

**PROVINCIA DE SANTA FE**

**CONSEJO FEDERAL DE INVERSIONES**

**ESTUDIO DE LAS CADENAS DE VALOR DE LAS INDUSTRIAS AUDIOVISUAL Y  
DE VIDEOJUEGOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE CON IDENTIFICACIÓN DE  
REQUERIMIENTOS PARA EL INCREMENTO DE SUS CAPACIDADES  
PRODUCTIVAS.**

**Anexo II**

**RELEVAMIENTO DE CADENAS DE VALOR DE LA INDUSTRIA  
VIDEOJUEGOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE.**

**JUNIO DE 2023**

**Cdor. ALFONSO C. GARCÍA**

**FUNDACIÓN OBSERVATORIO DEL SECTOR AUDIOVISUAL E  
INFOCOMUNICACIONAL**

## **Anexo II**

### **RELEVAMIENTO DE CADENAS DE VALOR DE LA INDUSTRIA VIDEOJUEGOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE. INFORME DE AVANCE DE RELEVAMIENTO**

Al momento se realizó un relevamiento de 13 casas de estudio, espacios de formación del sector de videojuegos y audiovisual en la provincia de Santa Fe. La nómina contempla tanto ofertas educativas de nivel universitario (UnRaf, UNL, UNR, UAI, ConiCet), como de Institutos de Nivel Superior (terciario).

Se realizó un listado de los referentes de la actividad y de las organizaciones, asociaciones, y cooperativas de mayor relevancia y peso en el sector. También se identificó a los actores de decisión (empleados públicos, y funcionarios de la provincia de Santa Fe que desarrollan programas, líneas de fomento, y actividades relacionadas a la industria mencionada).

Asimismo, se coordinaron, mediante correos electrónicos y mensajes de WhatsApp, días y horarios para realizar entrevistas virtuales (vía meet o zoom), con integrantes del mencionado listado. El criterio de selección de los actores fue establecido a partir de su rol como docentes, directores de carreras, cursos, tecnicaturas, capacitaciones etc, así como por su injerencia y capacidad de influir en los diseños y en la estructuración de las currículas formativas de las carreras y propuestas formativas.

De la citada nómina de empleados públicos y funcionarios de la provincia, se efectuó un relevamiento sobre nueve personas, de las cuales dos pertenecen al Ministerio de Cultura (área de Industrias Culturales), una al área de Films Comisión, otra, al área de Gobierno, dos a la Secretaría de Ciencia y Técnica y tres a municipios de las ciudades nodales de la provincia. De igual modo, se relevó el 100 % de empleados y funcionarios provinciales vinculados a este universo.

También se realizaron tareas de rastreo, contacto y entrevistas con estudios de videojuegos y con desarrolladores que trabajan de manera independiente en el sector, dentro de la provincia de Santa Fe. Luego, se constató que la provincia cuenta con cuatro estudios consolidados y reconocidos dentro del sector videojuegos. En cuanto al resto de los actores que integran el mercado a nivel provincial, se trata de desarrolladores autónomos o que trabajan en relación de dependencia, para empresas con sede fuera de la provincia o, incluso, en otros países.

Mediante estos trabajos, se logró identificar un universo poblacional disperso y difícil de contemplar en su totalidad, debido a las particularidades que presentan las tareas de los desarrolladores *freelancer*, que hacen muy difícil el acceso a la información.

En esta primera etapa se generó una base de datos con estudios y desarrolladores identificados, consignándose mails y teléfonos de contacto, para poder ubicarlos oportunamente. Considerando que se trata de una población no censada, dispersa y poco comunicada entre pares, se desarrolló un relevamiento por muestra intencional no probabilística, mediante la cual en primera instancia se contactó a los estudios de videojuegos de mayor peso en la industria, actores claves para el objeto ulterior de este estudio: la conformación de un hub del sector.

Una vez que se cubrió el reducido pero importante universo de estudios de videojuegos que se desarrollan en la Provincia, se continuó con el contacto a desarrolladores autónomos y a aquéllos que trabajan en relación de dependencia con empresas que están fuera de la provincia. Mediante esta modalidad, intentamos también incluir voces de actores con realidades distintas.

Al momento se han realizado entrevistas con todos los estudios existentes en la provincia de Santa Fe (dos de la Ciudad de Santa Fe, uno de Rosario y el restante, de Rafaela). También se efectuó una entrevista a una asociación civil que reúne desarrolladores *freelancer* o en relación de dependencia con empresas extranjeras y se estableció contacto con desarrolladores *freelancer*, con la intención de coordinar encuentros a la brevedad.

Todas las entrevistas fueron realizadas a través de la modalidad virtual Meet y contaron con la asistencia de la coordinadora general del relevamiento, Eva Menardi. En las reuniones participaron los directores ejecutivos de estas empresas, así como desarrolladores o encargados de la parte contable, dependiendo del estudio entrevistado.

Las entrevistas fueron semiabiertas, tendientes a identificar los rasgos generales de la empresa/estudio (cantidad de trabajadores y composición de los mismos, según formación y funciones, años de antigüedad de la firma, tipo de videojuegos que desarrollan) y las percepciones que actualmente se tienen sobre la realidad del sector de videojuegos, sus principales fortalezas y las dificultades que presenta la industria.

Asimismo, se consultó a los entrevistados qué políticas creen convenientes para favorecer la actividad a nivel regional y cuál es su valoración sobre las capacidades instaladas que el sector tiene en la provincia, sobre los recursos

humanos disponibles, las normativas que legalizan la actividad o situación de las instituciones existentes.

Por otra parte, indagamos sobre los perfiles de los estudiantes ingresantes y su relación estadística con los niveles de terminalidad de dichas formaciones. La intención es comprobar si los mismos se ajustan a los perfiles requeridos en el mercado laboral del sector VJ, que es el potencial que las instituciones educativas tienen en la formación de recursos humanos acordes a las demandas de ese mercado y su niveles de empleabilidad en la actualidad.