OBSVJ OBSERVATORIO de la industria argentina de Videojuegos

UNRaf UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA

VIDEOJUEGOS HECHOS EN ARGENTINA

RESUMEN ANUAL

GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES

PROVINCIA DE BUENOS AIRES

PRINCIPALES MERCADOS

Estudios pequeños y medianos

1º lugar

2º lugar

3º lugar

Resto de Latinoamérica (excluyendo Argentina)

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*

U$S 18.623.520

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

RR.HH

367 PROFESIONALES EN ACTIVIDAD

306 Fulltime

1 Partime

60 Freelancers

PLATAFORMAS PRINCIPALES

PC/Mac **81%**

Mobile **62%**

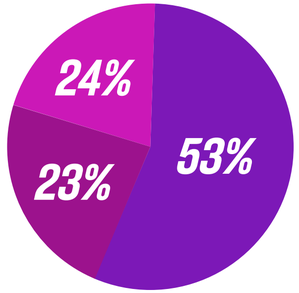
TIPOS DE JUEGOS DESARROLLADOS

Casuales **38%**

Aventura **62%**

Acción **31%**

DISTRIBUCIÓN PYME*



- Micro
- Pequeña
- Mediana

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

PÚBLICO OBJETIVO

19-35 años **87%**

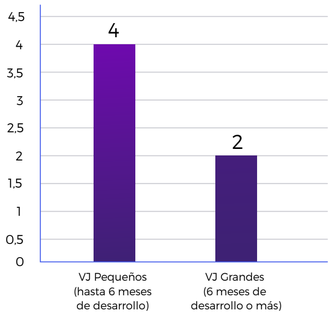
Porcentaje de empleadas mujeres sobre el total de empleados en relación de dependencia

16%

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

16%

*ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas



CANTIDAD DE VIDEOJUEGOS PUBLICADOS EN 2021

OBSVJ OBSERVATORIO de la industria argentina de Videojuegos · UNRaf UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA · ADVA VIDEOJUEGOS HECHOS EN ARGENTINA

RESUMEN ANUAL

invest BA

CABA

PRINCIPALES MERCADOS

Estudios pequeños y medianos

1º lugar

2º lugar

3º lugar

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*

U$S 44.240.880

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

RR.HH

838 PROFESIONALES EN ACTIVIDAD

702 Fulltime

12 Partime

124 Freelancers

PLATAFORMAS PRINCIPALES

PC/Mac **58%**

Mobile **62%**

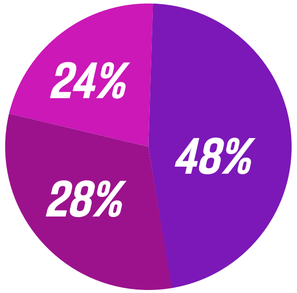
TIPOS DE JUEGOS DESARROLLADOS

Educativos **48%**

Puzzles **35%**

Acción **30%**

DISTRIBUCIÓN PYME*



- Micro
- Pequeña
- Mediana

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

PÚBLICO OBJETIVO

19-35 años **96%**

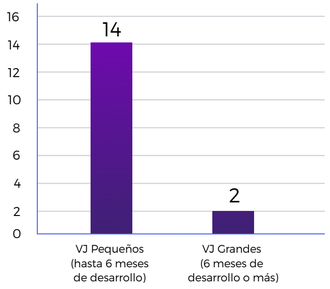
Porcentaje de empleadas mujeres sobre el total de empleados en relación de dependencia

26%

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

75%

*ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas



CANTIDAD DE VIDEOJUEGOS PUBLICADOS EN 2021

OBSVJ OBSERVATORIO de la industria argentina de Videojuegos · UNRaf UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA · ADVA VIDEOJUEGOS HECHOS EN ARGENTINA

