

Mesa de Promoción Industria de Videojuegos

05 de julio de 2018
Montevideo - Uruguay

Objetivos de la MESA

- Promover el desarrollo de la industria y actuar como articulador y coordinador de los esfuerzos entre actores públicos y los vinculados al sector.

MIEM, Antel, Uruguay XXI, ANII, Cámara de Desarrolladores de Videojuegos (CAVI)

- Promover y apoyar la creación de nuevas empresas en el sector, con énfasis en la promoción del emprendedurismo.
- Fortalecer el entramado y la Red de Empresas desarrolladoras de Videojuegos.
- Promover la capacidad exportadora de las empresas y el acceso a mercados internacionales.

Encuesta empresas de Videojuegos Año 2016



Encuesta a empresas 2016

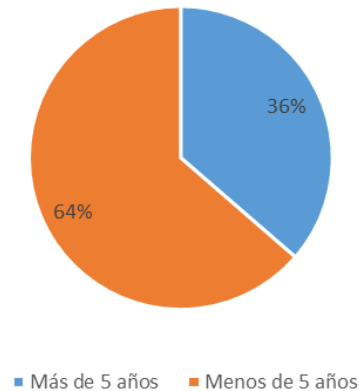
La Encuesta Anual a empresas desarrolladoras de Videojuegos tiene como fines:

- Obtener insumos para definir políticas públicas específicas.
- Actualizar el diagnóstico sobre la situación del sector y verificar la validez y prioridades de las medidas a implementar.
- Realizar el seguimiento de la evolución de la actividad de las empresas desarrolladoras y cuantificar su impacto en la economía.

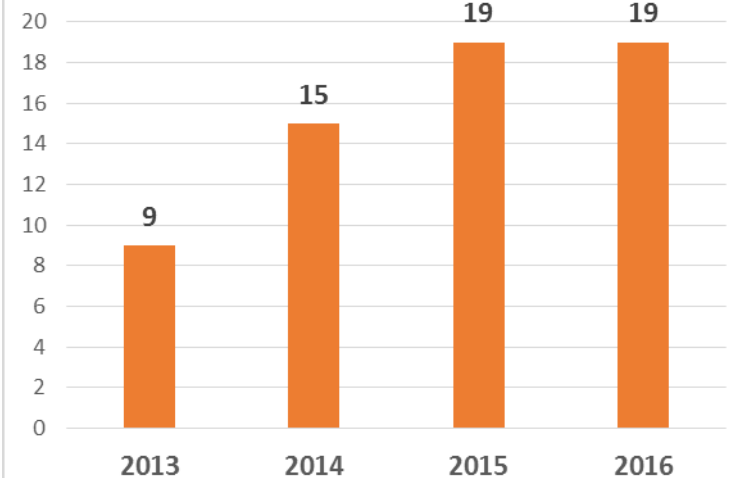
Encuesta a empresas 2016

Descripción de las empresas

Antigüedad de las empresas



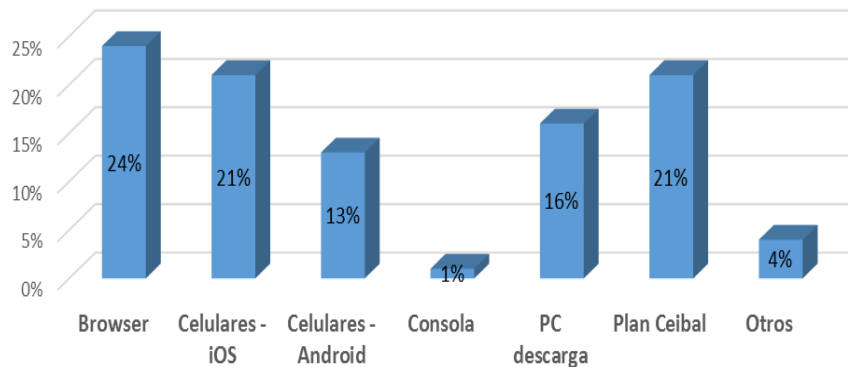
Empresas de videojuegos



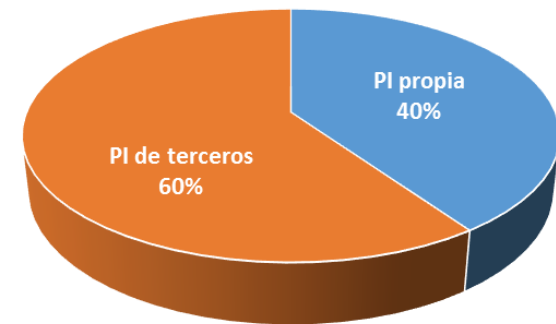
Encuesta a empresas 2016

Actividad

Proyectos finalizados y publicados por plataforma desde la creación de la Empresa hasta el 31/12/2016

