



DIAGNÓSTICO DE EMPRESAS MEXICANAS  
DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO **2016.2017**



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International  
(CC BY-NC-SA 4.0)

## INTRODUCCIÓN

La industria de entretenimiento interactivo se enfoca principalmente en la producción y comercialización de juegos digitales, también llamados videojuegos, juegos de video o simplemente juegos. Es un tema importante en México. Los consumidores mexicanos constituyen el principal mercado más activo de juegos en América Latina [1] y ocupan el lugar decimosegundo a nivel mundial [2]. La influencia de los juegos en la población mexicana ha sido tal que detonó en el año 2000 un boom en el interés por crear este tipo de productos y se ha mantenido vigente hasta el día de hoy.

El ecosistema que rodea a la industria mexicana de juegos es evidente que aún se encuentra en una etapa temprana. Las condiciones existen para favorecer su crecimiento, pero no de manera uniforme y tampoco de forma tal que se expanda a todo el territorio nacional.

Si bien es notable que existe actividad de desarrollo y producción de juegos a lo largo del país, el crecimiento será más inmediato en aquellas regiones que presenten una comunidad de desarrolladores activa y participativa, instituciones académicas que promuevan la enseñanza y ofrezcan espacios para colaboración y experimentación, finalmente algún representante de la iniciativa pública y/o privada con genuino interés en el crecimiento de la industria en su región.

[1] <https://newzoo.com/insights/infographics/the-mexican-gamer-2017/>

[2] <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

Esta publicación es un análisis del estado actual de las escenas laboral y empresarial que conforman a la industria mexicana de juegos digitales y tiene como finalidad ofrecer información de relevancia a quienes estén interesados en conocer más al respecto de este sector económico de México.

Para la realización de este análisis se elaboraron tres encuestas en formato online dirigidas a las empresas y personas económicamente activas del sector.

Las encuestas fueron las siguientes:

### **Diagnóstico Laboral de la Industria de Videojuegos México 2016**

- Muestreo: 18 participaciones - representantes/dueños de empresas.

### **Consumo de Videojuegos en México 2017**

- Muestreo: 600 participaciones – consumidores de juegos en México

### **Empresas Mexicanas de Videojuegos 2017**

- Muestreo: 101 participaciones – empleados/indies mexicanos

Dichas encuestas fueron elaboradas por MNTOR Creativo y la recolección de información ocurrió entre los meses de septiembre de 2016 hasta marzo de 2017. Los datos obtenidos han permitido identificar y delimitar el tamaño de la industria mexicana de juegos digitales, su aportación a la escena económica del país y su ubicación frente a la escena internacional. Así mismo, se ha podido identificar las principales problemáticas del sector y finalmente la propuesta de soluciones.

## MNTOR Creativo

MNTOR Creativo es una iniciativa que tiene como objetivo el apoyar y promover a la creación de contenidos digitales en el país, con un enfoque en el mejoramiento de la educación orientada al desarrollo de propuestas de valor y crear una plataforma sólida de networking para el crecimiento de las industrias creativas locales.

[www.mntorcreativo.guru](http://www.mntorcreativo.guru)

### AUTOR

Gonzalo 'Phill' Sánchez, mentor, evangelista y consultor. Con más 10 años de experiencia en las industrias de entretenimiento digital, ha trabajado en varios estudios como Lead Artist y Project Leader. Trabaja actualmente como desarrollador Independiente y profesor de tiempo completo.

En paralelo a sus actividades dentro de la escena de desarrollo y la academia, ha mantenido una participación constante analizando y promoviendo la industria de entretenimiento digital nacional. En 2008 comenzó con un blog, pero rápidamente escaló a un formato de red social creando gameDev mx. En 2011, decidió dar paso a la siguiente etapa, renombrando todo como Motor de Juegos (MDJ), y migrando las actividades a facebook. Finalmente, en 2015 concluyó el ciclo de MDJ y comenzó una nueva etapa, ahora bajo el sello MNTOR Creativo.

[mntorcreativo@gmail.com](mailto:mntorcreativo@gmail.com)  
[www.bigminigeek.com](http://www.bigminigeek.com)





LA INDUSTRIA MEXICANA DE ENTRETENIMIENTO INTEACTIVO



## LA INDUSTRIA MEXICANA

México se destaca porque tiene uno de los mercados más activos de juegos en todas las plataformas en América Latina. El gaming (actividades relacionadas con videojuegos) es visto como un sector interesante con un gran potencial de crecimiento.

Según datos publicados por [The CIU](#), el mercado de videojuegos en México representa un crecimiento del **13.3%** con respecto al año anterior, alcanzando un valor de **\$22,852 millones de pesos** [3].

El creciente número de estudiantes en programas universitarios enfocados al desarrollo de juegos es un nutrido caldo de cultivo para las empresas desarrolladoras en todas las áreas de especialización: programación, diseño, arte, sonido, producción, etc. Algunos representantes del gobierno y dependencias como la [Secretaría de Economía](#) y la [Secretaría de Cultura](#) también han mostrado interés el sector. Pero los principales exponentes son la comunidad de desarrolladores nacionales, quienes conforman a las empresas e iniciativas que de forma directa o indirecta impulsan el crecimiento de la industria.

Mucho queda incierto acerca del alcance económico de la industria mexicana de entretenimiento interactivo, sobre todo porque se trata de un sector joven, en donde la improvisación, la falta de planeación y la carencia de estándares de producción son el predominante y las empresas de rápido crecimiento carecen de experiencia y no pueden garantizar un éxito a largo plazo.

El gaming y en especial el desarrollo de juegos, no están claramente definidas en la clasificación estándar de las actividades económicas del país. Si bien es correcto que se puede vincular con las industrias creativas y las industrias de IT, se carece de una clara definición de dichas actividades que día a día ganan relevancia en las economías internacionales.

Recientemente, un grupo de representantes de diversos estudios de desarrollo y empresas de servicios especializados dirigidos a la creación de videojuegos, se han dado a la tarea de conformar la [Asociación Mexicana de Videojuegos](#), la cual tiene el objetivo de representar a la industria nacional. Dicha iniciativa se encuentra en una etapa muy temprana, pero su concepción es sin duda una señal positiva para el panorama local.

[3] <http://www.the-ciu.net/nwsltr/746Distro.html>

## EMPRESAS DE DESARROLLO MEXICANAS

La industria mexicana de juegos digitales es un sector joven y dinámico que tiene mucho potencial. Hay alrededor de **150 empresas** involucradas en el desarrollo de videojuegos en el país y que en conjunto podrían representar un **máximo de 2,340 puestos de trabajo directos**. La facturación de la industria es un estimado de **\$64.9 millones (mínimo)** y **\$288.3 millones (máximo)** de pesos mexicanos durante el 2016.

Estas cifras muestran un crecimiento en comparación con el año anterior, que durante el 2015 la facturación anual aproximada fue de **\$57.4 millones (mínimo)** - **\$255.1 millones (máximo)** de pesos (un incremento de **13% - 28%** respectivamente).

Los empresarios enfocados al desarrollo de juegos parecen estar dándose cuenta de que el desarrollo de un negocio rentable es imposible sin una estrategia sólida y seria.

Para el desarrollo y la explotación de juegos de forma exitosa es esencial un conocimiento profundo del campo, una gestión de la propiedad intelectual, estrategias de promoción efectivas, un financiamiento adecuado, y experiencia en la aplicación de modelos de negocio.

Si una empresa falla en generar ingresos, su aportación al crecimiento de la industria nacional es mínima o nula, ya que es gracias a una adecuada y constante capacidad de facturación que las empresas pueden mantenerse en funcionamiento, generar empleos y propiciar las oportunidades de crecimiento y expansión.



### EMPRESAS DE DESARROLLO 2016 - 2017

**TAMAÑO: 150 empresas (aprox)**

**RRHH (empleos directos)**

- **Conservador:** 570 empleos
- **Optimista:** 2,340 empleos

**FACTURACIÓN 2015**

- **Conservador:** \$57.45 Millones **usd\$3.04 Millones**
- **Optimista:** \$225.15 Millones **usd\$11.91 Millones**

