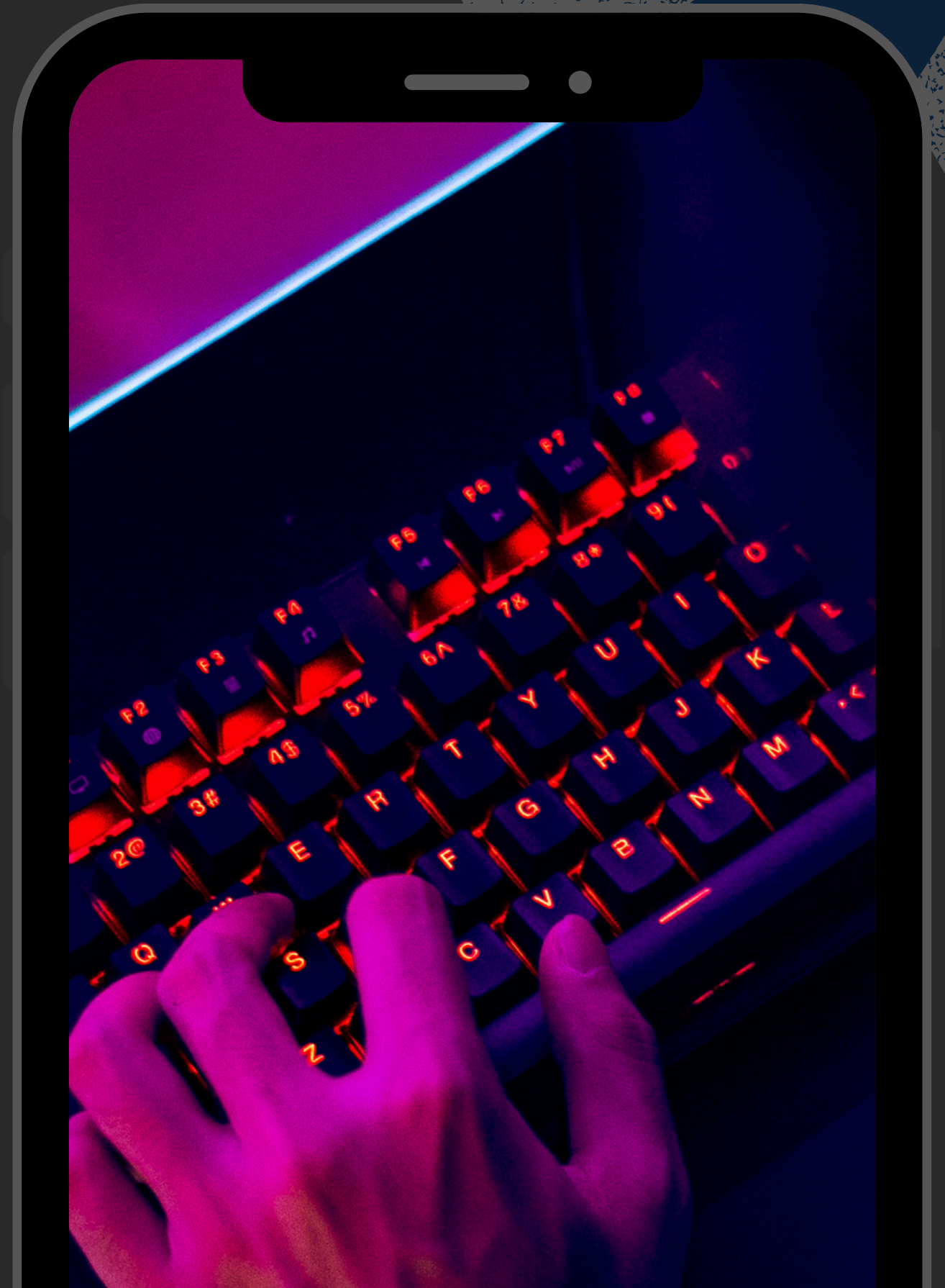


Exportación en Industria de Videojuegos

Entender el pipeline desde su creación a la exportación

Laia Bee
Pincer Games



Industria Videojuegos



Magnitud