RESUMEN ANUAL

SANTA FE

PRINCIPALES MERCADOS

Estudios pequeños y medianos

1º lugar

2º lugar

3º lugar

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*

U$S 2.240.640

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

RR.HH

71 PROFESIONALES EN ACTIVIDAD

18 Fulltime

5 Partime

48 Freelancers

PLATAFORMAS PRINCIPALES

PC/Mac **100%**

Mobile **50%**

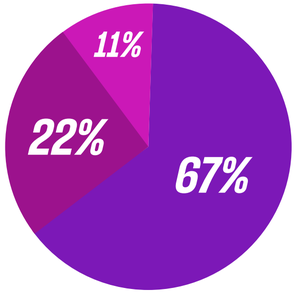
TIPOS DE JUEGOS DESARROLLADOS

Educativos **29%**

Aventura **43%**

Acción **57%**

DISTRIBUCIÓN PYME*



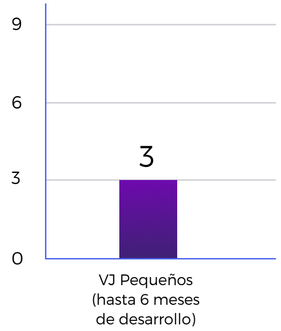
- Micro
- Pequeña
- Mediana

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

PÚBLICO OBJETIVO

19-35 años **88%**

20% Porcentaje de empleadas mujeres sobre el total de empleados en relación de dependencia



CANTIDAD DE VIDEOJUEGOS PUBLICADOS EN 2021

OBSVJ OBSERVATORIO de la industria argentina de Videojuegos · UNRaf UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA · ADVA VIDEOJUEGOS HECHOS EN ARGENTINA

RESUMEN ANUAL

FILMANDES

MENDOZA

PRINCIPALES MERCADOS

Estudios pequeños y medianos

1º lugar

2º lugar

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*

U$S 2.797.440

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

RR.HH

93 PROFESIONALES EN ACTIVIDAD

13 Fulltime

34 Partime

46 Freelancers

PLATAFORMAS PRINCIPALES

PC/Mac **63%**

Mobile **38%**

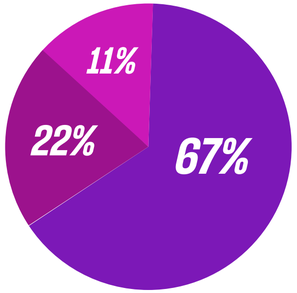
TIPOS DE JUEGOS DESARROLLADOS

Casuales **25%**

Puzzles **38%**

Aventura **50%**

DISTRIBUCIÓN PYME*



- Micro
- Pequeña
- Mediana

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

PÚBLICO OBJETIVO

19-35 años **88%**

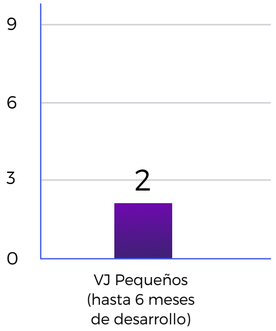
Porcentaje de empleadas mujeres sobre el total de empleados en relación de dependencia

30%

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

75%

*ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas



CANTIDAD DE VIDEOJUEGOS PUBLICADOS EN 2021

OBSVJ OBSERVATORIO de la industria argentina de Videojuegos · UNRaf UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA · ADVA VIDEOJUEGOS HECHOS EN ARGENTINA

RESUMEN ANUAL

oac Observatorio Audiovisual Córdoba · apac - asociación de productores audiovisuales de córdoba

CÓRDOBA

PRINCIPALES MERCADOS

Estudios pequeños y medianos

1º lugar

2º lugar

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*

U$S 3.395.280

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

RR.HH

86 PROFESIONALES EN ACTIVIDAD

33 Fulltime

1 Partime

52 Freelancers

PLATAFORMAS PRINCIPALES

PC/Mac **67%**

Mobile **78%**

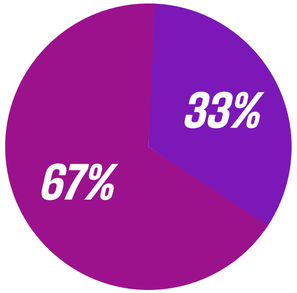
TIPOS DE JUEGOS DESARROLLADOS

Casuales **33%**

RPG / MMORPG **33%**

Aventura **50%**

DISTRIBUCIÓN PYME*



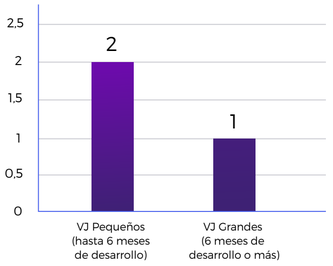
- Micro
- Pequeña

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

PÚBLICO OBJETIVO

19-35 años **78%**

13% Porcentaje de empleadas mujeres sobre el total de empleados en relación de dependencia



