

PRINCIPALES MERCADOS



1° lugar



2° lugar



3° lugar

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*

U\$S 86.716.560

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

RR.HH

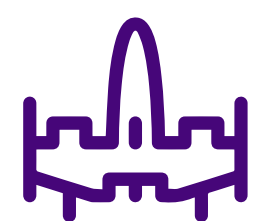
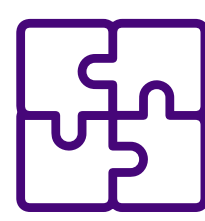
1916

 PROFESIONALES
EN ACTIVIDAD**1264**
Fulltime**148**
Partime**504**
Freelancers

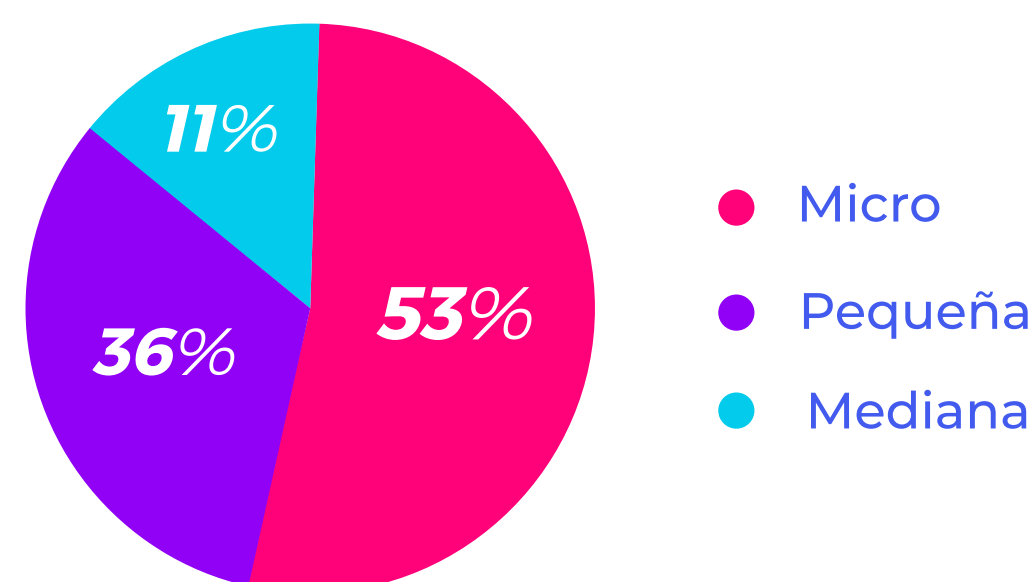
PLATAFORMAS PRINCIPALES

**71%**
PC/Mac**74%**
Mobile

TIPOS DE JUEGOS DESARROLLADOS

**53%**
Casuales**29%**
Educativos**27%**
Acción

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

**18-35 años 91%**

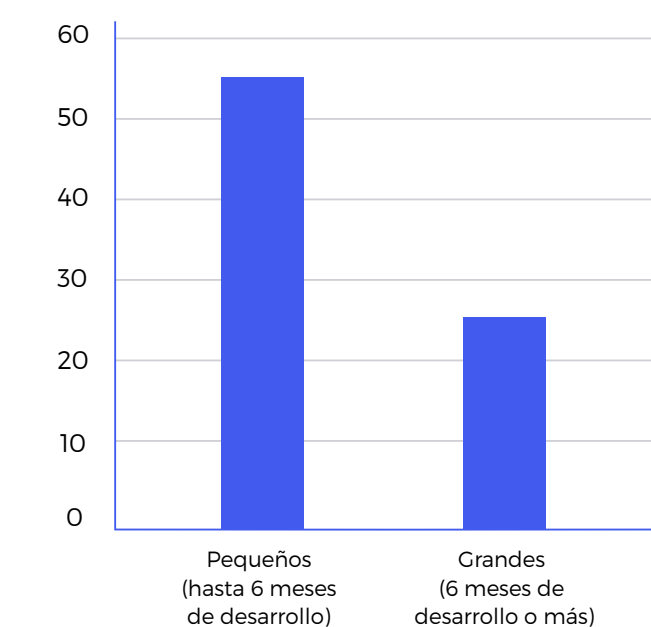
Porcentaje de empleadas mujeres sobre el total de empleados en relación de dependencia

13%

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

8%

*ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas



CANTIDAD DE VIDEOJUEGOS PUBLICADOS EN 2020

OBSERVATORIO INDUSTRIA ARGENTINA VIDEOJUEGOS



EDICIÓN 2021*

*Relevamiento realizado en 2021 sobre actividades del 2020

**OBSERVATORIO
INDUSTRIA ARGENTINA
VIDEOJUEGOS**



Hernán Revale - Director



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

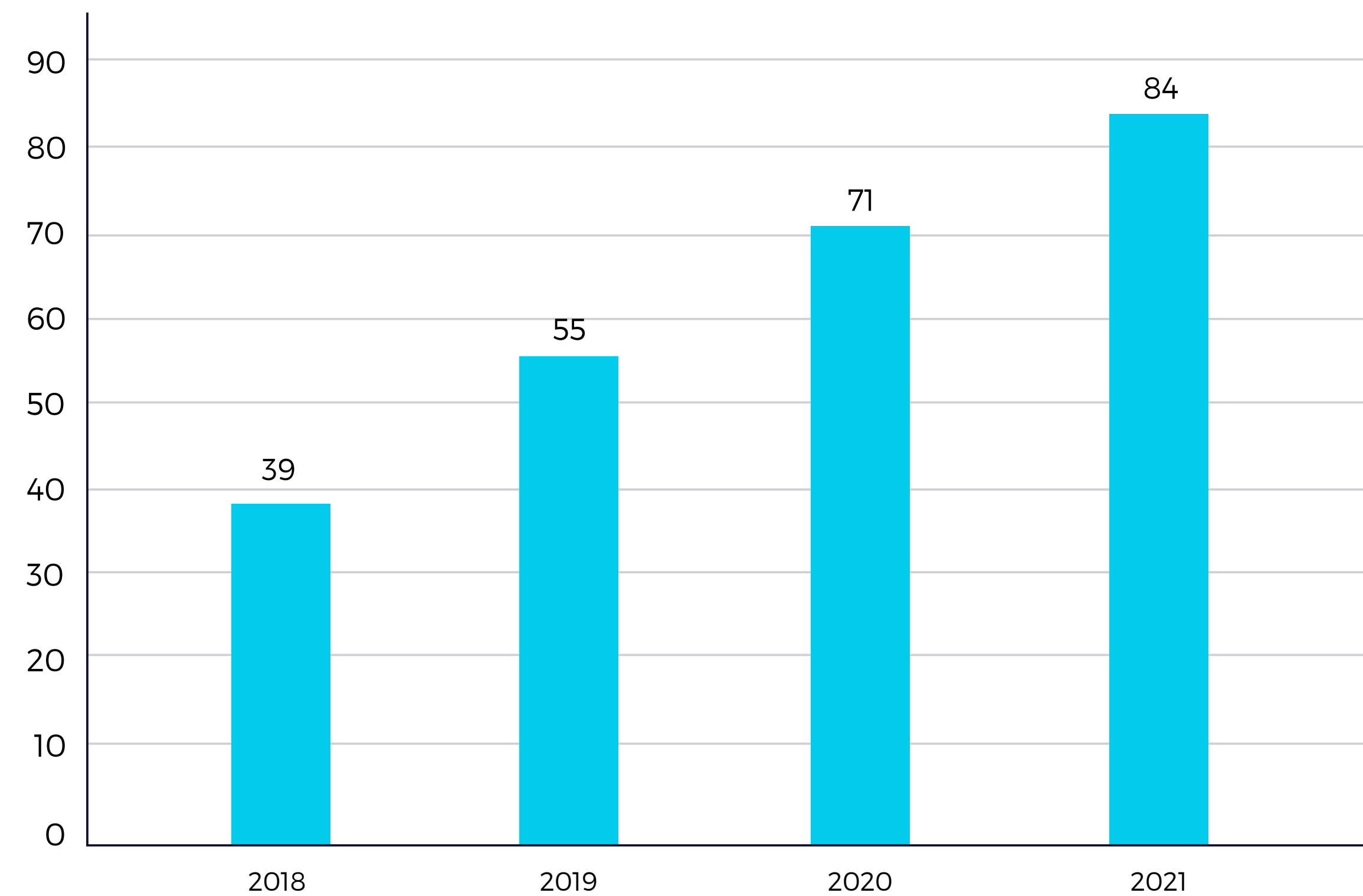


Mariano Obeid - Presidente
Miguel Martín - Director Ejecutivo

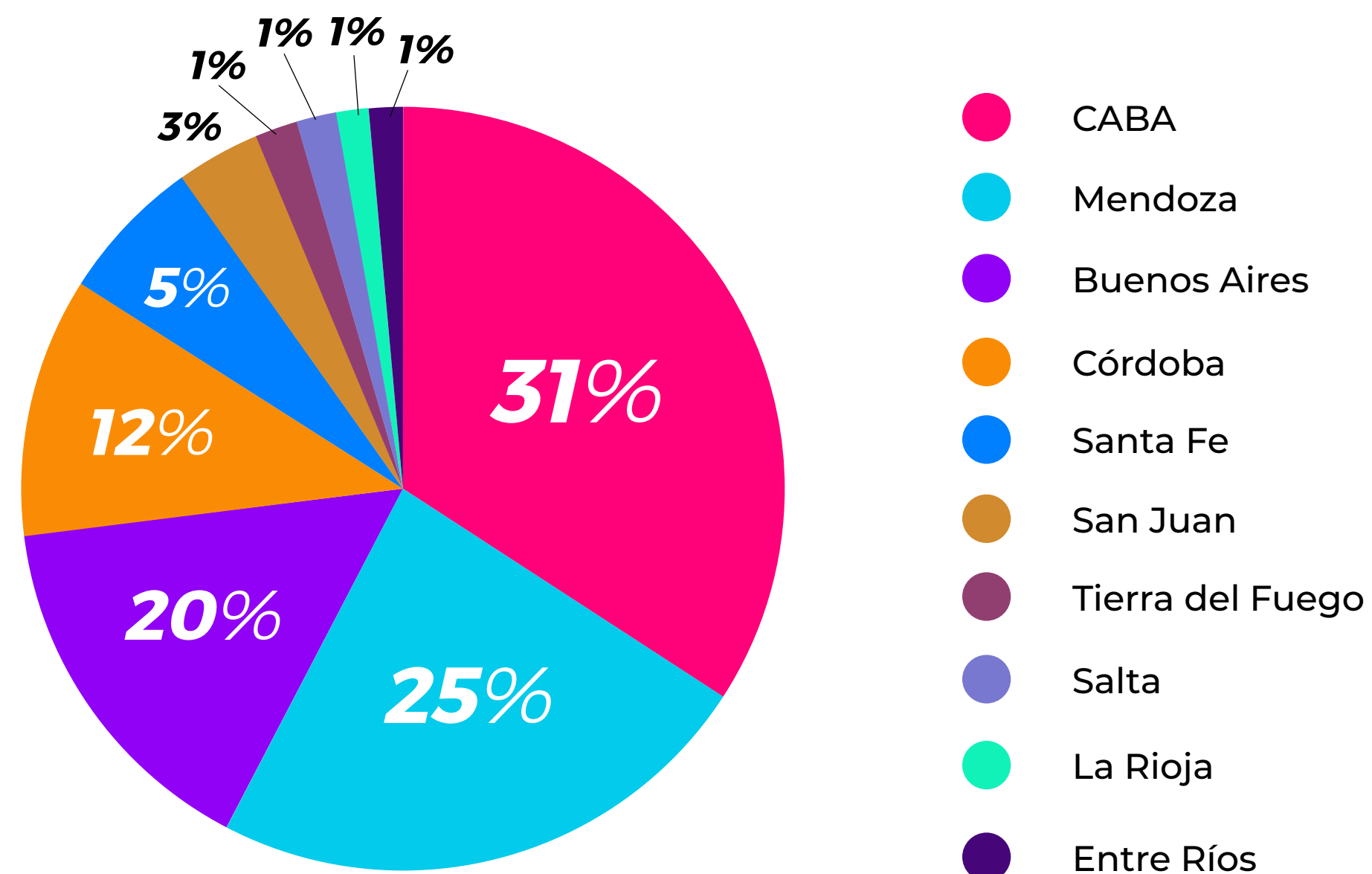
Producción del informe

Hernán Revale
Juan Ignacio Minotti

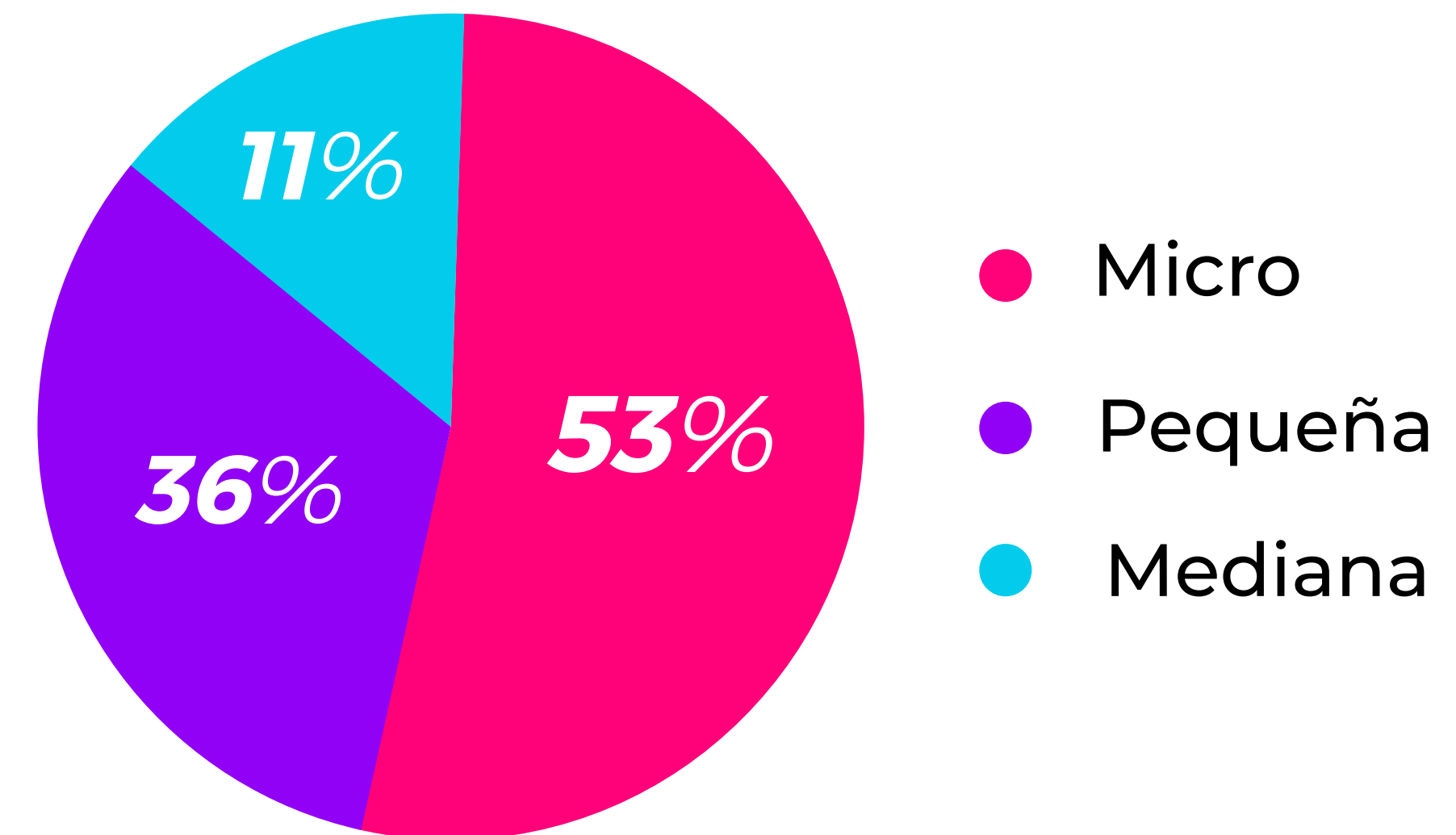
Cantidad de respuestas a informes previos e informe actual