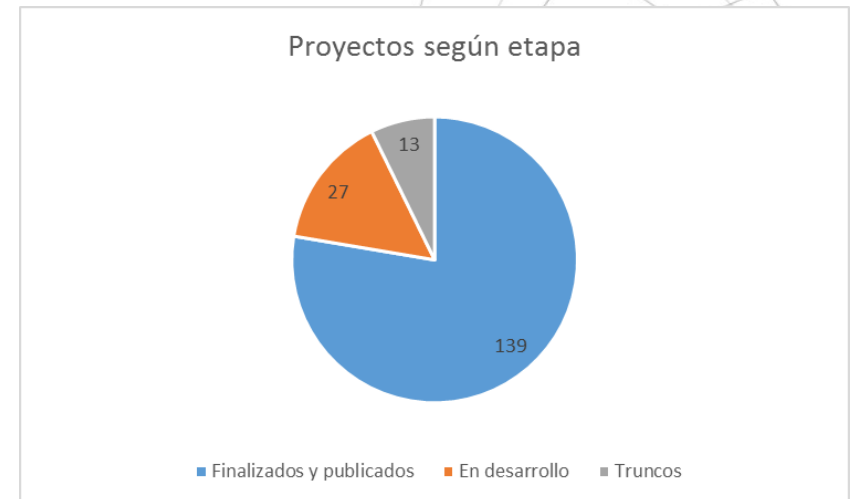
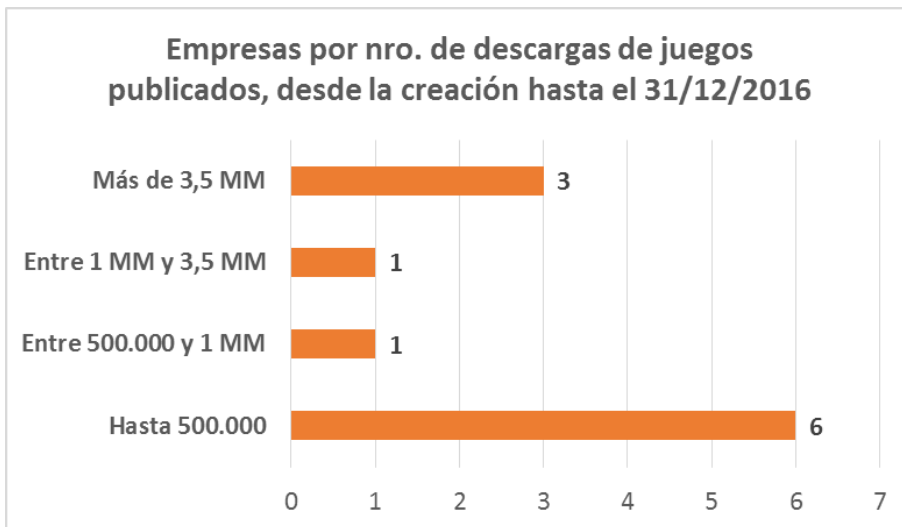


Propiedad intelectual de los proyectos finalizados y publicados



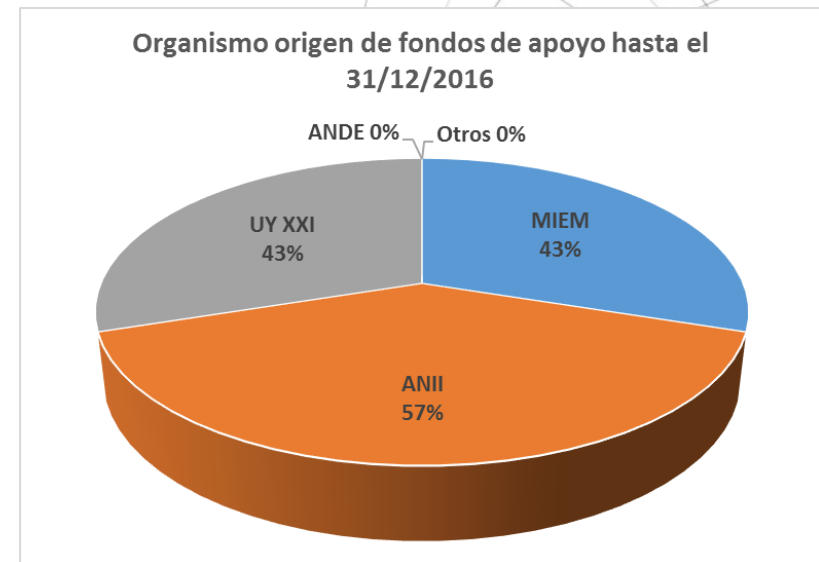
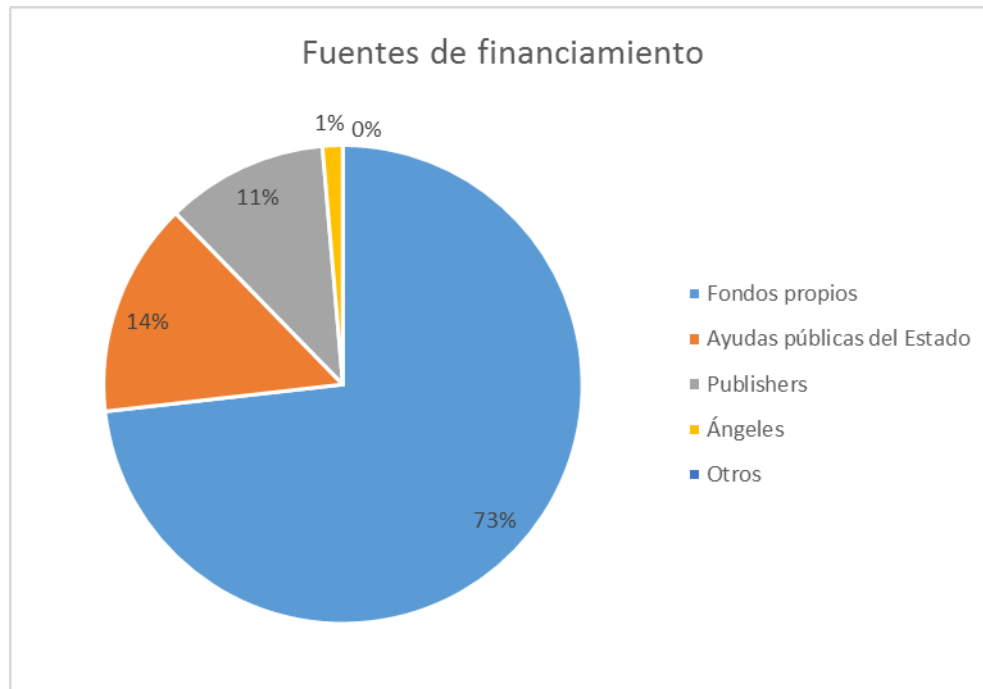
Encuesta a empresas 2016

