



**BUSINESS CASE**

# SECTOR VIDEOJUEGOS

## EN URUGUAY

FEBRERO 2026



## Contenido

<b>Uruguay en el mapa global de los videojuegos</b>	<b>3</b>
<b>Una industria mundial en crecimiento constante</b>	<b>4</b>
<b>Lo que hace único al ecosistema uruguayo</b>	<b>5</b>
<b>Conectividad e infraestructura de primer nivel</b>	<b>7</b>
<b>Un marco regulatorio que impulsa la innovación</b>	<b>8</b>
<b>Panorama de los videojuegos uruguayos</b>	<b>9</b>
<b>Exportaciones de videojuegos desde Uruguay. Casos de éxito</b>	<b>11</b>
Ironhide Games Studio: el origen de una saga legendaria	11
Pomelo Games: estética y estrategia con sello propio	12
Batovi Games Studio: fútbol y cultura pop en clave arcade	12
Entrevero Games: innovación cooperativa al servicio global	13
Exportaciones: cifras que confirman la proyección	13
<b>Gaming en Uruguay: un mercado joven, diverso y sofisticado</b>	<b>14</b>
<b>Un sector que se forma, se organiza y se proyecta</b>	<b>15</b>
1. Academia: formación pionera en videojuegos	15
2. Eventos: creatividad y comunidad en acción	15
3. Institucionalidad: articulación público-privada	16
<b>Fondos que financian nuevas ideas</b>	<b>16</b>
Fondo MIEM-DINATEL: prototipos con apoyo estatal	16
Fondo ACAU: impulso a la etapa creativa	16
<b>Uruguay en los grandes escenarios internacionales</b>	<b>17</b>
Uruguay Video Games: la plataforma del ecosistema	17
Gamescom Latam: negocios en la región	17
Gamescom Alemania: la feria de videojuegos más importante de Europa	17
Game Developers Conference: presencia en el mayor escenario global	17

## URUGUAY EN EL MAPA GLOBAL DE LOS VIDEOJUEGOS

Con talento, creatividad y altos estándares de calidad, la industria de videojuegos uruguaya se destaca en el mercado internacional con éxitos globales. Junto con el desarrollo de la industria del software, en la que Uruguay se posiciona como el primer exportador per cápita de América del Sur y tercero en términos absolutos, el país consolida una próspera industria de videojuegos desde finales de la década de los 90, momento en el que surgieron los primeros estudios dedicados principalmente a la creación de juegos casuales y aplicaciones educativas. De estos años datan *Powerful Robot Games* y *Mystery Studio*, pioneros en Uruguay.



Más adelante, éxitos internacionales como la saga *Kingdom Rush* de *Ironhide Game Studio*, *Outlanders* de *Pomelo Games* y *Charrúa Soccer* del estudio *Batovi*, ayudaron a posicionar a Uruguay en la escena internacional con juegos que se volvieron éxitos globales.

La creación de la Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos (CAVI) en 2016 representó un hito fundamental en el proceso de institucionalización y consolidación del sector. A partir de su conformación, el sector logró articularse como ecosistema productivo, contar con una representación formal ante organismos públicos y privados, impulsar políticas específicas para la industria, promover su internacionalización y fortalecer capacidades a través de instancias de formación y cooperación.



De acuerdo con el informe del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) “**Los videojuegos no son un juego**”<sup>1</sup>, material de referencia que analiza el desarrollo de esta industria en los países de América Latina y el Caribe, Uruguay comprendió la demanda global de los videojuegos y logró posicionarse como líder y pionero de este sector en América Latina gracias a sus instituciones académicas, profesionales destacados y estudios de desarrollo innovadores. El informe también resalta que “en Uruguay, los desarrollos de videojuegos para exportación, que son la mayoría, están libres del impuesto a la renta empresarial y los videojuegos educativos que se consumen en el país están libres del IVA”.

<sup>1</sup> <https://publications.iadb.org/es/los-videojuegos-no-son-un-juego-los-desconocidos-exitos-de-los-estudios-de-america-latina-y-el>

## UNA INDUSTRIA MUNDIAL EN CRECIMIENTO CONSTANTE

Los videojuegos representan una enorme oportunidad para Uruguay, ya que se trata de una industria que crece de manera acelerada y a su vez favorece el desarrollo de otras industrias creativas como la ilustración, la animación, la música, el audiovisual en general y la publicidad como herramienta de promoción.

De acuerdo con el *Global Games Market Report* de Newzoo's, el mercado global de videojuegos generó en 2024 US\$ 187.700 millones, lo que representó un crecimiento del 2,1% interanual.

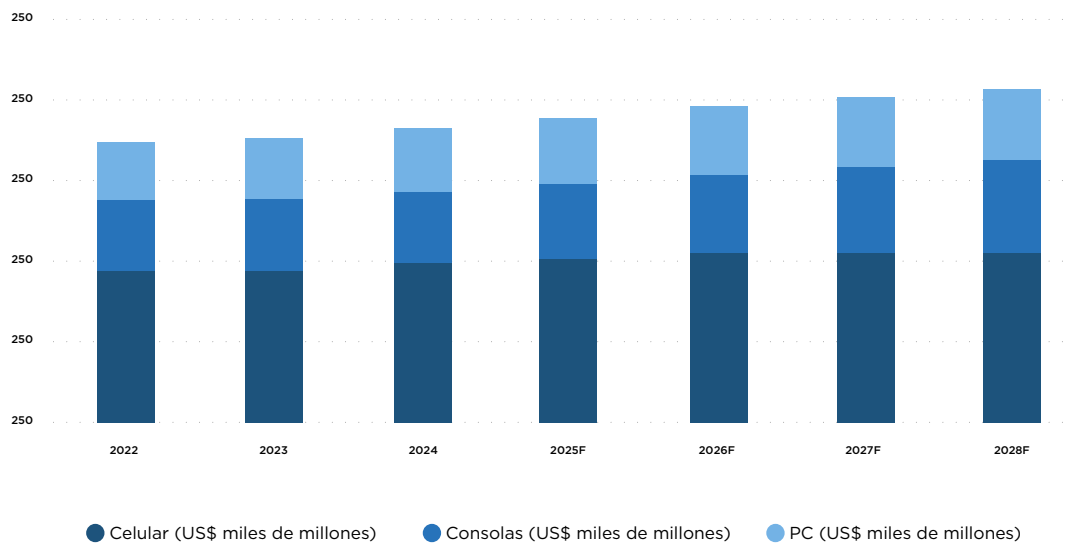
El número de jugadores que pagan aumentó 5% hasta alcanzar los 1.500 millones y se espera que llegue a 1.670 millones en 2027. El número total de jugadores en el mundo alcanzó los 3.420 millones en 2024,

un aumento del 4,5% interanual, impulsado en gran medida por el crecimiento del segmento de PC.