Distribución de los encuestados por Provincia y CABA*

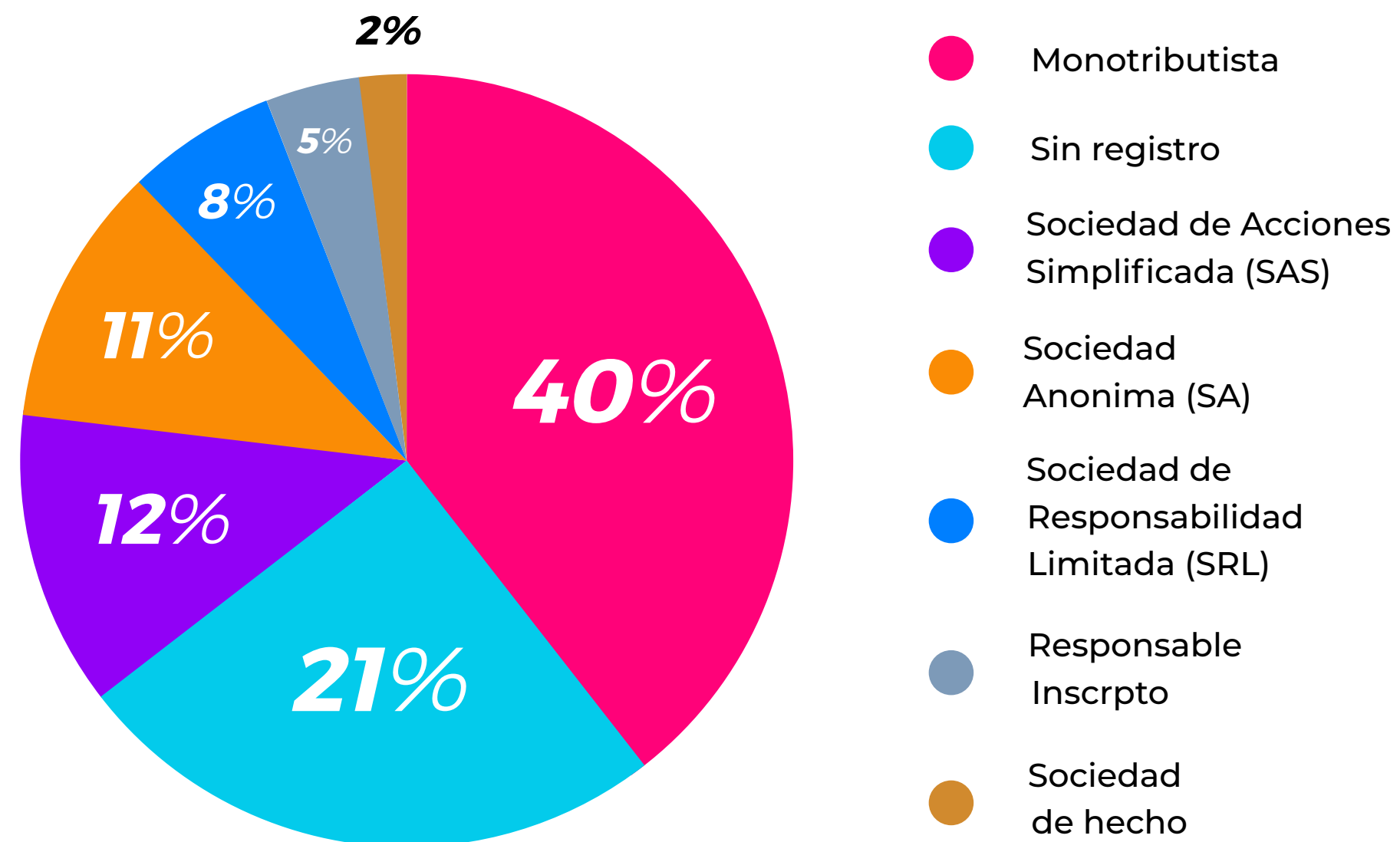


TAMAÑO*

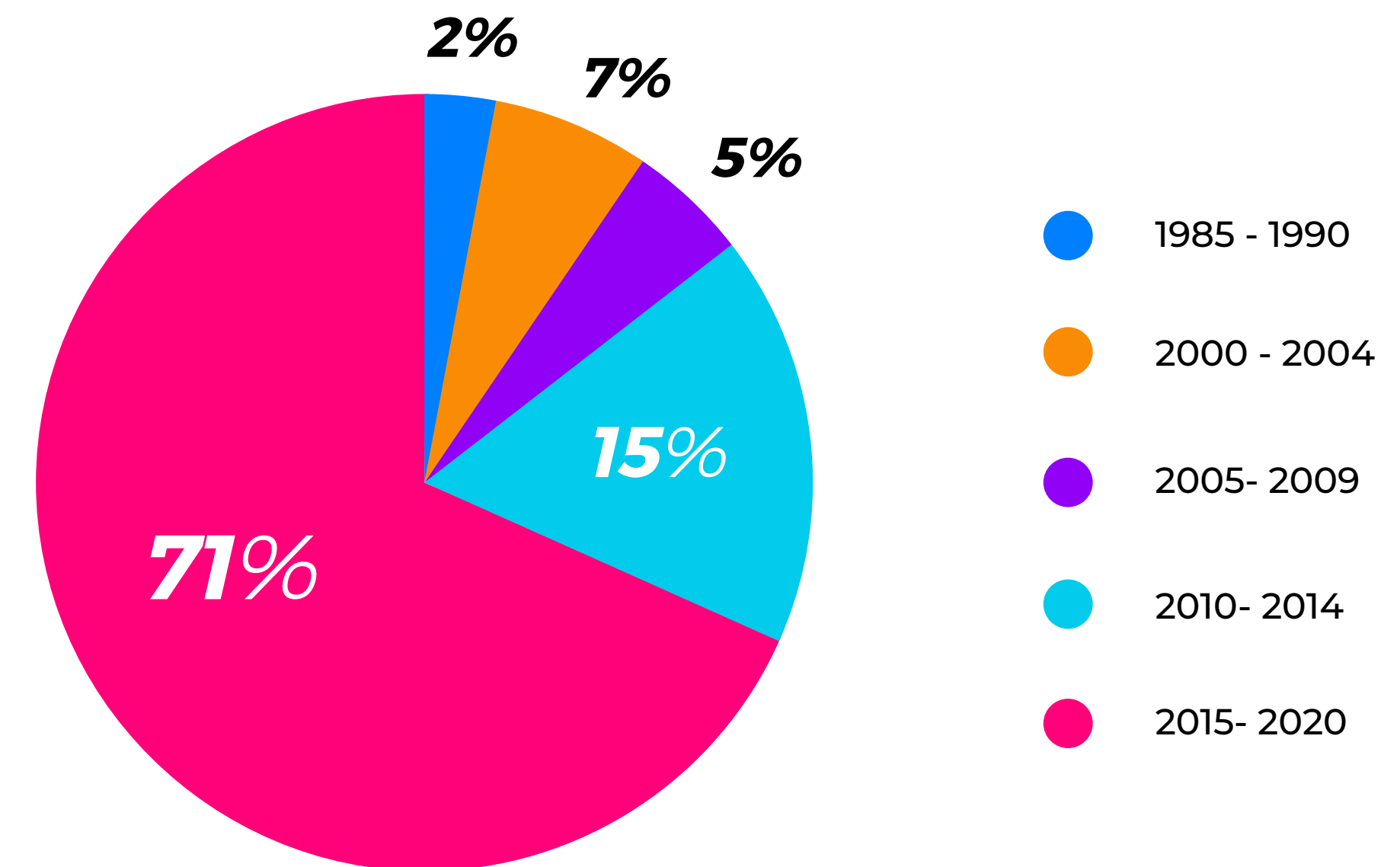


* Según clasificación Pyme AFIP categoría Servicios por número de empleados
Se contabilizaron empleados en relación de dependencia y freelancers full time

