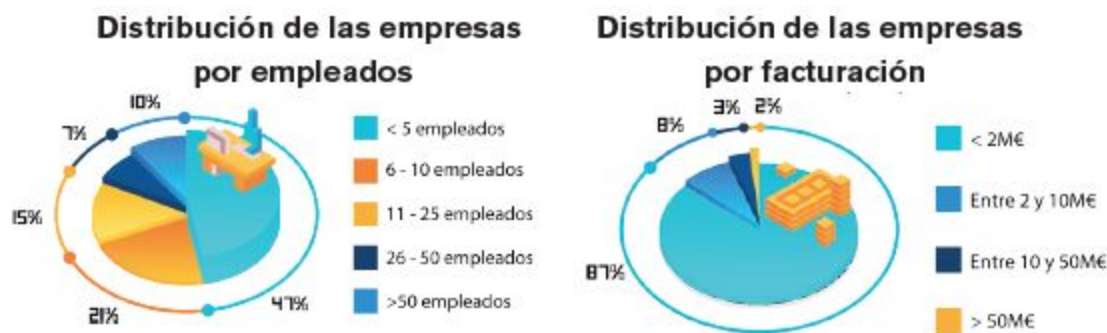


## Contexto

El videojuego ha sido, desde sus inicios hace más de 40 años, una industria a tener en cuenta en nuestro país. A pesar de que, tras salir de la conocida como [Edad de Oro del software español](#) a principios de los 90 —época en la que España fue el segundo país con mayor producción de software de entretenimiento en Europa, superada únicamente por Reino Unido— la industria nacional atravesó un futuro incierto, en los últimos años el sector del entretenimiento digital **ha experimentado de nuevo un *revival* en nuestras tierras**. Estamos hablando de que, según datos de [AEVI](#), solo el videojuego supera ampliamente en ingresos (1359 millones de euros) al cine y la música juntos. El montante de jugadores asciende a 15'8 millones, y dedican una media de 6'6 horas a la semana a los videojuegos. España es, además, uno de los países que más impulsa los deportes electrónicos (eSports), contando con empresas, organizaciones y eventos dedicados única y exclusivamente a esta modalidad, como [LVP](#), [Gamergy](#) o incluso [Movistar](#).

## Punto de partida

Con estos precedentes, la generación de puestos de trabajo interseccionales y la demanda de perfiles muy específicos es inevitable. Sin embargo, y aunque se estima una **existencia de aproximadamente 8000 empleos directos**, lo cierto es que la industria del desarrollo de videojuegos nacional todavía necesita un impulso por varios frentes para establecerse en condiciones —por cada puesto generado se generan 2,6 en otros sectores—. Por un lado, estamos hablando de una industria en la que la amplia mayoría de las 450 empresas de desarrollo están formadas por menos de 5 empleados (el 47%) y el 87% factura menos de dos millones de euros al año.

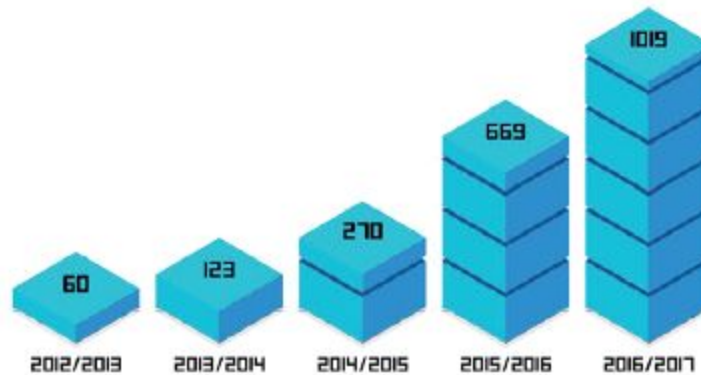


Fuente: Elaboración Propia. Encuestas DEV 2017

Por otro lado, y a modo de hipótesis, **se plantea el riesgo de que exista una burbuja en formación en el sector videojuegos en España**. Actualmente en nuestro país hay una [oferta formativa](#) en el sector enorme, pero igual de enorme es el sobre qué porcentaje de egresados es absorbido por el tejido empresarial. Según estimaciones de DEV, ahora mismo hay en torno

a 6000 estudiantes cursando formaciones sobre videojuegos, lo que despierta muchas incógnitas sobre su futuro.