CANTIDAD DE VIDEOJUEGOS PUBLICADOS EN 2021

GÉNERO

Promedio de cargos directivos/gerenciales ocupados por mujeres

27%

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

Porcentaje de personas trans / no binarias en la industria

0,3%

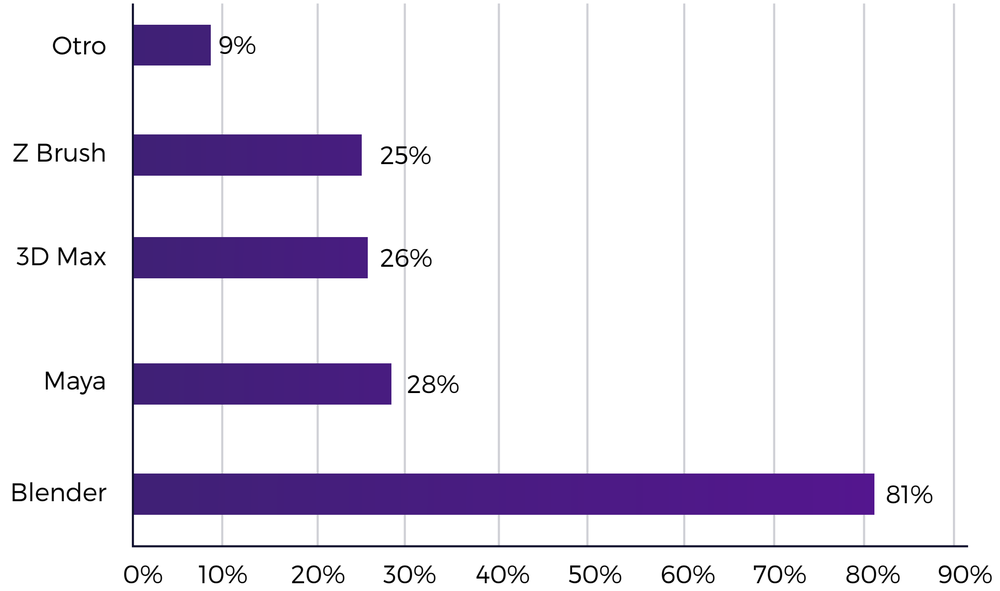
Ejemplos de algunas acciones realizadas

Proporción de estudios/emprendimientos que han realizado durante el 2021 acciones que reflexionen sobre temáticas de diversidad y género	**30%**

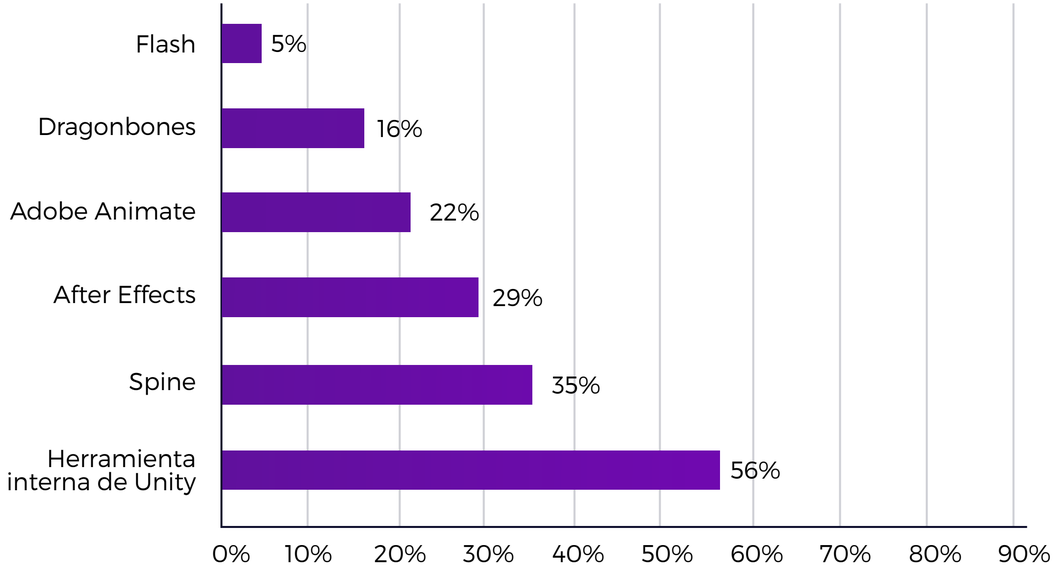
- **“Campañas durante el Pride Day”**
- **“Conformación de equipos con perspectiva de género”**
- **“Ciclo de conversaciones en red para reflexionar, conversar y debatir sobre género y estereotipos”**
- **“Desarrollos para la comunidad LGBTIQA+”**
- **“Charlas de género y consultoría a comunidades nacionales (WINGAR)”**
- **“Charlas sobre el rol de la mujer y su crecimiento en la industria de los deportes electrónicos”**
- **“Diseño de videojuego con perspectiva de género”**
- **“Desarrollo de un sistema de generación de avatares no binario y lenguaje inclusivo en toda la comunicación”**
- **“Compartimos informes y webinars sobre género y culturas de trabajo inclusivas, así como lecturas, series y películas recomendadas, que abordan estas temáticas”**
- **“Desarrollo de juego que abarca temáticas de discapacidad”**
- **“Participación en la convocatoria 'Crear Juegos en Argentina - N3 Videojuegos con perspectiva de género y diversidad”**

