

# PMS

# Estudio de Mercado Servicios de Desarrollo de Videojuegos en India

Julio 2013

Documento elaborado por la Oficina Comercial de Chile en Nueva Delhi - ProChile

**pro|CHILE**  
IMAGINA · CRECE · EXPORTA



# I. Tabla de contenido

I. ....	1
I. Tabla de contenido .....	2
II. Resumen Ejecutivo .....	4
1. Nombre y descripción del servicio .....	4
2. Estrategia recomendada .....	4
2.1. Evaluación de oportunidades en el mercado para el servicio ( <i>en base análisis FODA</i> .....	4
2.2. Recomendaciones para el proveedor nacional .....	4
2.3. Análisis FODA.....	4
III. Descripción general del mercado importador .....	5
1. Tamaño del mercado.....	5
2. Crecimiento en los últimos 5 años.....	6
3. Estabilidad económica, política, institucional y seguridad jurídica del mercado .....	6
4. Política nacional y marco legislativo aplicable al sector servicios .....	7
5. Disponibilidad de instrumentos financieros locales para la adquisición de servicios desde el exterior.....	7
6. Políticas y normativas respecto de las compras públicas de servicios .....	7
7. Infraestructura y telecomunicaciones disponibles .....	7
8. Principales mega-proyectos programados o en ejecución que inciden en la demanda de servicios .....	8
9. Participación del sector privado en las principales industrias de servicios .....	8
IV. Descripción sectorial del mercado importador .....	8
1. Comportamiento general del mercado.....	8
2. Proporción de servicios importados.....	9
3. Dinamismo de la demanda .....	9
4. Canales de comercialización .....	9
5. Principales players del subsector y empresas competidoras .....	9
6. Marco legal y regulatorio del subsector .....	9
V. Competidores .....	9
1. Principales proveedores externos .....	9
VI. Obstáculos a enfrentar por los exportadores de servicios .....	10
VII. Indicadores de demanda para el servicio .....	10
VIII. Opiniones de actores relevantes en el mercado.....	10
IX. Recomendaciones de la Oficina Comercial sobre la estrategia comercial en el mercado ..	11

X. Contactos relevantes.....11

XI. Fuentes de información (*Links*).....11

# II. Resumen Ejecutivo

## 1. Nombre y descripción del servicio.

Servicios de desarrollo de videojuegos.

## 2. Estrategia recomendada

### 2.1. Evaluación de oportunidades en el mercado para el servicio (*en base análisis FODA*)

El mercado Indio ofrece muchas oportunidades, sobre todo en los videojuegos de internet y de los móviles. Con un aumento de 16% de la demanda cada año y con los nuevos usuarios de los smartphones que están aumentando día al día, la oportunidad de negocios es creciente.

Por otro lado, las empresas indias también han avanzado bastante en este sector y están exportando los servicios a muchos operadores de móviles y a muchos sitios de juegos de internet. Se necesita un esfuerzo en la innovación de programación de los videojuegos y en niveles de los gráficos. Lo bueno es que el mercado es accesible por internet y cualquiera aplicación del videojuego que sea atractiva va a ser captada por consumidores, sobre todo por los jóvenes en el internet.

### 2.2. Recomendaciones para el proveedor nacional

El modo más usado de comprar los videojuegos es por las descargas desde el Google store para Android y/o desde I-store para el Iphone. Un videojuego que está disponible en estos sitios va a estar disponible en India también.

### 2.3. Análisis FODA

		Factores Internos	
		Fortalezas	Debilidades
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo gubernamental.</li> <li>• Nuevos start-ups con alto nivel de entusiasmo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Industria relativamente pequeña</li> </ul>
Factores Externos	<b>Oportunidades</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actualmente, el mercado indio de videojuegos está creciendo a tasas de un 16% anual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El uso óptimo de la infraestructura que existe en Chile para el desarrollo de este servicio.</li> <li>• Enfocarnos más en los videojuegos de móviles que es el sector más creciente en India.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promocionar la innovación de los programadores chilenos</li> </ul>
	<b>Amenazas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto nivel de las habilidades de las empresas Indias en este sector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanzar más cursos en las universidades enfocado en el desarrollo de videojuegos, animación y gráficos.</li> <li>• Promoción de la tecnología chilena en las ferias para que sea más conocida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en los eventos locales e internacionales.</li> </ul>

## III. Descripción general del mercado importador

### 1. Tamaño del mercado

India es un mercado emergente y garantiza una expansión enorme. En el año 2012 la industria de videojuegos llegó a USD 227 millones registrando un 16% de crecimiento respecto del 2011. Se prevé la expansión de la industria de videojuegos a USD 776 millones en el año 2017.