### **Evolución del alumnado matriculado en el Grado Oficial en Diseño y Desarrollo de Videojuegos**



Fuente: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

Para corroborar estas inquietudes, determinar quiénes son nuestros públicos y dar una estimación más fidedigna del estado de la industria, se realizó una [encuesta pública](#) en Google Forms.

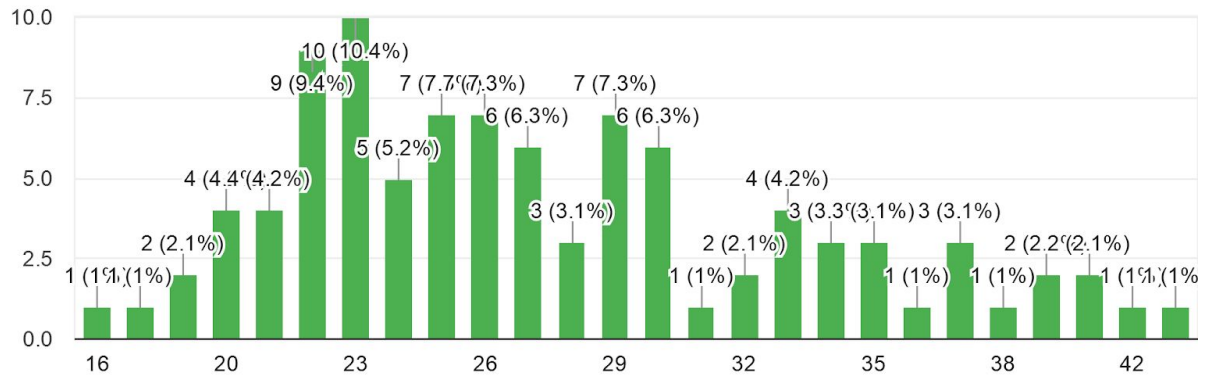
Investigación: resultados y conclusiones de la encuesta “Búsqueda y perspectivas de empleo en el sector de desarrollo de videojuegos”

La encuesta, creada el 15 de diciembre de 2018, fue concebida para responder a las siguientes cuestiones:

- ¿Qué percepción tienen los stakeholders y el público general de la industria de los videojuegos?
- ¿Qué interés profesional suscita el sector?
- ¿Qué herramientas se utilizan para buscar empleo en el sector?

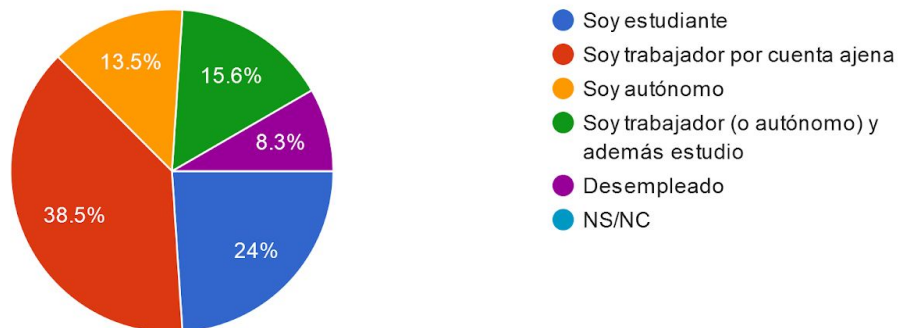
## ¿Cuántos años tienes?