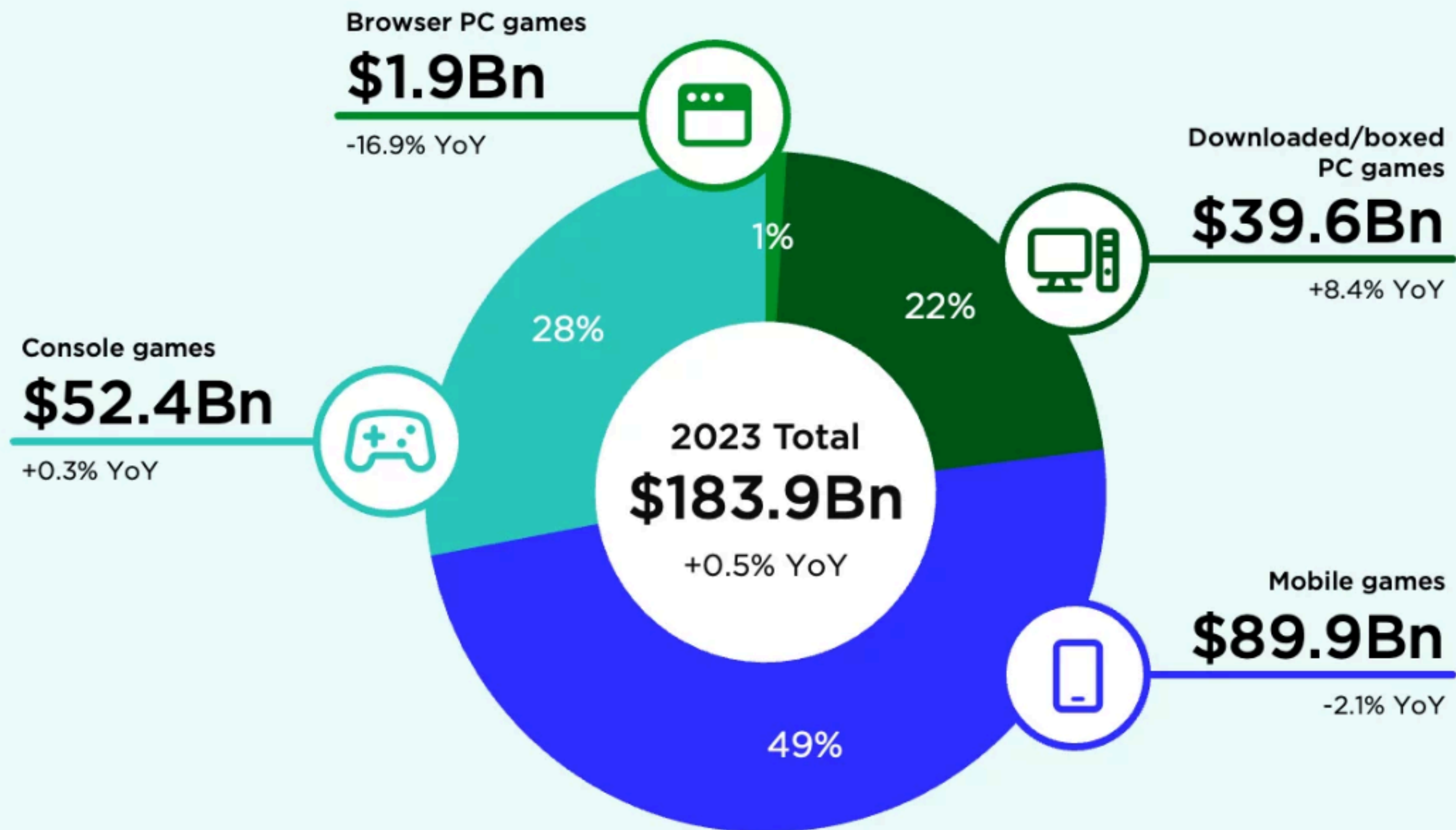
Industria de los videojuegos factura más que el cine y la música combinados



Audiencia

Los oscars tuvieron una audiencia de 16.6 millones VS 103 Millones de los Game Awards en 2023

