

DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS

En esta ficha se analizan las características de la oferta de empleo de *Desarrolladores de videojuegos*, cuyos contenidos se han estructurado en tres partes: perfil de la oferta de empleo publicada, indicadores laborales y otras referencias de interés.

1. Caracterización de la oferta de empleo

Apartado en el que se desarrollan los distintos aspectos que conforman el puesto de trabajo ofertado: las condiciones laborales propuestas, el perfil requerido al candidato, competencias y habilidades, y aspectos relacionados con la empresa que realiza la oferta. El resultado será la caracterización de la oferta de empleo publicada en sitios web.

De la muestra de 58 ofertas recogidas el 98% procede de portales de empleo privados y el 2% de los portales de los distintos servicios públicos de empleo.

Dada la versatilidad de funciones o tareas a desempeñar en esta ocupación, la oferta se publicita con múltiples denominaciones: *Desarrollador, Diseñador/ilustrador, Programador y animador seguido*

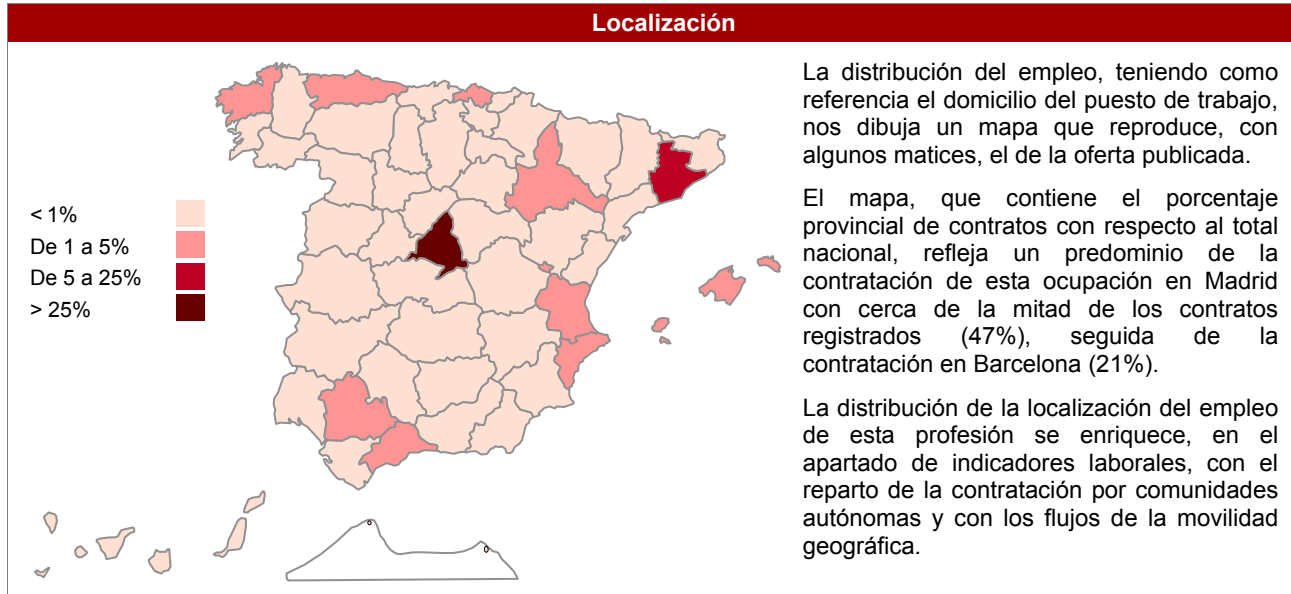
de la palabra juegos o videojuegos y/o acompañados con adjetivos como 3D, 2D, grafista etc. También se suele especificar el tipo de conocimientos exigidos como: C++, UNITY 3D, C#, flash, JAVASCRIPT, etc.

En el 97% de las ofertas no consta el nivel profesional; en los que si consta estos son mandos intermedios y encargados.