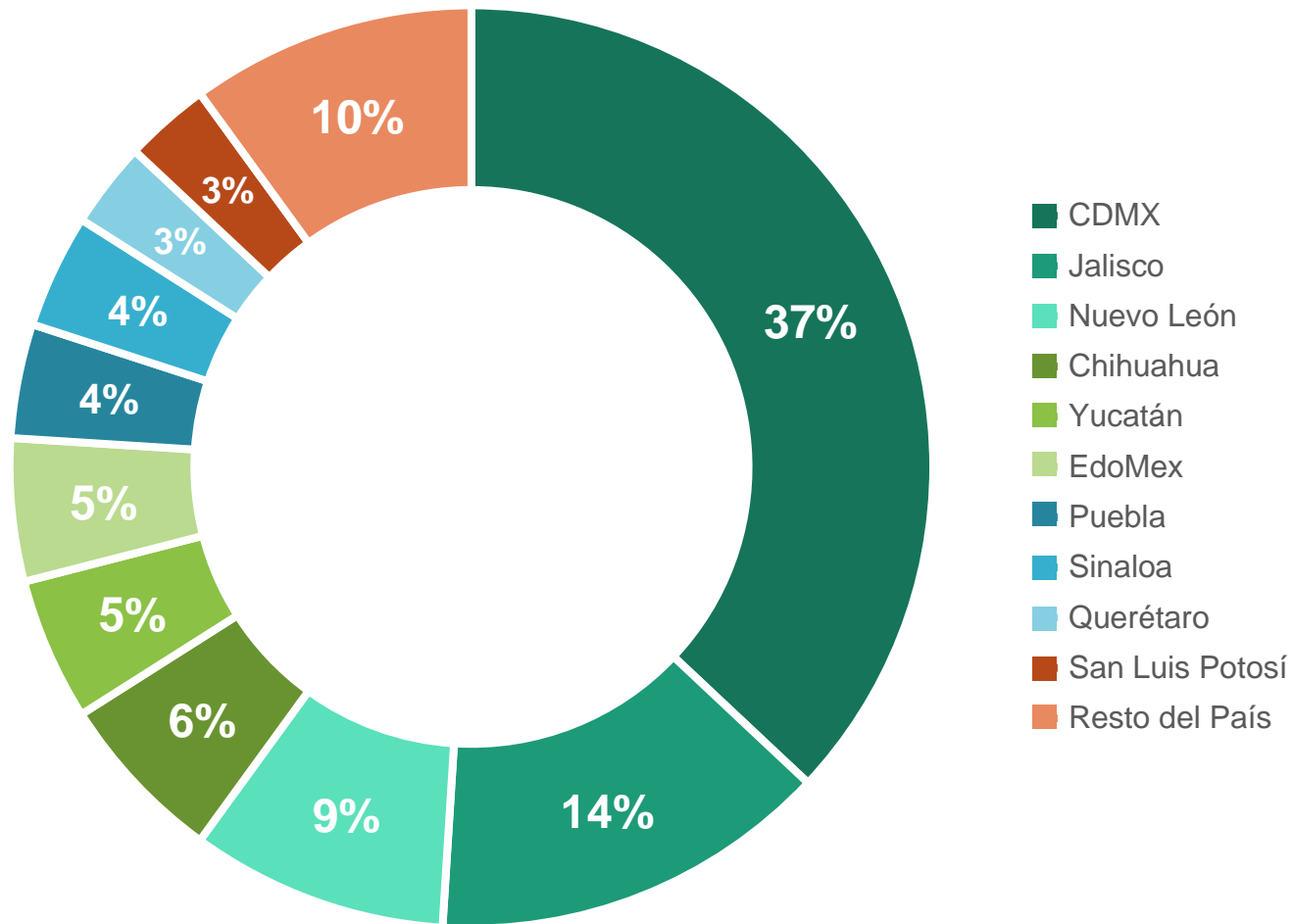
**FACTURACIÓN 2016**

- **Conservador:** \$64.95 Millones **usd\$3.43 Millones**
- **Optimista:** \$288.3 Millones **usd\$15.24 Millones**

**CREACIMIENTO 2015 vs 2016**

- **Conservador:** Aumento del 13%
- **Optimista:** Aumento del 28%

## UBICACIÓN DE LAS EMPRESAS

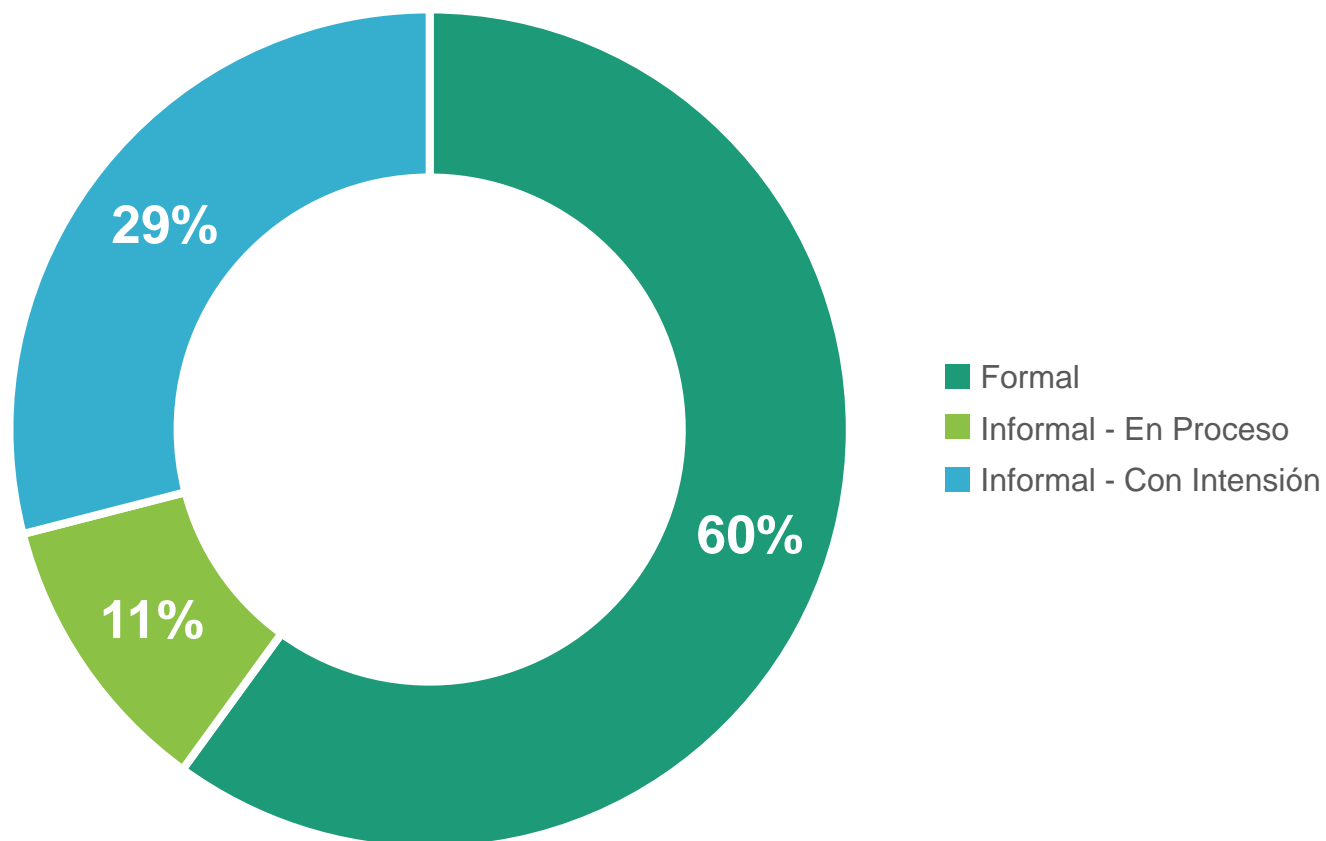


### LAS REGIONES MÁS ACTIVAS DE DESARROLLO EN EL PAÍS (2016-2017)

1. CDMX
2. Jalisco
3. Nuevo León
4. Chihuahua
5. Yucatán
6. EdoMex
7. Puebla
8. Sinaloa
9. Querétaro
10. San Luis Potosí

Tan solo CDMX y Jalisco componen **más del 50%** de la actividad de desarrollo de videojuegos en el país.

## SITUACIÓN LEGAL



### 6 DE CADA 10 EMPRESAS ESTÁN LEGALIZADAS

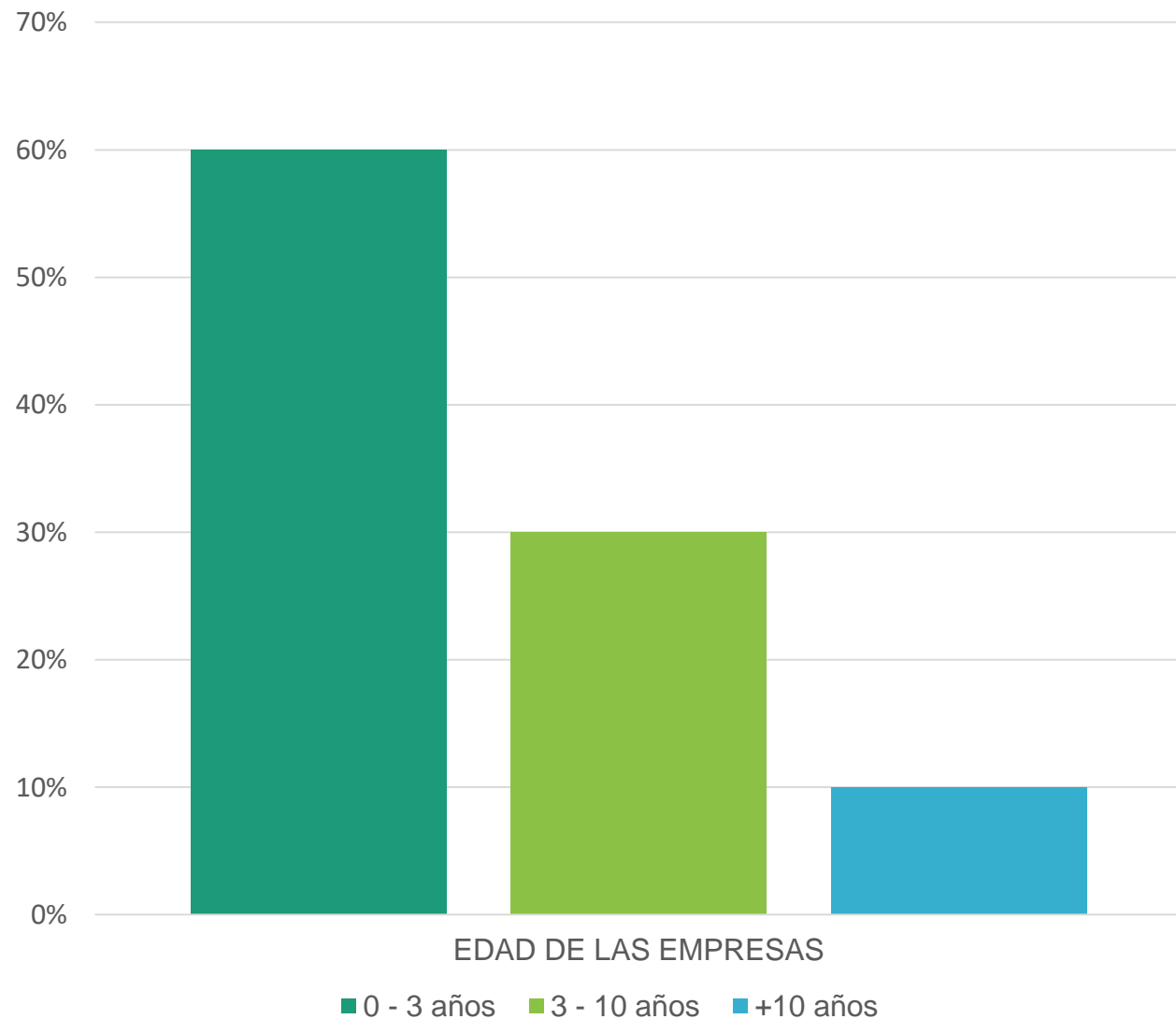
Si bien un 60% de las empresas de desarrollo se encuentran formalmente legalizadas, aún existe un **39% que operan en la informalidad**.