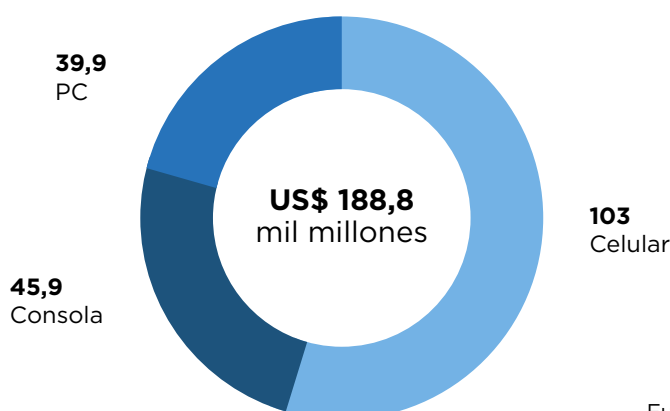
Los ingresos de PC aumentaron 4% interanual, alcanzando los US\$ 43.200 millones. Este crecimiento está impulsado por los lanzamientos multiplataforma, títulos de larga duración y la falta de contenido exclusivo para consolas.

Los juegos móviles generaron US\$ 92.600 millones en 2024, con un crecimiento del 3% interanual, representando el 48% de los ingresos globales del sector.

Se espera que el mercado total continúe creciendo con una proyección de ingresos de US\$ 213.300 millones para 2027.



Fuente: Newzoo, The Global Games Market Report 2025.



Fuente: Newzoo, The Global Games Market Report 2025.

## LO QUE HACE ÚNICO AL ECOSISTEMA URUGUAYO

*Gamers* de todo el globo, pero también *publishers*, inversores y plataformas internacionales como Apple, Google y Meta, prestan atención a los videojuegos uruguayos, que con su impronta local se destacan con premios y nominaciones internacionales. También, desde Uruguay, los estudios brindan servicios para compañías, principalmente de Estados Unidos, mientras que empresas como *Globant* o *Jam City* eligen el país como plataforma para testear y producir sus desarrollos.



Estos reconocimientos responden a varios factores que distinguen a la industria de videojuegos uruguayo

**Talento creativo y técnico:** una sólida formación en áreas como diseño, programación y arte que llevaron a la creación de juegos originales y bien ejecutados.

**Incentivos gubernamentales:** políticas de apoyo a la industria tecnológica, incluyendo beneficios fiscales y financieros para empresas internacionales de videojuegos que buscan instalarse en el país, así como fondos para promover la creación de juegos con propiedad intelectual nacional.

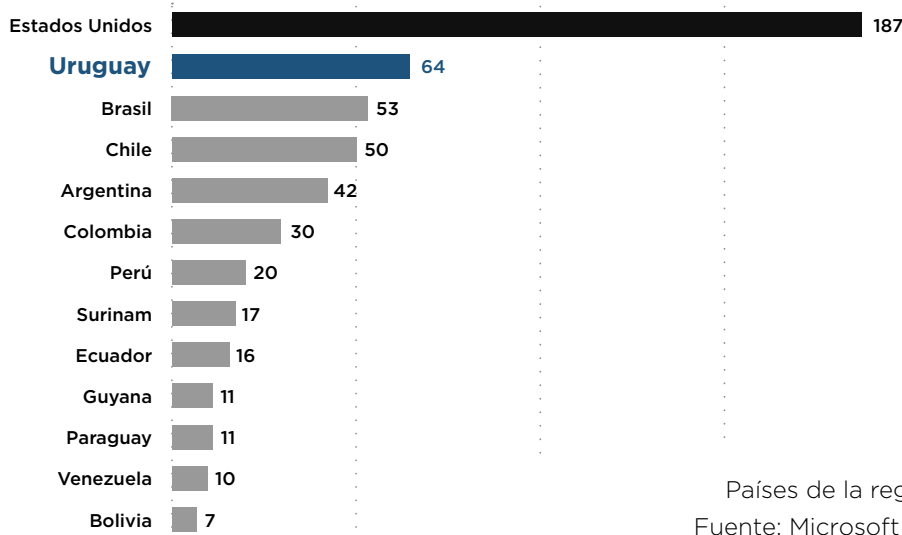
**Ecosistema:** entorno con recursos para las diferentes etapas de los emprendimientos: desde la formación educativa pública o privada y la incubación, hasta fondos públicos destinados para la creación. El propio sector se caracteriza por promover la colaboración y compartir los aprendizajes, trabajando de forma mancomunada para fomentar su crecimiento.

**Enfoque en la calidad:** los desarrolladores uruguayos se destacan por la calidad de los productos que desarrollan, que les ha permitido competir en el mercado internacional.

**Talento multilingüe y altamente calificado:** el país de la región con mayor proporción de personas con habilidades TI cada 10.000 habitantes (64 personas cada 10.000 habitantes)<sup>2</sup> y una proporción mayoritaria (68%) de profesionales del sector con conocimientos en inglés.

<sup>2</sup> Uruguay: Informe de Talentos en el sector TI

### CANTIDAD DE PERSONAS CON HABILIDADES TI POR CADA 10 MIL HABITANTES



Países de la región + Estados Unidos, 2022  
Fuente: Microsoft AI For Good Lab / LinkedIn

El inglés se enseña en casi todas las escuelas primarias públicas y privadas. En la enseñanza media y secundaria, tanto privada como pública, la enseñanza de inglés es obligatoria, lo que representa un enorme diferencial en una industria que se maneja principalmente con este idioma.