Condiciones laborales

Condiciones laborales	
Tipo de contrato	
Temporal: 10%	Quienes especifican el tipo de contrato que proponen (53% de la muestra) lo hacen en la proporción señalada a la izquierda. Y en un 3% de las ofertas se busca una relación mercantil con el candidato.
Indefinido: 41%	
Jornada laboral	
Tiempo completo: 97%	El trabajo ofertado suele ser a tiempo completo, lo que también se constata en la contratación. Solamente un 4% de las ofertas analizadas consta la distribución de la jornada y la especifica como a turnos o partida.
Tiempo parcial: 3%	
Salario	
Rango medio: 17/33.000 €/año	Casi la mitad de las ofertas no se hace público el salario que ofrece, de las que sí lo hacen el rango medio es el señalado, incluye jornada parcial y completa. De entre quienes lo manifiestan, destaca un 68% de casos en los que se propone negociar el salario a percibir y en un 6% ofrece un fijo más variable.

Localización



Competencias específicas requeridas

- Las funciones de un *Desarrollador de videojuegos* engloba varios aspectos: la **creatividad**, el **diseño**, la **programación**, etc., es decir, la creación del videojuego de principio a fin, lo que unido a la diversidad de dispositivos existentes (consolas, ordenadores, y otras plataformas móviles) hacen que las competencias específicas requeridas sean muy variadas, y estrechamente relacionadas con el sector de la animación.
- A continuación se relacionan las funciones más requeridas en las ofertas publicitadas: creación de rigs y animaciones, **programación de comportamientos para dar vida a personajes y escenarios en 2D y 3D, modelar, texturizar, integración de gráficos y sonidos, diseñar interfaces para videojuegos**, desarrollo de servicios Back-end y Front-end, colaborar con artistas y diseñadores, desarrollo de herramientas de simulación, utilización de modelos Low-Poly, programar juegos online, desarrollo de videojuegos en un amplio tipo de proyectos: IOS, Android, consolas, y otras aplicaciones para móviles.

Acerca de la persona

- Las ofertas de empleo que buscan un desarrollador de videojuegos no especifican el perfil del candidato respecto a la preferencia de edad o sexo o al menos no la manifiestan expresamente.
- En cuanto al lugar de residencia de los posibles candidatos, la oferta no hace mención expresa en el 79% de los casos, cuando lo hace se inclina porque resida en la zona del puesto de trabajo. La **movilidad geográfica** en el desempeño de esta profesión no está presente, pues tan solo en una de las ofertas se requiere disponibilidad para viajar, y ninguna oferta se vincula a disponer de carnet de conducir y/o vehículo.
- El 83% de las ofertas analizadas exige experiencia previa a los candidatos. Experiencia que en el 33% de los casos no especifica duración, y en las que si lo especifican oscila entre uno y cinco años, siendo en su mayoría entre dos y tres años. De aquí la importancia del tránsito entre formación y empleo.

Formación y experiencia

- Al tratarse de una ocupación tan polivalente la formación requerida o valorada está vinculada tanto por los conocimientos acreditados como por experiencia demostrable. Dado que es una ocupación donde no existe una formación reglada directa y donde la tecnología e innovación juegan un papel importante, esta profesión se caracteriza porque la formación y la experiencia en el mundo laboral van unidas en muchas ocasiones.
- El 62% de las ofertas no consta el nivel formativo exigido, y quienes si lo especifican requieren candidatos con formación universitaria en un 60% y con formación profesional en un 36%. Exigiendo o valorando las titulaciones relacionadas con informática, artísticas y/o gráficas.