## 2. Crecimiento en los últimos 5 años



Fuente: Reportaje KPMG, [www.mcvindia.com](http://www.mcvindia.com)

## 3. Estabilidad económica, política, institucional y seguridad jurídica del mercado

India, es una República Democrática Socialista Soberana, con un sistema parlamentario de gobierno. La República se basa en la constitución que entró en vigor el 26 de enero de 1950. El Presidente de India es la cabeza constitucional del ejecutivo de la Unión. Sin embargo, el verdadero poder ejecutivo radica en el Primer Ministro, que con su Consejo de Ministros actúa como entidad superior para asesorar al Presidente, que actuará de acuerdo con tales directrices. Del mismo modo, en los Estados, el Gobernador es la cabeza del ejecutivo, pero es el Consejo de Ministros con el Primer Ministro como máximo representante, quién actúa como poder ejecutivo. El Consejo de Ministros de un estado es colectivamente, responsable ante la Asamblea Legislativa.

India es una República Federal compuesta por 28 Estados Independientes liderados por su Primer Ministro ('Chief Minister') y su Consejo de Ministros y 7 Territorios de la Unión, estos últimos son administrados por el Gobierno Central.

En cada Estado, el representante del Gobierno es el Gobernador.

República Federal

Jefe de Estado-Presidente (Sr. Pranab Mukherjee – Presidente Actual)

Jefe Administrativo – Primer Ministro (Sr. Manmohan Singh – Primer Ministro Actual)

Capital

Nueva Delhi

Organización territorial

28 estados y 7 uniones territoriales

Población:	1.220.200.000 (2012 est)
Estructura Etaria:	
0-14 años:	29,7% (Hombres 187.450.635/Mujeres 165.415.758)
15-64 años:	64,9% (Hombres 398.757.331/ Mujeres 372.719.379)
65+ años:	5,5% (Hombres 30.831.190/ Mujeres 33.998.613) (2011 est.)
GDP (PPP)	USD 4.600 billones

#### 4. Política nacional y marco legislativo aplicable al sector servicios

El desarrollo de los videojuegos prevalece en el sector privado y el gobierno no dicta ninguna política especial para los videojuegos sino que el contenido de videojuegos no debe ofender ningún sentimiento de ninguna religión o grupo de personas en India. El gobierno no apoya directamente a este sector pero el NASSCOM (Asociación de Empresas de Software y Servicios) reconocido por el gobierno, tiene un foro dedicado a los videojuegos.

#### 5. Disponibilidad de instrumentos financieros locales para la adquisición de servicios desde el exterior

El Export-Import Bank of India (EXIM Bank), establecido por el gobierno indio para la promoción de exportación en el año 1982, también ofrece préstamos para la importación de productos, servicios o tecnología a tasas razonables.

Otros bancos de los estados y privados también ofrecen servicios financieros para la adquisición de servicios desde el extranjero.

#### 6. Políticas y normativas respecto de las compras públicas de servicios

El gobierno indio invita a través de licitaciones para la compra de bienes y servicios. La adquisición central está controlada por el *Directorate General of Supplies and Disposal* bajo el Ministerio de Comercio.

#### 7. Infraestructura y telecomunicaciones disponibles

India cuenta con 867,3 millones de usuarios de teléfono celular, de los cuales existen 58 millones de Smart Phones que tienen acceso a internet y las aplicaciones de videojuegos en los móviles. Según KPMG y FICCI, la proyección de los usuarios de Smartphones para el año 2016 es 264 millones de usuarios.

Muchas empresas de TI tienen oficinas en India, en ciudades como Gurgaon (ciudad gemela de Nueva Delhi), Hyderabad y Bangalore que poseen buena infraestructura con edificios modernos, una población metropolitana, malls y restaurantes del estilo occidental, aeropuertos internacionales etc.

## 8. Principales mega-proyectos programados o en ejecución que inciden en la demanda de servicios

De momento no hay proyectos de gobierno que soliciten la demanda de este servicio en particular.

## 9. Participación del sector privado en las principales industrias de servicios

El sector privado tiene buena presencia en el campo de servicios de seguros, servicio bancarios, hoteleros, salud, transporte, comunicaciones, entretenimiento, etc.

# IV. Descripción sectorial del mercado importador

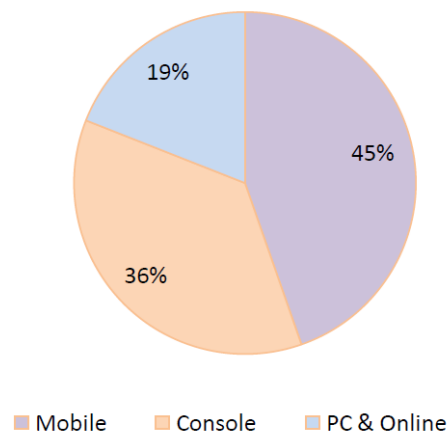
## 1. Comportamiento general del mercado

El mercado de videojuegos en India está dividido en tres partes:

- Videojuegos para consolas
- Videojuegos para Móviles
- Videojuegos para PC e internet

El mercado actual está dominado por las consolas que disfrutan el 66% de la participación en el mercado indio. En el año 2012 el tamaño del mercado de consolas fue USD 150 millones. Pero considerando el auge en las ventas de los smartphones, se anticipa que en un futuro muy cercano, la mayoría de los videojuegos van a ser una forma de la aplicación de los móviles.