Herramientas de desarrollo de videojuegos

Programa 3D

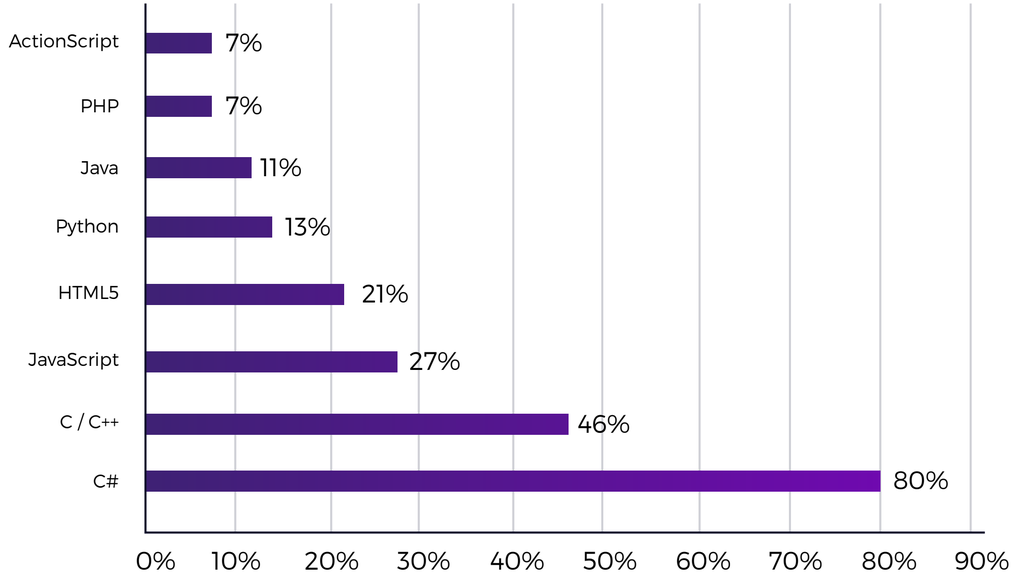


Programas de animación utilizados

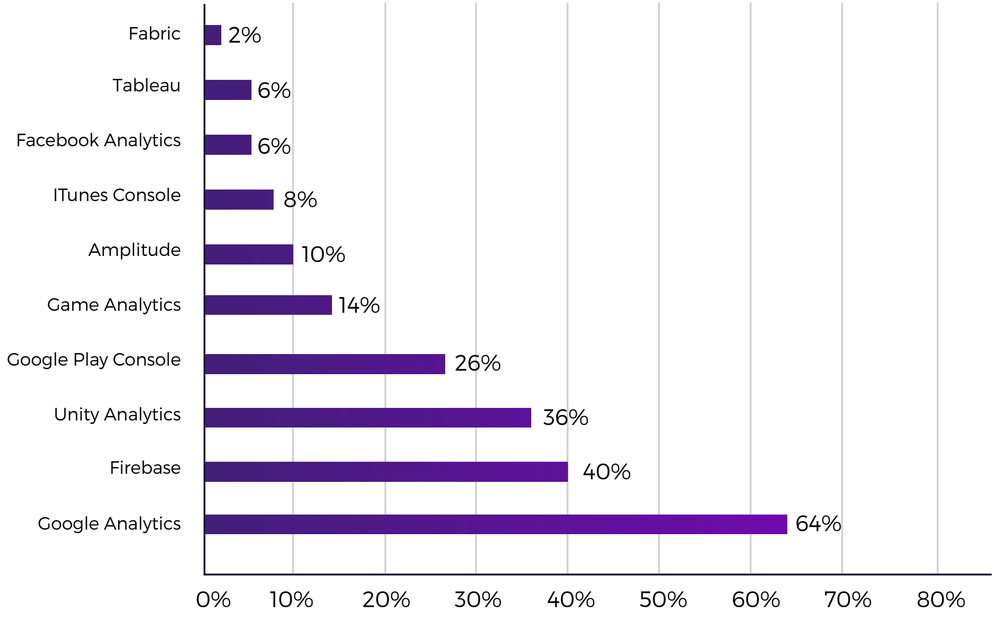


Herramientas de desarrollo de videojuegos

Lenguajes de programación utilizados