Idiomas-Informática

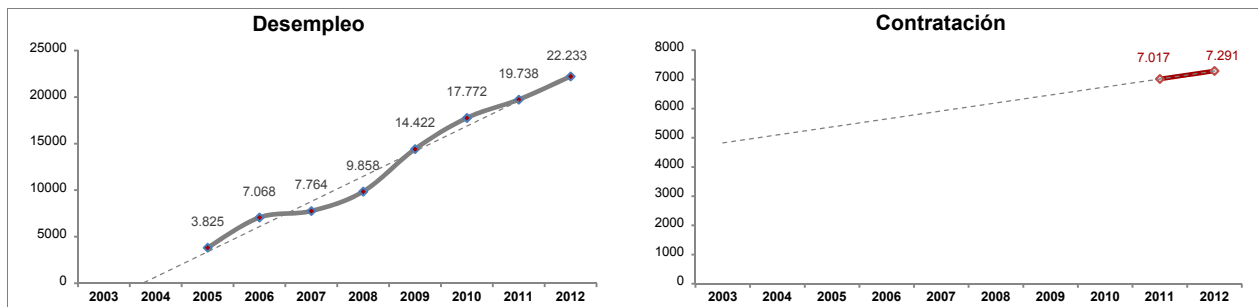
- El conocimiento de idiomas está presente en la oferta de empleo analizada, exigiendo principalmente inglés por encima de los demás con el 90%; de quienes exigen algún tipo de idioma, otros idiomas requeridos, y por este orden, son: castellano, francés y portugués.
- Los conocimientos de informática están presentes en todas las ofertas. Entre ellos destacan: Flash, UNITY, C#, Action Script 3, Pattern Programming, UML, JAVA, PHP, HTML5, JAVASCRIPT, 3D Studio Max, Photoshop, Character Studio, Unreal Engine , Adobe Illustrator/Inkscape, Gimp o Mypaint, C++ , Pixel Art, SQL, XML, JQUERY, etc.
- Así como conocimientos de **tecnologías móviles**, de modelado 3D orgánico e inorgánico, de desarrollo de tecnologías para videojuegos a todos los niveles (gráficos, gestión de memoria, gestión de archivos, audio, soporte de red etc.), de dibujo y pintura y retoque de imágenes digitales, matemáticas 3D etc...

Competencias personales

- La actitud ante el trabajo es con carácter general un factor clave para acceder a un puesto de trabajo. En concreto en este tipo de oferta de empleo se insiste en la importancia del **trabajo en equipo**, la **comunicación**, la **iniciativa** y el **dinamismo**, la capacidad de aprendizaje continuo, la proactividad, la innovación, la responsabilidad, etc.
- Dibujando un candidato tipo diríamos que se busca un profesional con alta **creatividad**, **motivación** y **capacidad de análisis**, además de **pasión por la programación** y **por los videojuegos**.

2. Principales indicadores laborales del grupo profesional

Se analiza, mediante una serie de indicadores laborales y datos de fuentes registrales, el comportamiento y dinámicas laborales del Grupo Ocupacional en estudio. Se puede consultar: [Actualización permanente de datos mensuales/anuales](#)



Los dos gráficos anteriores muestran, la evolución del número anual de personas diferentes que en algún momento del año estuvieron o están registradas como paradas y el número de contratos acumulados a lo largo del año, en ambos casos para la ocupación *Analistas, programadores y diseñadores Web y multimedia* y en el conjunto del territorio nacional. La profesión no es ajena al comportamiento general del mercado de trabajo respecto al incremento del desempleo, no así el de la contratación donde se incrementa el número de contratos. Como consecuencia de la nueva Clasificación Nacional de Ocupaciones de 2011 los datos anteriores a

esta fecha han de tomarse con precaución, se han enlazado los datos de desempleo pero no los de contratación.

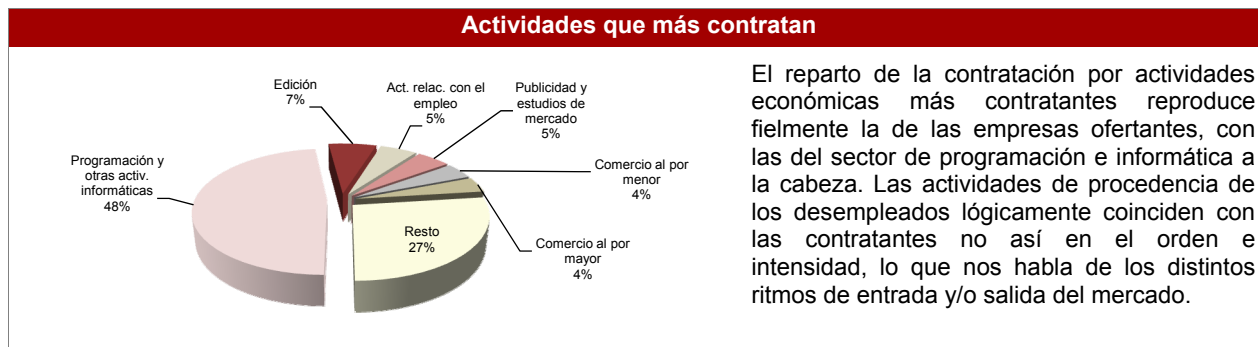
La relación, entre todos los desempleados distintos que han pasado por los registros a lo largo del año 2012 (22.233) y el promedio anual del remanente al final de cada mes (10.629), es de 2,1 x 1. Por un lado un caudal de entrada/salida elevado y por otro, una acumulación de desempleados de larga duración en aumento. Aún así la ocupación ha experimentado un crecimiento y un desarrollo importante.