**Proyección de la participación de los videojuegos en India para el año 2014**



Fuente: Gyan Research and Analytics



## 2. Proporción de servicios importados

Los videojuegos de PC e internet y los de móviles están siendo descargados desde internet por el usuario

## 3. Dinamismo de la demanda

La demanda de los videojuegos está creciendo año por año. Se proyecta que en 2017 el mercado crecerá USD 776 millones. La demanda de los videojuegos de móviles está en el proceso de superar la demanda de videojuegos en cualquier otra forma. Los videojuegos no solo están concentrados a los jóvenes, sino también entre usuarios entre la edad 30 a 45 años.

## 4. Canales de comercialización

Las empresas indias desarrolladoras de video juegos o trabajan sobre sus propios proyectos para venderlos luego a los sitios de juegos en internet/operadores de servicios de telefonía o están sub-contratadas por empresas extranjeras para desarrollar un videojuego (o una parte de ello).

La comercialización de este servicio ocurre al nivel mundial como los sitios de web y los app stores de móviles están disponibles para descargar en internet.

## 5. Principales players del subsector y empresas competidoras

- Hashtash [www.hashtash.in](http://www.hashtash.in)
- Zatun [www.zatun.com](http://www.zatun.com)
- 7 Seas Entertainment Ltd. [www.7seasent.com](http://www.7seasent.com)

Hay muchas empresas pequeñas en este sector teniendo entre 5 y 100 empleados. Se adjunta una lista en el Anexo abajo.

## 6. Marco legal y regulatorio del subsector

El gobierno no tiene en concreto un marco legal en este sector como es relativamente nuevo pero hace poco el gobierno ha empezado a vigilar el contenido de los videojuegos. El gobierno bajo el artículo 39 (e) y (f) de la constitución puede censurar los contenidos de violencia extrema, contenido sexual inapropiado etc.

# V. Competidores

## 1. Principales proveedores externos

EA Sports <http://www.easports.com/>

Activision <http://www.activision.com>

Las dos empresas son desarrolladoras y publicadoras de videojuegos de consolas/PC.

## VI. Obstáculos a enfrentar por los exportadores de servicios

- Las empresas indias ya han adquirido un buen nivel de la programación de varias aplicaciones de videojuegos.

## VII. Indicadores de demanda para el servicio

La creciente venta de móviles, *smartphones*, *l pads* proyectan un aumento en la demanda futura, con más de 250 millones de smartphones al 2016. En cuanto a la demanda de videojuegos de consola también está previsto el aumento pero son videojuegos de muy alto nivel de gráficos e innovaciones.

## VIII. Opiniones de actores relevantes en el mercado

Hay un optimismo en el mercado. India tiene mucho talento en el Visual C++, Java, WAP los principales idiomas para el desarrollo de videojuegos. Por el *outsourcing* India está captando mucho mercado estadounidense. Todos están de acuerdo de un buen futuro de la industria en India.

Los desarrolladores han señalado la importancia de buenos videojuegos para móviles, dadas las previsiones futuras de crecimiento de este segmento

Según los actores en el mercado de videojuegos, es muy importante que el videojuego no esté basado sobre ningún aspecto cultural o tradicional de un solo país.

## IX. Recomendaciones de la Oficina Comercial sobre la estrategia comercial en el mercado

El mercado del servicio de desarrollo de videojuegos no necesita necesariamente una presencia física en el mercado. El público meta está muy informado de los nuevos juegos que salen en internet y los app stores y descarga desde allí directamente.

Para las empresas desarrolladoras de videojuegos de internet, es recomendable ofrecer sus productos a los sitios indios de videojuegos como [www.games2win.com](http://www.games2win.com) , [www.zapak.com](http://www.zapak.com) etc. Así los videojuegos pueden estar en el mercado sin invertir mucho en marketing. Además estos sitios de web también contienen las versiones de videojuegos aptos para móviles.

Para los videojuegos de consolas, el mercado demanda alta calidad de gráficos, contenido y sonido. Al principio una colaboración con alguna empresa india (como mencionadas en el punto V.5) es recomendable para entender bien las tendencias y tener un centro fiscalmente en India para el apoyo que los usuarios puedan necesitar.

## X. Contactos relevantes

NASSCOM ( Asociación Nacional de las Empresas de Software y Servicios) - <http://www.nasscom.in/>

CGTE Expo: Feria de gráficos, animación y videojuegos - <http://www.cgtexpo.com/>

## XI. Fuentes de información (*Links*).

Directorio de las empresas desarrolladoras de Videojuegos -

[http://www.nasscom.in/sites/default/files/userfiles/file/Indias\\_Game\\_Studio\\_Directory.pdf](http://www.nasscom.in/sites/default/files/userfiles/file/Indias_Game_Studio_Directory.pdf)

India Rising : <http://www.vg247.com/2013/06/04/india-rising-games-going-up-on-the-sub-continent/>