

CICLO DE ENCUENTROS SECTORIALES DE LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO

MESA SECTORIAL DE VIDEOJUEGOS

Informe de la reunión realizada el 26/07/2017

I. Consideraciones generales

El Ciclo de Encuentros Sectoriales de la Economía del Conocimiento es una ronda de mesas ejecutivas de periodicidad mensual con distintas actividades de servicios basados en el conocimiento (SBC)¹, a través de las cuales se reúne a entidades y organizaciones empresariales representativas del sector convocado, para trabajar en el relevamiento y diagnóstico de sus necesidades específicas y establecer un plan de acción conjunto en base a los ejes temáticos que se identifiquen.

Estos encuentros constituyen, asimismo, un espacio fundamental para transmitir y brindar más detalles sobre los avances de gestión logrados en materia de apoyo y fomento al sector SBC; al tiempo que promueven el intercambio de información y experiencias entre los actores convocados, facilitan el diálogo público-privado y permiten mejorar los procesos de formulación de políticas públicas.

A lo largo de este año, se llevaron a cabo las mesas sectoriales de Marketing y Publicidad, Servicios de Arquitectura e Ingeniería, Centros de Contacto, Servicios de Traducción de Idiomas y **Videojuegos**.

II. Presentación de la mesa de Videojuegos:

A nivel institucional, participaron del encuentro Carlos Pallotti, Subsecretario de Servicios Tecnológicos y Productivos del Ministerio de Producción de la Nación, y Andrés Gribnicow, Subsecretario de Economía Creativa del Ministerio de Cultura de la Nación.

Las autoridades señalaron el compromiso de dar continuidad a los ejes de trabajo presentados en la mesa ejecutiva realizada el año pasado, así como también tratamiento a otras necesidades y/o dificultades que plantea el sector en base a la definición de una agenda de trabajo conjunto.

Posteriormente, se detallaron los avances de gestión que son de interés para el sector y que responden a varias de las líneas de acción ya planteadas por las empresas de videojuegos.

III. Avances de gestión:

Acuerdos para evitar la doble imposición:

- Las autoridades de Argentina y Brasil firmaron en la última cumbre del MERCOSUR una actualización al Convenio para Evitar la Doble Imposición. La enmienda establece modificaciones sustanciales al acuerdo inicial de 1982, permitiendo por primera vez que los exportadores argentinos de servicios puedan descontar del Impuesto a las Ganancias la retención del 15% que aplica Brasil en concepto de Impuesto a la Renta. Para su entrada en vigor es necesaria la ratificación de ambos parlamentos, por lo que se estima plena vigencia hacia fin de año o comienzos de 2018.

¹ Según definición de la OCDE, los SBC son actividades que utilizan intensivamente alta tecnología y/o que requieren trabajo altamente calificado para aprovechar las innovaciones tecnológicas.

Se destacó que este antecedente permitiría introducir otros temas de interés en la agenda bilateral; y a su vez, reforzar la posibilidad de analizar nuevos acuerdos con otros mercados para eliminar la doble imposición.

Facilidades para los exportadores de servicios

Se flexibilizaron las condiciones y requisitos de operatoria para todos los exportadores de servicios, favoreciendo en particular a los más pequeños y/o a aquellos que realizan ventas esporádicas:

- **AFIP:** a través de su portal principal, el organismo comunicó recientemente que los exportadores de servicios no tienen que inscribirse en el Registro de Importadores/Exportadores de la Argentina, debiendo únicamente cumplir con los siguientes requisitos: tener CUIT y clave fiscal, realizar el alta en el Monotributo o Régimen General (IVA, Ganancias y Autónomos) y emitir comprobantes electrónicos "E" (RG 3689/14 - http://biblioteca.afip.gob.ar/dcp/REAG01003689_2014_10_22).

Esto facilita las operaciones de exportación de servicios y su formalización, dado que ya no son necesarios todos los trámites asociados a dicha inscripción (certificado de antecedentes penales, seguro de caución, etc.).

Más información en:

<http://www.afip.gob.ar/noticias/20170707exportadoresServicios.asp>

http://www.afip.gob.ar/genericos/guiavirtual/consultas_detalle.aspx?id=21995220

- **BCRA:** eliminó las obligaciones de ingreso, depósito y liquidación de divisas provenientes de la exportación de servicios. Recientemente también flexibilizó la operatoria bancaria permitiendo la acreditación directa y automática de las transferencias desde el exterior a cuentas locales en dólares, eliminando las anteriores exigencias de pesificación, medida que entró en vigencia el 1° de julio para las exportaciones de servicios.

