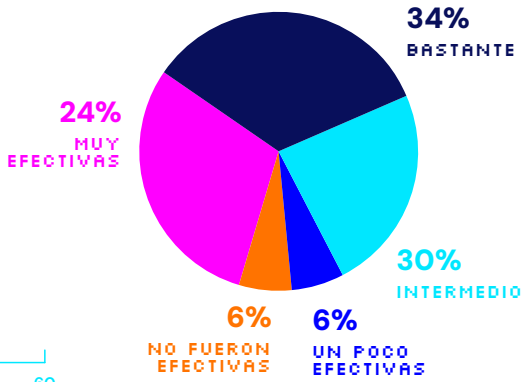


Acciones para retención de personal

60,3% Proporción de estudios con empleados que han realizado actividades de retención de personal

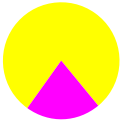


¿En qué medida considera que las acciones implementadas para retención de personal fueron efectivas?



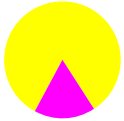
Género

Empleados con rol profesional



21%
MUJERES

Total de RRHH
(socios + directivos incluidos)

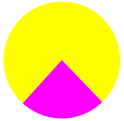


17%
MUJERES

Empleadas mujeres

66%
PUESTOS STEM*

Cargos directivos



24%
MUJERES

Total de RRHH
(socios + directivos incluidos)

0,61%
INDIVIDUOS TRANS NO BINARIES / OTRO GÉNERO

*ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas

Género

22%

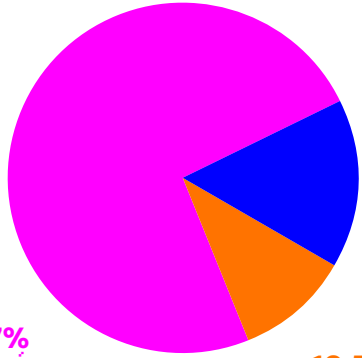
Proporción de estudios/emprendimientos que han realizado durante el 2022 acciones que reflexionen sobre temáticas de diversidad y género

Ejemplos de algunas acciones realizadas

- Apoyo interno, temática habitual y cotidiana
- Participación en eventos relacionados con la temática de diversidad y género
- Charlas y reuniones de concientización o educativas sobre la temática diversidad y género en la industria
- Contratación de guionista mujer para que aporte su visión a la narrativa de los videojuegos
- Contratación de diversidades en la empresa
- Participación en game jams con perspectiva de género e identidad
- Desarrollo de videojuego con temática de género
- Desarrollo e implementación de un protocolo

