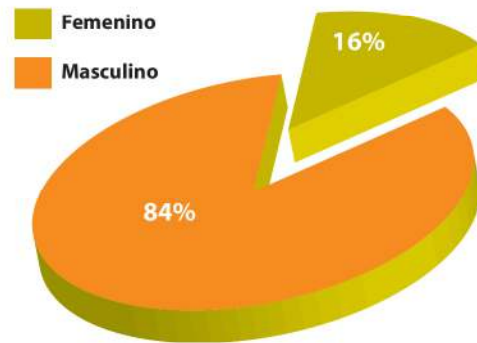


# Radiografía de la industria nacional

Conocer el estado del sector e identificar aspectos puntuales para fortalecer las exportaciones colombianas fueron los objetivos de un estudio adelantado por Los Andes para Proexport y el MinTIC. Foros ISIS recoge algunos de sus resultados.



Estados Unidos se constituye en el principal comprador de productos colombianos, mientras que Brasil se perfila como un cliente importante, igual que otros países latinoamericanos.



Apenas el 16% de las personas que producen contenidos digitales son mujeres. Los investigadores lo interpretan como una oportunidad para incentivar la participación femenina.

Fuente: Estudio de la Universidad de los Andes para Proexport y el MinTIC.

**E**l sector de los contenidos digitales en Colombia tiene muchos motivos para ser optimista: se han creado más de 60 empresas en los últimos 5 años, cada una vendió en promedio 600 millones de pesos en el 2012 y aunque el mercado es mayoritariamente local, existe un potencial interesante para nuevas exportaciones. Los datos se desprenden de un estudio realizado para Proexport y el MinTIC por los investigadores de Los Andes Marta Rodríguez, directora del Centro de Estrategia y Competitividad (CEC) de la Facultad de Administración; el profesor Eliécer Gutiérrez, del Departamento de Ingeniería Industrial, y el profesor Pablo Figueroa, del DISC, quien presentó algunos de sus resultados. Los objetivos fundamentales eran conocer qué es el sector, qué está desarrollando cada quien y tener insumos para mejorar la oferta exportadora mediante el trazado de políticas que apalanquen a las empresas. Para caracterizar a las compañías y a los individuos, los investigadores diseñaron tres instrumentos:

- Una encuesta a profundidad para empresas, administrada por el Centro Na-

cional de Consultoría. Fue respondida por 177 de las 328 contactadas; en ella indagaban acerca de su nivel de ventas, sus exportaciones y sus alianzas con otras compañías entre otros aspectos.

- Una encuesta complementaria en línea también para las empresas, respondida por 97 empresarios.
- Una encuesta virtual para los desarrolladores y diseñadores que fue completada en su totalidad por 82 de los 428 participantes quienes debían aportar datos como su perfil en LinkedIn y Behance. Las preguntas versaban sobre aspectos como salarios, formación y expectativas laborales.

Inicialmente, los investigadores iban a centrarse en Bogotá, Medellín, Cali y Manizales, que lideran la industria en el país, pero pudieron ampliar la base gracias a la colaboración de las cámaras de comercio de otras ciudades, de Colombia 3.0 y del Ministerio de Cultura que les prestaron sus bases de datos y de asociaciones como el capítulo colombiano de IGDA (Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos), Asifa (Asociación Internacional de Films Animados) y Somos.

## Otros hallazgos

- La mayor parte de los encuestados pertenece al sector de videojuegos y animación, pero también hubo creadores de libros virtuales y proveedores de servicios.
- La mayoría de los desarrolladores y diseñadores que respondieron la encuesta son profesionales. Esto se interpreta como una consecuencia de la escasa oferta de carreras técnicas en el país, pero como esta y la de cursos no formales va en aumento, es indispensable tener en cuenta a tales personas.
- Los productos de Adobe siguen siendo los más utilizados, pero empiezan a aparecer otros que muy probablemente van a ser más importantes en el mercado de videojuegos. ■

“ En el estudio se aplicaron tres encuestas: dos a las empresas y una a desarrolladores individuales”.