Marco normativo:

<http://www.bcra.gob.ar/Pdfs/comytexord/A6137.pdf>

<http://www.bcra.gov.ar/Pdfs/comytexord/A6244.pdf>

Instrumentos de financiamiento

1. Créditos para empresas de tecnología a través del programa **FONAPYME**. Esta es una convocatoria específica para los sectores de **software, servicios informáticos y audiovisuales**, que incluye el pago de salarios y honorarios profesionales como destino de la inversión, y garantías flexibles a través de fianzas personales. Son préstamos no bancarios, otorgados por el Ministerio de Producción; y sólo interviene el Banco Nación para la monetización.

Condiciones generales de la línea:

INVERSIONES		INVERSIONES (cont.)	
<p>Infraestructura^(*)</p> <ul style="list-style-type: none"> Hasta \$3 millones^(**) 16% fija, en pesos Hasta 84 meses Garantías flexibles 	<p>Salarios^(*)</p> <ul style="list-style-type: none"> Hasta \$3 millones^(**) 16% fija, en pesos Hasta 36 meses Garantías flexibles 	<p>Infraestructura</p> <ul style="list-style-type: none"> 70% del proyecto. Hasta 12 meses de gracia. 	<p>Salarios</p> <ul style="list-style-type: none"> 100% del proyecto. Hasta 6 meses de gracia.
GASTOS OPERATIVOS		GASTOS OPERATIVOS (cont.)	
<ul style="list-style-type: none"> Hasta \$3 millones^(*) 18% fija, en pesos^(**) 	<p>Hasta 36 meses</p> <p>Garantías flexibles</p>	<ul style="list-style-type: none"> 100% del proyecto 	<p>Sin período de gracia</p>
<p>Cancelación anticipada de los créditos sin costos adicionales.</p>			

Requisitos básicos de acceso:

- Estar inscripto como PyME ante la AFIP. Ver tutorial: <http://www.afip.gob.ar/pymes/videos/ComoCategorizoPyme.mp4>
- No poseer un saldo de deuda en créditos bancarios superior a \$ 1 millón.
- Pertenecer a los sectores de software, servicios informáticos o audiovisuales, según los siguientes códigos de actividad CLAE²: 591110; 591120; 592000; 602320; 602900; 620100; 620200; 620300; 620900; 631110; 631120; 631190; 631200.

Más información y solicitud online en:

<http://www.produccion.gob.ar/creditsoftware/>

2. **Línea Adelanto de Inversiones del BICE** (Banco de Inversión y Comercio Exterior). Créditos por un monto máximo de \$ 15 millones y 12 meses de plazo, con una bonificación parcial de la tasa de interés de hasta 6 puntos (Tasa Badlar Bancos Privados + 450 puntos básicos).

La operatoria incluye la evaluación del flujo de ingresos de la empresa solicitante, luego se realiza la precalificación y se determina un monto máximo de crédito, el cual puede ser utilizado para la ejecución de distintos proyectos y/o el desarrollo de clientes en un plazo de 12 meses.

Esta línea ya se encuentra en instrumentación por parte del BICE, pero aún no cuenta con el subsidio de tasa para Pymes. Se estima que la firma del convenio de bonificación finalizará su procedimiento formal en las próximas semanas, y luego de esto se comunicarán detalles de la línea.

3. La posibilidad de financiar la **expansión de empresas argentinas para inversiones directas en el exterior a través del BICE**. Esta no es una línea abierta, sino que requiere de un análisis caso por caso.

² Clasificador de Actividades Económicas.

Ley de Promoción de la Industria del Software (LPS)

Se destacaron los avances en el proceso de presentación de la documentación, actualmente la operatoria es digital mediante el sistema de trámites a distancia; y la consecuente reducción de los costos administrativos que promueve el acceso de empresas de menor envergadura. También se señaló la significativa reducción del tiempo promedio para la aprobación de solicitudes (45 días aprox.).

Las empresas, por su parte, plantearon dificultades de acceso derivadas del cumplimiento del requisito de calidad, si bien la Ley establece un plazo de 3 años para acreditar la certificación de una norma; y por el otro, consultaron respecto de la continuidad del régimen. En respuesta a este último punto, Carlos Pallotti señaló que se está trabajando en el estudio de un nuevo instrumento, cuyo análisis se contextualiza en el marco del proyecto de reforma fiscal integral de la Argentina.

Las empresas expresaron su voluntad de participar en posibles rondas de discusión referidas al nuevo instrumento para aportar su testimonio y experiencia desde el conocimiento de la industria.

Capacitación de recursos humanos

El **Plan 111 Mil** es un programa nacional para capacitar **programadores** en todo el país a través de cursos gratuitos de 1 año de duración. En su ejecución participan conjuntamente los ministerios de Producción, Educación y Trabajo de la Nación.