Perfil de la persona desempleada	
Al cierre de diciembre de 2012 había 12.436 personas inscritas, esto supone un incremento del 27,48% respecto al mismo mes del año anterior.	
Hombres:	68,90%
Mujeres:	31,10%
Menores de 30 años:	34,63%
Mayores de 45 años:	14,02%
Parados de larga duración:	33,74%
Personas con discapacidad:	4,13%
Extranjeros:	6,95%
Primer empleo:	8,26%
Beneficiarios prestación:	36,92%

Perfil de la persona contratada	
A lo largo de 2012 se registraron 7.291 contratos , lo que representa un crecimiento del 3,90% si lo comparamos con el año anterior.	
Hombres:	74,34%
Mujeres:	25,66%
Menores de 30 años:	43,29%
Mayores de 45 años:	5,79%
Parados de larga duración:	3,42%
Personas con discapacidad:	0,59%
Extranjeros:	10,11%
Indefinidos	52,46%
Temporales	47,54%

En las dos tablas anteriores se recogen el perfil general de la persona inscrita como parada y el de la contratada, en ambos casos como *Analistas, Programadores y diseñadores Web y multimedia*. La mayor parte de las personas desempleadas en esta ocupación son hombres, al igual que ocurre en la contratación, los flujos de entrada y salida en el mercado laboral están protagonizados por hombres y especialmente menores de 30 años. Los mayores de 45 años tienen una

participación muy escasa en la contratación, máxime si son desempleados de larga duración. El resto de colectivos representados tampoco tiene una presencia destacable. El porcentaje de desempleados beneficiarios de prestaciones por desempleo está por debajo del promedio general, mientras que la tasa de contratación indefinida está muy por encima de la nacional e incluso supera a la tasa de contratación temporal. Con una tasa de rotación en la contratación del 1,09.



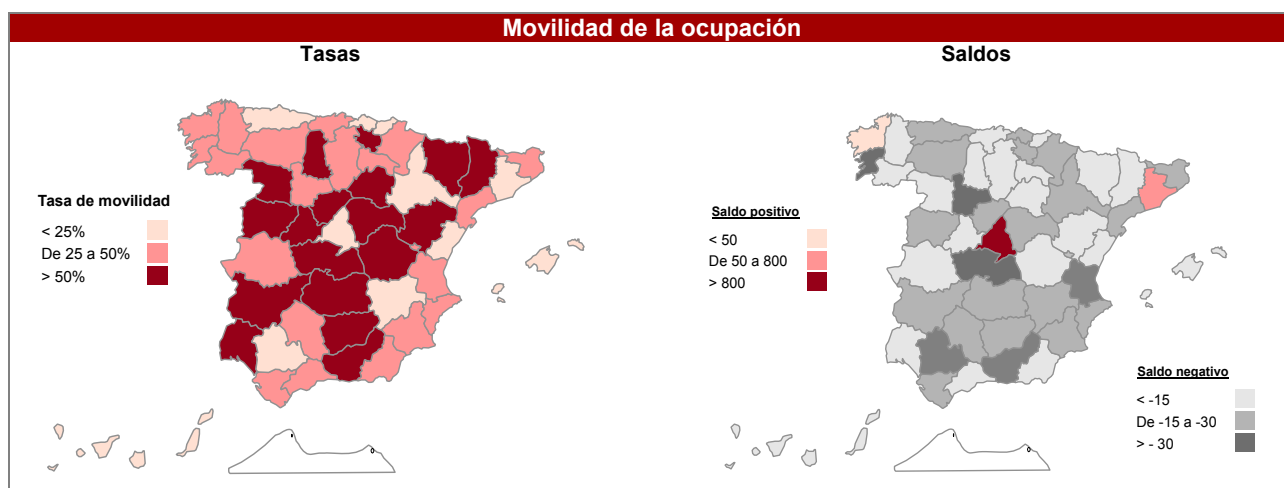
El reparto de la contratación por actividades económicas más contratantes reproduce fielmente la de las empresas ofertantes, con las del sector de programación e informática a la cabeza. Las actividades de procedencia de los desempleados lógicamente coinciden con las contratantes no así en el orden e intensidad, lo que nos habla de los distintos ritmos de entrada y/o salida del mercado.