60% Formal - Legalmente constituida  
11% Informal - En proceso de formalización  
29% Informal - Con intención de formalizar

La informalidad perjudica a la industria en general, impide que los empleados puedan recibir beneficios importantes como la seguridad social y cotizar en una pensión para el retiro.

Del mismo modo las empresas pierden acceso a programas de apoyo gubernamentales, así como valiosas oportunidades de participar con organismos y empresas internacionales.

## EDAD DE LAS EMPRESAS

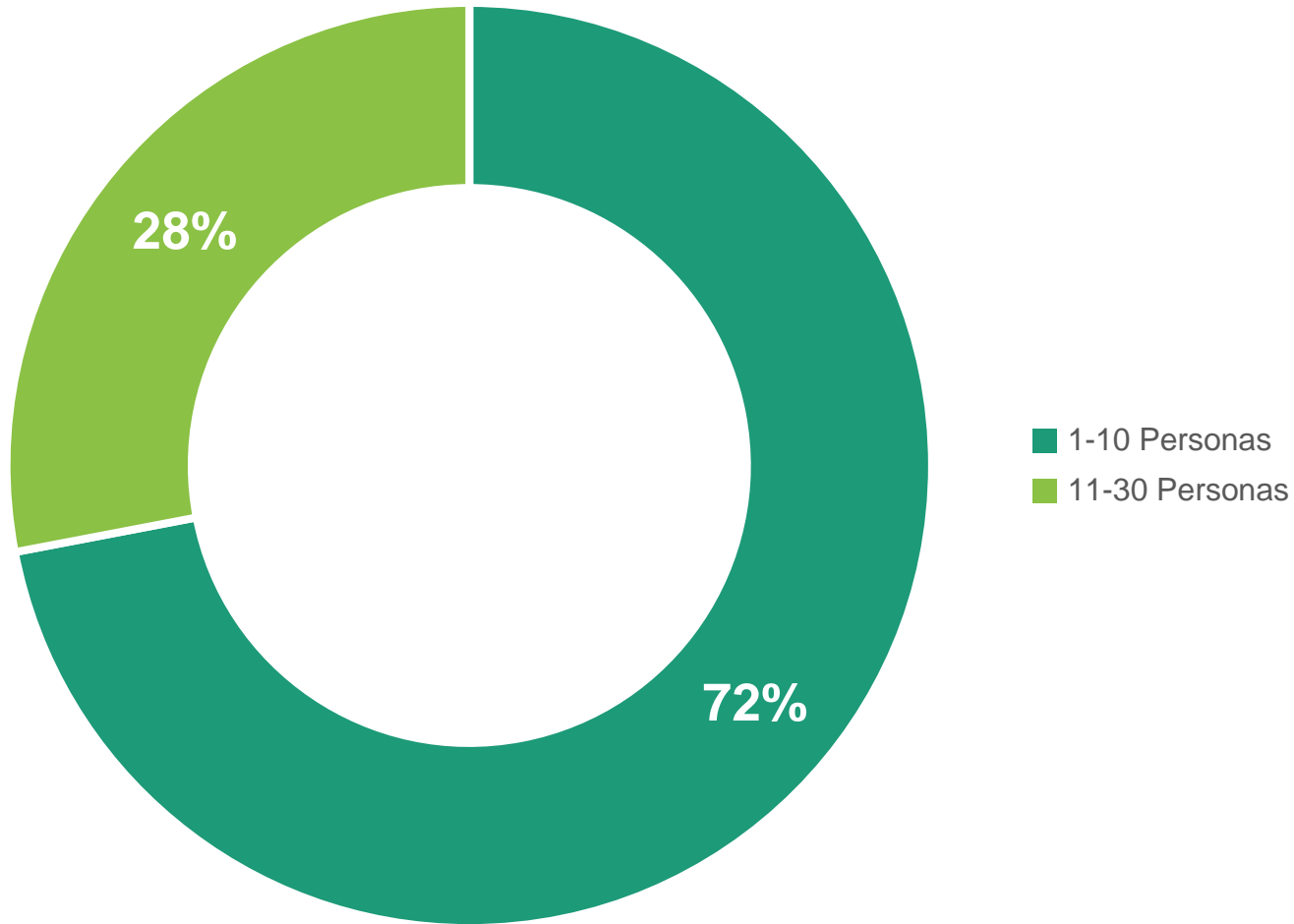


### 6 DE CADA 10 EMPRESAS NO TIENEN MÁS DE 3 AÑOS

Más de la mitad de las empresas de desarrollo mexicanas no superan los tres años de antigüedad.

Este indicador puede entenderse como una importante participación de emprendedores nacionales quienes buscan hacerse de un lugar dentro de la industria de juegos digitales del país.

## TAMAÑO DE LAS EMPRESAS

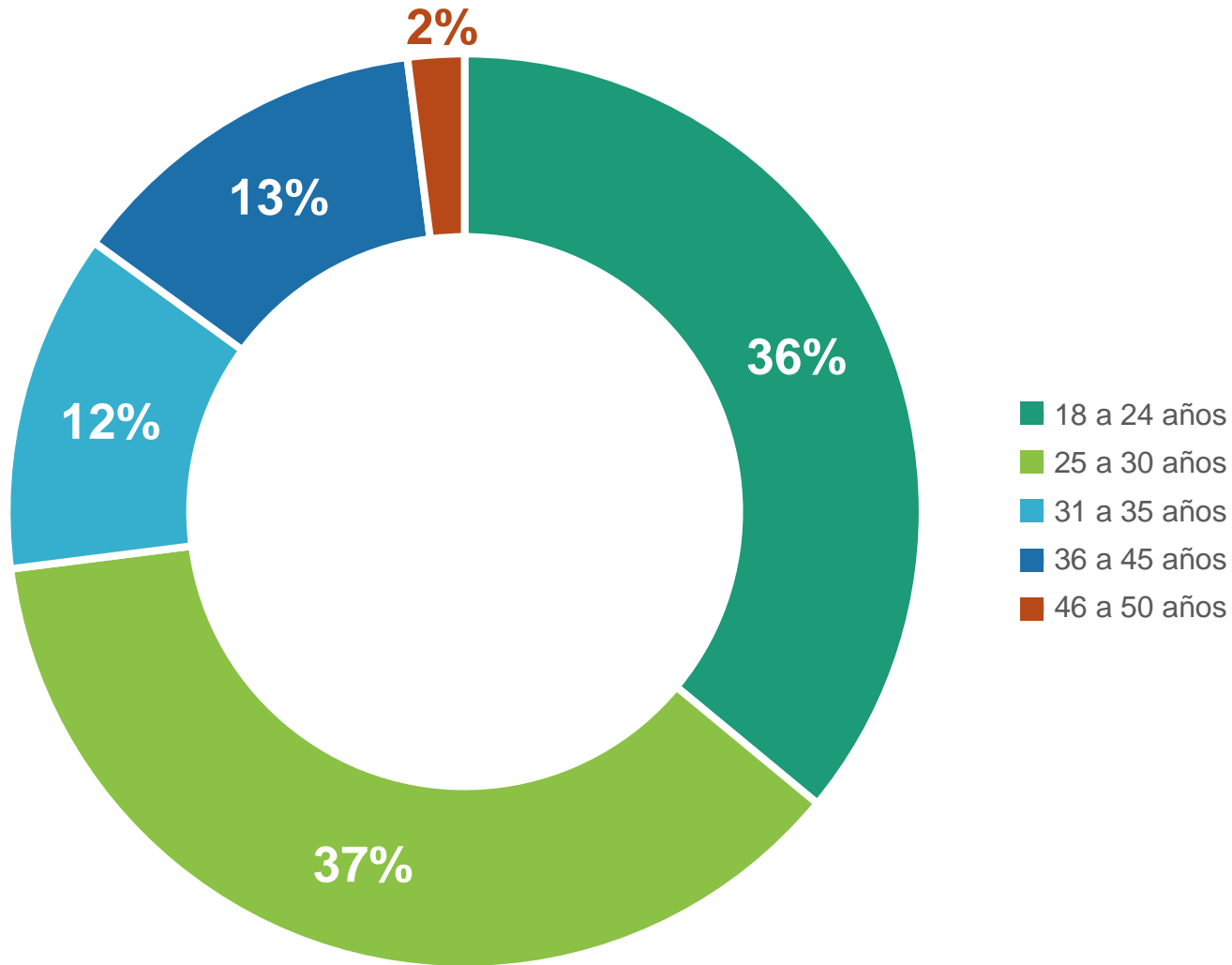


### 7 DE CADA 10 SON MICROEMPRESAS

Si bien esta modalidad de empresas ofrece diversos beneficios, también trae consigo importantes desventajas: Problemas en atraer talento, baja credibilidad, dificultades en recaudar fondos e inversiones, constante caída en los ingresos, infraestructura limitada y baja capacidad de producción.

La existencia de tantas empresas de desarrollo que no superan los 10 integrantes representa un obstáculo serio para la industria. Empresas tan pequeñas son una clara señal de una incapacidad por mantener un modelo de negocio más rentable que favorezca al crecimiento y genere más empleos. Otro de los puntos negativos es la poca experiencia de las empresas y sus empleados en el desarrollo de proyectos de mayor tamaño y complejidad, dificultando así la adquisición de conocimiento en la elaboración de proyectos más exigentes; esto también se ve reflejado en la negativa de diversas empresas internacionales por buscar colaboración con estudios locales.