Actividad



Encuesta a empresas 2016

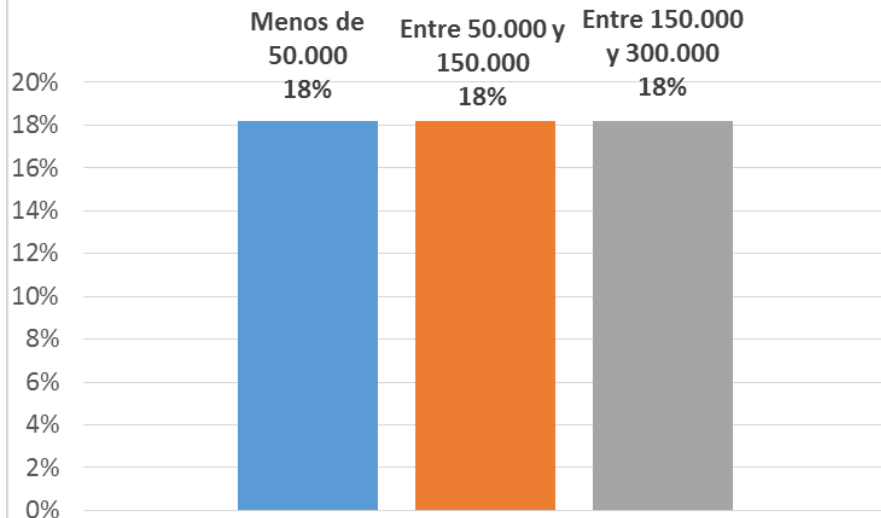
Situación económica y financiera



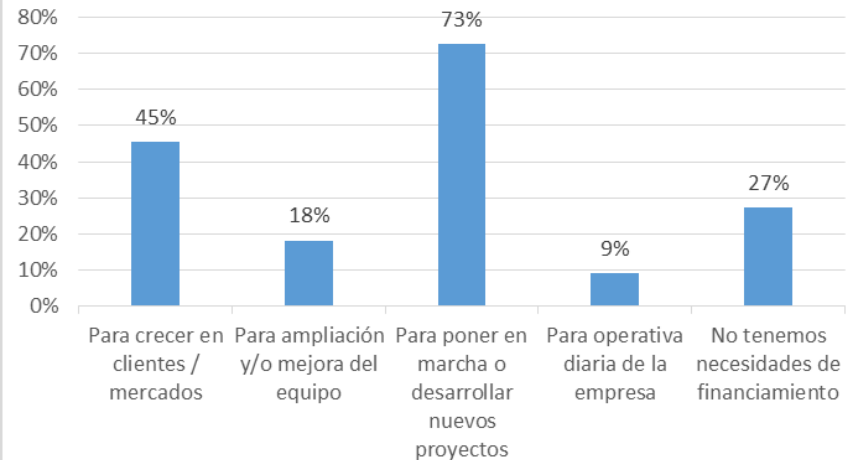
Encuesta a empresas 2016

Situación económica y financiera

Nivel de financiamiento requerido (U\$S)