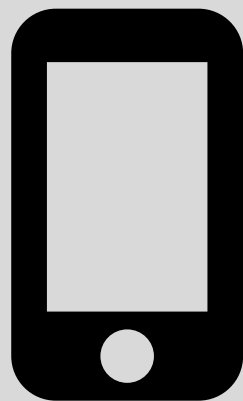
fuelle: Forbes



183.9 Mil Millones

Fuente: NEWZOO

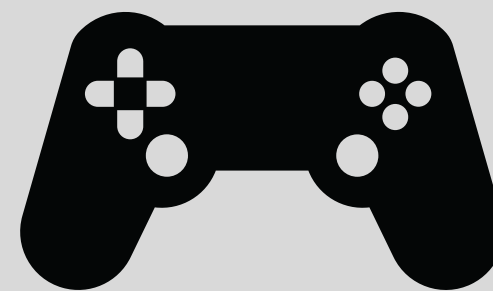
Plataformas



Mobile



PC / Laptop



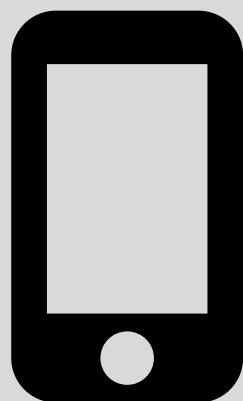
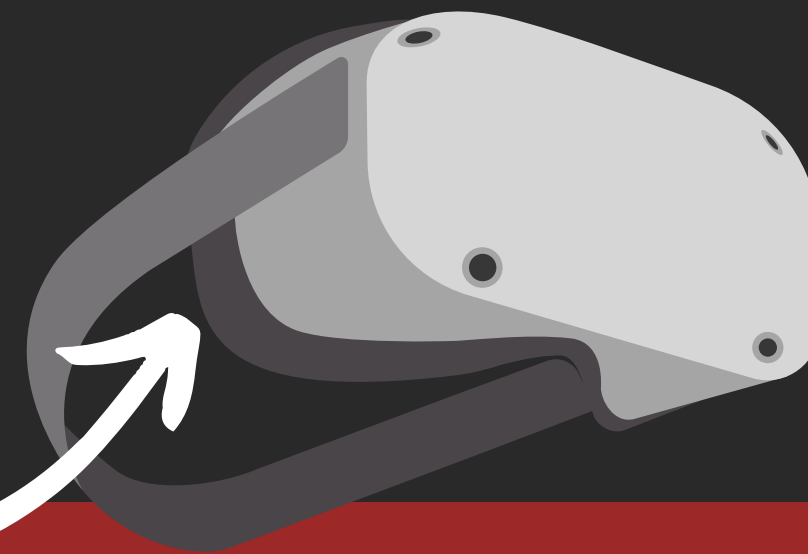
Console / handheld