Los cursos se dictan en escuelas técnicas, centros de formación profesional, universidades públicas y ONGs, y el plan incluye la certificación de competencias mediante dos instancias anuales de examen (habrá un registro de acceso público con los perfiles certificados). Actualmente hay más de 650 sedes funcionando en todo el país, a las cuales se asignaron 26 mil alumnos de un total de 46 mil inscriptos.

Se prevé el año próximo instrumentar el programa para **productores audiovisuales y técnicos en animación**, en forma conjunta con el Ministerio de Cultura de la Nación.

Asimismo, se estima implementar en 2018 el plan **111 Mil plus**, mediante el cual se brindarán capacitaciones adicionales y específicas a los programadores certificados (por ejemplo, en desarrollo de **videojuegos**).

Por último, en el encuentro se hizo mención al trabajo realizado por las mesas de Género e Inclusión del programa, cuyos objetivos son, respectivamente, incrementar la participación de mujeres y de personas con discapacidad en carreras de base tecnológica y en la industria TIC.

Más información en: www.argentina.gob.ar/111mil

Promoción internacional

Se mencionaron las siguientes acciones e instrumentos de promoción internacional del Ministerio de Cultura de la Nación disponibles para el sector:

- **Fondo de Movilidad** para promover la participación de artistas, productores, gestores y emprendedores del sector cultural en ferias, mercados, festivales, exposiciones y giras artísticas dentro y fuera del país. Esta convocatoria tiene dos modalidades: Movilidad dentro del país y Movilidad al exterior.

<http://fondo.cultura.gob.ar/lineas/movilidad/>

- **Mercado de Industrias Creativas de la Argentina (MICA)**

MICA es el principal mercado de industrias creativas de Argentina. Se llevará a cabo el 6, 7 y 8 de octubre en el Centro Cultural de la Ciencia (C3) de la Ciudad de Buenos Aires y reunirá a distintas industrias creativas (artes escénicas, audiovisual, diseño, editorial, música, y videojuegos) para vincular a compradores internacionales con oferentes locales.

<https://mica.cultura.gob.ar/>

IV. Presentación de las estadísticas del sector

Desde el Observatorio de la Economía del Conocimiento (OEC), dependiente de la Subsecretaría de Servicios Tecnológicos y Productivos, se presentaron los datos estadísticos del sector de Videojuegos en Argentina, detallando los indicadores de empleo, comercio internacional, destinos de exportación y estudiantes de las carreras relacionadas a la actividad.

Sin embargo, se destacó la escasa disponibilidad de estadísticas oficiales del sector, principalmente porque los límites respecto de otras actividades suelen ser difusos; y en consecuencia, se señaló la importancia de intercambiar información con el sector para mejorar el monitoreo de sus indicadores, principalmente de aquellos relevados por las entidades.

Por su parte, la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina (ADVA) puso a disposición su informe sectorial 2017 con datos estadísticos del sector (disponible en: <http://adva.vg/about>).

Asimismo, la Subsecretaría de Servicios Tecnológicos y Productivos propuso la posibilidad de sugerir preguntas específicas en las encuestas que realicen las entidades a sus asociados, con el propósito de recabar mayor información para el diseño de los instrumentos de apoyo.



Más información en: <http://www.produccion.gob.ar/oec/>

V. Dificultades/obstáculos identificados por el sector

Las empresas señalaron como temas de interés particular, adicionalmente a los puntos mencionados en los avances de gestión del apartado III, los siguientes:

Doble imposición con EE.UU: el principal obstáculo está dado por la retención impositiva en concepto de regalías sobre la exportación de desarrollos, del orden del 30% aproximadamente.

Importación de devkits: dificultades para el ingreso al país de los kit de desarrollo debido a que estos productos no se encuentran homologados en la nomenclatura.

Capacitación: necesidad de profesionalizar al sector mediante capacitaciones orientadas a empresarios y emprendedores.

VI. Presentaciones de entidades

La Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina (ADVA) realizó una presentación sobre el estado actual de la entidad, detallando el perfil de sus asociados, los mercados de exportación, las acciones realizadas a nivel federal, las misiones comerciales, la participación en eventos internacionales y la articulación con distintos organismos públicos y cámaras empresariales del exterior. Asimismo, presentó algunos de los trabajos internacionales realizados por las empresas asociadas.

También destacó el trabajo de la Exposición de Videojuegos de Argentina (EXPO EVA), una conferencia de desarrollo de videojuegos que se realiza anualmente desde 2003 y en la que se presentan las novedades en Programación, Arte, Publishing y Game Design.