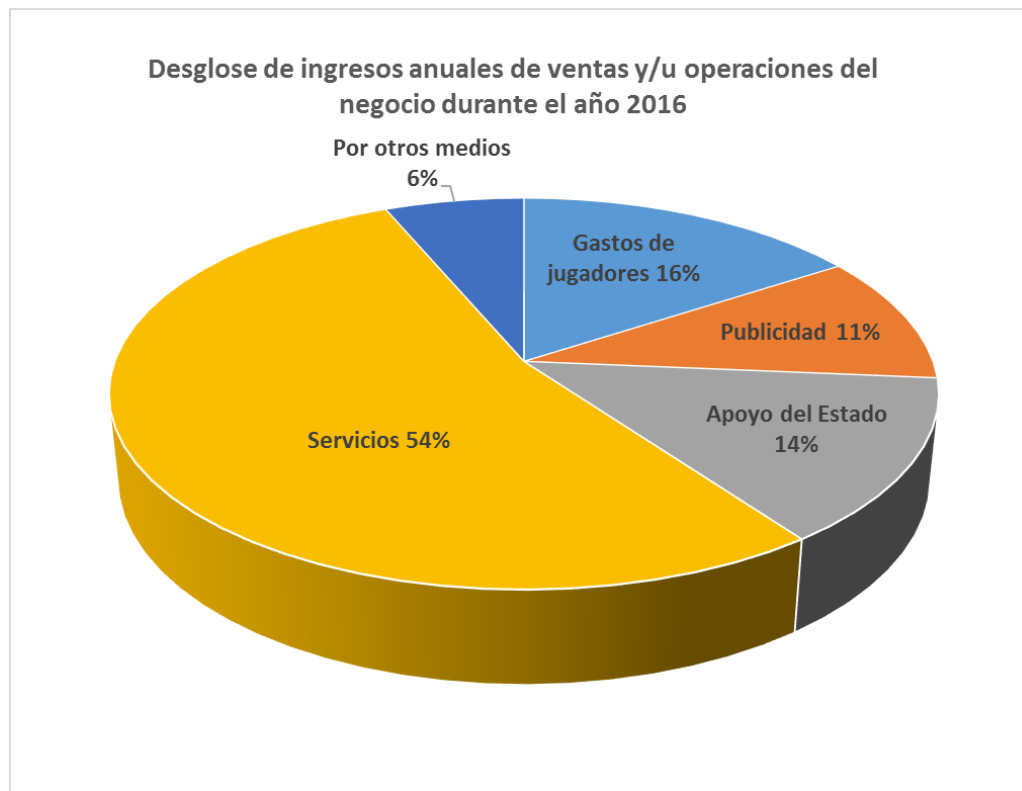


Necesidades de financiamiento adicional



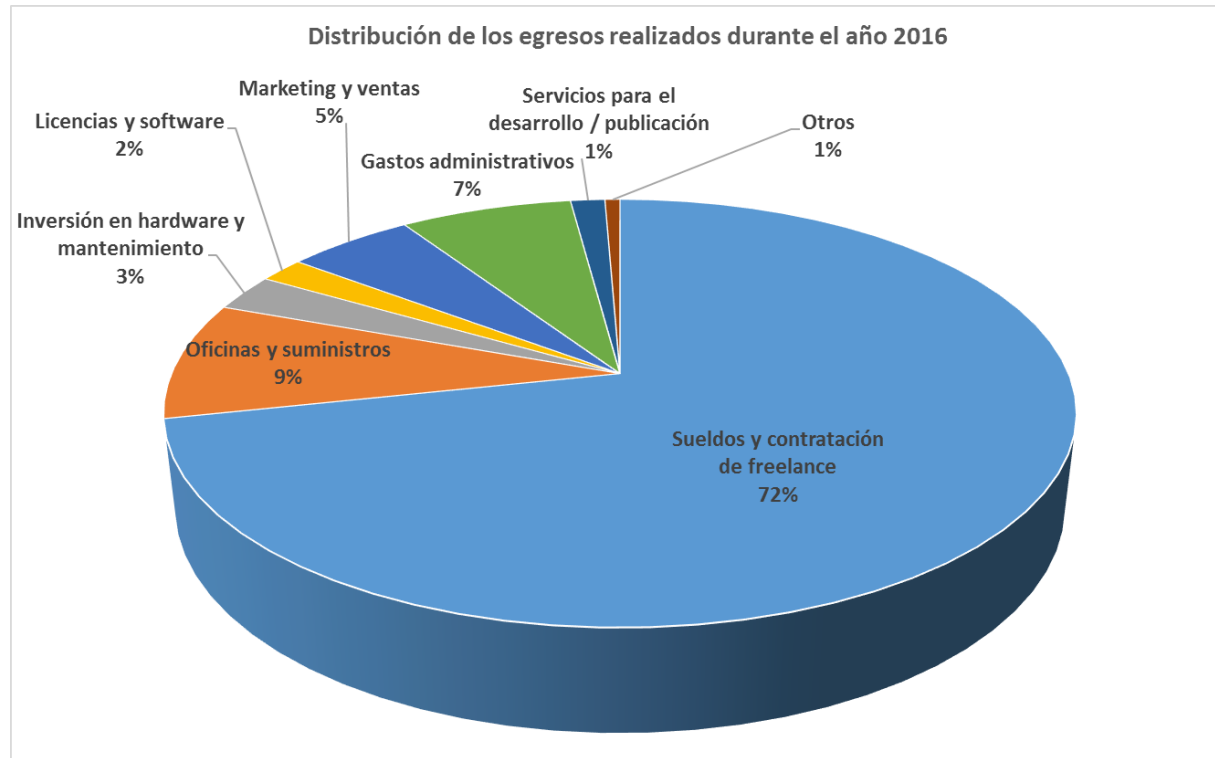
Encuesta a empresas 2016

Ingresos



Encuesta a empresas 2016

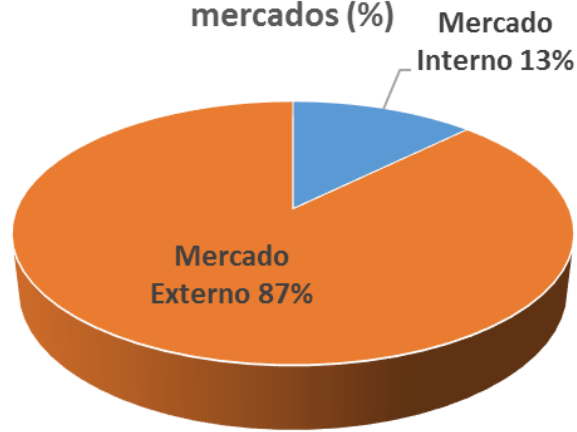
Egresos