**Ubicación estratégica:** el *outsourcing* o prestación de servicios es una modalidad extendida en el sector. En ese sentido, Uruguay cuenta con la ventaja competitiva de compartir el huso horario con Estados Unidos, uno de los mayores mercados mundiales para el sector de videojuegos.

**Sostenibilidad:** el desarrollo de *software* con base en energías sustentables es una tendencia en crecimiento dentro del sector de los videojuegos, que busca que el consumo energético provenga de fuentes renovables como la solar, eólica o hidráulica. Esto puede reducir significativamente la huella de carbono asociada al desarrollo de videojuegos.

La riqueza de Uruguay, basada en la abundancia de recursos naturales, refleja protección y **cuidado del medio ambiente**. Los consumidores globales valoran la alta calidad de recursos naturales disponibles, a la que se incorpora innovación y talento de forma única.

Con el **98% de la generación de energía del país originada por fuentes renovables**, la huella de carbono que tiene la industria de videojuegos sobre el consumo energético es mitigada, permitiendo una producción sostenible en el tiempo y con impactos marginales sobre el medio ambiente.

Adicionalmente, Uruguay lidera los índices de formabilidad en América Latina, permitiendo que sus bienes y servicios integren una dimensión ética en sus procesos. Estas y otras razones hacen de Uruguay el país mejor clasificado entre los emergentes en factores **ESG** (*Environment, Social, Governance*), de acuerdo con el índice elaborado por JP Morgan (J-ESG).



## CONECTIVIDAD E INFRAESTRUCTURA DE PRIMER NIVEL

Uruguay ofrece una infraestructura digital de primer nivel en América Latina, clave para el desarrollo de industrias como la de los videojuegos. El país tiene una de las mayores penetraciones de Internet en la región, con 97%<sup>3</sup> de los hogares conectados en 2024 y una predominancia de conexiones por fibra óptica (93% del total de servicios de banda ancha fija).

A nivel internacional, Uruguay se posiciona en el octavo lugar del mundo y primero en Sudamérica en conectividad por fibra óptica, lo que favorece el acceso rápido y estable necesario para el *gaming online*, el desarrollo de videojuegos en la nube y el trabajo remoto colaborativo.

Además, el país cuenta con infraestructura clave para la conectividad internacional, como centros de datos con certificaciones internacionales y tres cables submarinos: *Unisur* y *Bicentenario* (que conectan con Argentina) y el cable *Tannat* (que conecta con Estados Unidos a través de Brasil). A esto se suma el nuevo cable *Firmina* de Google —en proceso de instalación— que mejorará aún más la velocidad y seguridad del tráfico de datos entre Uruguay, Estados Unidos, Brasil y Argentina<sup>4</sup>. Esta conectividad robusta fortalece la posición de Uruguay como *hub* regional para servicios digitales y favorece la exportación de videojuegos, especialmente aquellos que requieren

alto rendimiento en línea o desarrollo colaborativo con equipos internacionales.

Google también está desarrollando un centro de datos en el departamento de Canelones, lo que refuerza la confianza en Uruguay como *hub* tecnológico regional y abre oportunidades laborales y de innovación.

Por otro lado, Google recopila estadísticas sobre la adopción de IPv6<sup>5</sup> de Internet de forma continua y Uruguay se encuentra primero en América Latina y entre los primeros 25 países del mundo con mejor adopción de este protocolo. Además, forma parte de *Digital Nations* y ha sido reconocido por su gobierno digital, ubicándose tercero en las Américas en el *E-Government Survey* de la ONU.

La implementación plena del programa *One Laptop per-Child*, única en el mundo según su creador, Nicholas Negroponte, permitió universalizar el acceso a las computadoras desde edades tempranas. A esto se suma el crecimiento sostenido del sector de tecnologías de la información, que posiciona a Uruguay como un *hub* regional destacado, y la consolidación de la educación terciaria en desarrollo de videojuegos. Estos factores han sido pilares clave en el surgimiento y fortalecimiento de esta industria creativa en el país.

<sup>3</sup> Fuente: Grupo Radar, Perfil del internauta uruguayo 2025.

<sup>4</sup> Fuente: Uruguay XXI. Informe del sector TIC. Incluye detalles del cable Tannat y del proyecto Firmina de Google (aprobado en 2022, instalación iniciada en 2023).

<sup>5</sup> IPv6 es un nuevo protocolo con el que se generan nuevos tipos de direcciones IP, que son las matrículas que utilizan los dispositivos a la hora de conectarse a Internet.

## UN MARCO REGULATORIO QUE IMPULSA LA INNOVACIÓN<sup>6</sup>

Las empresas de videojuegos están comprendidas dentro del marco general del sector TIC en Uruguay.