96 respuestas



## ¿Con qué situación laboral te identificas?

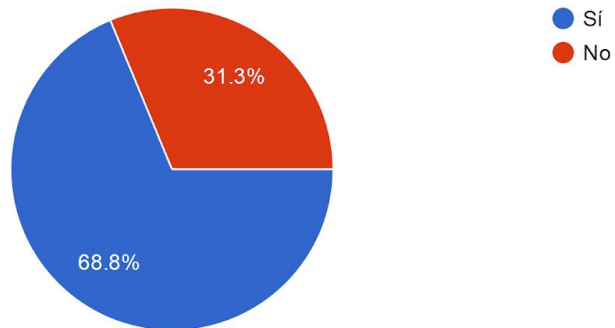
96 respuestas



A pesar de haberse lanzado públicamente y tener un espectro amplio de edades, el grueso de la muestra es adulto, entre los 22 y los 30 años, y pivota entre estudiar, trabajar, o ambas cosas a la vez.

Independientemente de tu formación y/o situación actual, ¿Estás, has estado buscando o tienes intención de ... sector de desarrollo de videojuegos?

96 responses

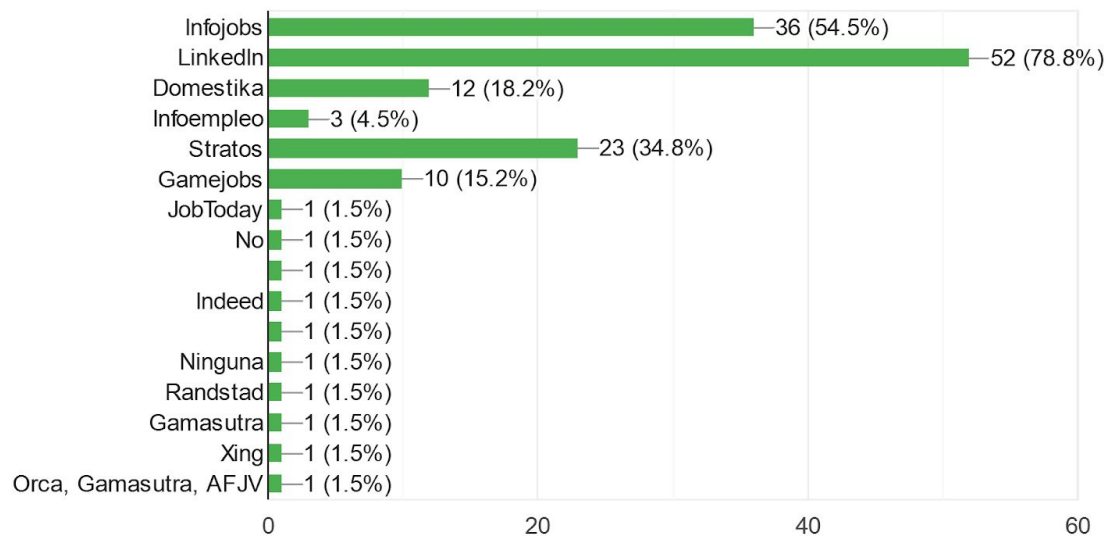


Más de dos tercios de los encuestados muestra o ha mostrado intención en algún momento de su vida profesional por la industria de los videojuegos.

Entre aquellos que han realizado algún estudio o han buscado trabajo en la industria (66 personas)

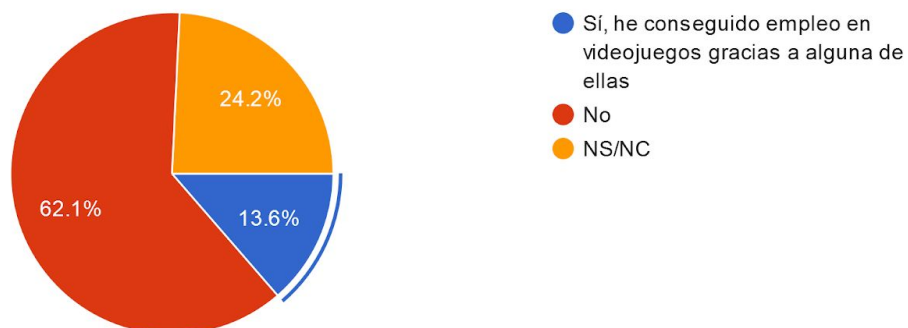
¿Has utilizado alguna de las siguientes plataformas de búsqueda de empleo?