## RANGO DE EDAD DEL PERSONAL



### EL PERSONAL DE LAS EMPRESAS ES JOVEN

El grupo dominante es el de **25-30 años** seguido por el grupo de **18-24 años**.

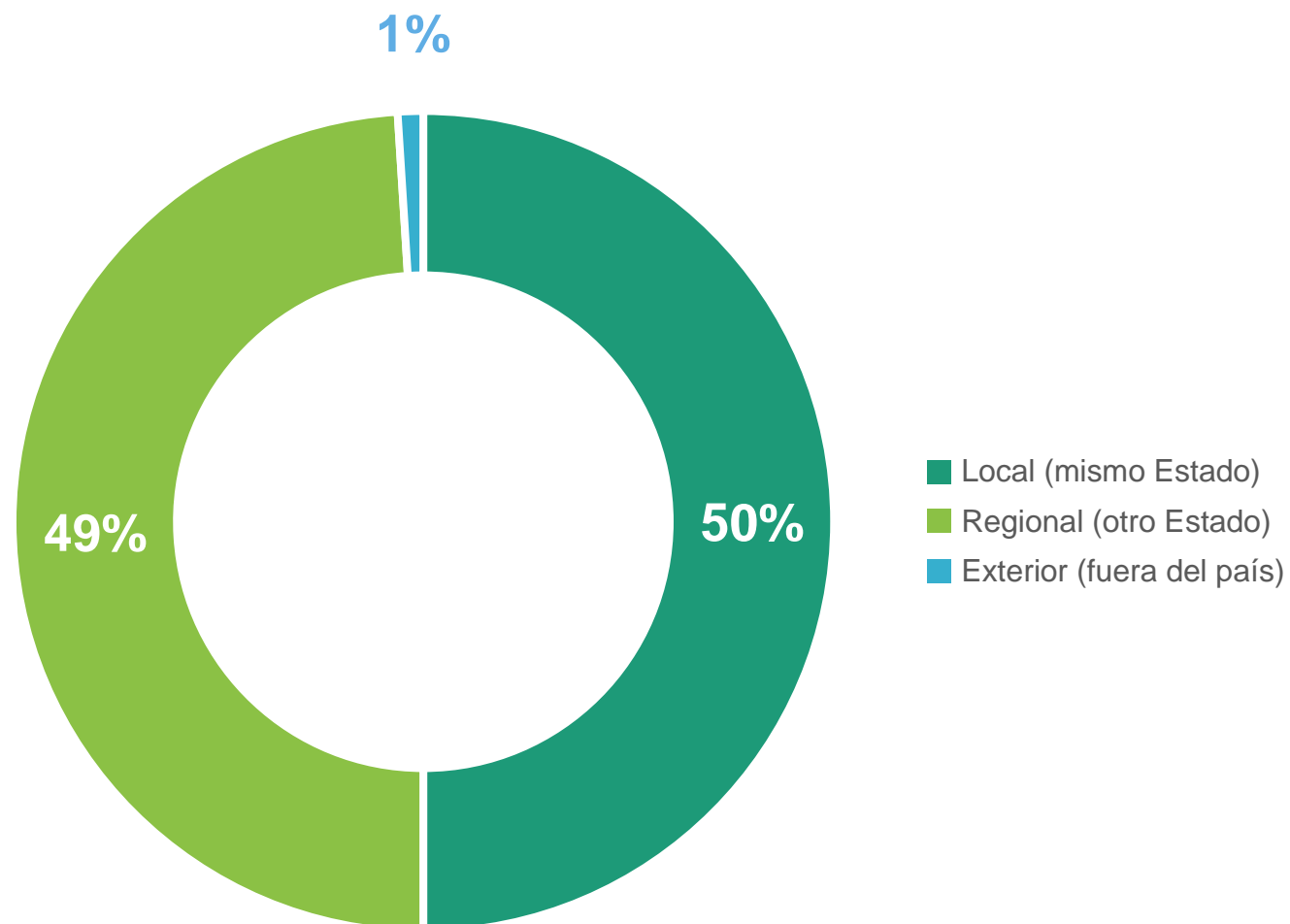
El primer grupo mantiene una presencia constante en los puestos de trabajo de Rango Medio, Senior (Sr), Leads, Ejecutivos y Directores.

Mientras que el segundo grupo predomina en los puestos Entry Level, Junior (Jr) y Rango Medio.

Únicamente en los puestos Ejecutivos y Directivos se incrementa el número de personas mayores a 30 años.

Los empleados y/o colaboradores de las empresas son en su mayoría jóvenes, esto ofrece una fuerza de trabajo con energía, pasión y muy determinada a superarse. Lamentablemente, también implica una población con poca experiencia, pues carecen en su mayoría de profesionales más experimentados y de quienes los jóvenes podrían aprender mucho.

## ORIGEN DEL PERSONAL

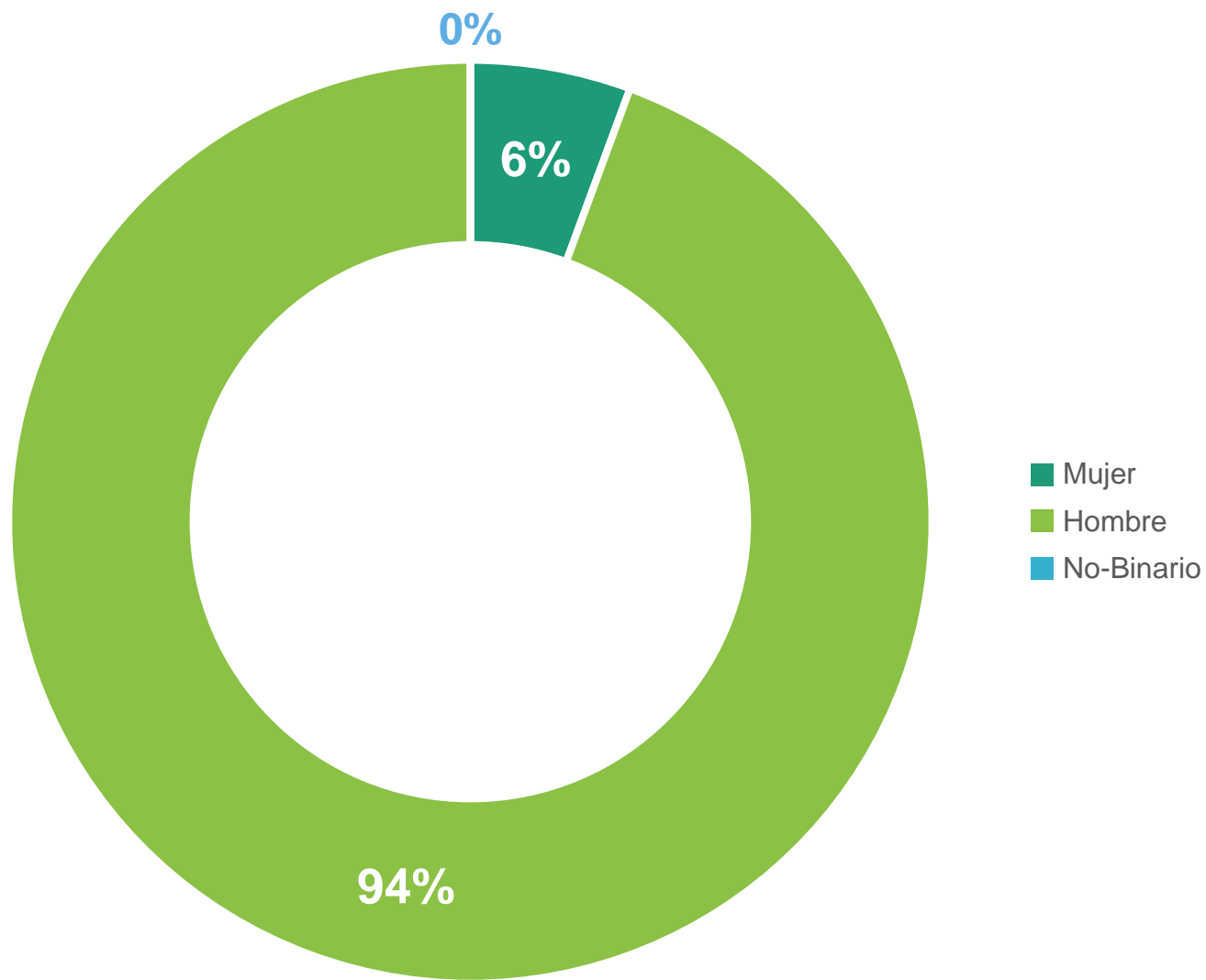


## TIPO DE EMPLEADOS EN LA EMPRESA

La mitad del personal de las empresas es local, es decir, proviene de la misma zona en la que se ubica la empresa, la otra mitad proviene de otras regiones. Esto favorece a una migración del capital humano de la industria así como a una difusión del know-how que los empleados adquieren en una empresa y transmiten a otra cuando cambian de trabajo.

El personal de las empresas es mayormente creativo y técnico; lo que ofrece un balance apropiado en el capital humano para la industria. Aunque es necesario señalar la falta de personal dedicado al área administrativo/negocios.