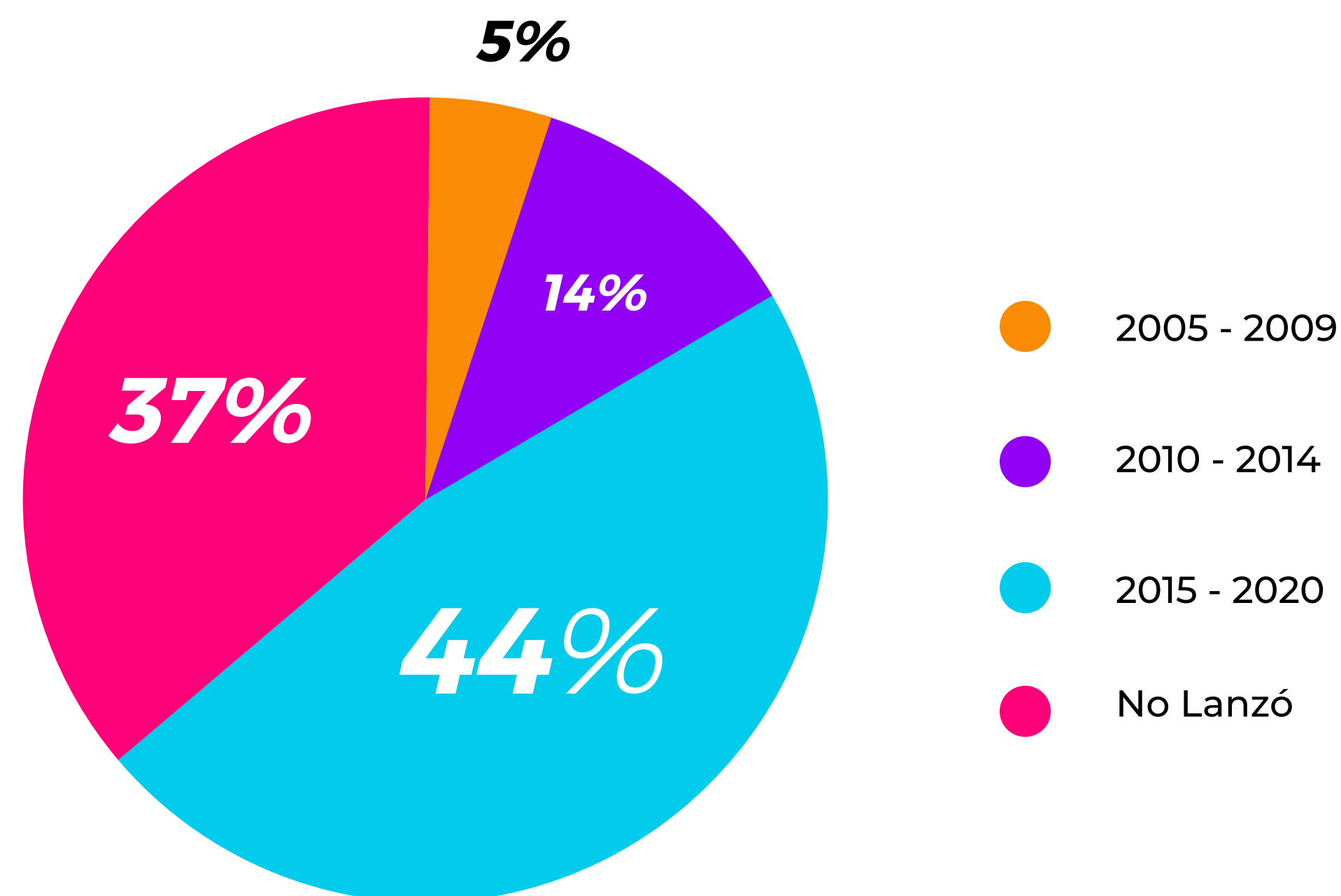
Forma legal



Antigüedad



Año lanzamiento del primer videojuego



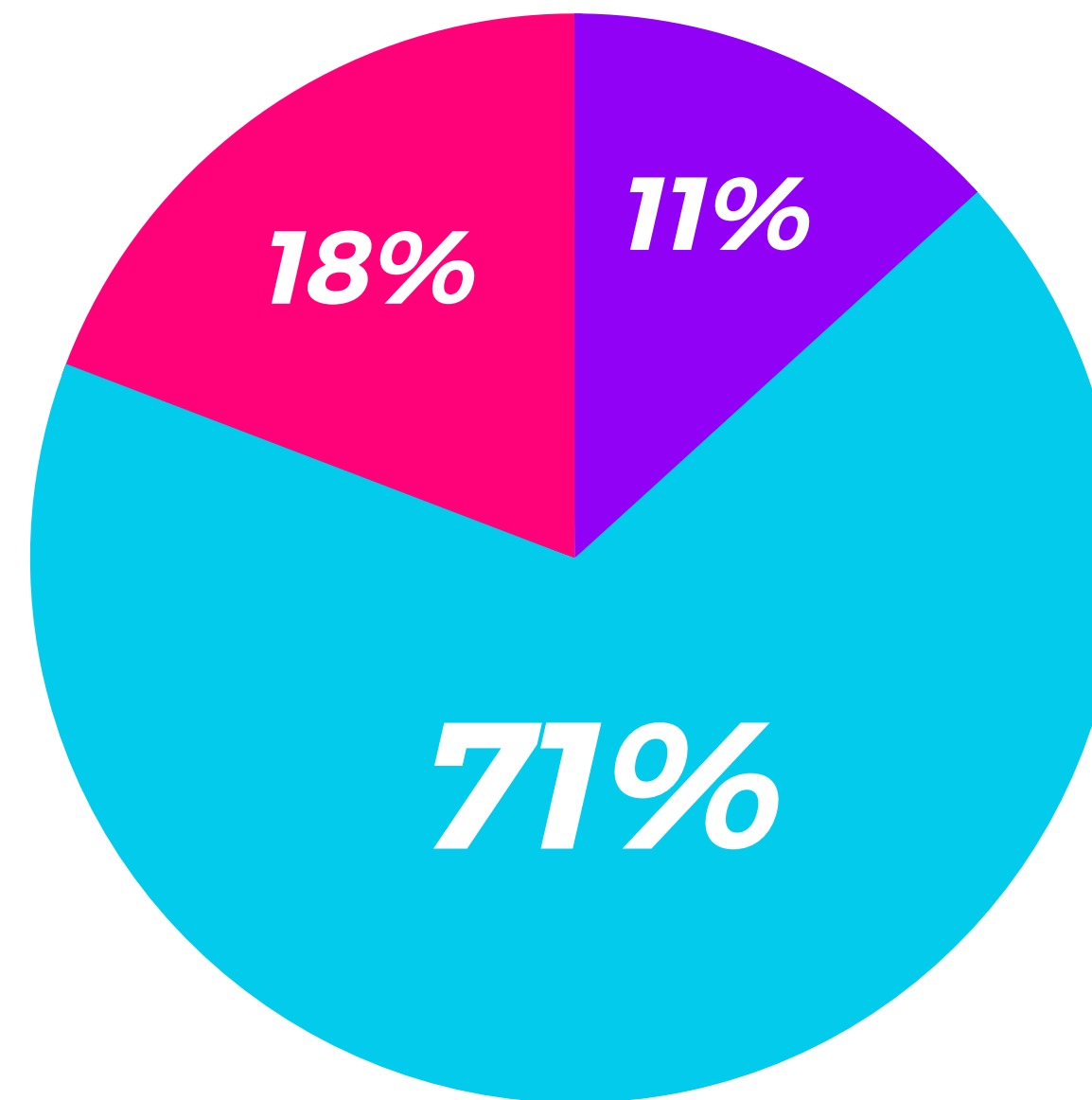
El equipo emprendedor o los socios, ¿contaban con experiencia previa en generación de otro emprendimiento/empresa en temática de videojuegos?

SI	NO
54%	46%

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*

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

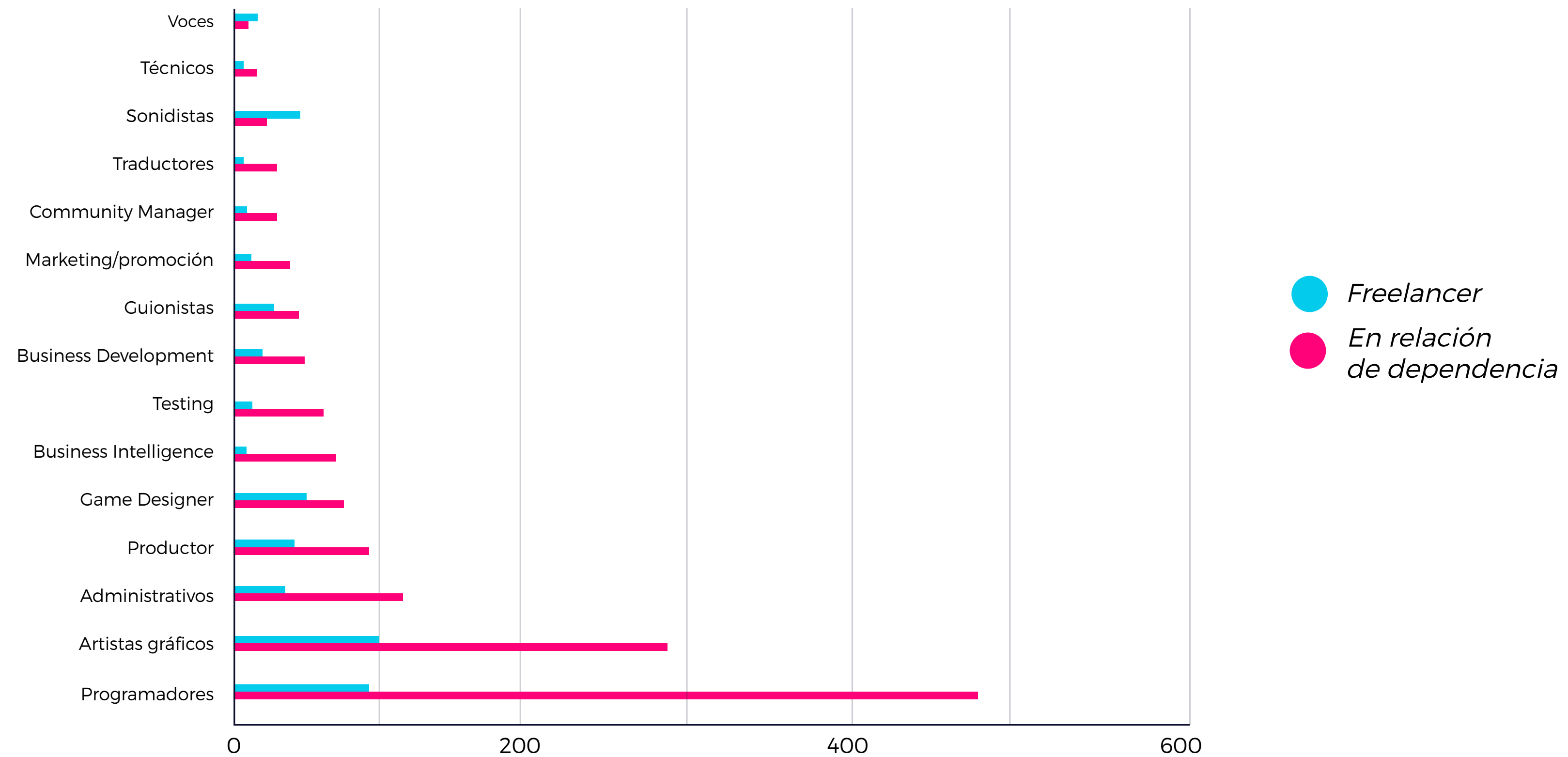
U\$S 86.716.560



Proyección de facturación para 2021

-  Por debajo del 2020
-  Por encima del 2020
-  Igual que el 2020

Cantidad de trabajadores por rol profesional



Promedio de mujeres
con cargos
directivos/gerenciales

6%

GÉNERO



Porcentaje de
personas trans / no
binarias en la industria

1%

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

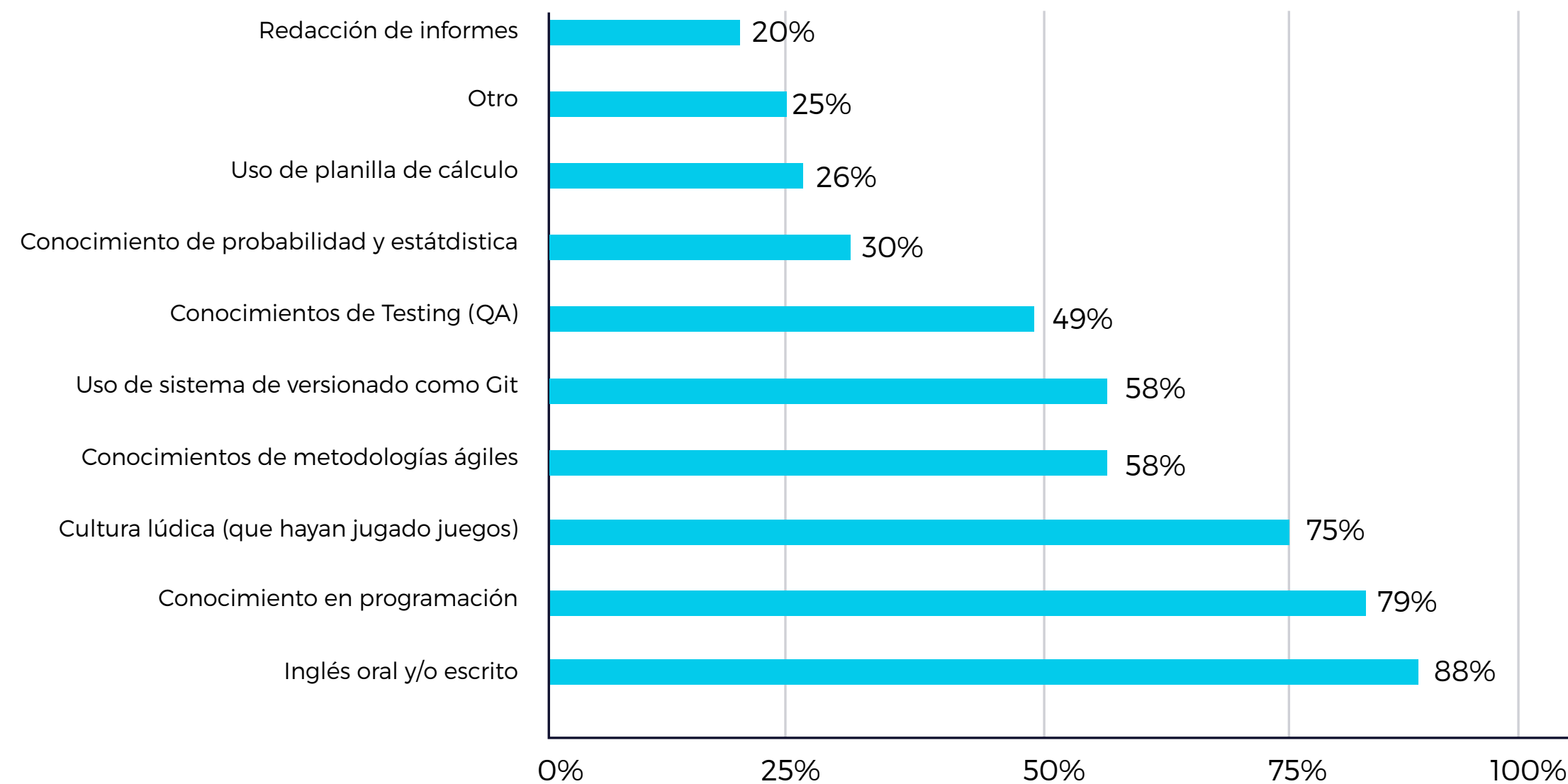
13%

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

8%

*ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas

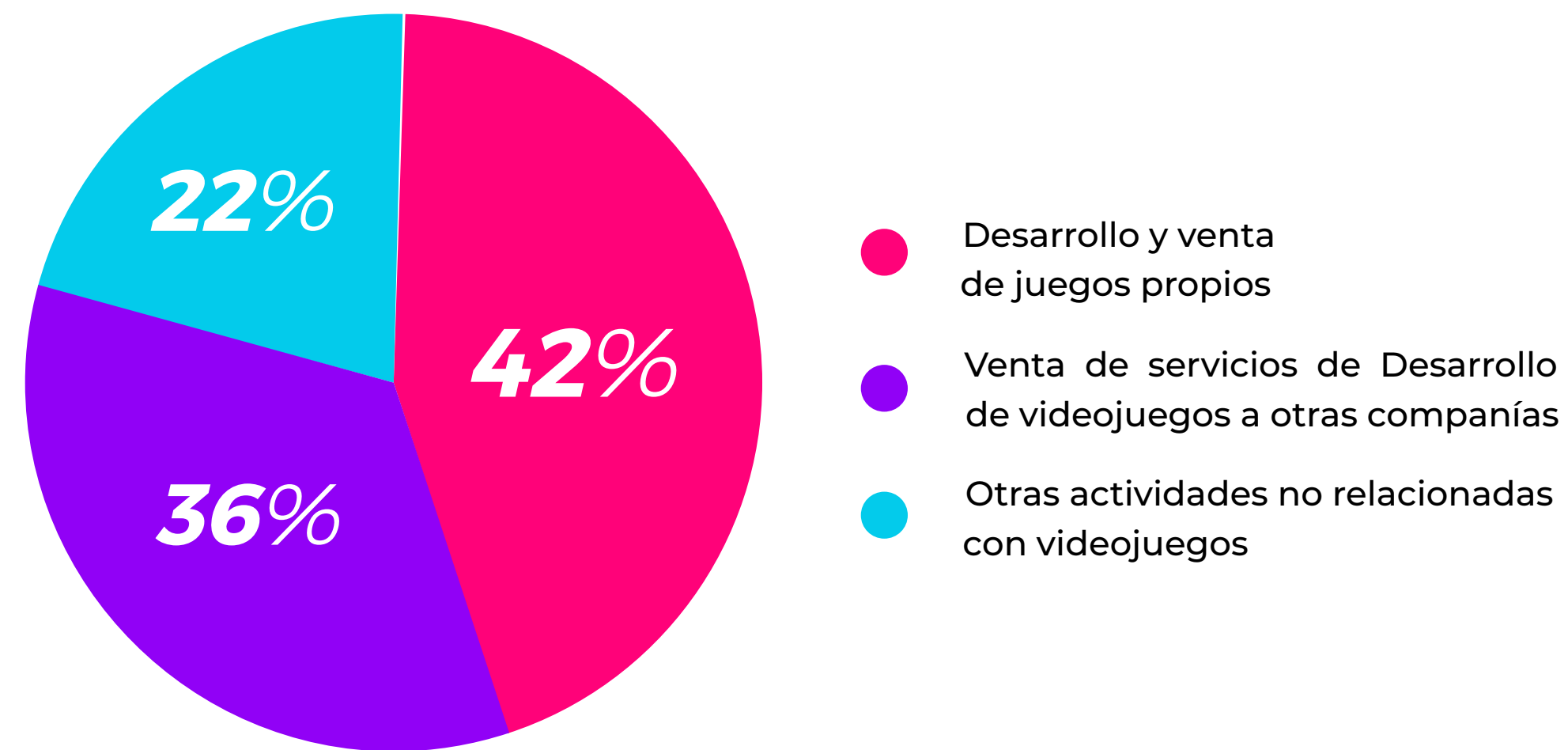
Conocimientos necesarios para la industria