66 responses



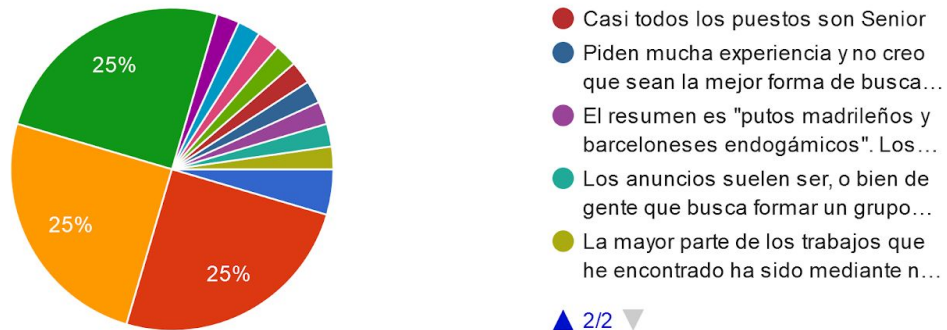
¿Han ayudado las plataformas mencionadas anteriormente en tu búsqueda de empleo en desarrollo de videojuegos?

66 responses



## Si en la anterior pregunta has contestado 'No', ¿Cuál crees que es el motivo?

44 responses



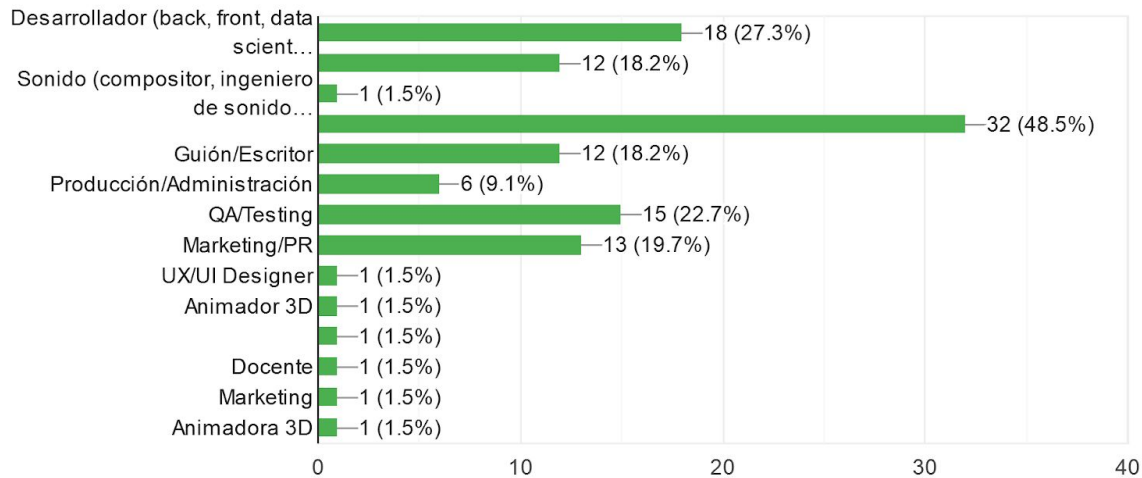
Entre las herramientas utilizadas para buscar empleo, las referentes son Infojobs y LinkedIn, seguidas de Stratos, un portal especializado en la publicación de ofertas de empleo relacionadas con el sector de los videojuegos. La web de scrapping Gamejobs también cuenta con una popularidad reseñable en la muestra.