## LIDERAZGO DE LA EMPRESA



### 9 DE CADA 10 EMPRESAS SON DIRIGIDAS POR HOMBRES

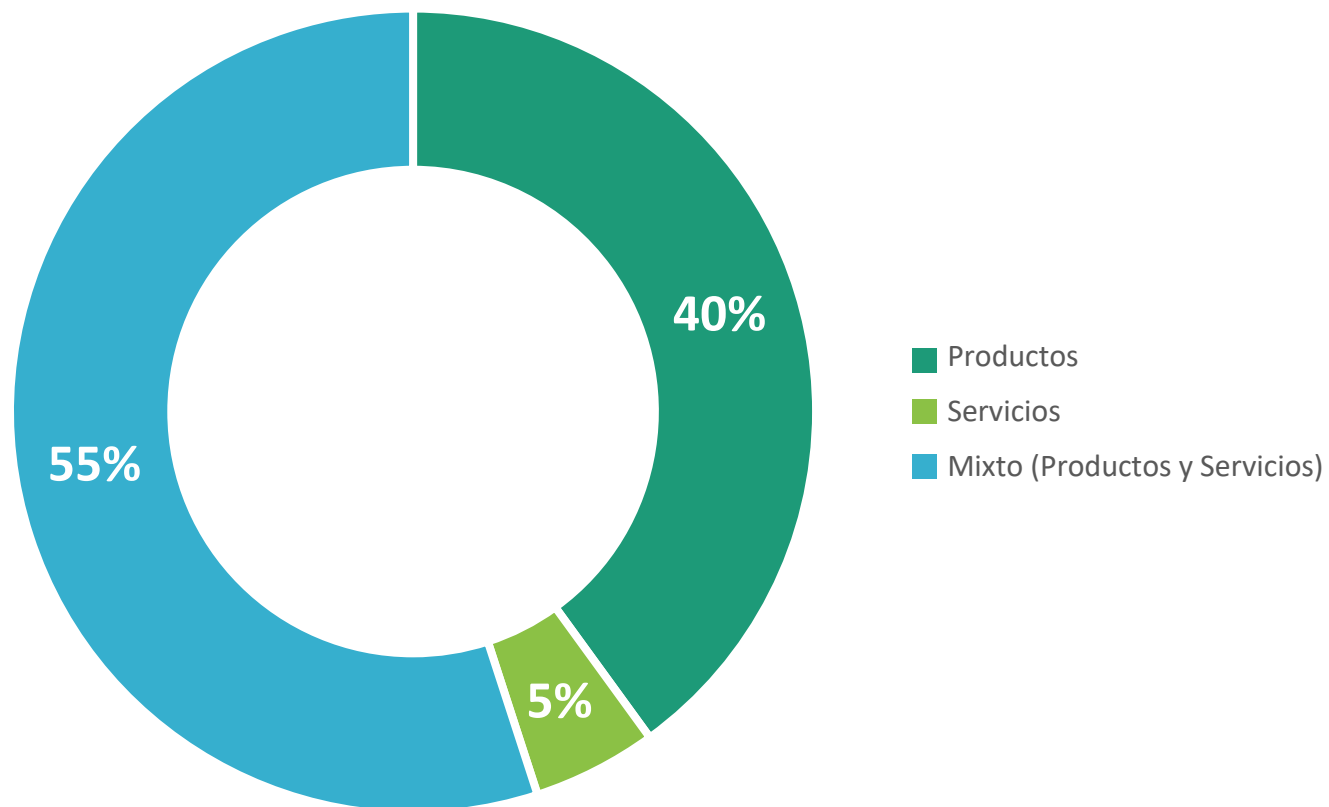
En un 94% de las empresas, el cargo de Dirección General y/o Liderazgo es ocupado por una persona que se identifica como del género masculino.

En las empresas, la población masculina es la dominante, ya que no existe una empresa en la que no haya un empleado/colaborador del género masculino.

En contraste, un **3 de cada 10 empresas** señalan que **no existe** participación de **población femenina**.

Solamente un **1 de cada 10 empresas** mantienen una **población femenina dominante** (arriba del 50% de su personal).

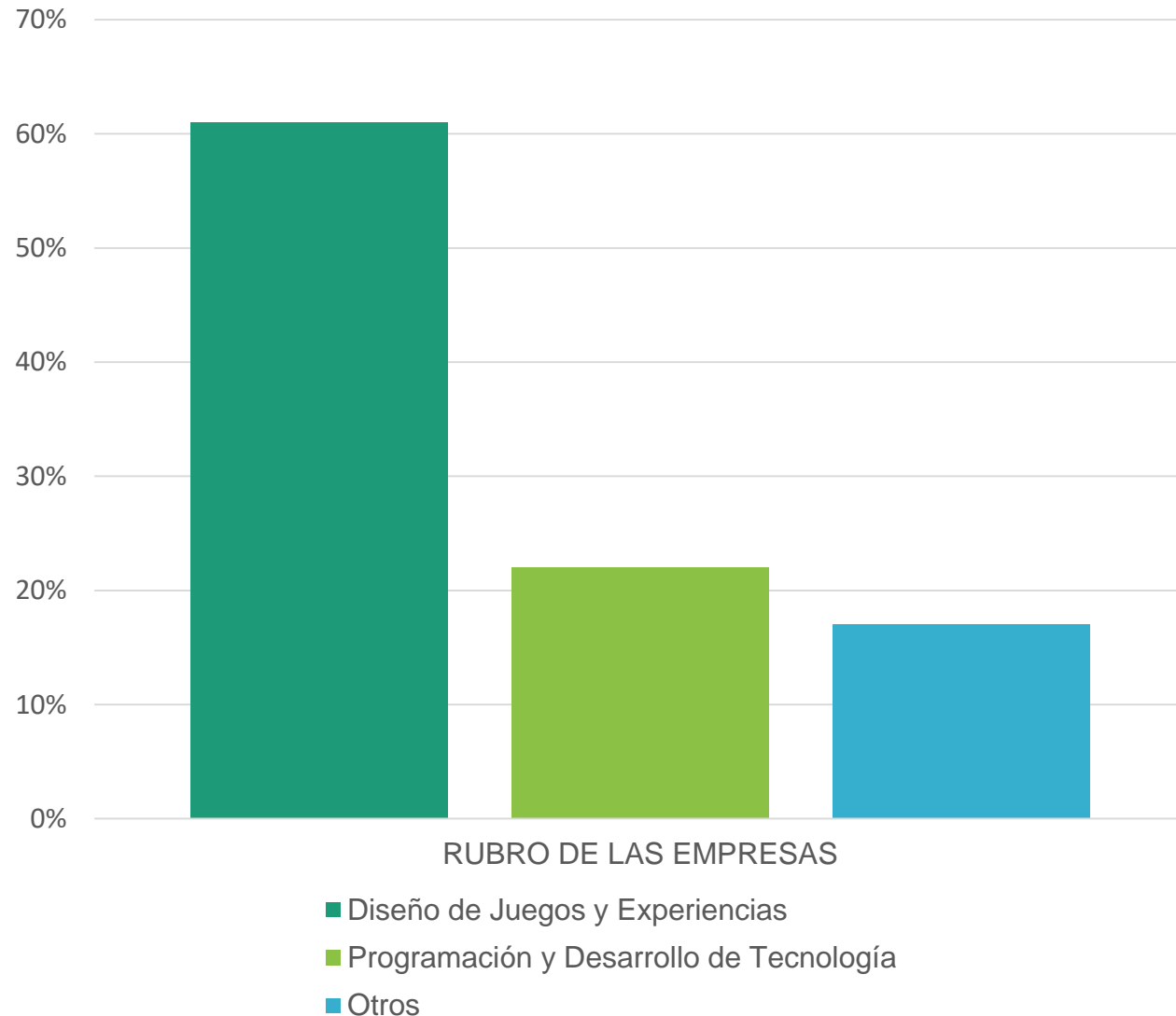
## ENFOQUE COMERCIAL



### 4 DE CADA 10 EMPRESAS SE ENFOCAN EXCLUSIVAMENTE A LA CREACIÓN DE JUEGOS

Únicamente el 6% de las empresas de desarrollo son dedicadas al área de servicios dentro del sector, en contraste, un **55% poseen un enfoque mixto**, ofreciendo productos y servicios. Esto demuestra que más de la mitad de las empresas mexicanas obtienen sus ingresos en más de una forma y no únicamente por la comercialización de juegos digitales.