WEB

Plataformas

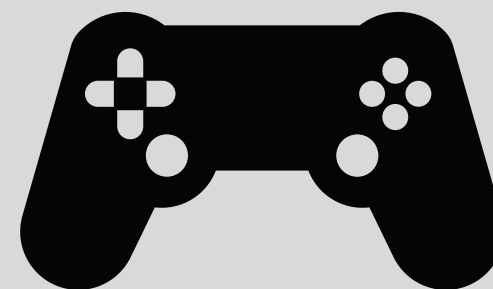
VR



Mobile



PC / Laptop



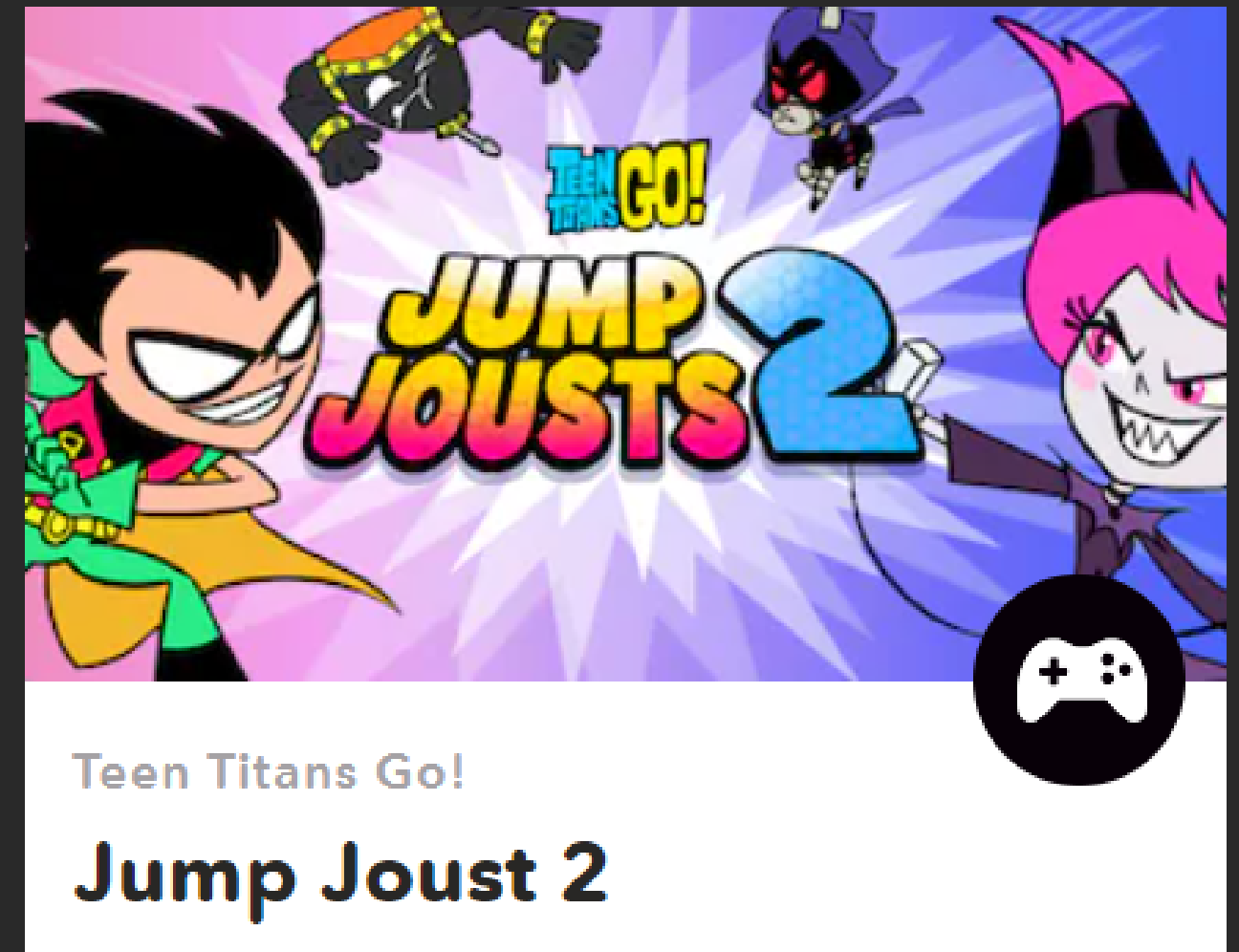
Console / handheld



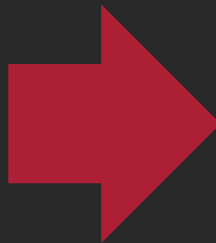
WEB

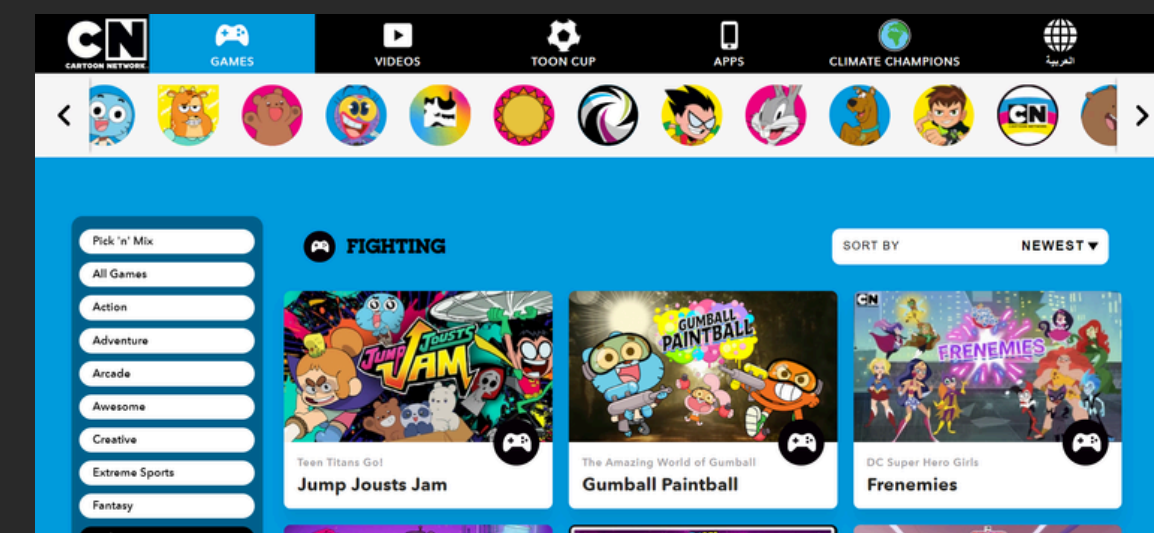
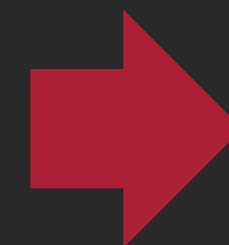
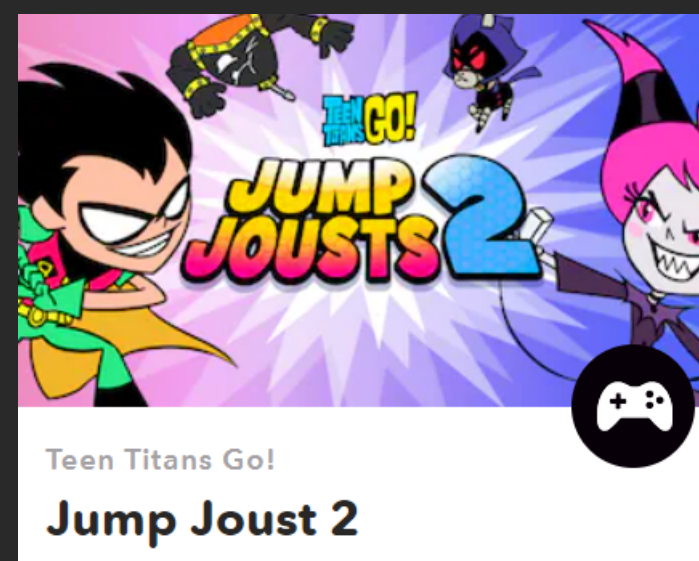
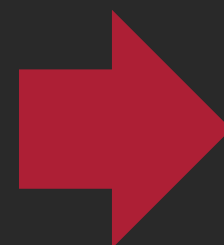
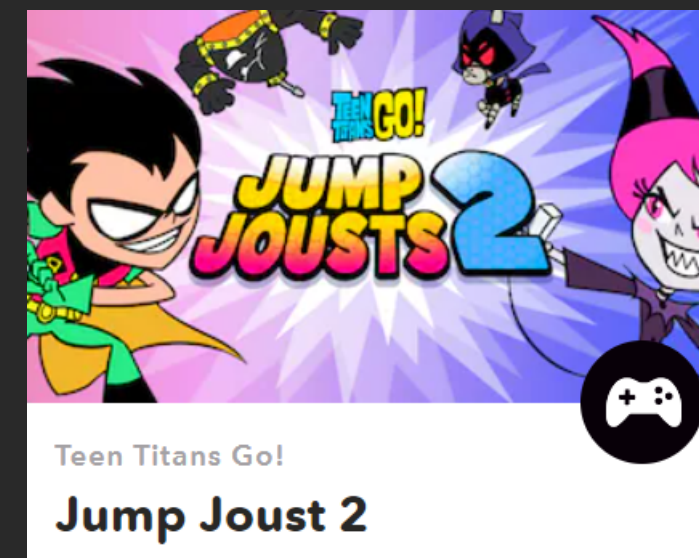
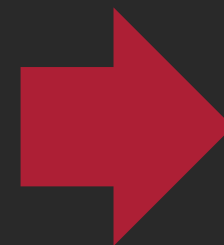
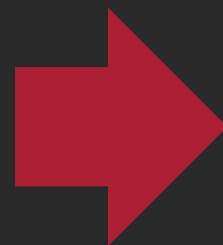


Desarrollo propio **VS** Servicios para terceros



CASO 1: Desarrollo de servicios para terceros





Ejemplos de servicios para terceros

CASO 2: Desarrollo interno



Desarrollo propio



PUBLISHERS



Publishers:

REVENUE SHARE

Porcentaje depende de la cantidad de dinero invertido. Se estila que sea a favor del desarrollador.