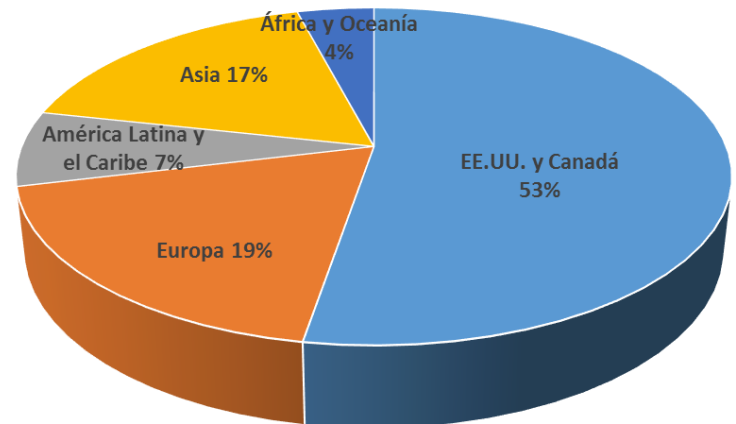
Encuesta a empresas 2016

Comercialización

Distribución de la comercialización según mercados (%)



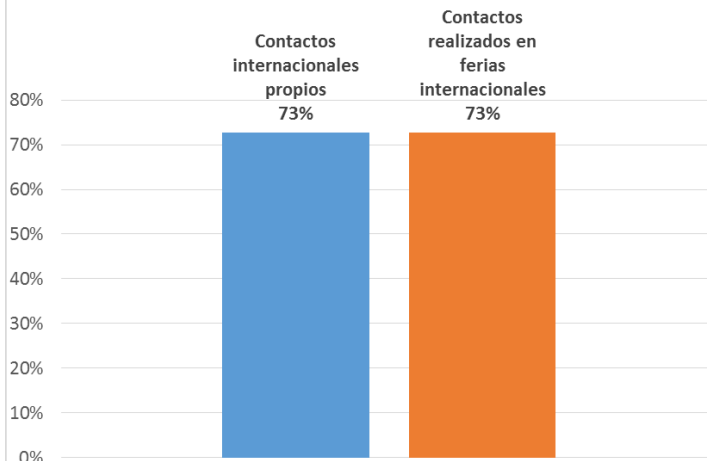
Origen de los ingresos provenientes de Mercados Externos