## RUBRO DE LAS EMPRESAS

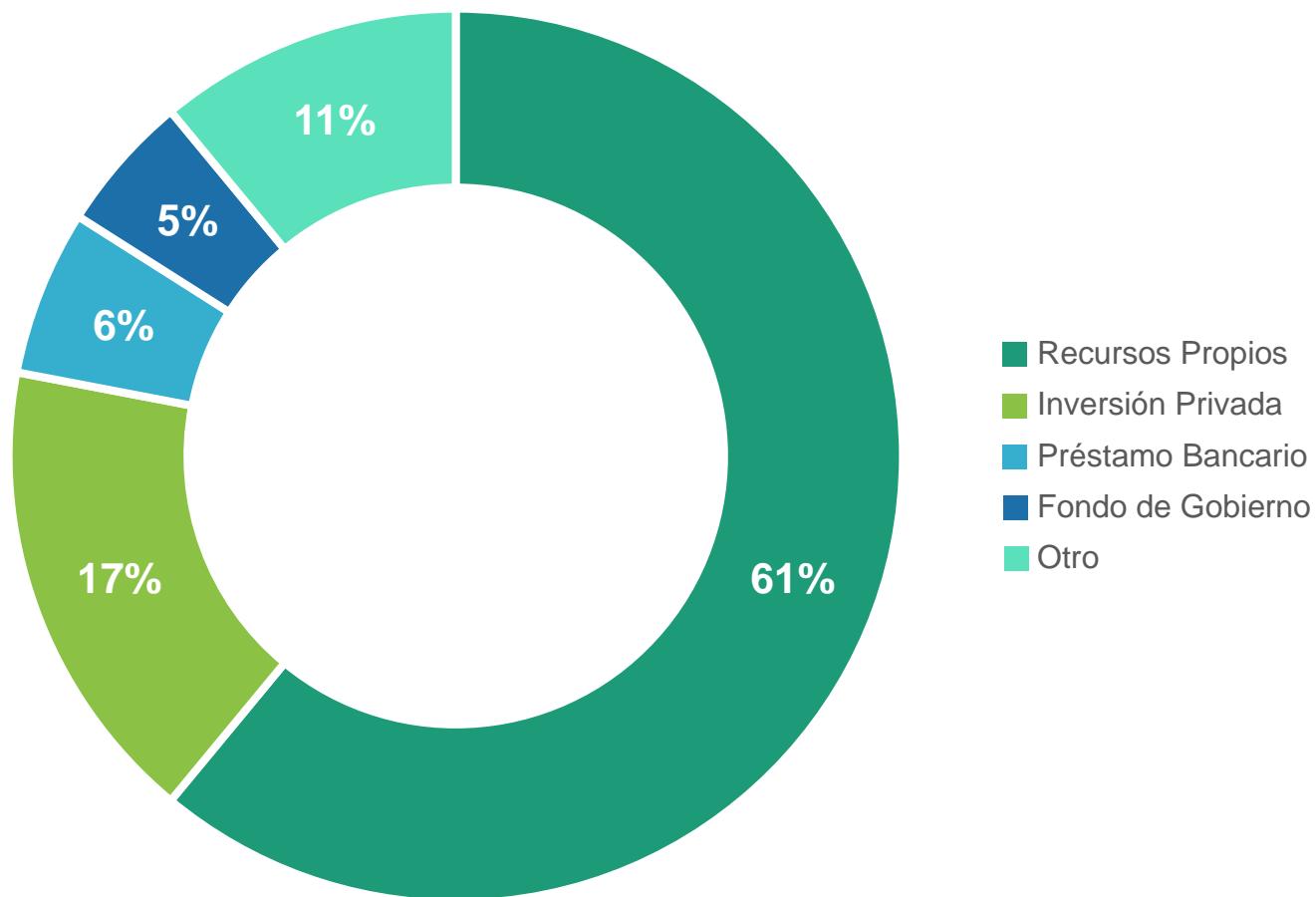


### 6 DE CADA 10 EMPRESAS SE CENTRAN EN EL DISEÑO DE JUEGOS Y EXPERIENCIAS

Las compañías desarrolladoras muestran interés en más de un área de especialización.

Su enfoque va dirigido a las actividades creativas y de creación de contenido. Lamentablemente se descuidan las actividades dirigidas a la parte de gestión, legal y control de calidad, todas ellas actividades de vital importancia para consolidar un negocio rentable.

## MODELO DE FINANCIAMIENTO

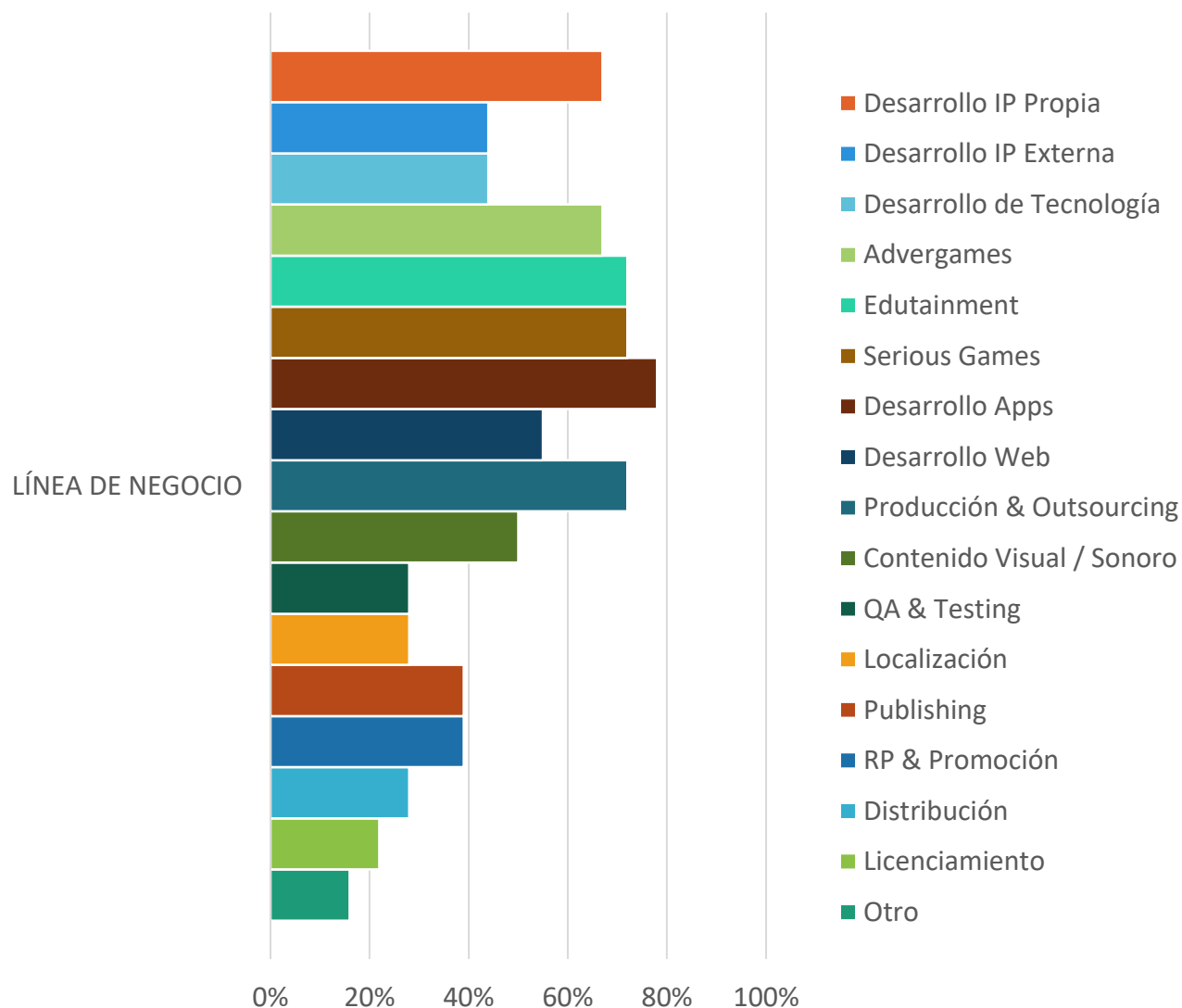


### 6 DE CADA 10 EMPRESAS OPERAN CON RECURSOS PROPIOS

El que las empresas opten por aprovechar sus propios recursos para financiar su operación, demuestra un interés por mantener cierta autonomía. Sin embargo, en la mayoría de los casos, los recursos con los que cuentan los estudios son escasos. Esto indica que un porcentaje importante de los empresarios demuestra que por lo general se carece de un enfoque estratégico para el crecimiento.

Para el crecimiento de las empresas, es necesario que consideren seriamente las alternativas para buscar un financiamiento adicional, que les permita garantizar una producción más compleja, invertir en el crecimiento y mejora de su infraestructura, contratar más personal y asumir compromisos más exigentes.

# LÍNEA DE NEGOCIOS



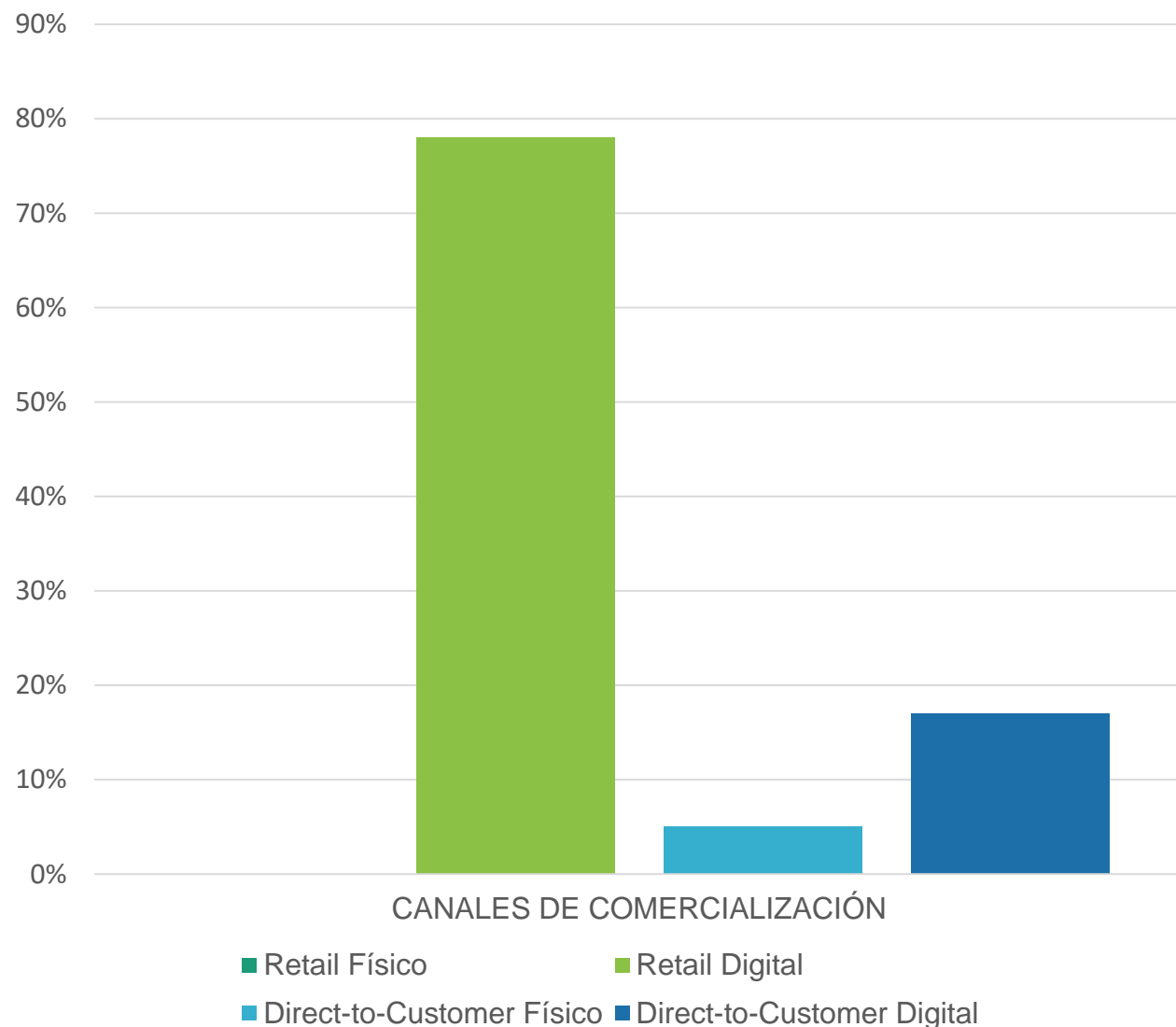
## APPLIED GAMES Y SAAS SON LAS PRINCIPALES ACTIVIDADES QUE GENERAN INGRESOS A LAS EMPRESAS MEXICANAS

Desarrollo de Apps, Serious Games, Edutainment, Producción & Outsourcing, Advergames y Desarrollo de IP Propia, son las más elegidas por los desarrolladores mexicanos.