Estructura y crecimiento

Facturación del 2022 en relación a la del 2021

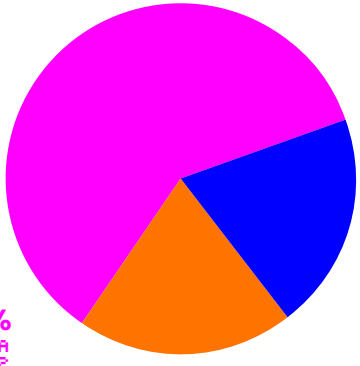


15,8%
PERMANECIÓ IGUAL

73,7%
AUMENTÓ

10,5%
DISMINUYÓ

Proyección de facturación para 2023



20%
IGUAL QUE EL 2022

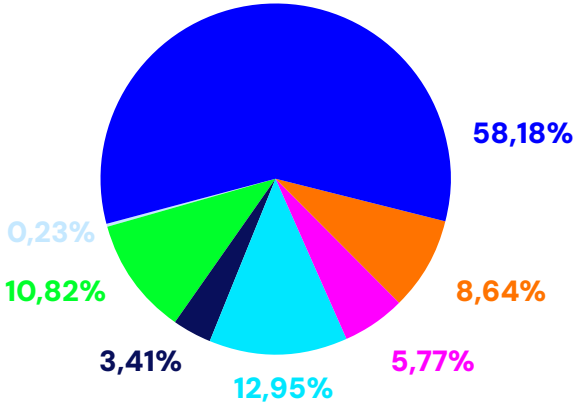
60%
POR ENCIMA DEL 2022

20%
POR DEBAJO DEL 2022

Estructura de costos promedio

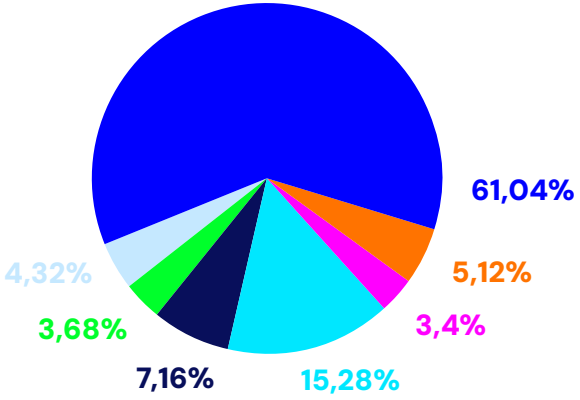
Micro

62% promedio de utilidades reinvertidas



Pequeñas, Medianas y Grandes

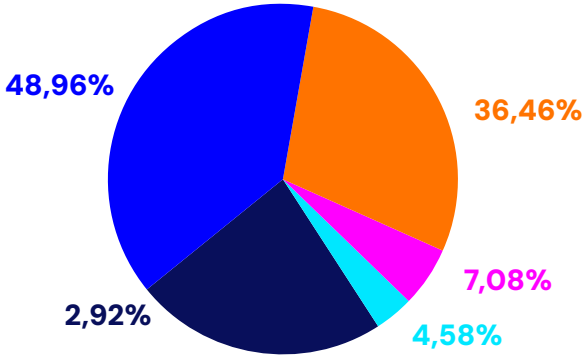
65% promedio de utilidades reinvertidas



Recursos Humanos · Bienes e insumos · Investigación y Desarrollo (I+D) · Carga Impositiva · Gastos de estructura · Comercialización · Otros

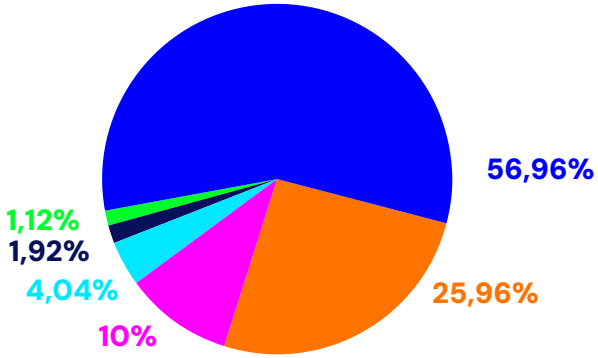
Proporción fuentes de financiamiento utilizadas

Micro



Fuentes No utilizadas (0%):
- Préstamos de familiares, amigos, conocidos
- Crédito bancario
- Crédito con instituciones financieras no bancarias
- Venture capital

Pequeñas, Medianas y Grandes



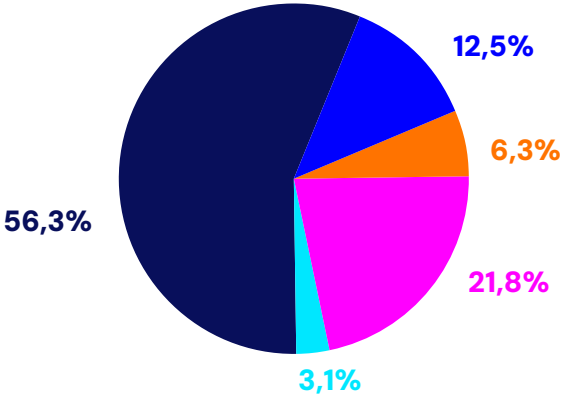
Fuentes No utilizadas (0%):
- Préstamos de familiares, amigos, conocidos
- Crédito bancario
- Crédito con instituciones financieras no bancarias

● Flujo de caja de la empresa / emprendimiento ● Aportes del emprendedor / dueño / socios ● Subsidios del sector público ● Concursos / premios ● Publishers ● Venture Capital

Principal fuente de financiamiento deseada

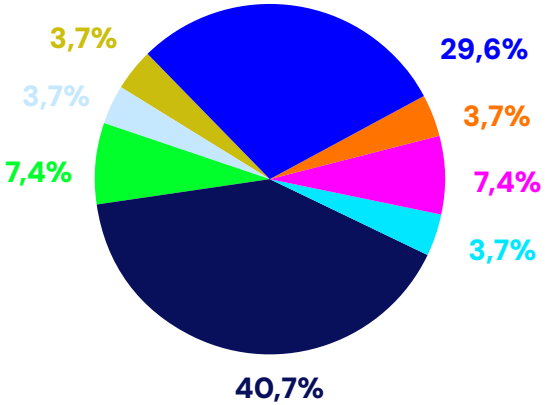
Micro

51,4% afirma haberse perdido de hacer inversiones o llevar adelante proyectos por falta de fondos



Pequeñas, Medianas y Grandes

41,5% afirma haberse perdido de hacer inversiones o llevar adelante proyectos por falta de fondos



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

Ranking principales obstáculos en su actividad

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

¡muchas gracias!

VIDEOJUEGOS HECHOS EN ARGENTINA

UNRaf
UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA

OBSVj
OBSERVATORIO de la industria argentina de Videojuegos

Contacto: observatorio.vj@unraf.edu.ar