

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 IV

**MODELOS DE ENTREVISTAS PARA EL SECTOR
VIDEOJUEGOS**

JUNIO DE 2023

Cdor. ALFONSO C. GARCÍA

**FUNDACIÓN OBSERVATORIO DEL SECTOR AUDIOVISUAL E
INFOCOMUNICACIONAL**

Anexo IV

A.1- Entrevistas semiestructuradas para funcionarios públicos

¿Cuál es la realidad del sector de videojuegos en su ciudad?

¿Hay empresas de su ciudad que se dedican al tema? ¿Cómo las calificaría?

¿Cómo se forman los recursos humanos para el sector en su ciudad?

Universidades, formación, género

¿Qué actividades se desempeñan en su ciudad? Desarrollo, venta, gaming, actividad relacionada

¿Las empresas tienen actividades secundarias o compiten con otras actividades para los recursos humanos?

¿Qué políticas públicas lleva adelante su municipio para fortalecer el sector de videojuegos?

¿Qué políticas públicas se deberían llevar adelante desde Nación para fortalecer el sector de videojuegos?

¿Cuál es el impacto económico y social de la industria de videojuegos en la provincia?

¿Podrían referir/mencionar alguna productora o persona vinculada a la producción que sea pertinente para esta investigación?

A.2- Entrevista semiestructuradas para estudios

Comentame de tu empresa, hace cuánto tiempo están, cuántos personas forman parte del equipo y a qué se dedican, en qué ciudad se radican

¿Qué género/tipo de videojuegos suelen realizar?

¿Qué herramientas o softwares suelen utilizar para el desarrollo de un videojuego?

Una vez finalizado el videojuego, ¿cómo llevan a cabo el proceso de comercialización? (plataformas y exportación)

¿Cuál es el mercado de destino para la venta de videojuegos propios? ¿Cómo es el financiamiento?

¿Cómo difunden un videojuego?

¿Qué eventos tiene la provincia para fomentar la difusión de la industria?

¿Cómo podemos fortalecer el ecosistema de desarrolladores en Santa Fe? (saberes técnicos, modelos de negocios, propiedad intelectual) ¿Y la empresariedad?

¿Qué piensan de las normativas que existen en relación a la industria? ¿Reconocen impactos de las mismas (positivos o negativos)? ¿Dónde los detectan?

¿Qué obstáculos no permiten que la industria crezca?

¿Qué políticas públicas deben trabajarse en Santa Fe para fortalecer la industria allí?

¿Cuál es el impacto económico y social del sector en la ciudad/provincia?

¿Existen alianzas o colaboraciones con otras regiones o países para promover la internacionalización de la industria de videojuegos local?

¿Cuál es el contexto actual de la profesionalización de la industria de videojuegos en Santa Fe? ¿Qué ciudades o localidades están más involucradas con este sector?

¿Qué disciplina de la industria es la que tiene mayor demanda de profesionales trabajando?

¿En qué área del desarrollo faltan profesionales? ¿Cuáles son los perfiles más difíciles de conseguir?

Los profesionales, ¿suelen ser contratados bajo relación de dependencia o trabajan de manera freelance?

¿Cuáles son los conocimientos que consideran necesarios para la industria?

¿Cómo ven la perspectiva a futuro del estudio/empresa? ¿Consideras que tienen capacidad para aumentar la empresarialidad (contrataciones) o asociarse con algún estudio más grande a futuro?

¿Podrían referir/mencionar alguna productora o persona vinculada a la producción que sea pertinente para esta investigación?

A.3.1- Entrevista semiestructuradas para desarrolladores freelancer

Comentame de tu trabajo, sos trabajador independiente o estás dentro de una empresa

En la empresa en la que estás actualmente, ¿cómo se organizan? ¿Cuántas personas forman parte del equipo? ¿En qué se especializan? ¿De dónde es la empresa?

¿Qué género/tipo de videojuegos suelen realizar? ¿Qué herramientas o softwares suelen utilizar para el desarrollo de un videojuego?

¿La empresa se encarga de modelos business to business o tienen proyectos propios? ¿Sabes cómo llevan a cabo el proceso de comercialización? (plataformas y exportación)

Antes de estar trabajando donde ahora estás, ¿formaste parte alguna vez de alguna empresa santafesina? ¿Cuál? ¿Cómo fue eso? ¿Has intentado armar un emprendimiento o proyecto propio?