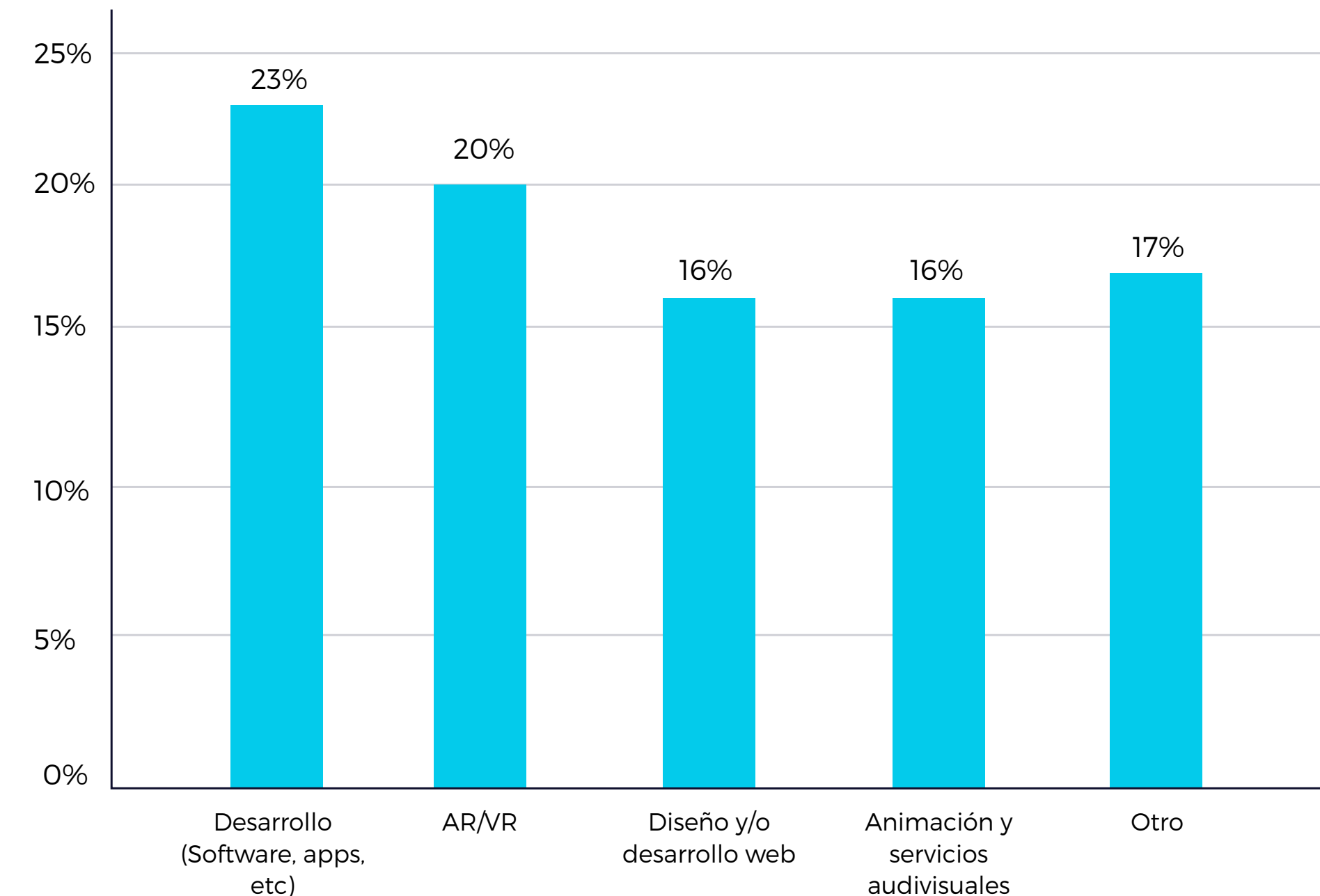
Ranking de perfiles más difíciles de conseguir

1°	Comercialización
2°	Producción
3°	Game Design
4°	Desarrollo
5°	Gestión de comunidad
6°	Arte

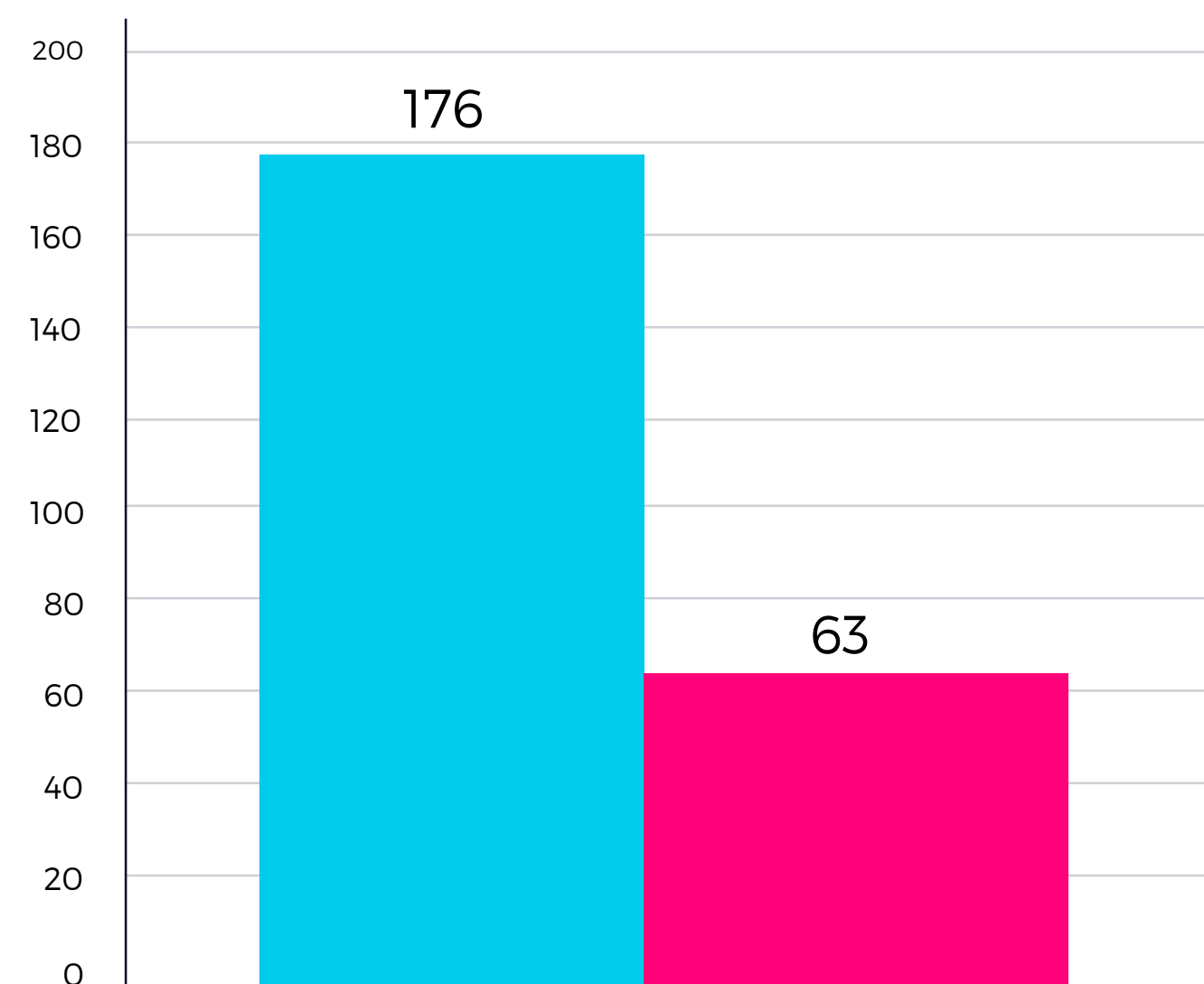
Actividades realizadas por los estudios



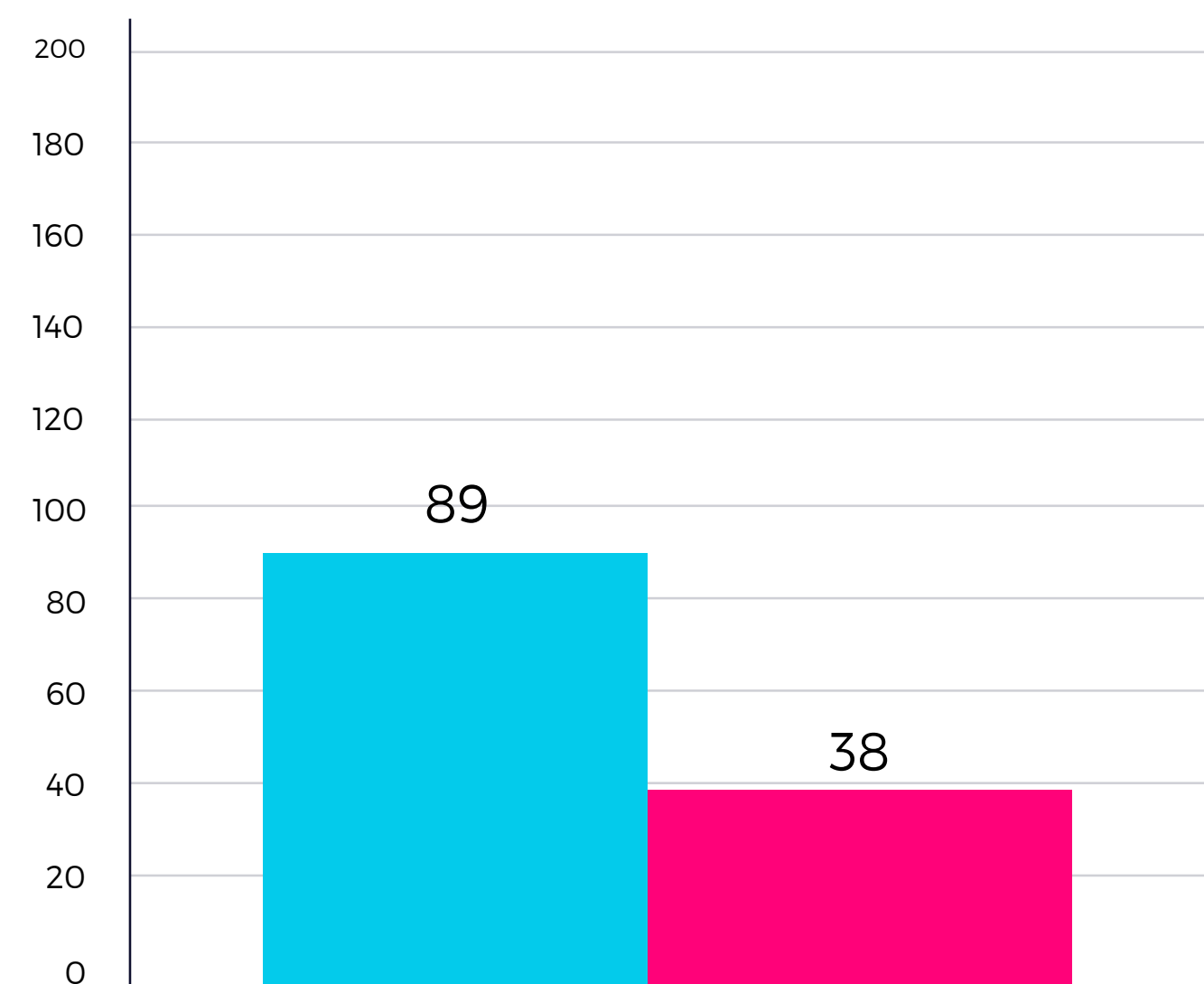
Actividades secundarias a la producción de videojuegos



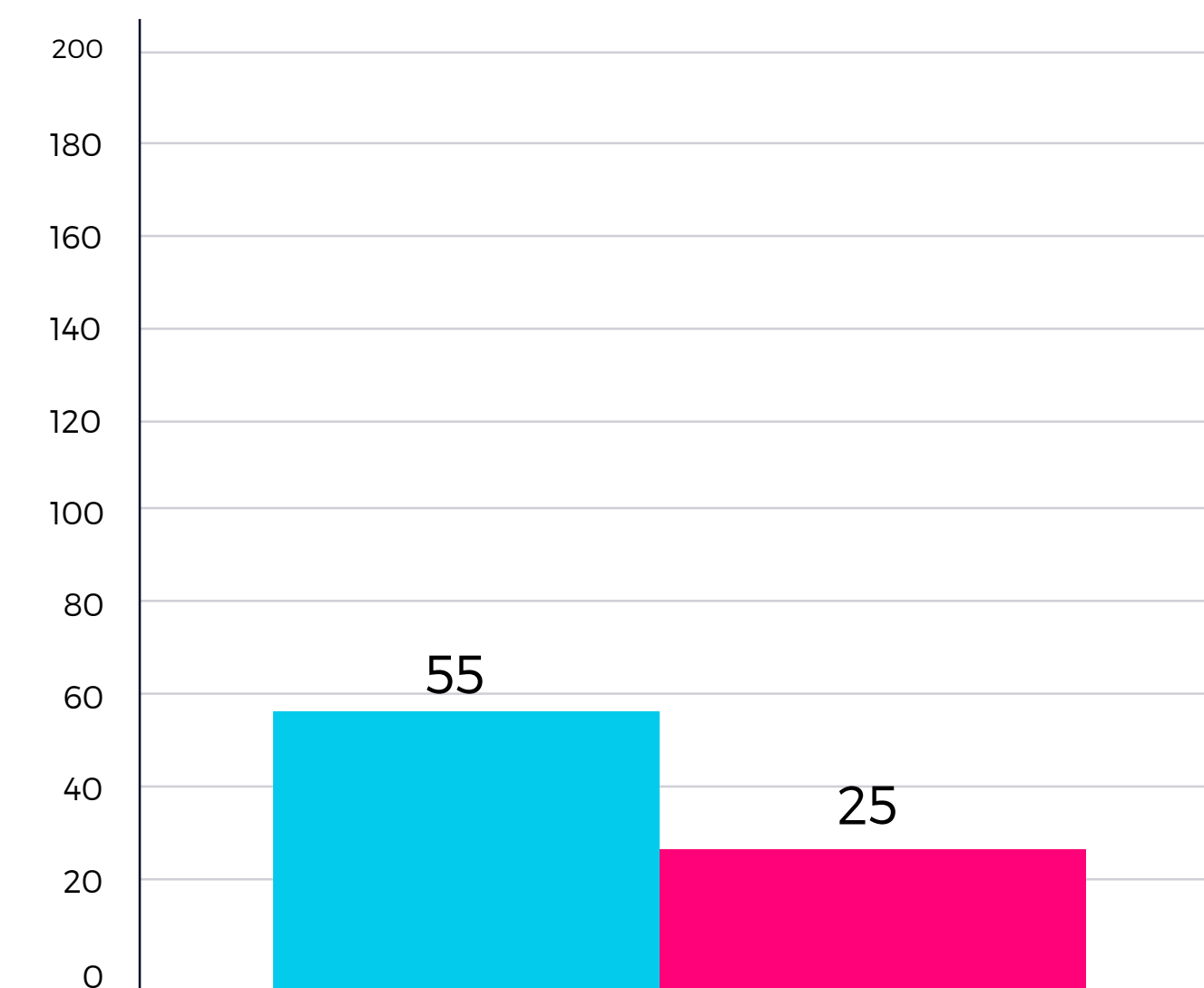
Cantidad de videojuegos en desarrollo y publicados



Desarrollados y publicados desde inicios de actividades hasta el 2020 inclusive.