Distribución geográfica de la contratación y el desempleo *									
Geografía	Contratación		Desempleo		Geografía	Contratación		Desempleo	
	Total	% Variac.	Total	% Variac.		Total	% Variac.	Total	% Variac.
España	7.291	3,90	12.436	27,48	Comunitat Valenciana	380	67,40	1.685	9,42
Andalucía	568	3,27	2.312	28,09	Extremadura	41	28,13	278	36,27
Aragón	126	17,76	328	18,41	Galicia	228	24,59	565	19,70
Asturias, Principado de	181	-1,63	424	26,95	Madrid, Comunidad de	3.447	4,58	2.175	38,01
Balears, Illes	94	74,07	191	7,91	Murcia, Región de	55	41,03	240	32,60
Canarias	89	-22,61	549	25,92	Navarra, C. Foral de	30	33,33	154	58,76
Cantabria	17	-5,56	168	12,75	País Vasco	205	-49,88	685	32,24
Castilla y León	110	1,85	453	38,53	La Rioja	23	109,09	72	20,00
Castilla la Mancha	82	-11,83	526	58,43	Ceuta	0	0	8	100,00
Cataluña	1.613	4,40	1.615	28,07	Melilla	2	100,00	7	40,00

* Los contratos se refieren al acumulado anual a lo largo de 2012 y su variación es con respecto a 2011. El desempleo se refiere a diciembre de 2012 y su variación es con respecto a diciembre de 2011.

Por comunidades autónomas, Madrid y Cataluña concentran cerca de 70% de la contratación, en ambas con crecimiento de la misma respecto al año anterior. El número de desempleados con incrementos anuales en todas las comunidades se reparten entre un mayor

número de comunidades, Andalucía, Madrid, Valencia y Cataluña registran el 63% del paro en España de esta ocupación.



El factor flujo en cuanto a entradas y salidas del mercado de trabajo es uno de los mecanismos que mejor explican el comportamiento de una ocupación. El tránsito se haría entre las situaciones de empleo, desempleo e inactivo. La movilidad geográfica y ocupacional es una de las variables a tener en cuenta. La movilidad geográfica interna en esta ocupación es muy elevada, dieciocho provincias superan el 50% su tasa de movilidad, la mitad de ellas incluso superan el 75%. Esto se debe, como ya se ha comentado en apartados anteriores, a que Madrid y Barcelona juntas registran el 68% de los contratos de esta ocupación.

Otros aspectos a tener en cuenta, serían por ejemplo la duración inicial de los contratos que condicionan el índice de rotación. Para esta ocupación el índice de rotación, 1,09, es inferior al establecido en el conjunto de las ocupaciones. A diferencia del conjunto total de ocupaciones, la ocupación *Analistas, Programadores y*

diseñadores Web y multimedia, presenta una mayor estabilidad en la contratación con el 52% de los contratos indefinidos. Siendo, Indefinido ordinario, 43%, Obra y servicio, 26%, y Eventual circunstancias de la producción, 16% las principales modalidades de entrada en el mercado. El grueso de las personas que se incorporan a este flujo de entrada y salida son parados con poca antigüedad como desempleado y no perceptores de prestaciones por desempleo. Tanto la opción de autoempleo como la posibilidad de aceptar un empleo más allá del ámbito provincial o de comunidad autónoma son aspectos que apenas se manifiestan cuando se registran como desempleados.

Los servicios públicos de empleo intermedian en torno a un 5% de toda la contratación materializada, se ha de tener en cuenta que la inmensa mayoría de la oferta no se publicita. La participación de las empresas de trabajo temporal en la contratación es de un 5%.

3. Grupos ocupacionales, principales funciones y formación.

En este apartado, se relacionan, a título informativo, los grupos ocupacionales analizados para determinar este perfil de la oferta. Se ha de tener en cuenta que el grupo profesional que se ha estudiado es el que aparece ofertado en los portales de empleo consultados, que es el que circula en el mercado y que no siempre coincide con las denominaciones de la Clasificación Nacional de Ocupaciones (CNO-11).