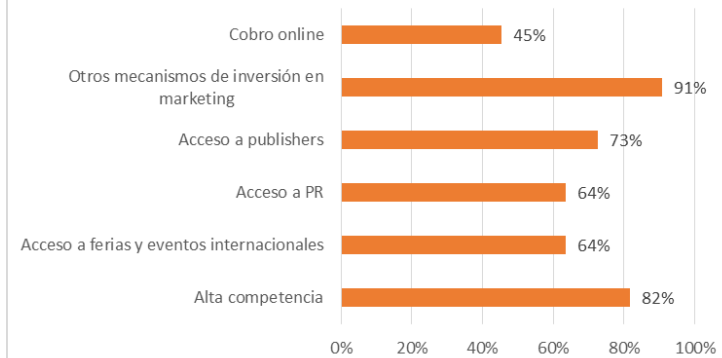
Encuesta a empresas 2016

Comercialización

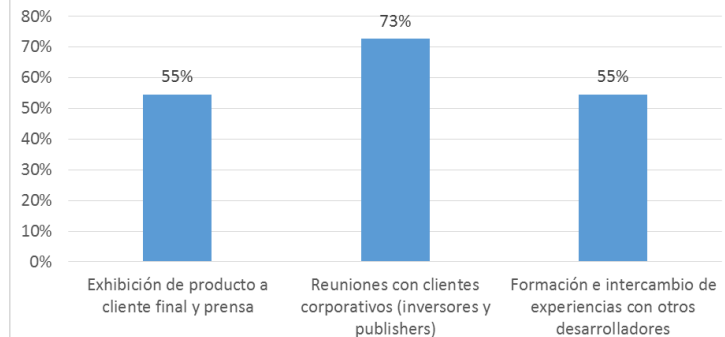
Principales mecanismos utilizados para la venta de videojuegos en el exterior



Principales dificultades para la comercialización



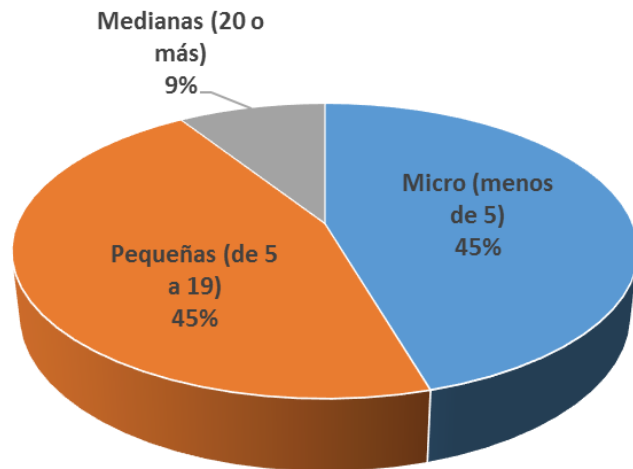
¿Qué formato de participación le interesaría para las ferias internacionales?



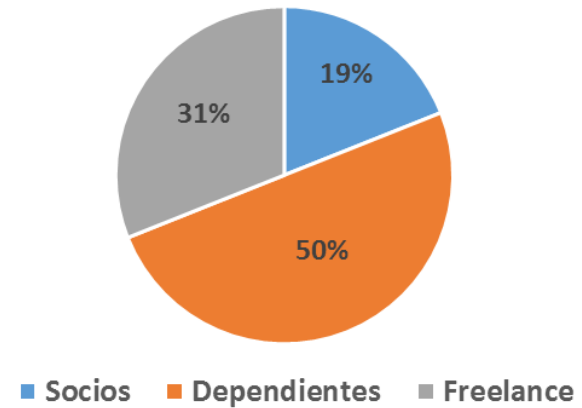
Encuesta a empresas 2016

RR.HH.

Tamaño de las empresas según cantidad de empleados directos



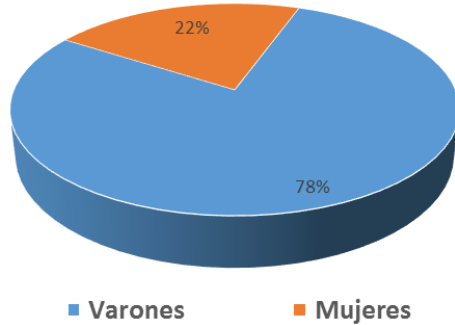
Empleos directos y freelance de la industria de los videojuegos



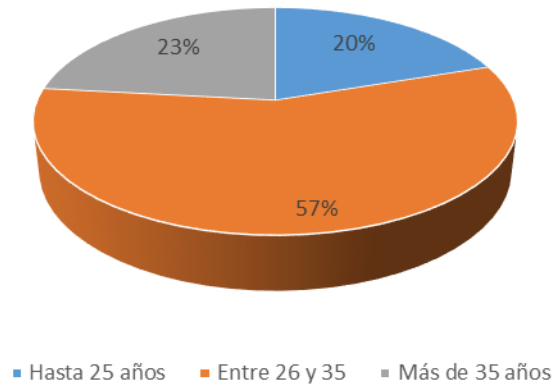
Encuesta a empresas 2016

RR.HH.