Sin embargo, a la amplia mayoría de encuestados (62'1%) no les ha resultado útil ninguna de estas herramientas. Tan solo un 13,6% ha conseguido empleo gracias a alguna de ellas. Entre los motivos que pudieran responder a estos resultados, hay una diversidad de opiniones, pero las más reseñables son:

- Estas plataformas no son adecuadas para este sector
- Se requieren perfiles muy específicos
- La industria aún está creciendo
- El networking funciona mejor

## ¿Con qué perfil te identificas? (puedes elegir más de uno)

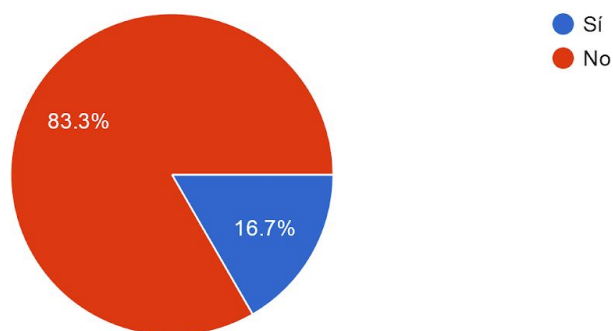
66 responses



Entre los perfiles con mayores coincidencias, el que más es el de diseñador (game designer), seguido por el de desarrollador, y el de QA/Testing. El perfil de game designer es de los más específicos dentro de la industria, y paradójicamente en los que menos oportunidades laborales se encuentra dentro de nuestro país.

## ¿Crees que hay una absorción proporcional de estudiantes en el mundo laboral del desarrollo de videojuegos?

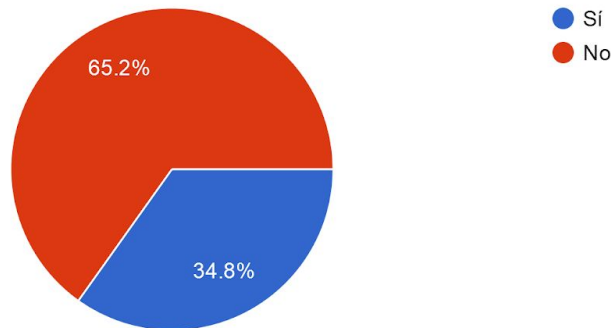
66 responses



La mayoría de encuestados se muestra rotundo: no hay una absorción proporcional de estudiantes de desarrollo de videojuegos dentro del tejido empresarial de nuestro país.

Siendo o habido siendo estudiante, ¿te sientes o sentiste estar preparado con tu formación para afrontar la vida...industria de desarrollo de videojuegos?

66 responses



Más del doble de encuestados afirmó no sentirse preparado con la formación recibida.

**Entre aquellos que trabajan o han trabajado en la industria (33 personas)**

¿Has encontrado trabajo en la industria de los videojuegos en el perfil que querías?

33 responses



Entre los encuestados, el 60'6% afirma haber encontrado trabajo en el puesto que quería. Sin embargo, hay otras opciones reseñables, entre las que destaca el interés y adaptabilidad por otros perfiles, la falta de comodidad en el puesto actual, o la opción de crear una empresa propia.



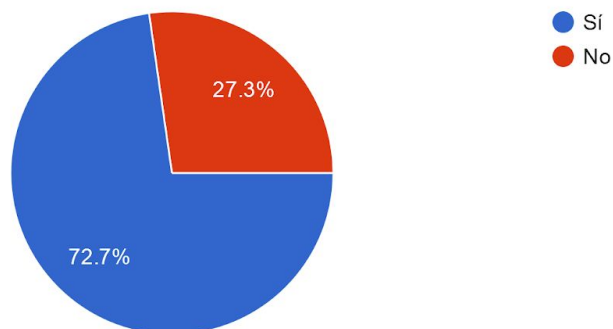
## ¿Has encontrado trabajo en la ubicación que querías?