Si fuiste emprendedor del sector gaming, ¿encontraste alguna dificultad u obstáculo a la hora de llevar tu emprendimiento en la provincia?

¿Cómo podemos fortalecer el ecosistema de desarrolladores en Santa Fe? (saberes técnicos, modelos de negocios, propiedad intelectual) ¿Y la empresarialidad?

¿Qué pensás de las normativas que existen en relación a la industria? ¿Reconocen impactos de las mismas? ¿Dónde los detectan?

¿Qué políticas públicas deben trabajarse en Santa Fe para fortalecer la industria allí?

¿Cuál es el contexto actual de la profesionalización de la industria de videojuegos en Santa Fe? ¿Qué ciudades o localidades están más involucradas con este sector?

¿Qué disciplina de la industria es la que tiene mayor demanda de profesionales trabajando?

¿En qué área del desarrollo de un videojuego faltan profesionales? ¿O qué área te parece que sea necesario potenciar los recursos humanos y las capacidades técnicas disponibles?

Para vos, ¿cómo ven los desarrolladores la regulación laboral en la industria de videojuegos? ¿Los desarrolladores y demás profesionales buscan trabajo en relación de dependencia o prefieren el poder trabajar en modalidad freelancer?

¿Cómo ven la perspectiva a futuro del estudio/empresa? ¿Consideras que tienen capacidad para aumentar la empresarialidad (contrataciones) o asociarse con algún estudio más grande a futuro?

A.4 Entrevista semiestructuradas para Espacios de formación. Sector Videojuegos

0 - Cargo y funciones de la persona que vamos a entrevistar. (Si disponemos de la información de manera previa, sólo lo corroboramos.)

1 (3) ¿Cuál es su apreciación de la actual oferta educativa vinculado a la industria del videojuego? Utilidad, pertinencia y eficiencia.

2 (1) ¿Podría darnos su visión de la realidad del sector a nivel nacional y en la provincia?

3 (2) ¿Cómo esa realidad influye en la formación que las instituciones tienen que abordar?

4 ¿UD tiene conocimiento cómo se estructuró la currícula general de la carrera y el perfil del egresado? (Si entrevistamos a un profesor sin injerencia en la estructura gral de la carrera, consultar sólo por su materia)

5 ¿Ud conoce y podría comentarnos cuales son los perfiles educativos más requeridos por el mercado laboral?

6 ¿Piensa que las instituciones educativas forman recursos humanos acordes con la demanda del mercado laboral?

7 Teniendo en cuenta las inscripciones ¿puede describir cual es el perfil de los alumnos ingresantes?

8 ¿Qué tipo de infraestructura tecnológica se requiere para ofrecer este tipo de formación? ¿La institución cuenta con esa infraestructura?

9 ¿Cuántos egresados tiene la institución y qué proporción existe con la cantidad de ingresantes?

10 ¿Existe por parte de la institución un relevamiento de la empleabilidad de los egresados?

11 ¿Conoce qué otra institución o carrera educativa vinculada a la industria del videojuego existe en la provincia de Santa Fe? Si es así ¿Hay vínculo institucional o articulación?

12 ¿Cree que falta alguna propuesta formativa que el mercado está requiriendo?.

12. b ¿Crees que la formación dentro de la propia empresa puede dar respuesta a ciertas demandas del sector?

A.5 Entrevista semiestructuradas para referentes de observatorios, profesionales. Sector Videojuegos

0 - Cargo y funciones de la persona que vamos a entrevistar. (Si disponemos de la información de manera previa, sólo lo corroboramos.) Línea de investigación

2 ¿Podría darnos su visión de la realidad del sector a nivel nacional y en la provincia? Específicamente desde su línea de estudio se observan diferencias territoriales o es mas bien homogéneo el resultado?

3 (2) ¿Cómo esa realidad influye en la formación que las instituciones tienen que abordar?

4 ¿Usted conoce y podría comentarnos cuáles son los perfiles educativos más requeridos por el mercado laboral?

5 ¿Piensa que las instituciones educativas forman recursos humanos acordes con la demanda del mercado laboral?

6 ¿Puede describir cual es el perfil de los y las estudiantes que ingresantes a las carreras de videojuegos? (en general)

7 ¿Cuál es su apreciación de la actual oferta educativa vinculada a la industria del videojuego? Utilidad, pertinencia y eficiencia.

8 En relación al Observatorio de Videojuegos, podría comentarnos cuáles son los resultados que más llaman su atención en relación al campo de estudios al que pertenece?