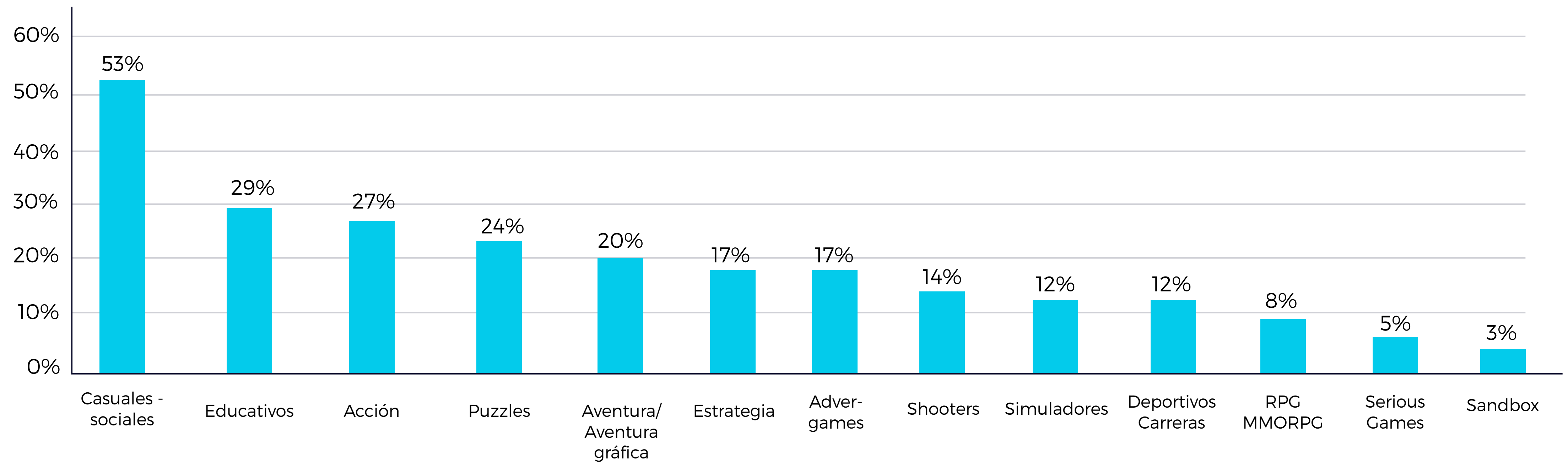
Iniciado su desarrollo en el 2020 y no publicado todavía



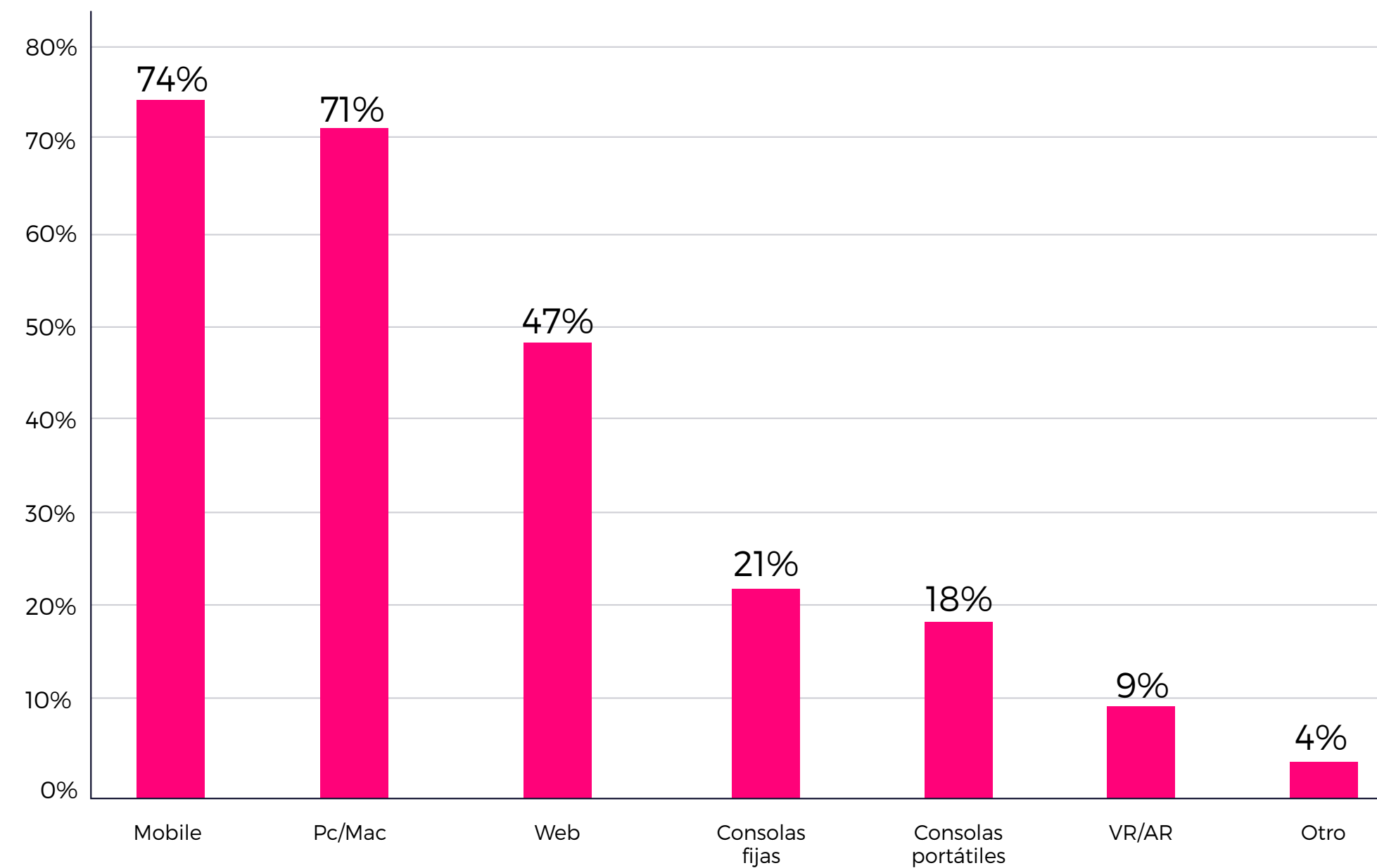
Publicados solo en el 2020

● VJ Pequeños (hasta 6 meses de desarrollo) ● VJ Grandes (más de 6 meses de desarrollo)

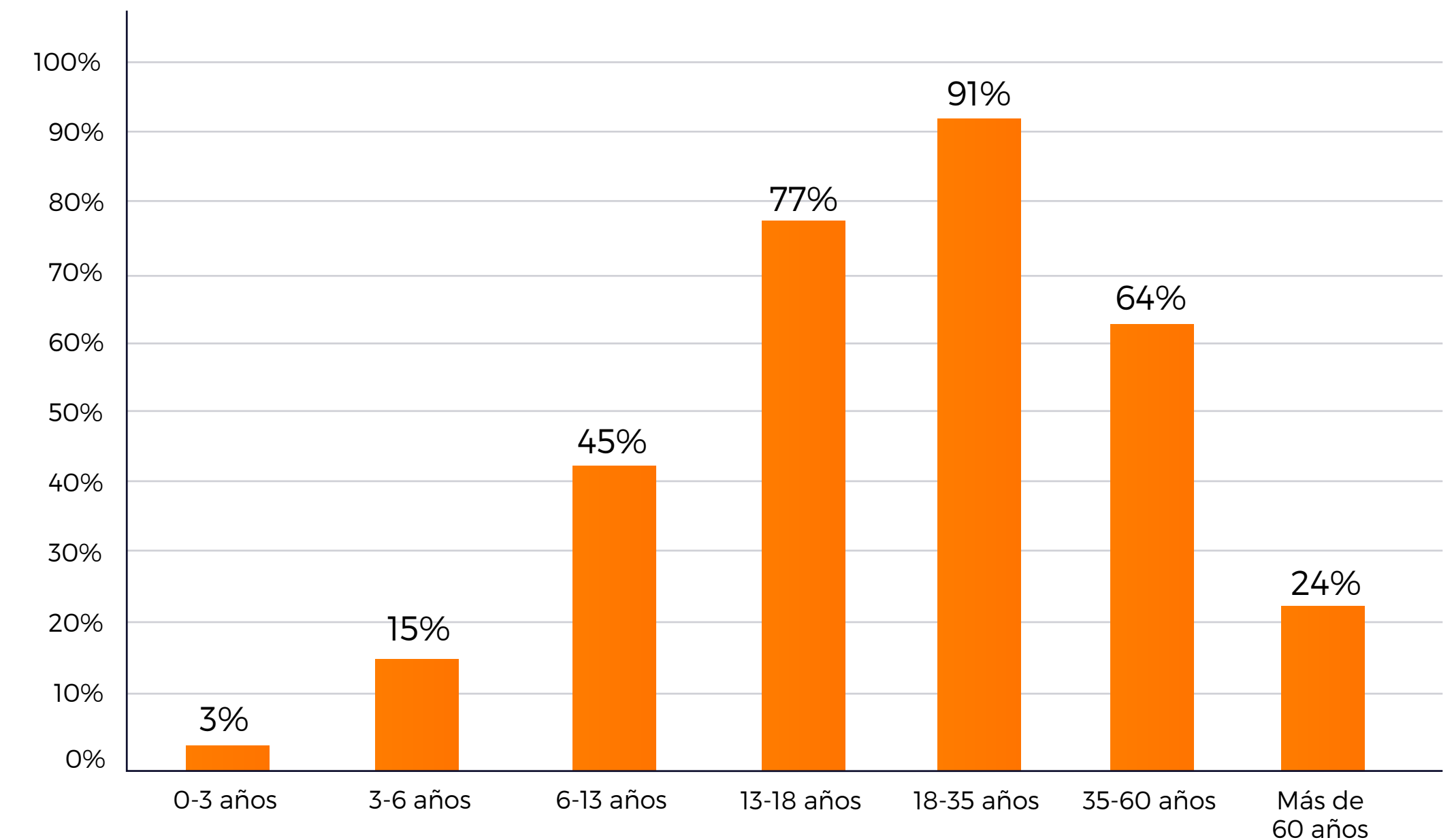
Tipos de videojuegos desarrollados



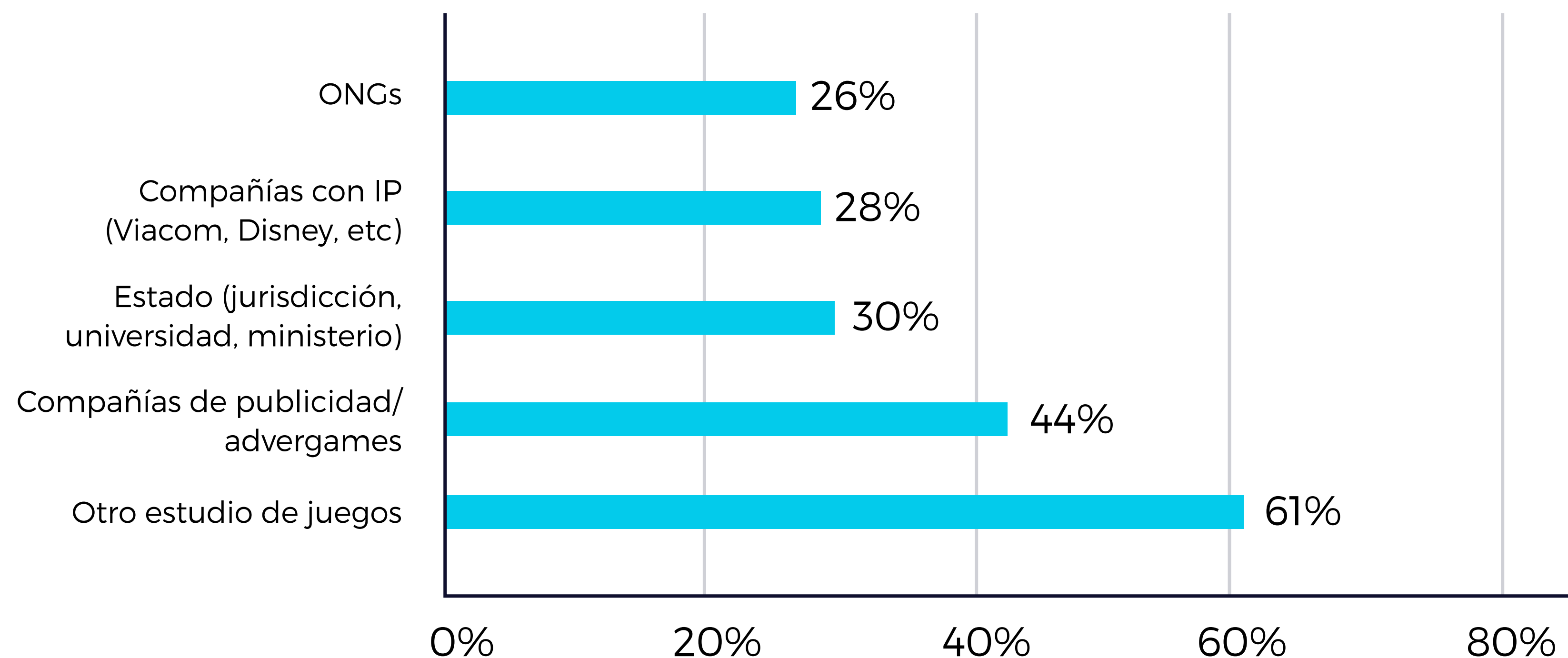
Plataformas para las que se desarrollan los videojuegos