33 responses



## ¿Te plantearías moverte al extranjero si las condiciones mejoraran?

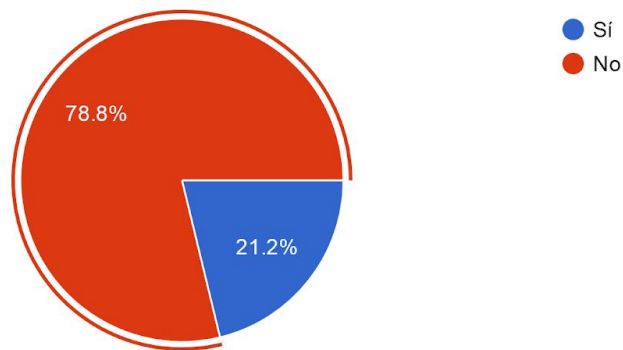
33 responses



Sobre estas preguntas, se pueden sacar varias conclusiones. En primer lugar, que aquél que busca trabajo en esta industria debe estar dispuesto a algún tipo de movilidad. En segundo lugar, que, extendiendo de la primera conclusión, no es descabellado moverse al extranjero, tal vez motivados por unas condiciones profesionales mejores. Esta última aseveración la confirma los resultados de la siguiente pregunta:

¿Crees que los salarios y las condiciones del desarrollo de videojuegos son equiparables a otros sectores?

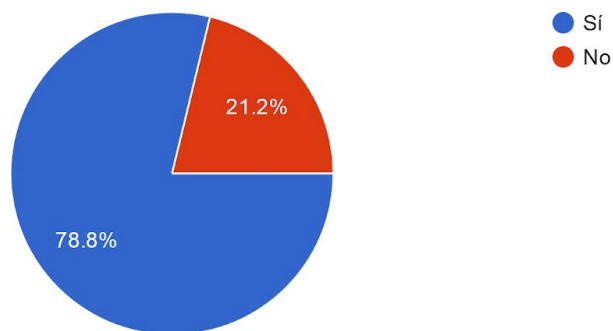
33 responses



Hay una percepción generalizada en el sector de que aún queda mucho por hacer, y las condiciones son buena prueba de ello.

En general, ¿Te sientes satisfecho con tu puesto de trabajo?

33 responses

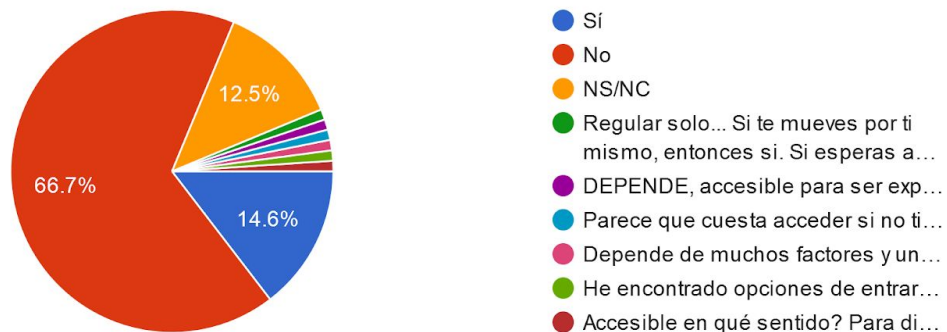


Con todo, la mayoría de encuestados se encuentra satisfecho en su posición actual.

## Opiniones generales sobre la industria

¿Crees que la industria de los videojuegos es, en términos generales, accesible?