Trabajadores de la industria de los videojuegos según sexo

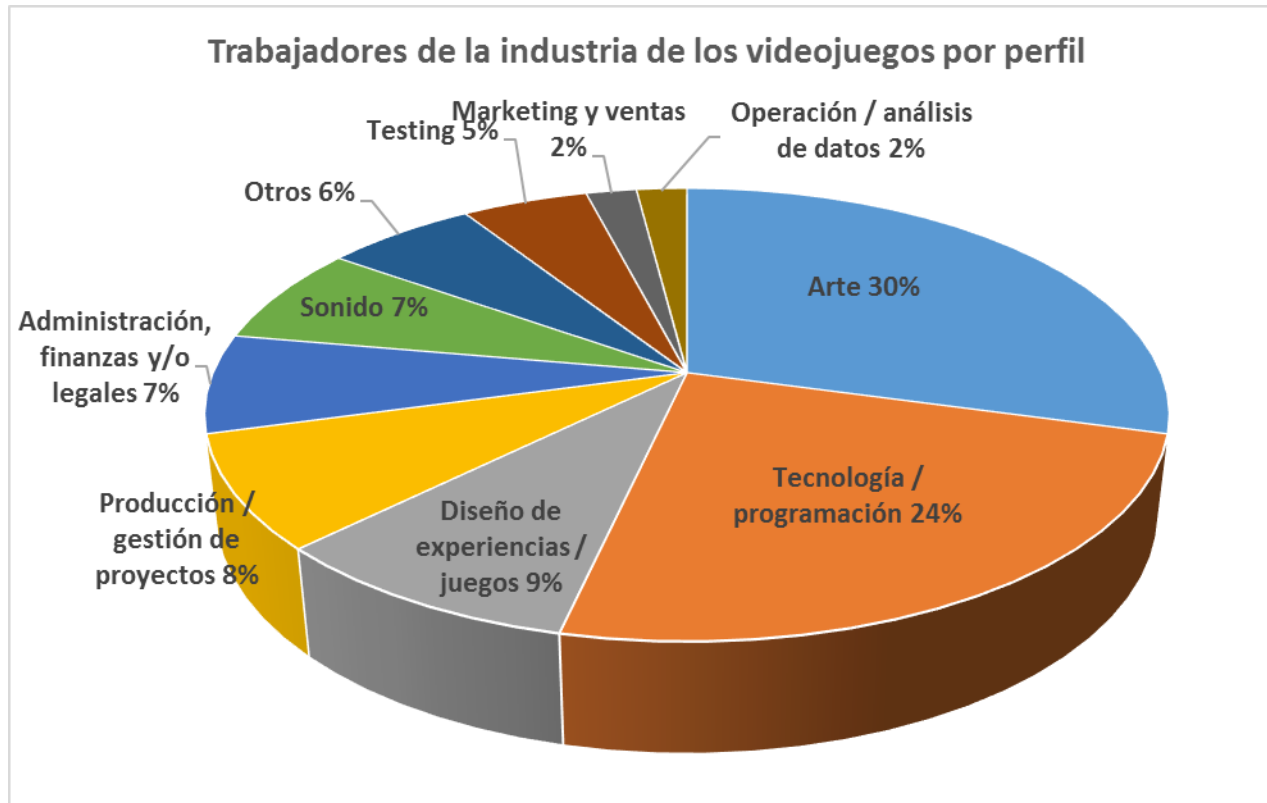


Trabajadores de la industria de videojuegos según tramo de edad



Encuesta a empresas 2016

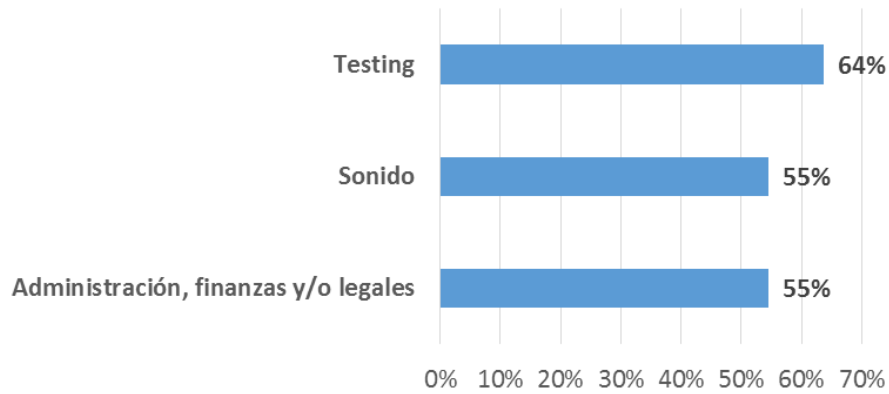
RR.HH.



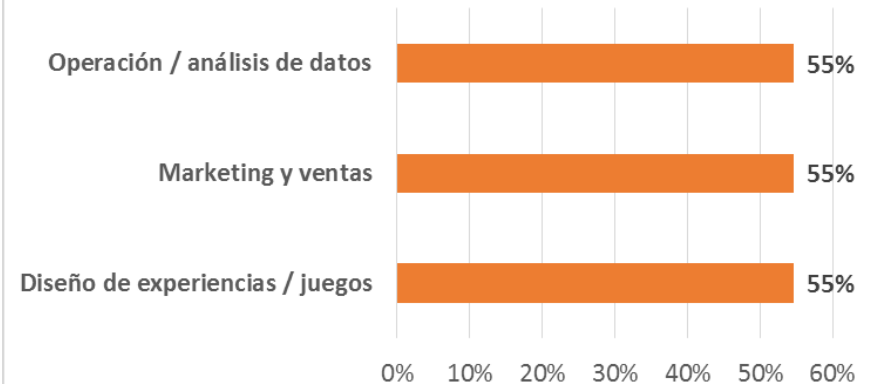
Encuesta a empresas 2016

RR.HH.