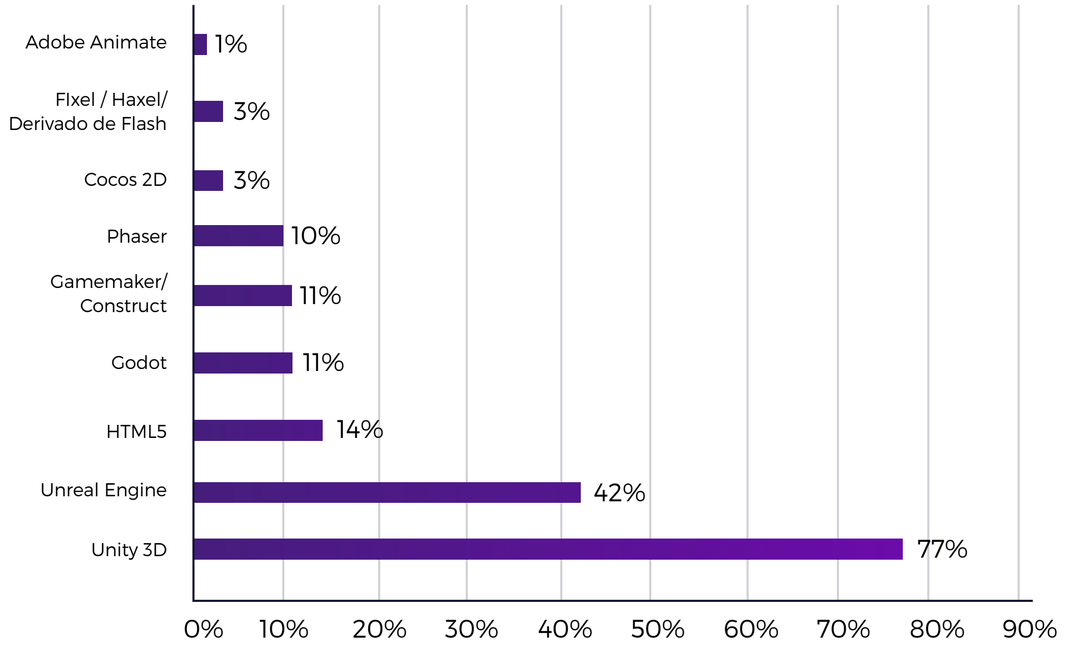


Motor de Análisis de datos

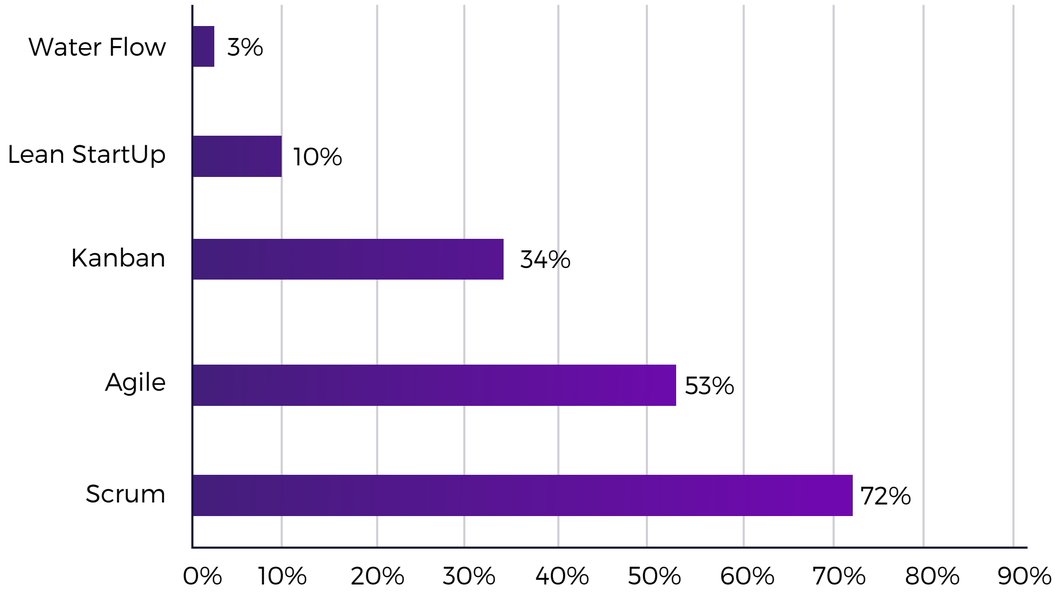


Herramientas de desarrollo de videojuegos

Frameworks y engines

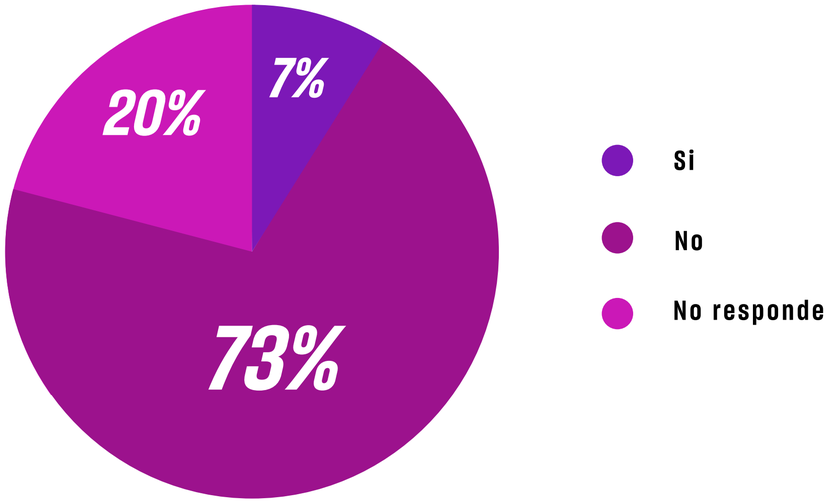