Esto demuestra que el **Edutainment** y los **Applied Games** son una fuente de ingresos adecuada para un importante porcentaje de las empresas.

Licenciamiento, Distribución, Localización, QA & Testing, Publishing y RP & Promoción, son las menos recurrentes.

## CANALES DE COMERCIALIZACIÓN



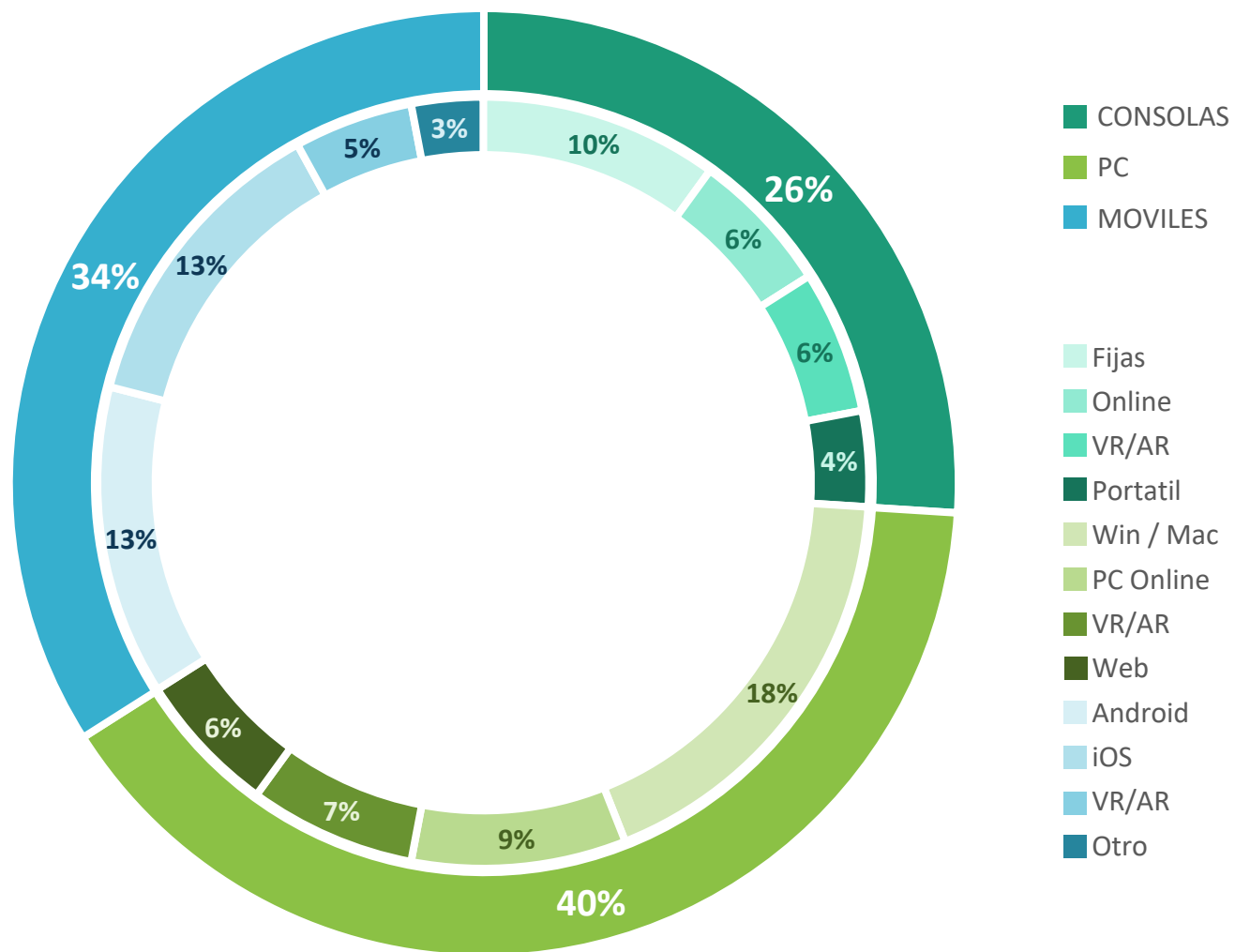
### 9 DE CADA 10 EMPRESAS SE ENFOCAN EN EL COMERCIO DIGITAL / ONLINE

Ninguna de las empresas (**0%**) indicaron que hacen uso del canal **Retail Físico**, entendiéndose como venta de juegos en formato físico (disco y/o cartucho) en establecimientos especializados.

Solamente un **5%** utilizan la opción de **Direct-to-Customer Físico**, la cual es cuando el desarrollador presenta en persona el juego al jugador.

El 95% de la distribución y comercialización de los productos (juegos) creados en México es mediante canales digitales.

## PARTICIPACIÓN DE INGRESOS POR PLATAFORMA

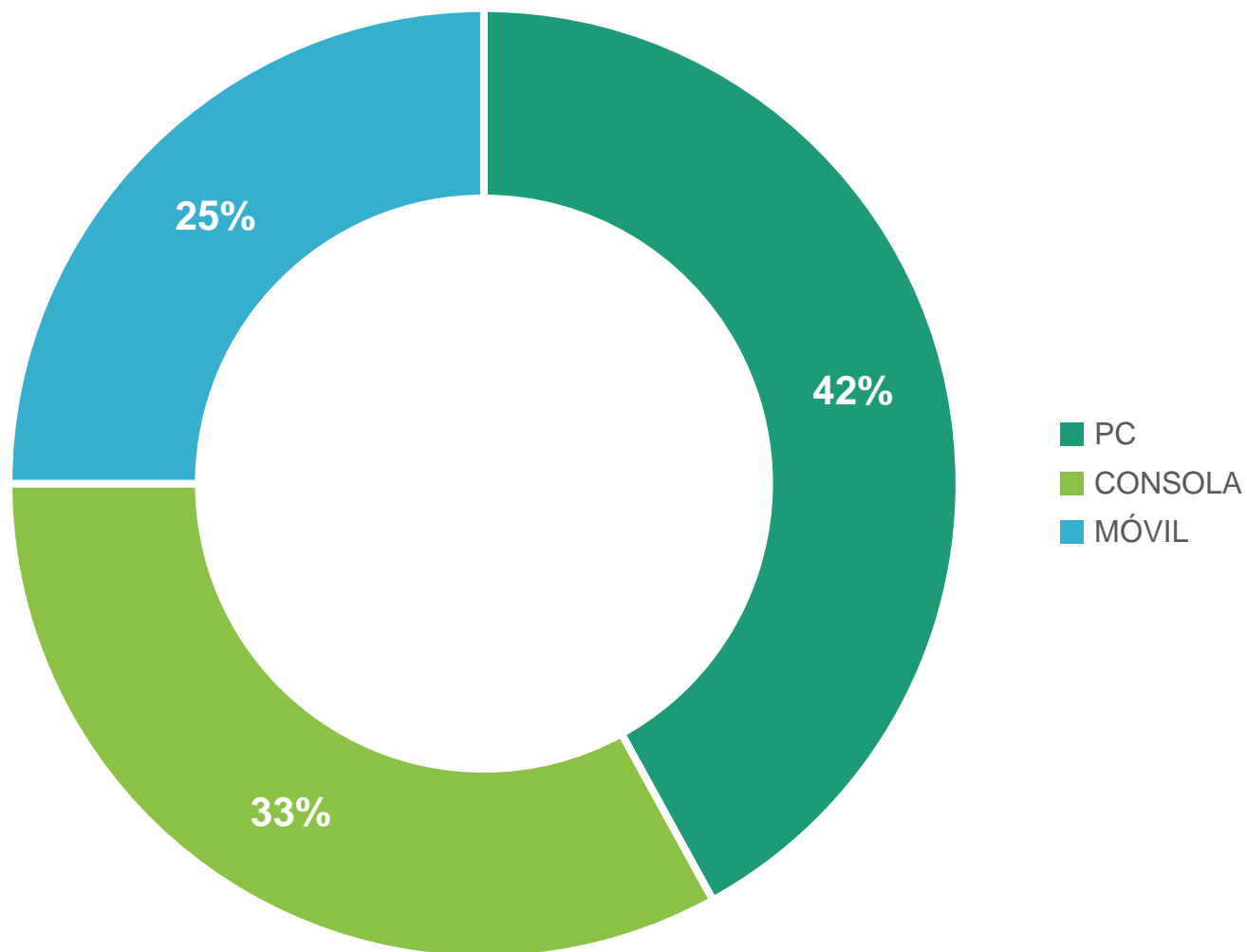


### PC, LA PLATAFORMA QUE MÁS GENERA DINERO

Las empresas de desarrollo mexicanas han sabido adoptar todas las plataformas disponibles. Esto es un reflejo de sus preferencias como consumidores.

Si bien el desarrollo para **PC es la más dominante**, la diferencia es poca entre Móviles y Consolas.