También se transcriben las funciones que desempeñan estos profesionales, recogidas igualmente en la citada clasificación nacional. Por último, se hacen referencias a aspectos formativos tales como el número de personas que han finalizado estos estudios (egresados) en los últimos años, la formación profesional reglada o para el empleo que acreditan estos profesionales, y en su caso, los Certificados de profesionalidad relacionados.

Grupos que comprende:						
2713 Analistas, programadores y diseñadores Web y multimedia						
27131015 Diseñadores de páginas Web						
Funciones que desempeñan:						
Los Analistas, Programadores y diseñadores Web y multimedia, encuadrados en la Clasificación Nacional de Ocupaciones (CNO-2011) en el Subgrupo de los <i>Profesionales de las tecnologías de la información</i> , combinan conocimientos técnicos y de diseño para investigar, analizar, evaluar, diseñar, programar y modificar sitios de Internet y aplicaciones en las que se unen texto, gráficos, animaciones, imágenes, sonido y presentaciones de vídeo, así como otros medios interactivos.						
Aspectos formativos:						
Los aspectos formativos mantienen una relación con las competencias que se requieren en el mercado laboral, por ello la U.E. con el fin de homologar dichas competencias profesionales en todo su territorio, estableció los niveles de cualificación y en este perfil concretamente, corresponderían los niveles 3, 4 y 5.						
Es una ocupación que requiere una formación muy variada, lo que se refleja en la oferta. Hay formación no directa pero si relacionada con esta ocupación tanto desde el punto de vista de formación reglada, como desde el punto de vista de formación ocupacional pública.						
Ponemos algunos ejemplos del número de personas que han finalizado estudios de formación reglada, relacionada en mayor o menor grado con esta ocupación, según formación requerida en las ofertas analizadas.						
Formación	Nº de egresados por curso académico					Promedio
	2006-2007	2007-2008	2008-2009	2009-2010	2010-2011	
Ingeniería Informática	3.836	3.699	3.336	3.111	2.721	3.341
Ing. Técnica de Gestión	2.978	2.654	2.359	2.509	2.447	2.589
Ing. Técnica de Sistemas	2.359	2.407	2.377	2.278	2.265	2.337
Explotación Sistemas Informáticos (FP grado medio)	3.415	3.966	4.498	5.530	-	4.352
Administración Sistemas Informáticos (FP grado superior)	3.830	3.382	3.624	3.648	-	3.621
Desarrollo Aplicaciones Informáticas (FP grado superior)	2.776	2.385	2.387	2.464	-	2.503
Fuente: Instituto Nacional de Estadística.						
Los desempleados acreditan, normalmente, formación reglada en áreas de conocimiento complementarias, como las relacionadas con: informática, desarrollo de aplicaciones multiplataforma, sistemas informáticos en red, sistemas microinformáticos, bellas artes, diseño gráfico, artes plásticas, comunicación audiovisual, publicidad, etc. Áreas que también se recogen en la oferta de empleo como se ha indicado en el punto 1 de la ficha al caracterizar la oferta de empleo y que son determinantes a la hora de encontrar trabajo por la polivalencia y especialidad que aportan.						
En el ámbito de la formación para el empleo gestionada por los servicios públicos de empleo, la participación de los desempleados de esta ocupación denota la búsqueda de una formación complementaria, que les permita acceder a puestos de trabajo. Si tenemos en cuenta las acciones formativas realizadas en el periodo 2011-2012, por los desempleados de esta ocupación, del total de acciones formativas realizadas, el 52% pertenece a la familia formativa Informática y comunicaciones, el 12% a Artes gráficas, y el 7% a Imagen y sonido. En el tema idiomas, un porcentaje importante de los desempleados en esta ocupación acreditan un conocimiento de inglés.						
En las <i>Familias profesionales</i> especificadas anteriormente hay una serie de Certificados de profesionalidad que guardan relación con las áreas complementarias en que trabajan los <i>Analistas, Programadores y diseñadores Web y multimedia</i> y que pueden ser de interés llegado el caso de necesitar certificar esta experiencia laboral. Enlaces al sitio Web:						
http://www.sepe.es/contenido/empleo_formacion/formacion/certificados_de_profesionalidad/IFC.html						
http://www.sepe.es/contenido/empleo_formacion/formacion/certificados_de_profesionalidad/ARG.html						
http://www.sepe.es/contenido/empleo_formacion/formacion/certificados_de_profesionalidad/IMS.html						