Asimismo, propuso una lista de temas de interés para trabajar en forma conjunta entre el sector y los ministerios participantes: estadísticas anuales; apoyo económico a eventos; capacitación; Ley de Software; misiones comerciales y misiones de inversores; proyecto de Ley de Videojuegos; fomento y promoción de la Industria y diversidad. Todos estos temas fueron abordados a lo largo de la reunión.

VII. Agenda de trabajo

La mesa acordó trabajar en los siguientes ejes temáticos:

1) Acceso a mercados externos

Compromisos de las entidades/sector:

- Doble imposición: identificar barreras impositivas/tributarias que dificulten el acceso a mercados.
En este sentido, y en base a las dificultades planteadas por el sector en el comercio con Estados Unidos, las entidades se comprometieron a enviar un ejemplo de una operación de venta a dicho mercado que permita identificar la retención aplicada y el desglose de los conceptos.
- Otras barreras que dificulten el acceso a mercados (regulatorias, normativas, etc.)

Compromisos de la Subsecretaría de Servicios Tecnológicos y Productivos:

- Doble imposición: el equipo técnico analizará las presentaciones realizadas por las entidades, y en base a dicho trabajo articulará su tratamiento con las áreas que correspondan (Subsecretaría de Comercio Exterior, Hacienda, Cancillería, etc.).

2) Dificultades aduaneras para el ingreso de importaciones específicas

Compromisos de las entidades/sector:

- Presentar el detalle técnico de los bienes a importar con dificultades de acceso en aduana. Adjuntar en lo posible documentación de algún caso concreto.

Compromisos de la SSTP:

- Analizar estas presentaciones y elevar la consulta con las áreas que correspondan (Subsecretaría de Comercio Exterior, Aduana, etc.)

3) Datos estadísticos:

Compromisos de las entidades/sector:

- Colaborar en el intercambio de información estadística con el OEC.
- Consultar al OEC sobre la posibilidad de sugerir preguntas específicas en encuestas para asociados.

Compromisos de la SSTP:

- Colaborar en el intercambio de información estadística con las entidades.
- Sugerir mejoras y/o preguntas específicas en encuestas para asociados.

VIII. Entidades convocadas y Ministerios participantes

ADVA - Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina

FUNDAV – Fundación Argentina de Videojuegos

Ministerio de Producción de la Nación

Ministerio de Cultura de la Nación

IX. Asistentes al encuentro

Representantes de entidades y empresas:

Martina Santoro (Okam Studio/ADVA) - Juan Martín Bartomioli (UNTREF MEDIA/ADVA) - Andrés Chilkowski (NGD Studios/ADVA) - Federico Espósito (Suresku Games/ADVA Córdoba) - Alejandro Jeroz (OneEyeAn/ADVA) - Hernán López (ADVA) - Gianluca Marini (PIXOWL/ADVA) - Miguel Martín (ADVA) - Pablo Mayer (The Other Guys/ADVA) - Eduardo Miretti (Image Campus/ADVA) - Mauricio Navajas (3ogs/ADVA) - Mariano Obeid (ADVA) - Javier Otaegui (ADVA) - Eduardo Rodríguez Ortega (QB9/ADVA) - Marina Eleonora Rubio (Image Campus/ADVA) - Nicolás Castez (Avix Games/JuegosArgentinos.org /Expo Lúdica/Ministerio de Gestión Cultural de la Provincia de Buenos Aires/FUNDAV) - Leandro Camugli (JuegosArgentinos.org/FUNDAV) - Federico Domínguez (Sixth Vowel SA/FUNDAV) - Emiliano Giacobbe (Sixth Vowel SA/FUNDAV) - Bernardo Mallaina (FUNDAV) – Facundo Mounes (FUNDAV) – Agustín Pérez Fernández (FUNDAV) - Roque Rey (Coffe Powered Machine/FUNDAV) - Sebastián Gioseffi (Coffe Powered Machine/FUNDAV).

Autoridades y equipo técnico de Ministerios:

Carlos Pallotti (Subsecretaría de Servicios Tecnológicos y Productivos) - Andrés Gribnicow (Subsecretaría de Economía Creativa) - Alejandro Iparraguirre (Ministerio de Cultura de la Nación/FUNDAV) - Valeria Bonomo (Ministerio de Cultura de la Nación) - Catalina Trabucco (SEPYME) - Gustavo Svarzman (Subsecretaría de Servicios Tecnológicos y Productivos) - Romina Gayá (Subsecretaría de Servicios Tecnológicos y Productivos/OEC) - Analía Avella (Subsecretaría de Servicios Tecnológicos y Productivos) - Natalia Garavano (Subsecretaría de Servicios Tecnológicos y Productivos).