RECOUP

Es la recuperación de lo adelantado al desarrollador + esfuerzos internos previos.

IP

Algunos publishers quieren tener participación de la propiedad intelectual. En general se estila que no.



SELF-PUBLISHING

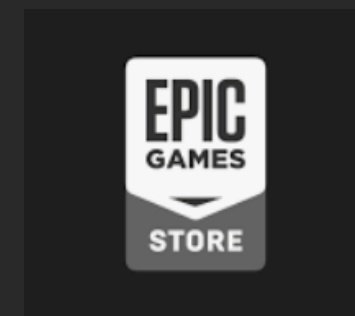
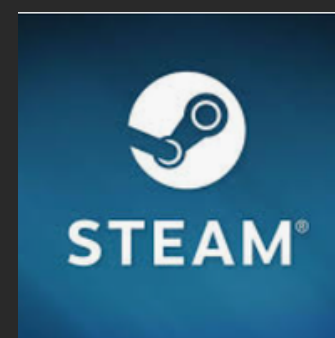


Desafíos de cada tienda de distribución

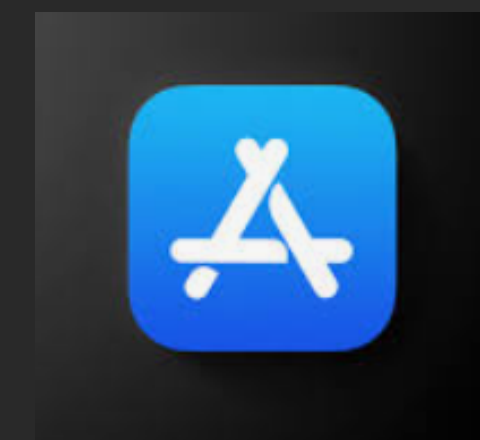
CONSOLA



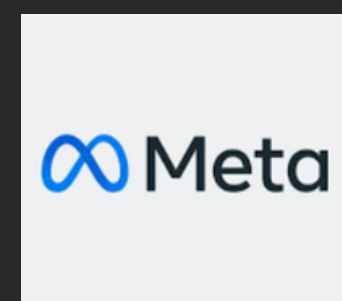
PC



DISPOSITIVOS MOBILE



VR



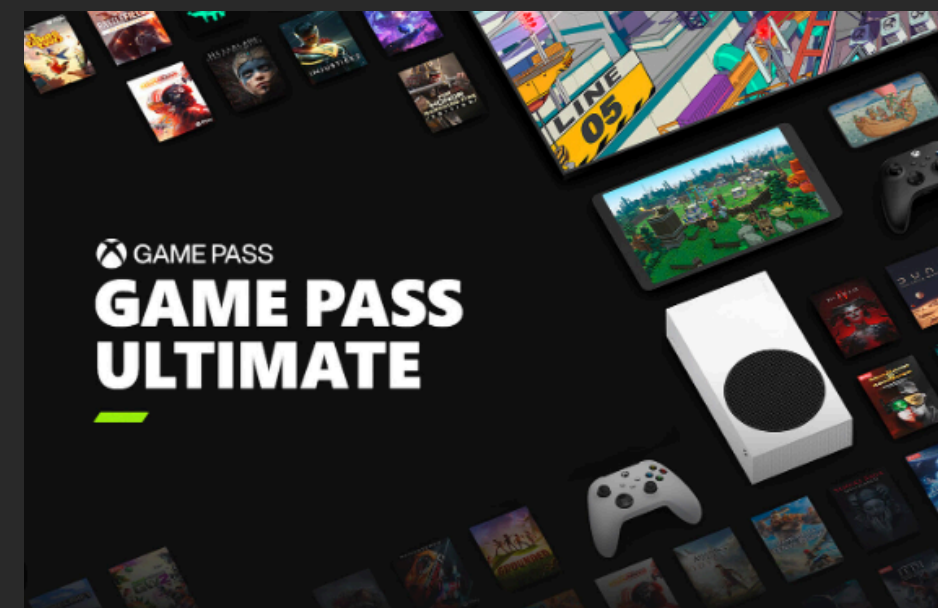
WEB



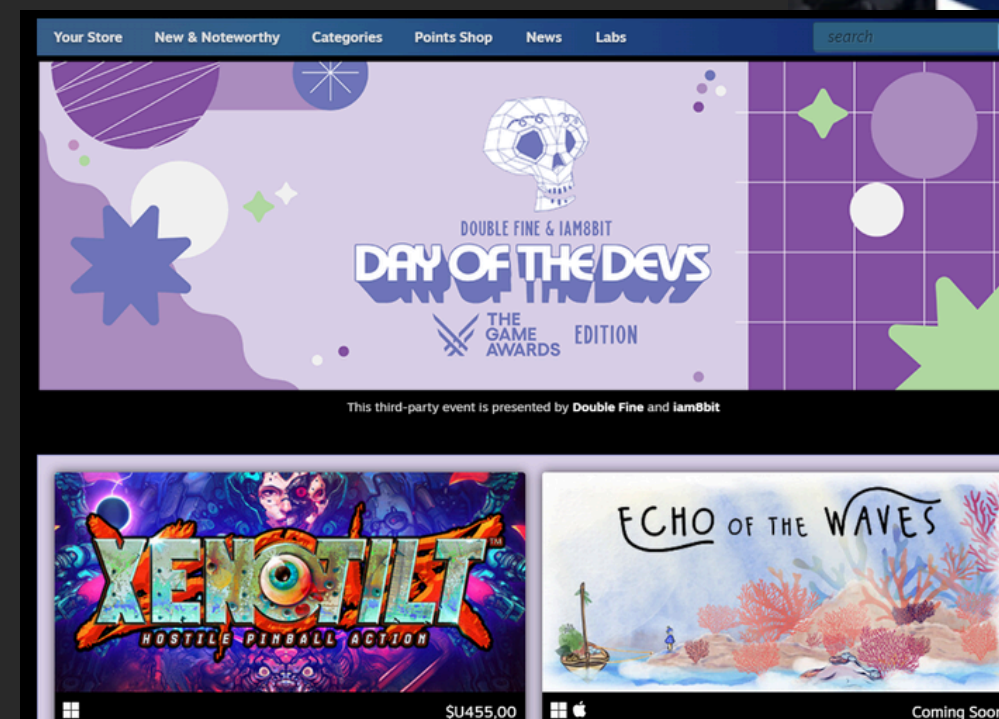
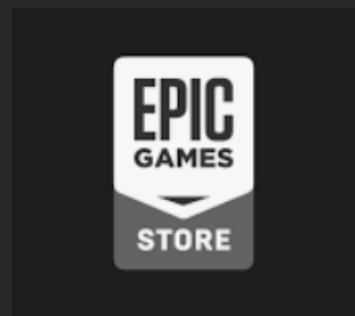
CONSOLA



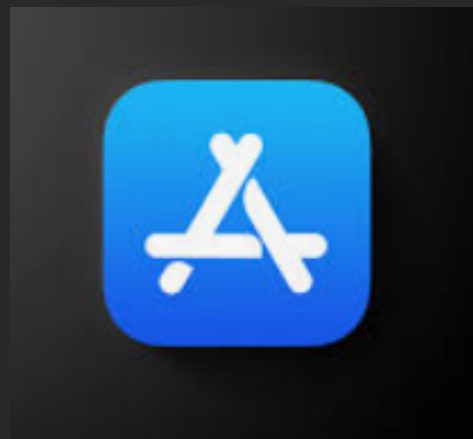
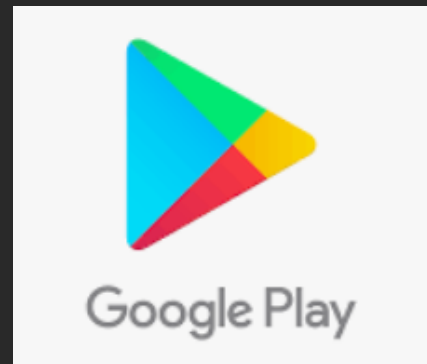
DEV KIT +
DOCUMENTACIÓN