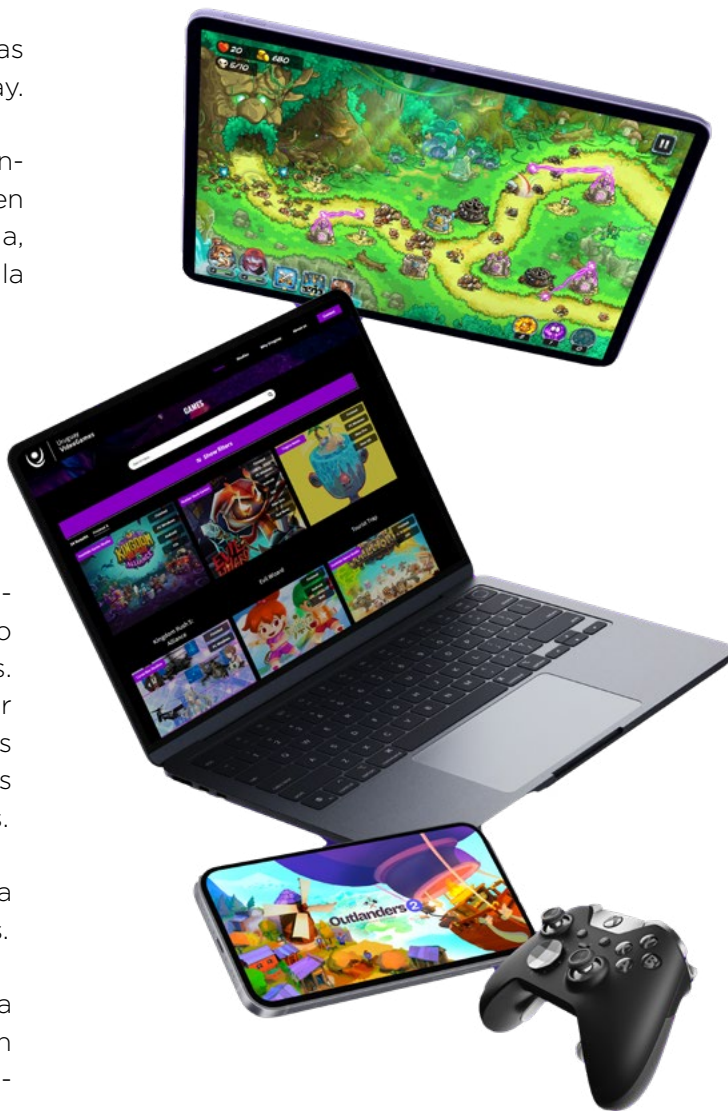
**Exención para los productos informáticos:** la exención se refiere a todos los productos inscriptos en el Registro de Software del Ministerio de Industria, Energía y Minería<sup>7</sup> y puede variar en función de la siguiente relación:

Costos directos del desarrollo de programas informáticos \* 1,3  
Costos directos totales de desarrollo de programas informáticos

El numerador refiere a los costos directos de desarrollo y servicios con partes no relacionadas, sean o no residentes, o con partes relacionadas residentes. El valor del denominador es el mismo sin considerar el aumento del 30%, más los gastos y costos de los derechos de propiedad intelectual y los servicios contratados con partes relacionadas no residentes.

**Exención para los servicios informáticos:** esta exención se refiere a todos los ejercicios contables.

**Se exime el 100%** siempre y cuando: a) la empresa emplee recursos humanos a tiempo completo en un número apropiado, altamente calificados y adecuadamente remunerados; y b) el monto de los gastos y costos directos en el país sea superior al 50% del total de los gastos y costos directos de desarrollo de software.



<sup>6</sup> Más información sobre el marco regulatorio para empresas del sector, beneficios de instalar empresas en Uruguay y atracción de talento puede verse aquí. [Marco Regulatorio](#).

<sup>7</sup> Por más información: [registro.software@miem.gub.uy](mailto:registro.software@miem.gub.uy)

## PANORAMA DE LOS VIDEOJUEGOS URUGUAYOS

La principal institución privada que nuclea a los estudios de videojuegos del país es la CAVI, creada en 2016. Esta cámara reúne a 15 empresas y a una decena de socios adherentes que conforman la base de una industria en constante crecimiento.

Según datos del Ministerio de Trabajo, el sector emplea de forma directa a 200 profesionales.

A su vez, en la plataforma *Uruguay Video Games*, desarrollada por Uruguay XXI, se encuentran registrados actualmente 56 estudios y 82 videojuegos de autoría nacional en distintas etapas de desarrollo. La inscripción gratuita y la visibilidad que ofrece este

espacio han incentivado una amplia participación, confirmando el dinamismo del sector y anticipando un panorama de crecimiento sostenido para los próximos años.

Un análisis detallado de los 82 juegos publicados en la página Uruguay Video Games permite observar que la gran mayoría son desarrollos para PC (70), seguidos de juegos *mobile* (25) y consolas (13).

A su vez, en referencia a su género, las categorías más representativas de los juegos uruguayos publicados en la página son acción (40), estrategia (21), aventura (16) y arcade (16).

### Juegos uruguayos por tipo de plataforma

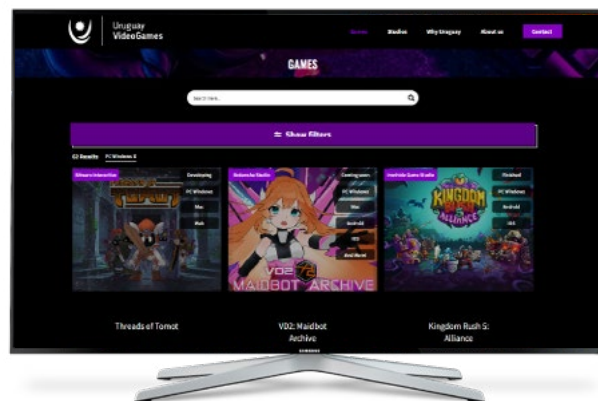
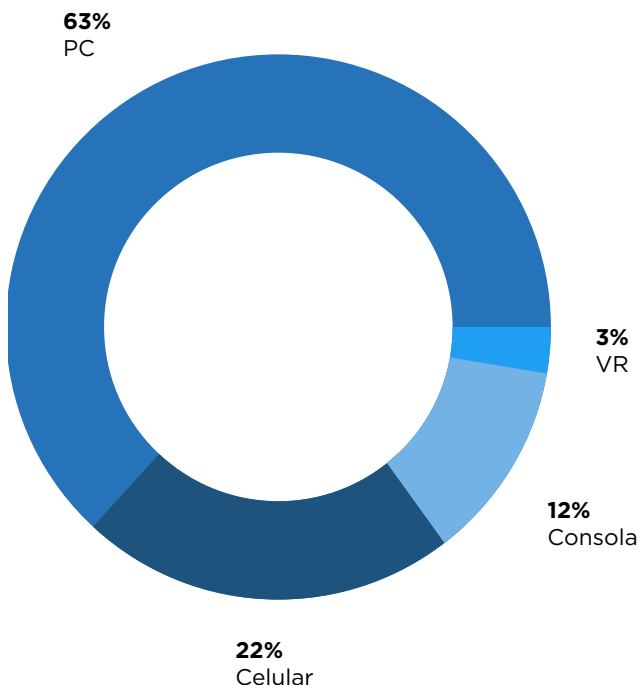


Tabla 1. Juegos por plataforma (julio, 2025).