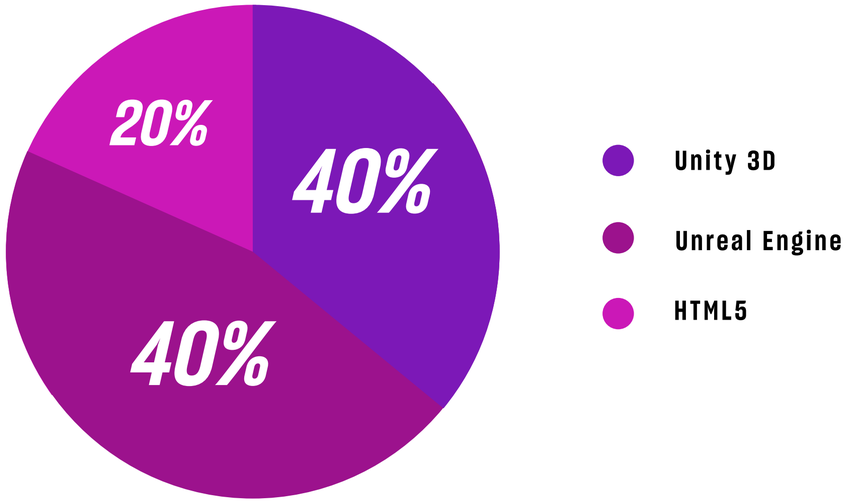


Metodologías de producción



Herramientas de desarrollo de videojuegos

¿Consideran cambiar de tecnología (framework/engine) en los próximos 6 meses?



En caso de sí, ¿a cuál tecnología cambiaría?