PC



MOBILE



**Gaming Apps spent \$29B
on user acquisition in
2023, 40% to U.S. |**



VR





**SOLO
INDIE
DEV**



EQUIPOS AAA



Los desconocidos
éxitos de los
estudios de América
Latina y el Caribe



Países referentes en Latinoamérica

Brasil

66,3 millones
de jugadores¹²

México

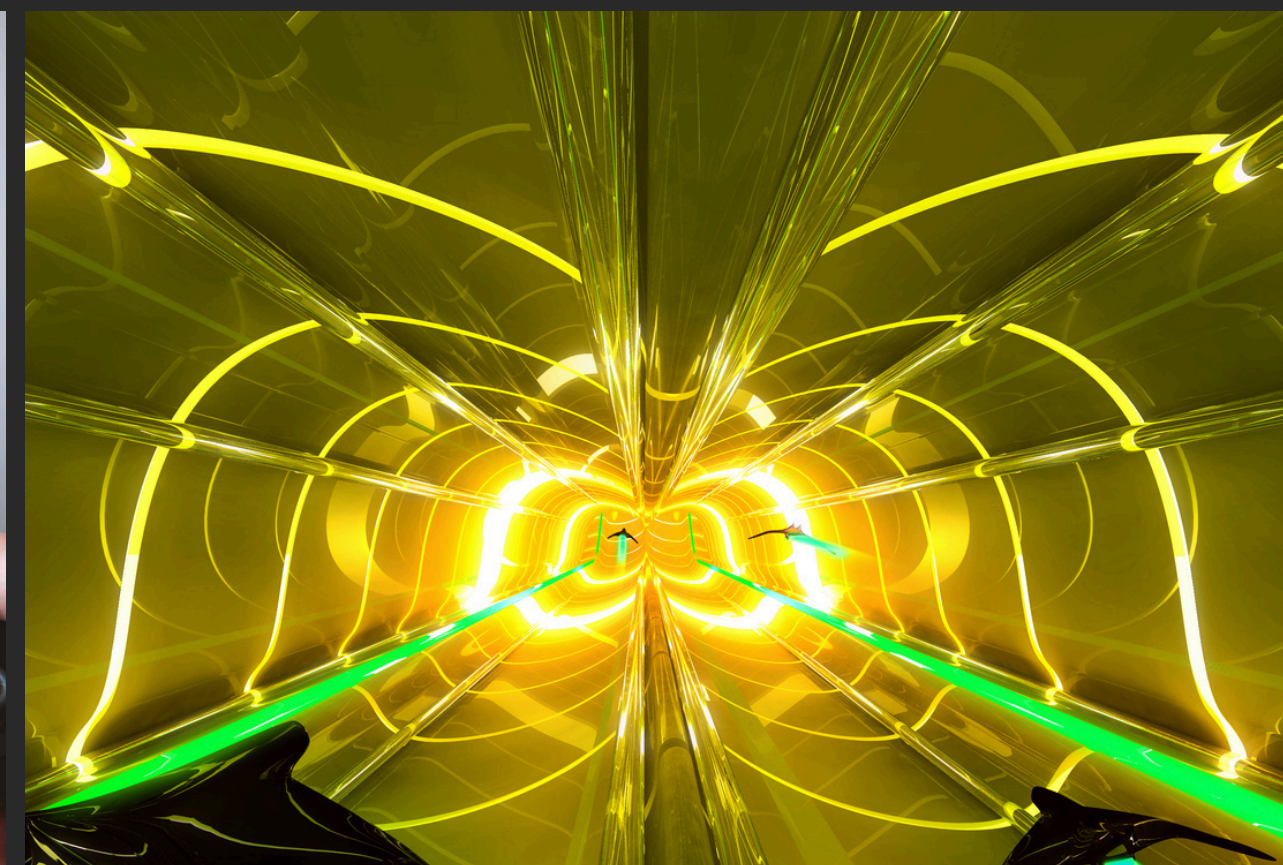
49,2 millones
de jugadores¹³

Argentina

18,5 millones
de jugadores¹⁴



Políticas públicas y oportunidades para exportación



Caso: Uruguay



Caso: Uruguay

- Entre 2014 y 2018 hubo un crecimiento del 100% del sector
- Empresas internacionales se establecieron en Uruguay
- A pesar de la poca cantidad de población Uruguay destaca a la par del resto de America Latina





LATAM VIDEO GAMES FEDERATION

ADVA (Argentina)

BGD (Bolivia)

Abragames (Brazil)

VG Chile (Chile)

COVA (Colombia)

ASODEV (Costa Rica)

AVES (El Salvador)

AMDV (México)

CVA (Perú)

PRGDA (Puerto Rico)

IGDA Paraguay (Paraguay)

CAVI (Uruguay)

GRACIAS



laia@pincergames.com