## Juegos uruguayos por género

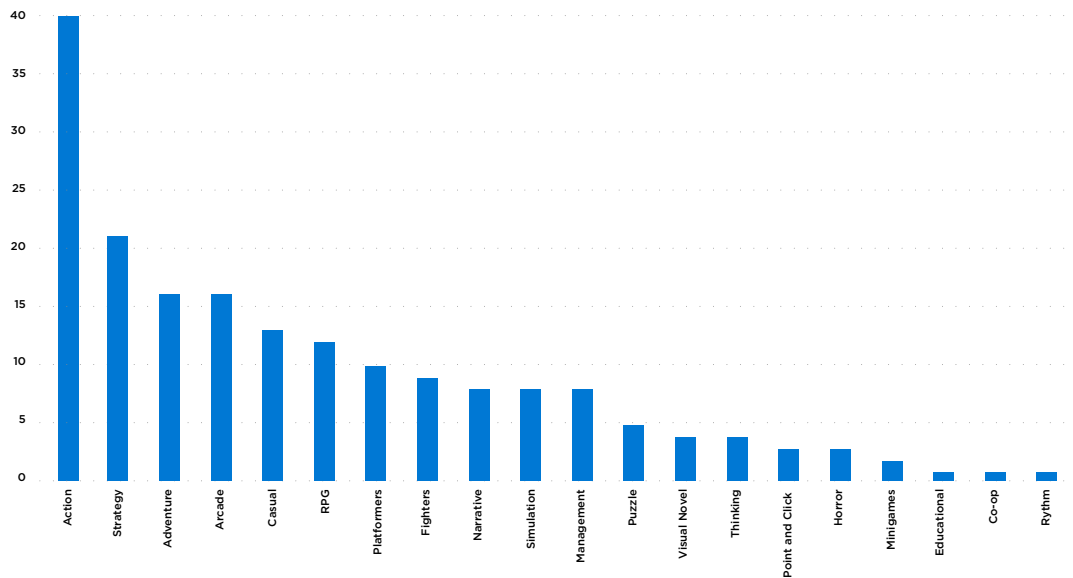


Tabla 2. Juegos por género (julio, 2025)

La plataforma Uruguay Video Games permite visibilizar tanto juegos lanzados que buscan promoción y difusión, como otros que se encuentran en etapa de desarrollo y utilizan esta herramienta para acceder a *publishers* y financiamiento, principalmente.

## Juegos uruguayos por objetivo

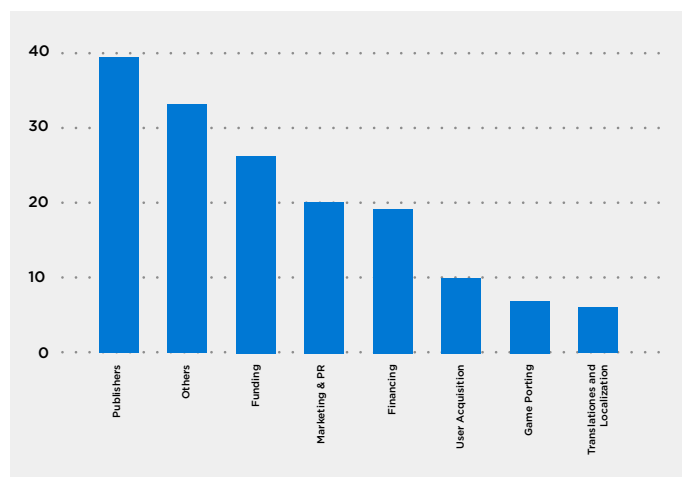
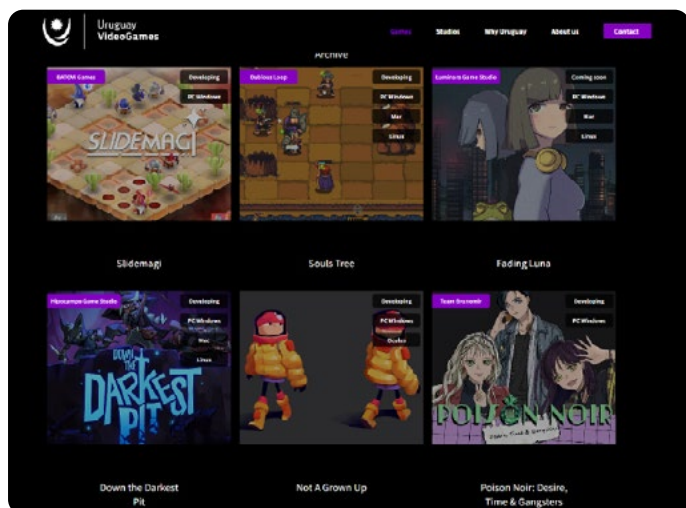


Tabla 3. Juegos por objetivo (julio, 2025)





## EXPORTACIONES DE VIDEOJUEGOS DESDE URUGUAY. CASOS DE ÉXITO



### Ironhide Game Studio: el origen de una saga legendaria

El icónico caso de éxito de Uruguay pertenece a Ironhide, un estudio que se especializa en el desarrollo de juegos de alta calidad para dispositivos móviles y PC. Sus títulos han recibido múltiples premios a lo largo de los años, como *Game of the Year 2011*, *Best Strategy Game 2011* (Jayisgames), *Best Business KCG 2012* (Corea), *Best Strategy Game 2013* (Armorgames), *Best Latam Game 2016*, *Android Excellence 2017* (Google Play) y *Gold Award 9/10 Pocket Gamer 2017*, entre otros. Su juego más exitoso, *Kingdom Rush*, **ha sido descargado más de 44 millones de veces** y está disponible en siete idiomas, incluyendo inglés, francés, alemán, japonés, coreano, portugués y ruso.