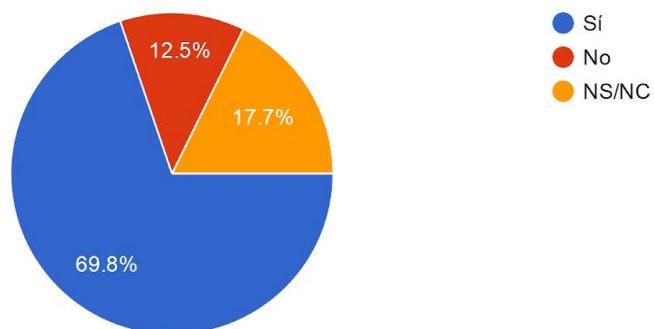
96 responses



La sensación general entre los encuestados es que la industria es hermética. Entre las respuestas más ampliadas se encuentra que la industria es “extremadamente inestable” o “difícil para llevar una vida independiente”.

¿Crees que hay una burbuja dentro de la formación en videojuegos en España?

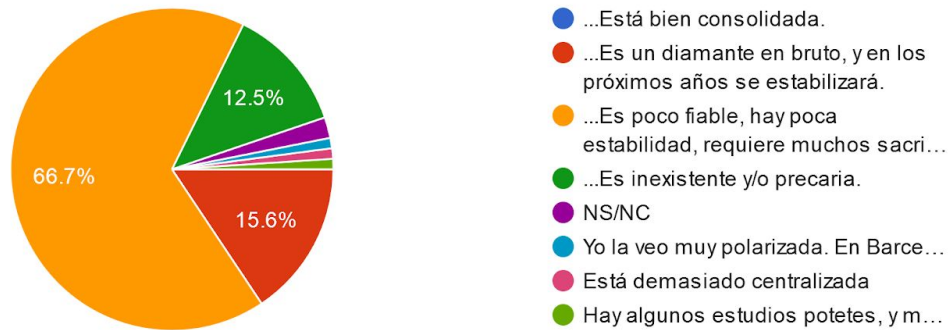
96 responses



La amplia mayoría opina que, efectivamente, hay una burbuja en la formación profesional del sector de desarrollo de videojuegos en España.

## Elige la opción que más se ajuste a tu perspectiva: La industria del desarrollo de videojuegos en España...

96 responses



Dos terceras partes de los encuestados sentencia que la industria “...Es poco fiable, hay poca estabilidad, requiere muchos sacrificios y tener contactos”.

### Propuesta de valor

- Ofrecer un espacio que permita profesionales y estudiantes del sector encontrar empleo con mayor facilidad y fiabilidad.
- Ofrecer, a su vez, un espacio a empleadores donde puedan publicar sus ofertas con mayores criterios de filtrado.
- Potenciar las posibilidades de encontrar trabajo en sesiones de networking

### Stakeholders

A priori, los stakeholders serían:

- Estudiantes de alguna especialización/formación en videojuegos)
- Estudiantes (de otros sectores: programación, diseño, marketing, publicidad...)
- Empleados de empresas de videojuegos
- Empleados de empresas de otros sectores
- Empresas desarrolladoras y editoras (publishers) de videojuegos
- Empresas de trabajo temporal
- Agencias de publicidad

### Objetivos SMART:

- Mejorar los filtros y posibilidades de búsqueda de empleo en el sector videojuegos (midiendo las opciones de búsqueda de nuestros competidores)
- Aumentar el número de empresas en España que presenten ofertas de trabajo mediante nuestra plataforma (midiendo en un período de tiempo el número de ofertas nuevas en su base de datos).

### Características de la APP:

- Filtrado de perfiles efectivo
- Sencillez de uso
- Posibilidad de diseñar portfolio
- Búsqueda de empleos según aptitudes, conocimientos, ubicación, salario, condiciones
- Alertas cuando sale una oferta que te interesa
- QR Code con el perfil de usuario/portfolio

Puntos de dolor

Mapa de empatía (mejor que el User Journey)

Estudio de diario

Investigación contextual

Entrevista por texto

- 1.- Benchmark de competencia
- 2.- Investigación de usuario
- 3.- User Journey Map / Experience Map