Edades para las que se desarrollan los videojuegos

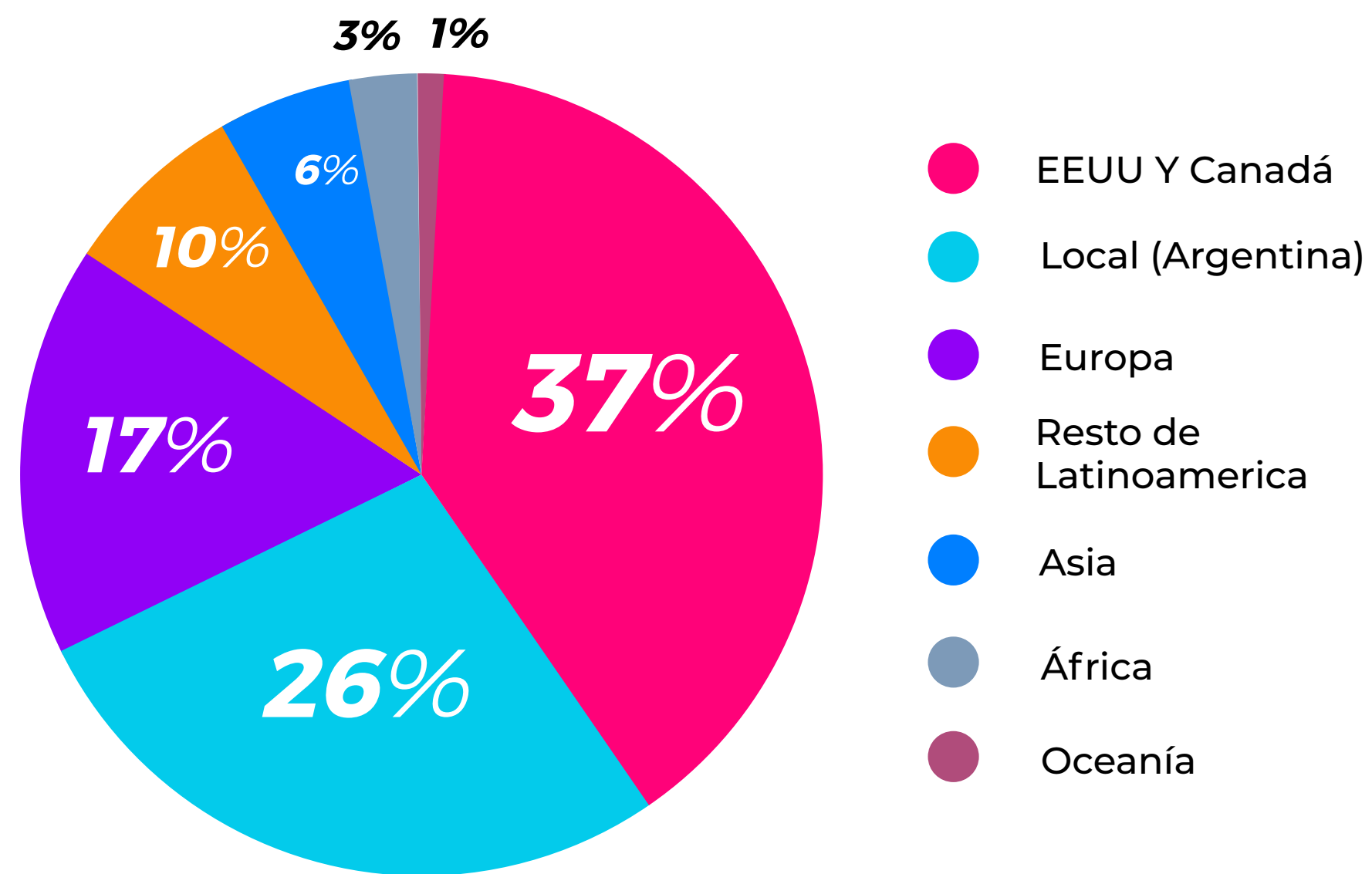


Tipología de los clientes que contratan los servicios

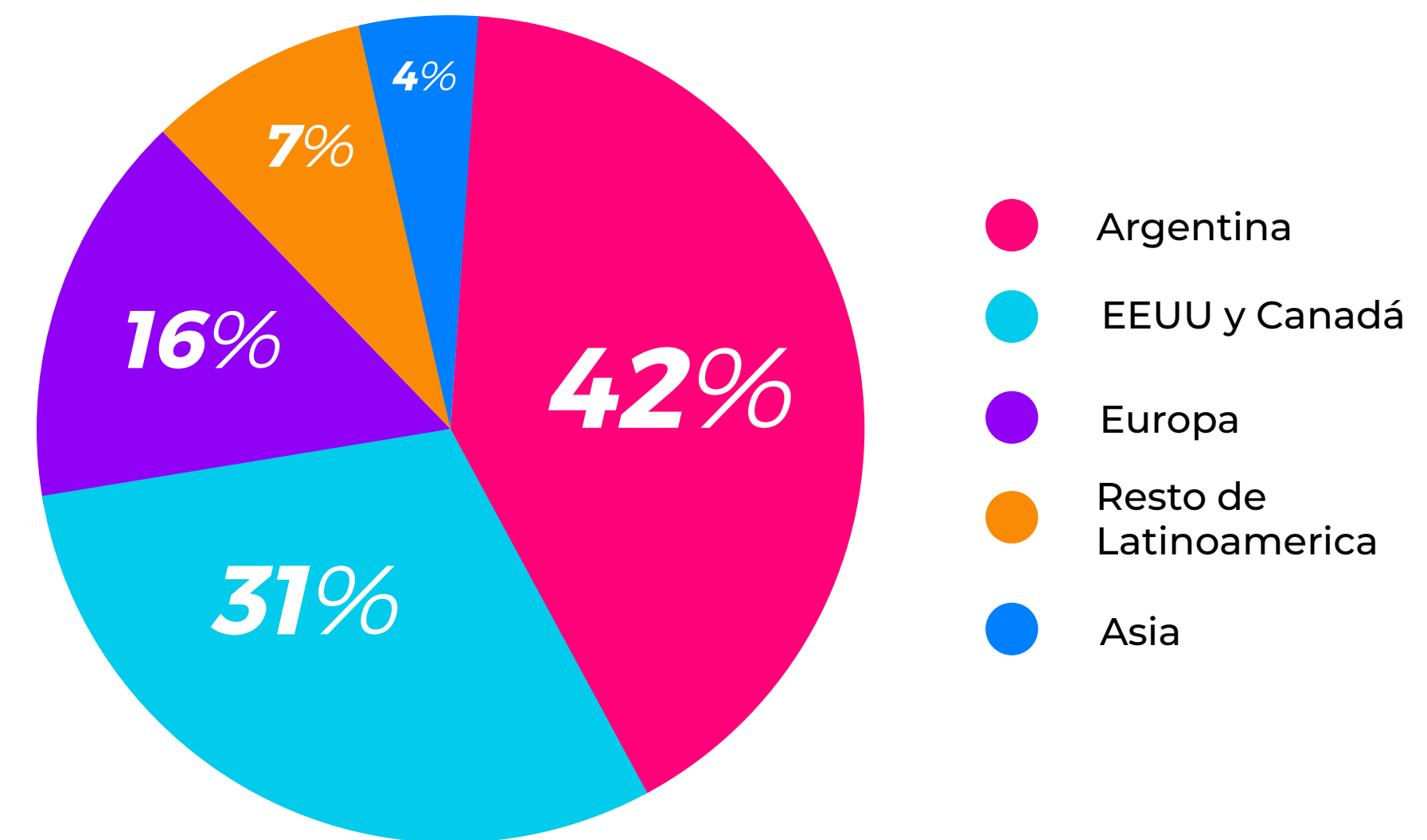


Principales destinos de comercialización de Videojuegos y Servicios

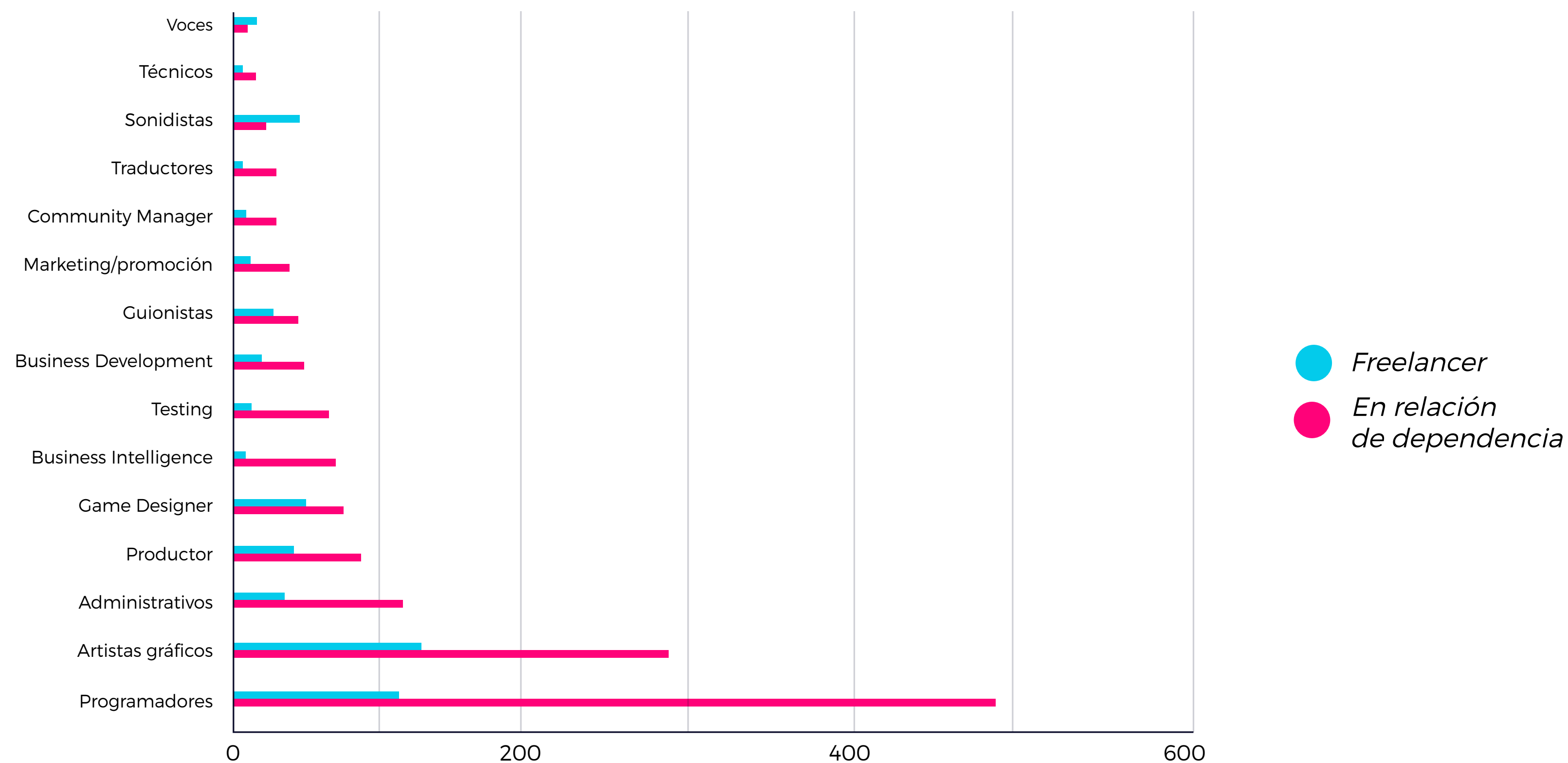
Videojuegos



Servicios

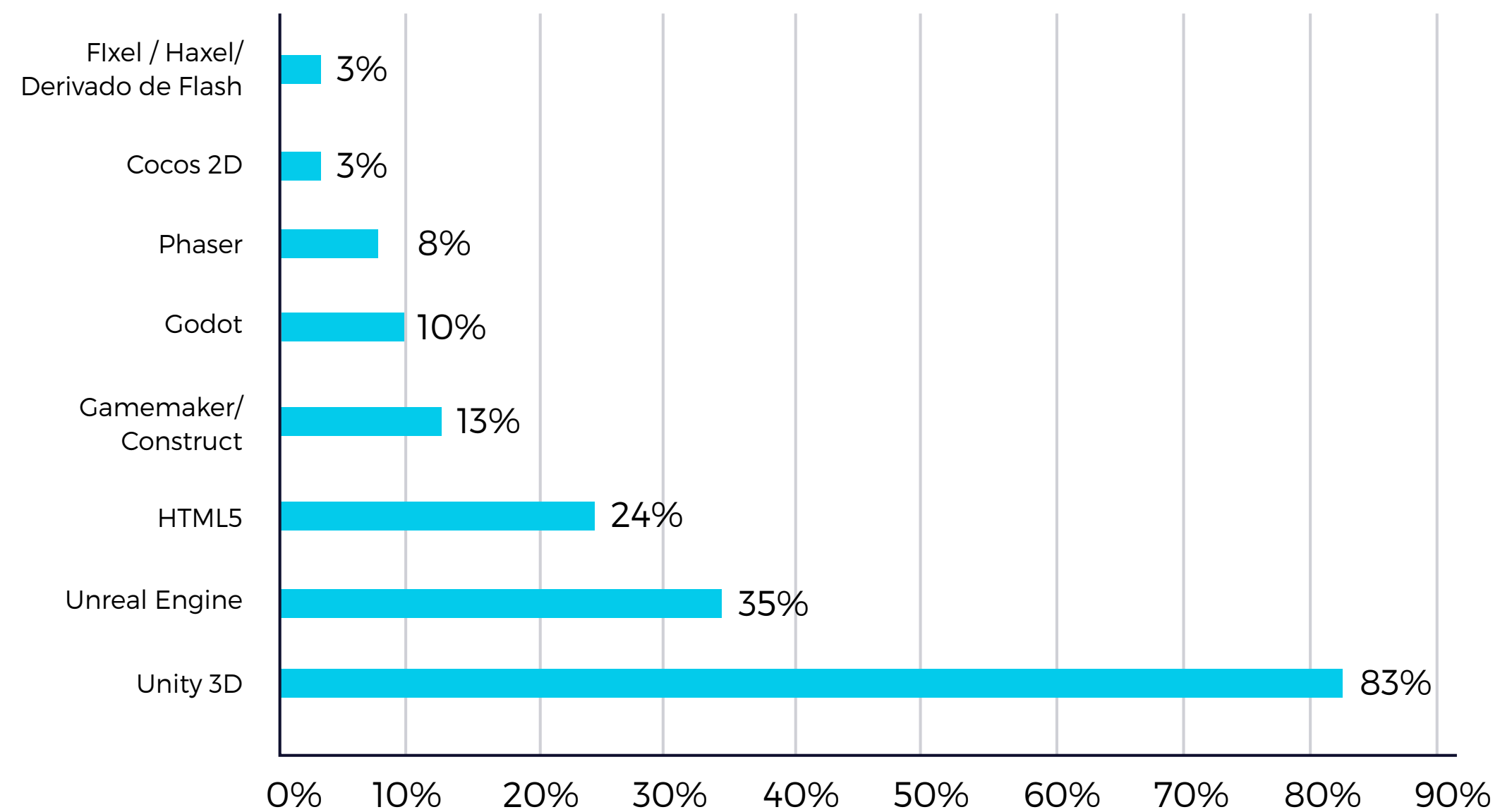


Servicios contratados y Origen de los mismos

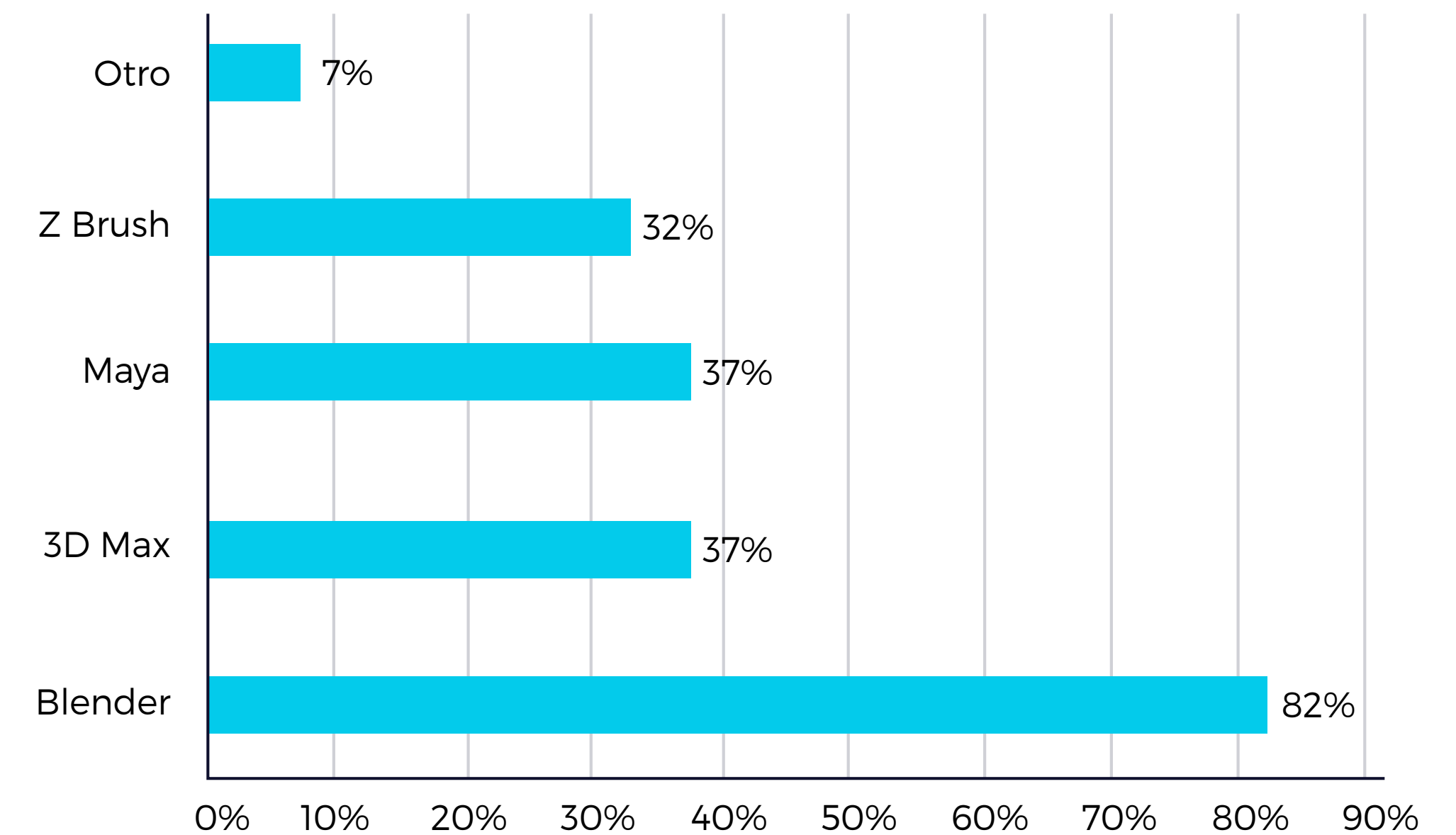


Herramientas de desarrollo de videojuegos

Frameworks y engines

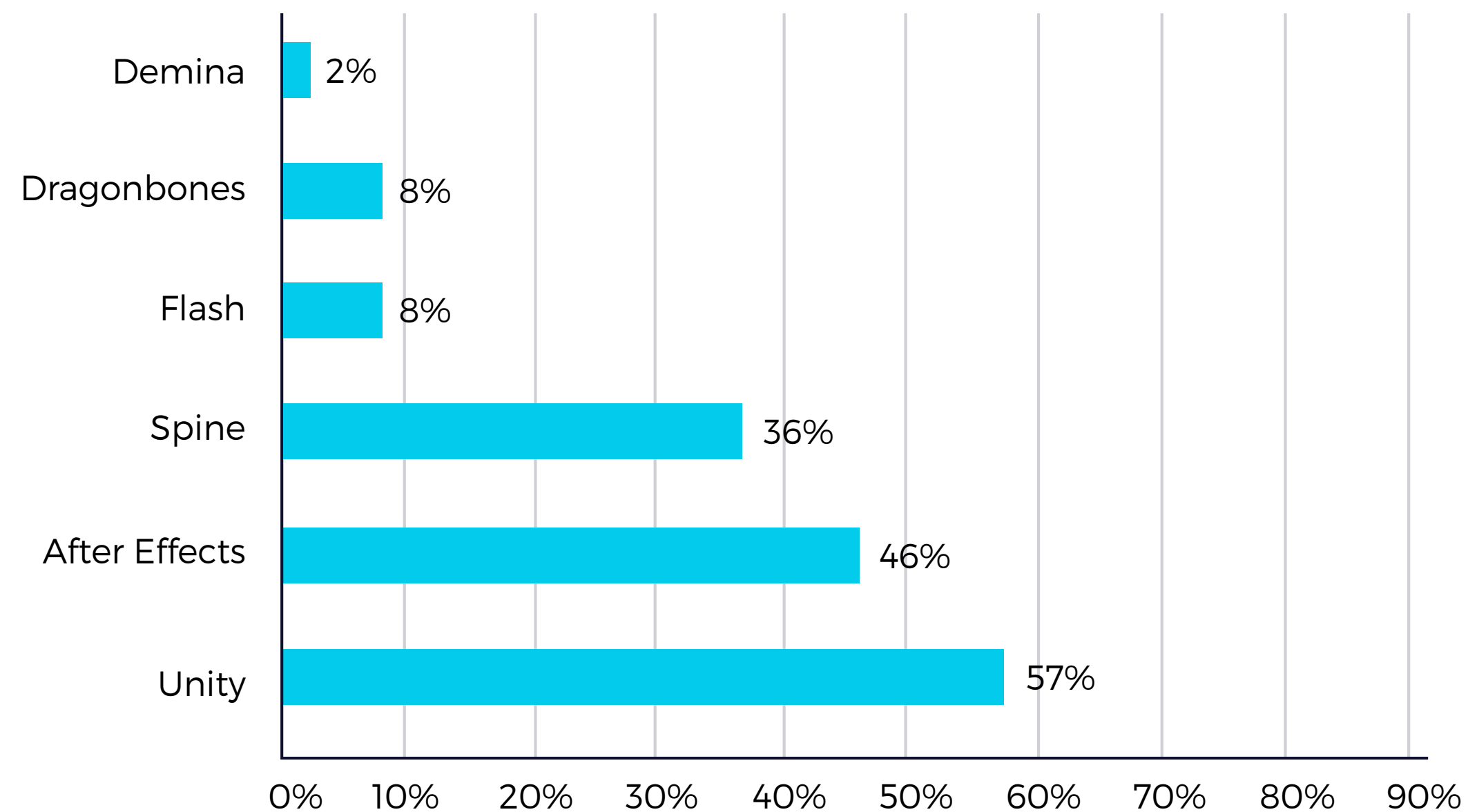


Programas 3D