**Kingdom Rush 5: Alliance** es la quinta entrega de la saga y fue lanzada en julio de 2024. Esta versión fue galardonada con el premio a *Best Mobile Game 2024* en China Joy. Además, fue el primer juego en lanzarse simultáneamente en *Google Play* y *Google Play Pass*, logrando también el reconocimiento como [Best on Play Pass 2024](#). Por otra parte, su versión en *Steam* se convirtió en un *best seller* en China.

[Conocé Kingdom Rush 5: Alliance](#)

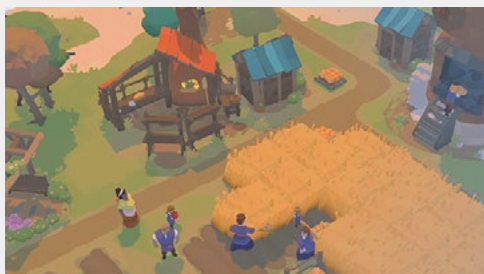


## Pomelo Games: estética y estrategia con sello propio

Reconocido por su enfoque en videojuegos móviles con un alto nivel de detalle y una estética visual original y distintiva, también conforma un importante caso de éxito del sector.

Desde 2013, sus títulos *Bullet Boy*, *Mars: Mars* y *Once Upon a Tower* han superado las **10 millones de descargas** en conjunto.

Sus casos de éxito más recientes, *Outlanders* y *Outlanders 2*, han recibido distintos reconocimientos desde 2019 incluyendo una nominación a los *International Mobile Gaming Awards*, el premio a *Best Strategy Game* de los *Community Apple Arcade Awards* y nominación y finalista de los *App Store Awards* en la categoría *Best Apple Arcade Game of the Year*.



[Conocé Outlanders 2](#)

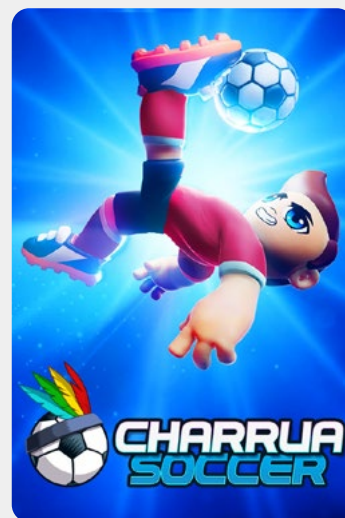


## Batovi Games Studio: fútbol y cultura pop en clave arcade

Fundado en 2005, el estudio *Batovi* ha desarrollado una estrecha relación con **Apple**, que le ha permitido distribuir varios de sus títulos a través de la App Store. Entre ellos destacan *Pixel Cup Soccer - Mobile* y *Charrúa Soccer*.

En particular, **Charrúa Soccer** logró reconocimiento al formar parte del servicio de **suscripción Apple Arcade**, ofreciendo una experiencia de fútbol arcade con un diseño retro y una jugabilidad dinámica. Además, Batovi lanzó *Pixel Cup Soccer - Ultimate*, una versión mejorada de su popular franquicia.

[Conocé Charrúa Soccer](#)

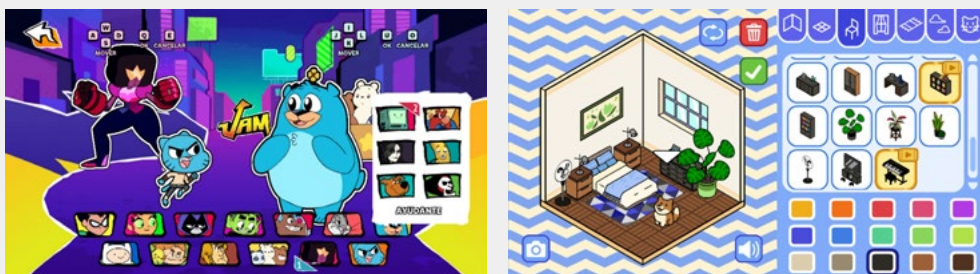




## Entrevero Games: innovación cooperativa al servicio global

Entrevero Games es un estudio uruguayo especializado en el desarrollo de videojuegos para clientes globales y portales de alto tráfico. Ha trabajado con marcas líderes como Cartoon Network y Mattel, destacándose la saga Jump Jousts, que se mantiene entre las más jugadas de forma constante en Cartoon Network a nivel mundial.

Pioneros en su modelo de negocio, Entrevero Games es el primer estudio de videojuegos en Uruguay operado como cooperativa, donde todos los miembros son socios en partes iguales. Esta estructura única combina la eficiencia de la producción tradicional con un compromiso real con la equidad financiera y la toma de decisiones compartida.



Sus títulos se distribuyen en la popular plataforma POKI, alcanzando más de 5 millones de partidas jugadas por mes con juegos como Vero Life, Cozy Room Design y Stick Fighter que reflejan la marca de la casa: experiencias muy pulidas, con arte simple pero visualmente impactante.

[Conocé Cozy Room Design](#)

En cuanto a las personalidades reconocidas del sector, el informe del BID destaca al diseñador y académico Gonzalo Frasca, quien, junto a un equipo internacional de docentes, pedagogos y diseñadores de videojuegos, desarrolló DragonBox School, un innovador sistema educativo que combina libros de texto y ficción con videojuegos para la enseñanza de matemáticas en educación primaria. Este sistema ha sido probado en escuelas de Francia, Noruega y Finlandia, y se espera su expansión a América Latina en el futuro.

Asimismo, el BID resalta la trayectoria de Sofía Battagazzore, una de las pioneras en la industria de videojuegos en Uruguay. Durante una década, lideró Powerful Robot Games junto a Frasca, participando en la coproducción de títulos para importantes estudios internacionales como Pixar, Lucas Films, Cartoon Network y Disney.