Grado de facilidad para contratar personal calificado en cada perfil: Muy fácil + Fácil

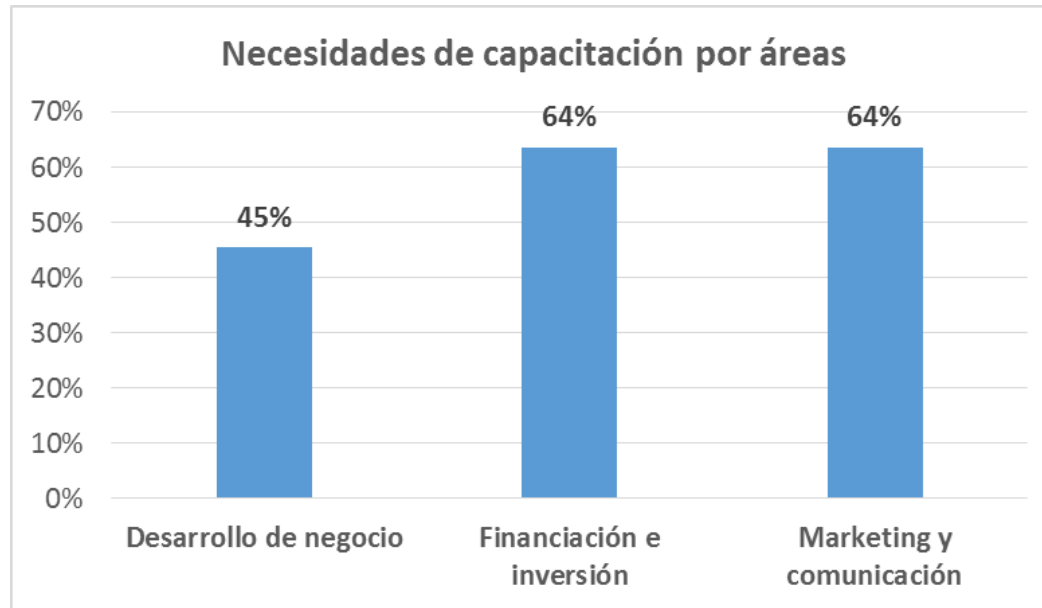


Grado de dificultad para contratar personal calificado en cada perfil: Muy difícil + Difícil



Encuesta a empresas 2016

RR.HH.



Acciones 2018



Acciones de la MESA

Elaborar e implementar el Plan de Promoción del sector de Videojuegos de Uruguay.

Promover el posicionamiento global de la industria uruguaya de Videojuegos.

Fomentar la internacionalización de las empresas.
Apoyar la participación en eventos internacionales.

Instrumentos de Promoción

- Instrumentos de fomento y promoción adecuados para la industria en sus diferentes etapas de crecimiento. Concursos y Convocatorias.
- Capacitación y ciclos de charlas. Atracción de expertos y referentes internacionales.
- Eventos específicos de la industria.



¡Game Dev Summit : 12 y 13 de diciembre de 2018!
Los esperamos



Convocatorias MIEM

CATEGORIA I – “VIDEOJUEGOS 2018”

- Beneficiarias: empresas cuya actividad principal y habitual sea la producción de videojuegos.
- Objeto: presentar un proyecto para la producción de un videojuego en la plataforma que se justifique. La temática de los videojuegos es libre.
- Importe a adjudicar: \$ 1.650.000.
- Plazo de ejecución: 10 meses
- Subsidio del 80 % del proyecto.

Convocatorias MIEM

CATEGORIA II - “DEMO CORTE VERTICAL”

- Objeto: proyectos para la creación de un demo tipo “corte vertical” de un videojuego. La temática de los videojuegos es libre.
- Beneficiarias: empresas cuya actividad sea la producción de videojuegos.
- Importe a adjudicar: \$ 600.000.
- Plazo de ejecución: 8 meses
- Subsidio del 100 % del proyecto.

Concurso Nacional de Videojuegos

- Beneficiarias: Personas con habilidades para el desarrollo de videojuegos en Uruguay.
- Premios: Asistencia a eventos internacionales referentes del sector, como Game Developer Conference. Dispositivos móviles.
- Categorías: Móvil, y PC/Consolas.

Casos Nacionales

“Super Scaloni” - Juan Pais y Maximiliano Maña.

Proyecto ganador del 12.º Concurso
Nacional de Videojuegos.



“Colossal” - Outbox S.R.L. (Pomelo Games)

Proyecto ganador de la Convocatoria
Categoría I - MIEM Dinatel 2017.



¡Muchas gracias!

secretaria.dinatel@miem.gub.uy