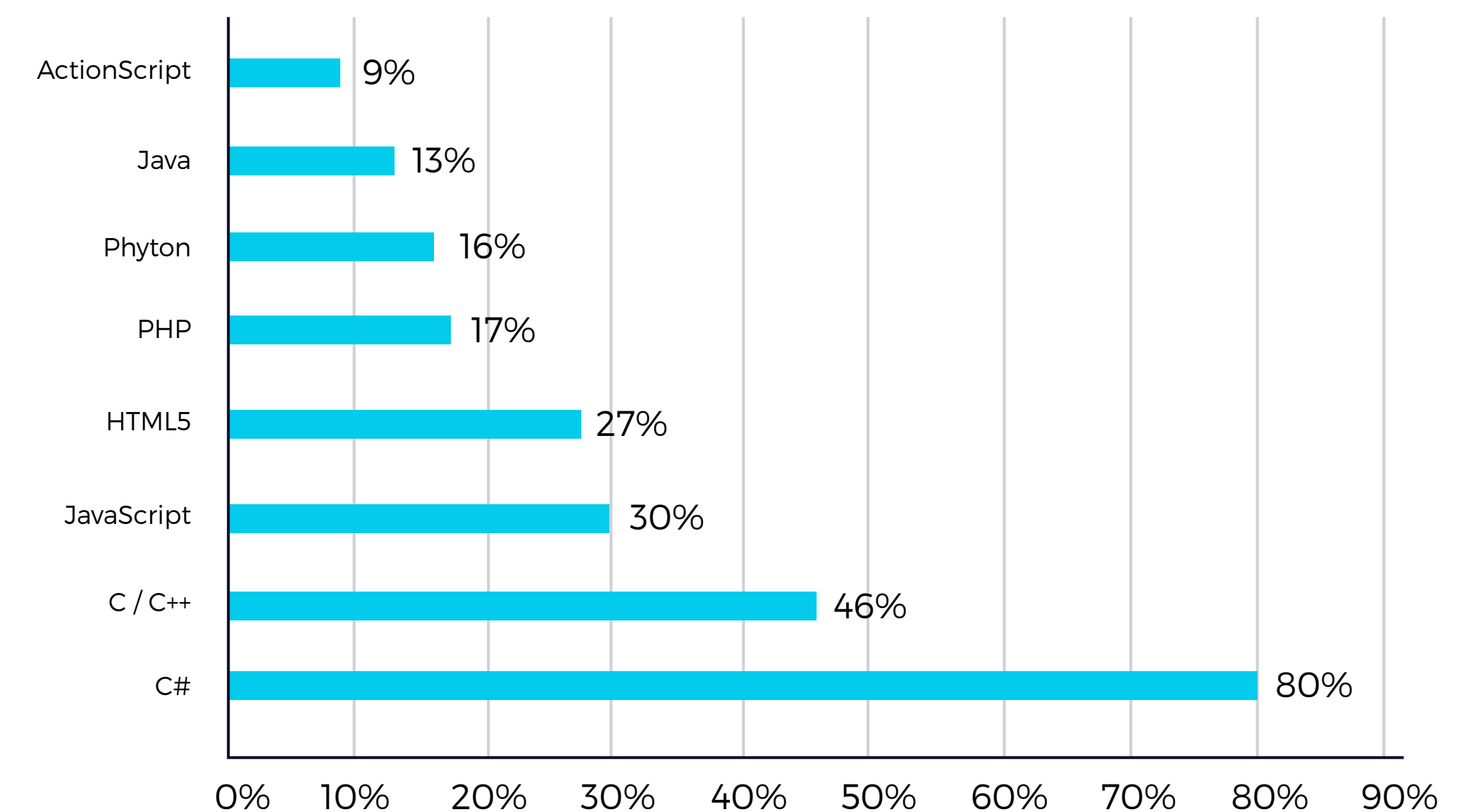


Herramientas de desarrollo de videojuegos

Programas de animación utilizados

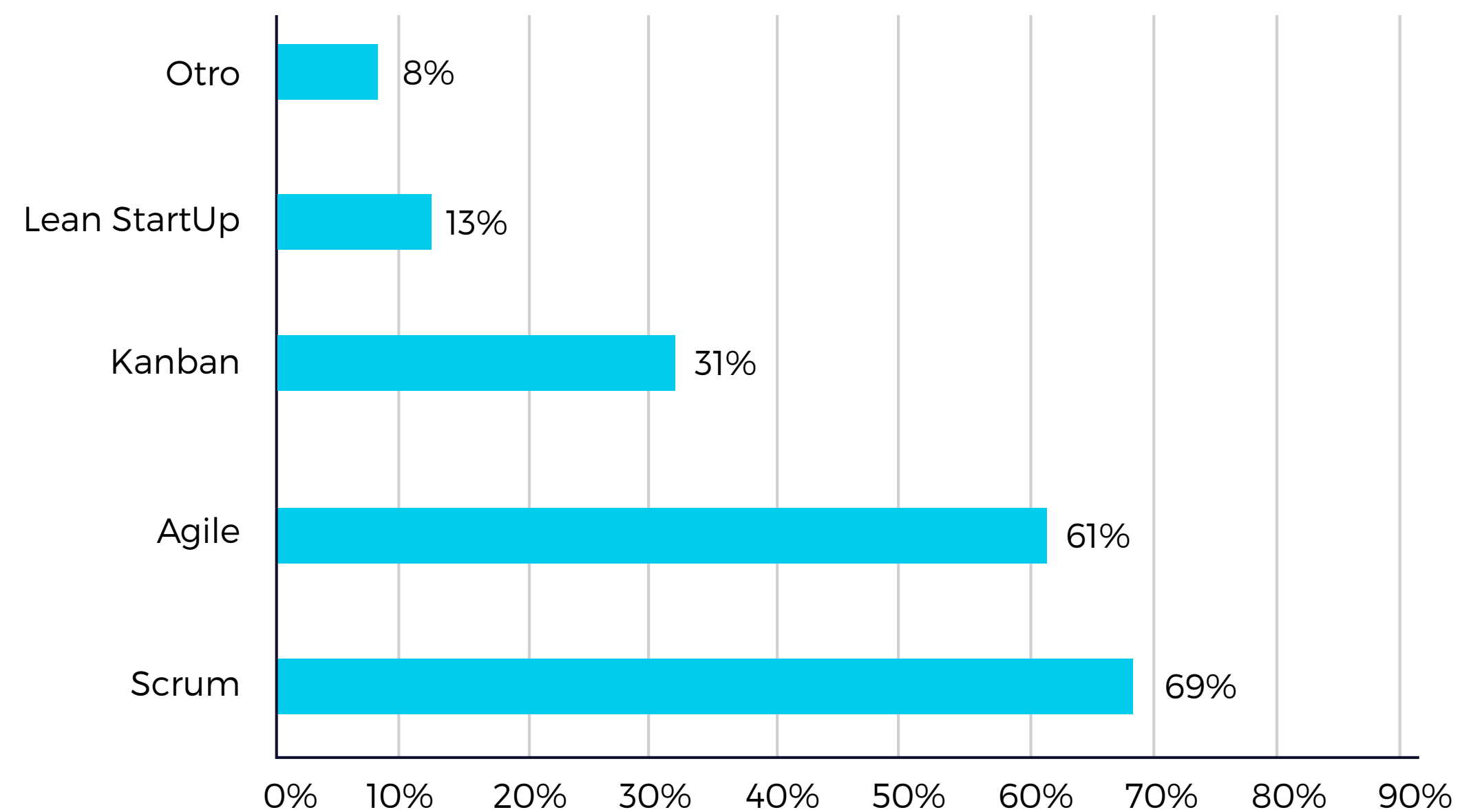


Lenguajes de programación utilizados

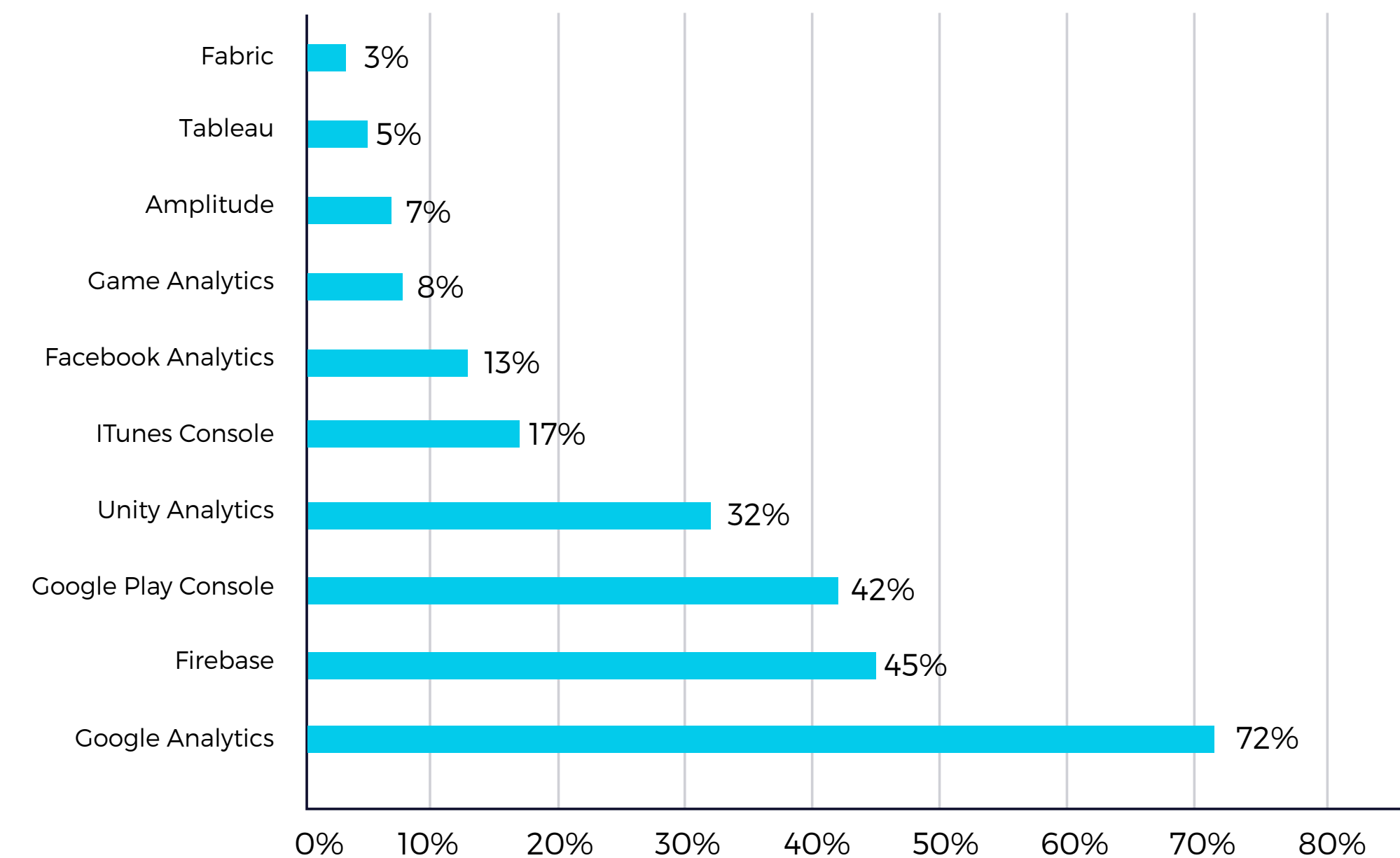


Herramientas de desarrollo de videojuegos

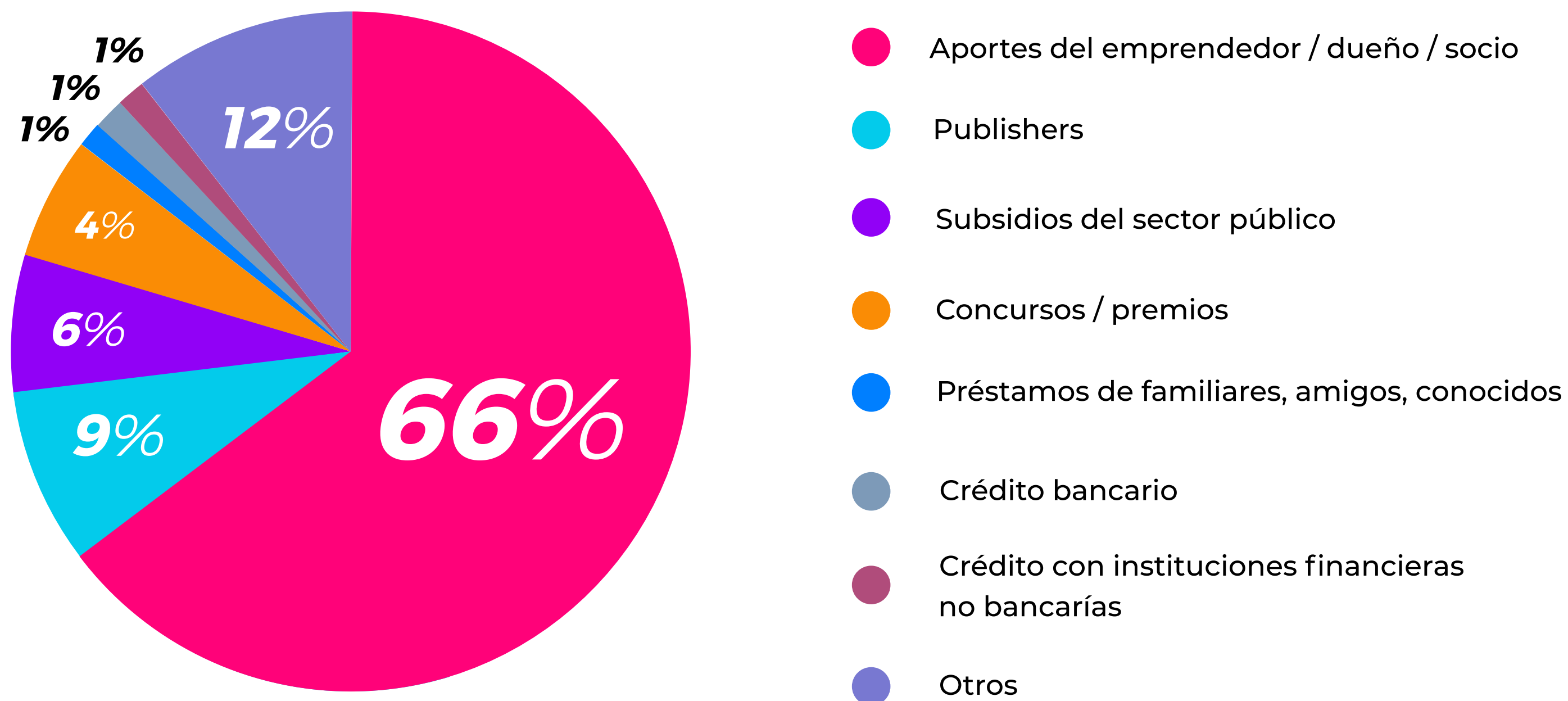
Metodologías de producción



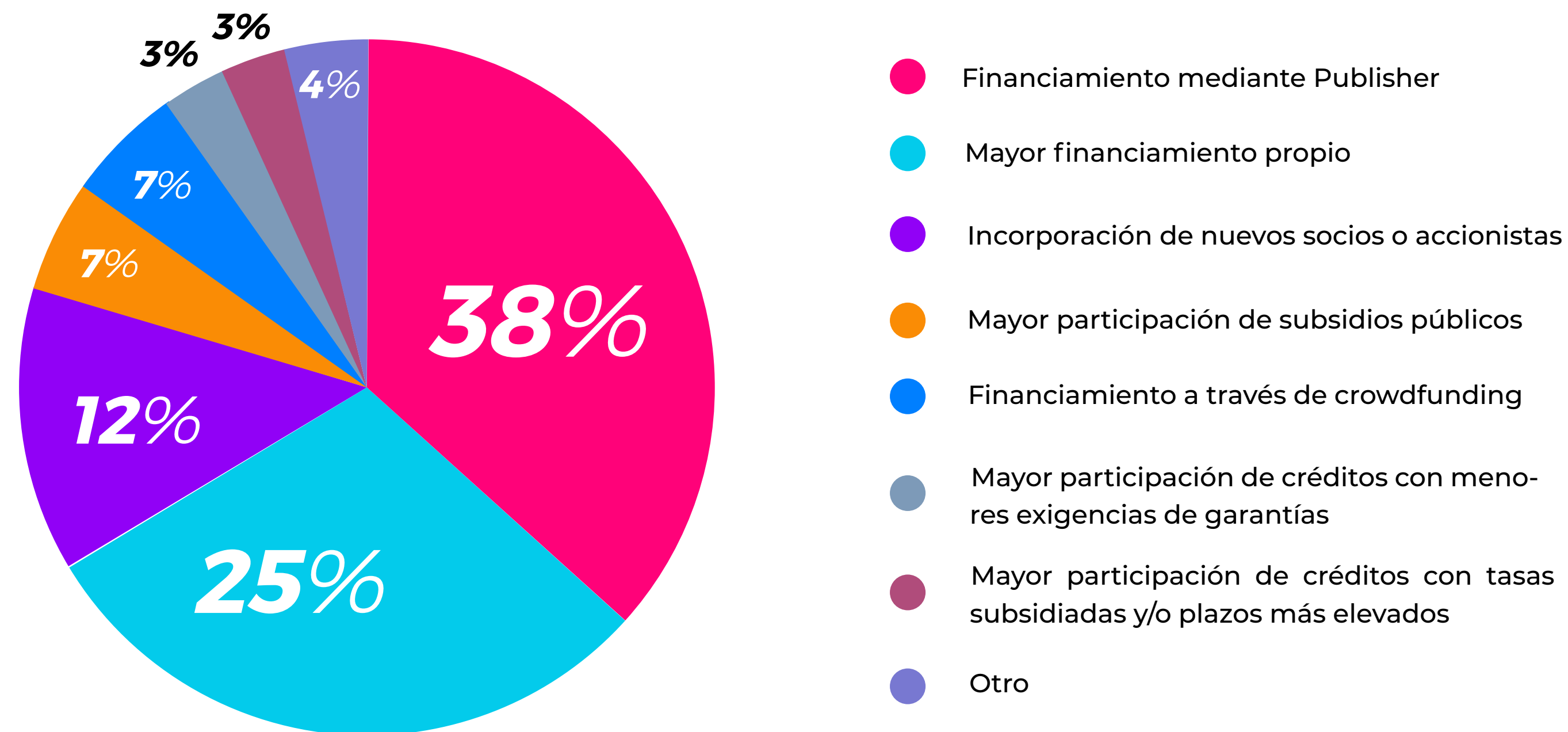
Motor de Análisis de datos



Proporción fuentes de financiamiento utilizadas



Principal fuente de financiamiento DESEADA



Promedio de utilidades reinvertidas: 72%

El 51% de los estudios afirma haberse
perdido de hacer inversiones o llevar adelante
proyectos por falta de fondos

Principales obstáculos en su actividad

1°	Inestabilidad económica
2°	Acceso al financiamiento
3°	Elevada presión impositiva con respecto a los sueldos
4°	Falta de personal cualificado / falta de sueldo acorde
5°	Elevado costo del desarrollo
6°	Incertidumbre respecto de la demanda de mi producto
7°	Dificultades para encontrar socios de cooperación para la innovación
8°	Falta de Infraestructura
9°	Mercado dominado por empresas establecidas
10°	Elevados requisitos de información