## EXPORTACIONES: CIFRAS QUE CONFIRMAN LA PROYECCIÓN

En relación con las exportaciones del sector, la consultora Newzoo estimó en 2017 que Uruguay alcanzó un volumen de exportaciones por US\$ 17 millones. De forma más reciente, un relevamiento interno realizado por CAVI reportó que las empresas asociadas exportaron un total de US\$ 10 millones en 2023. Estos valores están estrechamente relacionados con el lanzamiento de nuevas sagas o títulos, lo que sugiere una alta variabilidad interanual. En este sentido, resulta necesario contar con estudios más sistemáticos y periódicos que permitan establecer promedios y tendencias con mayor precisión.

## GAMING EN URUGUAY: UN MERCADO JOVEN, DIVERSO Y SOFISTICADO<sup>8</sup>

El gaming en Uruguay combina masa crítica de usuarios, monetización real y diversidad de públicos. Es un mercado joven, pero no exclusivamente juvenil; digital, pero con barreras de acceso claras; pequeño en escala, pero sofisticado en comportamiento y con condiciones favorables para el desarrollo de una industria local con proyección internacional.

### Jugar se está volviendo masivo: casi 3 de cada 10 internautas juegan online

El gaming dejó de ser un nicho. En Uruguay, el 28% de los usuarios de Internet jugó videojuegos *online* en la última semana, consolidándola como una de las prácticas digitales más extendidas, especialmente entre adolescentes (47%) y jóvenes adultos (33%), pero con presencia creciente en edades mayores (31%).

### No todos se llaman *gamers*, pero muchos juegan

Solo el 14% de quienes juegan se autodefinen como *gamers*, aunque otro 20% no está seguro de serlo. Esta brecha entre práctica e identidad amplía el mercado real: según el criterio utilizado, Uruguay cuenta con entre 100.000 y 260.000 *gamers*, mostrando un universo más amplio de lo que sugieren las etiquetas.

### El modelo funciona: 3 de cada 10 jugadores pagan

El mercado combina masivamente juegos gratuitos con esquemas de monetización efectiva. Cerca de un tercio de los jugadores realiza gastos, ya sea en la compra del juego o en consumos dentro del mismo (DLCs, accesorios, personajes, mejoras). El gasto

promedio mensual es de US\$ 21 por jugador y sube a US\$ 30 entre los menores de 20 años, reflejando una alta propensión al consumo en los segmentos más jóvenes.

### Un mercado de US\$ 50 millones al año

Llevado a escala país, se estima que unos 213.000 uruguayos pagan por videojuegos, generando un mercado cercano a US\$ 50 millones anuales. Para una industria intensiva en talento, digital y escalable, se trata de una magnitud relevante y con potencial de crecimiento.

### Qué se juega: lógica para todos, diversidad para los jóvenes

Los juegos de lógica y agilidad mental son los más populares, con casi el 60% de las menciones, impulsados por su accesibilidad y adopción transversal por edad.

Entre los más jóvenes, el consumo se diversifica: simuladores de construcción, deportes, estrategia, disparos y aventura ganan peso, mientras que en edades mayores predomina el juego casual. A menor edad, mayor variedad de géneros.

### Poca brecha de género, más brecha de acceso

Las diferencias de género son moderadas: los hombres juegan algo más, pero la distancia es acotada. En cambio, el nivel socioeconómico y la intensidad de uso de Internet sí son determinantes. El *gaming online* crece claramente con el acceso a mejores dispositivos y mayores habilidades digitales.



<sup>8</sup> Fuente: Grupo Radar, Perfil del internauta uruguayo 2025.

## UN SECTOR QUE SE FORMA, SE ORGANIZA Y SE PROYECTA

### 1 ACADEMIA: FORMACIÓN PIONERA EN VIDEOJUEGOS

En Uruguay existe una amplia gama de instituciones universitarias y técnicas pertenecientes al sector público y privado que ofrecen programas académicos relacionados con el desarrollo de videojuegos. La Universidad ORT de Uruguay es reconocida como la primera en Latinoamérica en contar con esta especialización.

Estas opciones académicas reflejan el crecimiento y la diversificación de la formación en el sector de los videojuegos en Uruguay, respondiendo a la demanda de profesionales capacitados en esta industria en expansión.

#### **Universidad ORT Uruguay:**

Licenciatura en Animación y Videojuegos

#### **Universidad de la República**

Escuela Nacional de Bellas Artes: Licenciatura en Lenguajes y Medios Audiovisuales.

#### **Universidad Católica de Uruguay**

Minor en Videojuegos

#### **UTU / Universidad del Trabajo del Uruguay**

- Tecnicatura en Diseño de Videojuegos
- Educación Media Tecnológica Informática énfasis en desarrollo y soporte, desarrollo web y videojuegos

#### **Instituto BIOS**

Programador de Videojuegos

#### **GAME DOJO**

Escuela de Desarrollo de Videojuegos

#### **UTEC / Instituto Tecnológico Regional (ITR) Este**

Comunicación y Entretenimiento

### 2 EVENTOS: CREATIVIDAD Y COMUNIDAD EN ACCIÓN

Uruguay también cuenta con eventos destinados a fortalecer y desarrollar la creación y difusión de videojuegos.

**LEVEL UY** es el *summit* de la industria que convoca empresas nacionales y extranjeras cada año desde 2017. En el marco de este evento realiza el Concurso Nacional de Videojuegos, la gala de premiación anual de los videojuegos que se desarrolla desde el año 2008 y otorga el Premio CONAVI “mejor videojuego” “mejor videojuego debut” o “mejor videojuego estudiantil”, entre otros.

El evento promueve la cultura y oportunidades de desarrollo de videojuego en Uruguay y la región e invita a participar de una jornada con workshops, charlas y exposición de videojuegos nacionales. Cada año cierra con la ceremonia del Concurso Nacional de Videojuegos.

**GLOBAL GAME JAM.** Existe una variada oferta de *jams* en Uruguay organizadas por diferentes instituciones y agrupaciones. La más popular es la Global Game Jam que cuenta en Uruguay con varias sedes desde las cuales participar.

**WOMEN GAME JAM.** La *jam* enfocada en mujeres cis y trans, así como en personas no binarias, ofrece un entorno de apoyo no competitivo que fomenta el aprendizaje, la construcción de portafolios, el intercambio de experiencias entre principiantes y personas con experiencia, a la vez que fortalece la comunidad local de desarrollo liderada por mujeres.

### 3 INSTITUCIONALIDAD: ARTICULACIÓN PÚBLICO-PRIVADA

Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos - **CAVI**

La cámara surgió en diciembre del 2016 con la visión de apoyar tanto a empresas establecidas como a estudios en formación. La misión de la cámara es ayudar a crear, apoyar y mantener las herramientas, organizar eventos de *networking* y educación a partir de los *meetups*, organizar el LEVEL UY —el evento para desarrolladores que se realiza de manera anual— y conseguir oportunidades para eventos internacionales.

El sector cuenta con un abordaje interinstitucional desde el **ámbito gubernamental** que integra a los siguientes ministerios y agencias:

Ministerio de Industria Energía y Minería (**MIEM**) a través de la Dirección Nacional de Telecomunicaciones (**Dinatel**): dependencia encargada de la regulación, planificación y desarrollo del sector de telecomunicaciones y medios audiovisuales en el país

Ministerio de Educación y Cultura (**MEC**), a través de la Dirección Nacional de Cultura (**DNC**): dependencia encargada de promover, coordinar y ejecutar políticas culturales en el país.

Instituto de promoción de inversiones, exportaciones e imagen país, **Uruguay XXI**: es la agencia responsable de potenciar la capacidad exportadora y la competitividad de las empresas uruguayas, promover al país como un destino atractivo para las inversiones productivas e impulsar la marca país Uruguay en el mundo.

Agencia del Cine y el Audiovisual del Uruguay (**ACAU**): es la agencia responsable de impulsar el crecimiento sostenible del sector cinematográfico, audiovisual y de videojuegos en Uruguay en articulación con instituciones públicas y privadas locales e internacionales.

Administración Nacional de Telecomunicaciones (**ANTEL**): empresa estatal de telecomunicaciones de Uruguay, encargada de proporcionar servicios de telefonía fija, móvil, Internet y transmisión de datos en el país.

Laboratorio Tecnológico del Uruguay (**LATU**) a través de **Ingenio**: incubadora de empresas creada en 2001. Su objetivo es apoyar la creación y el crecimiento de startups innovadoras en Uruguay, especialmente en sectores como tecnología, software, biotecnología y productos de alto valor agregado.

## FONDOS QUE FINANCIAN NUEVAS IDEAS

### Fondo MIEM-DINATEL: prototipos con apoyo estatal

Tiene como objeto el apoyo económico para la realización de proyectos que realicen un demo tipo corte vertical de un videojuego en las plataformas a especificar. La temática es libre. Se asigna un premio de hasta \$ 1.200.000 a la beneficiaria titular de cada uno de los hasta dos proyectos que resultan seleccionados.

### Fondo ACAU: impulso a la etapa creativa

Su objetivo es fortalecer la etapa de desarrollo de la realización de videojuegos nacionales, premiando proyectos que abarcan actividades previas a la preproducción como realización de un demo o prototipo. Se premian seis proyectos con un monto de \$ 400.000 cada uno.

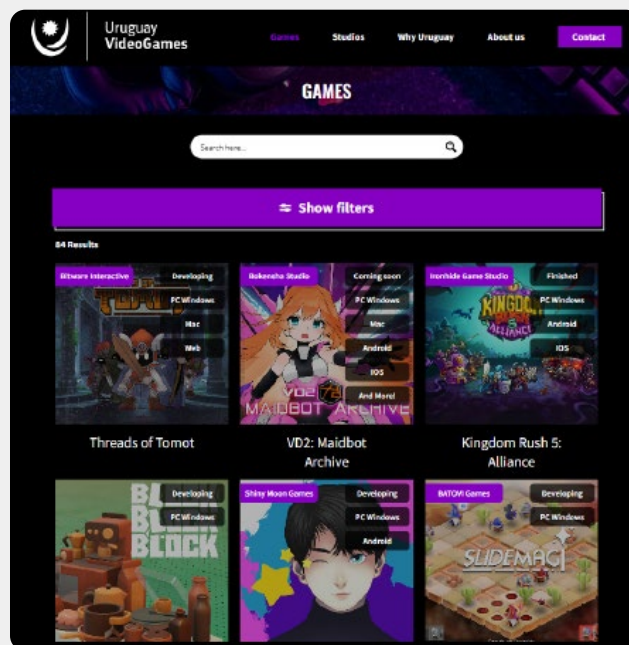
## URUGUAY EN LOS GRANDES ESCENARIOS INTERNACIONALES

### Uruguay Video Games: la plataforma del ecosistema

El sector cuenta con un sitio web que centraliza la información de los estudios uruguayos dedicados al desarrollo de videojuegos y a la prestación de servicios (*work for hire*).

La plataforma incluye un **catálogo integral** que abarca desde proyectos en desarrollo hasta títulos lanzados y reconocidos internacionalmente. Un sistema de filtros intuitivo facilita la búsqueda y exploración de contenido, ofreciendo a *publishers*, inversores y prensa especializada una puerta de entrada directa y actualizada al ecosistema de videojuegos de Uruguay.

[www.uruguayvideogames.com](http://www.uruguayvideogames.com)



### Gamescom Latam: negocios en la región



Una delegación de desarrolladores uruguayos participa año a año en la ronda de negocios de la *Gamescom Latam* en San Pablo.

### Game Developers Conference: presencia en el mayor escenario global

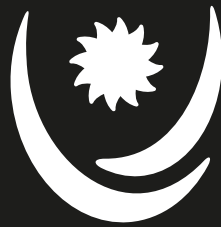


Uruguay participa de la *GDC* con un stand país y una delegación de desarrolladores y prestadores de servicios.

### Gamescom Alemania: la feria de videojuegos más importante de Europa



Una delegación de desarrolladores uruguayos participará por primera vez en 2026 en la *Gamescom Alemania* en Colonia.



# Uruguay XXI/

PROMOCIÓN DE INVERSIONES,  
EXPORTACIONES E IMAGEN PAÍS

---

[www.uruguayvideogames.com](http://www.uruguayvideogames.com)