## PLATAFORMAS VR / AR

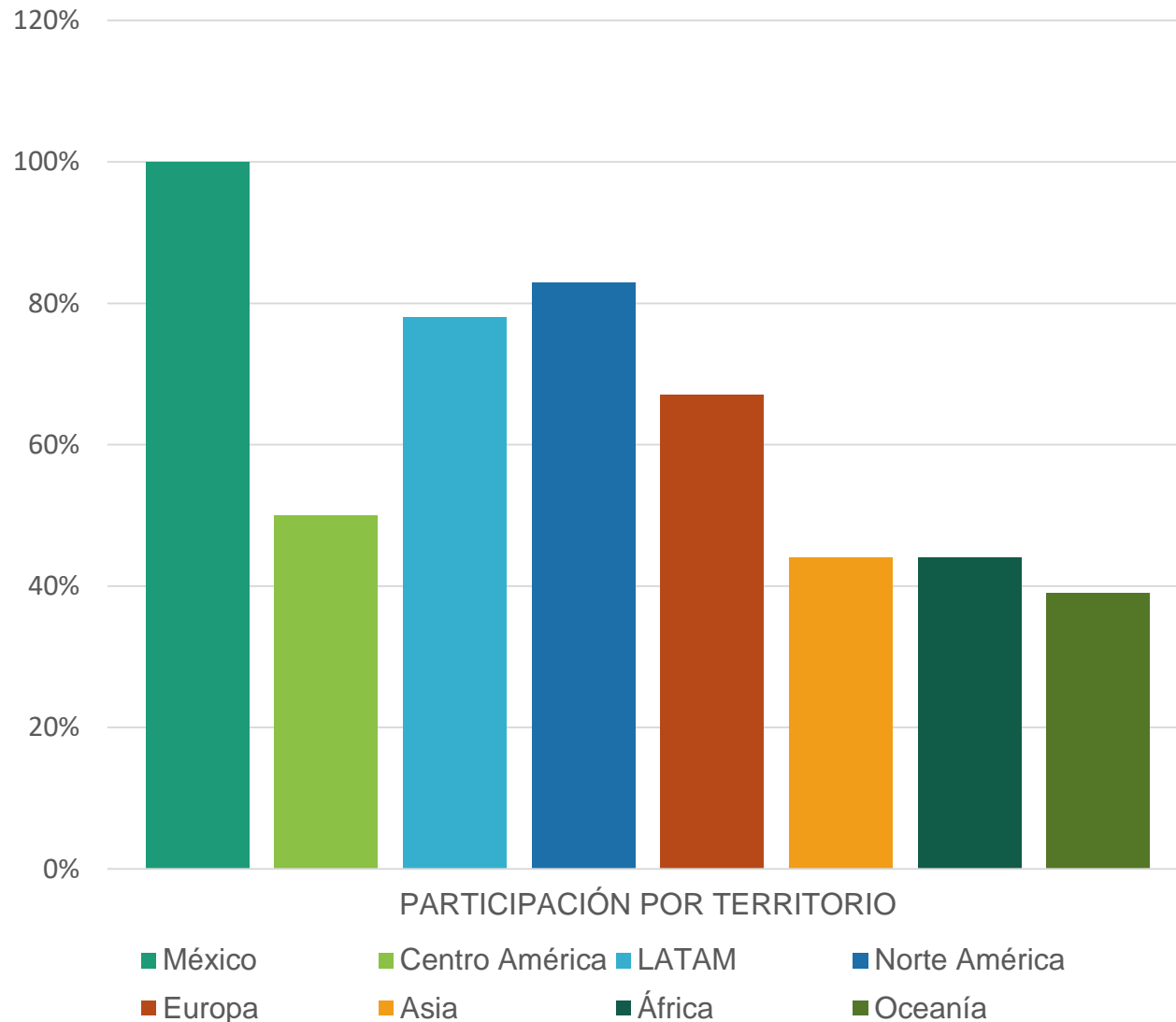


### 6 DE CADA 10 EMPRESAS OPERAN CON RECURSOS PROPIOS

La adopción de las plataformas VR / AR por parte de los desarrolladores mexicanos aún es reducida y tan solo un 18% de las empresas indican que obtienen recursos a través de dichas plataformas.

Sin embargo, el interés y la demanda por contenido VR / AR ha demostrado un importante crecimiento y todo apunta que en los próximos años será una de las principales plataformas que generen ingresos a las empresas.

## PARTICIPACIÓN POR TERRITORIO



### LAS EMPRESAS MEXICANAS PARTICIPAN EN FORMA INTERNACIONAL

No existe un territorio en el cual las empresas de desarrollo mexicanas no busquen oportunidades. Sin duda, México, LATAM y América del Norte acaparan la atención. Pero gracias a las plataformas digitales de distribución y comercialización es posible acceder al resto de los continentes.



## DESEMPEÑO DE LAS EMPRESAS MEXICANAS



# DESEMPEÑO

Las empresas de desarrollo se pueden clasificar dentro de las siguientes cinco categorías: nulo desempeño, bajo desempeño, desempeño medio, buen desempeño y alto desempeño. Esta caracterización fue basada sobre los resultados obtenidos en la encuesta al respecto de su capacidad de facturación.

**NULO DESEMPEÑO:** Empresas cuya facturación es nula o en cantidades muy insignificantes. Imposible sostener operatividad y generación de empleo.

**BAJO DESEMPEÑO:** Empresas cuya facturación es mínima. Imposible sostener operatividad y generación de empleo si es que la empresa es **mayor a una persona**.

**DESEMPEÑO MEDIO:** Empresas cuya facturación les permite mantener operatividad y creación de empleo, a una empresa **no mayor a 5 integrantes**.

**BUEN DESEMPEÑO:** Empresas cuya facturación les permite mantener operatividad y creación de empleo, a una empresa **no mayor a 20 integrantes**.

**ALTO DESEMPEÑO:** Empresa cuya facturación le permite mantener operatividad y creación de empleo, a una empresa **mayor a 20 integrantes**.

Las cifras presentadas representan Pesos Mexicanos.



## DESEMPEÑO DE LAS EMPRESAS 2015 - 2016

### EMPRESAS DE NULO DESEMPEÑO

- 2015: 17%
- 2016: 11%

### EMPRESAS DE BAJO DESEMPEÑO

- 2015: 33%
- 2016: 45%

### EMPRESAS DE DESEMPEÑO MEDIO

- 2015: 28%
- 2016: 23%

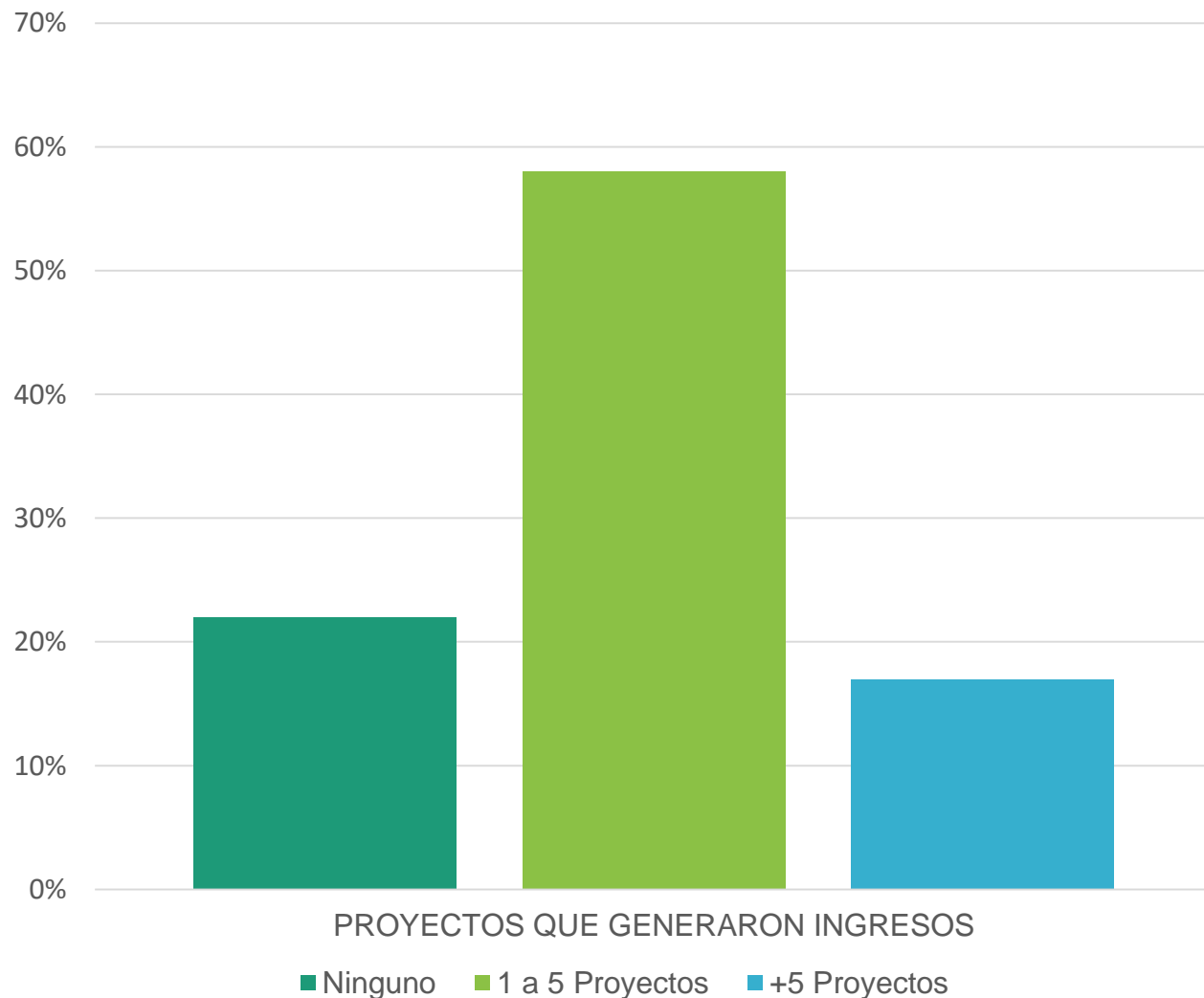
### EMPRESAS DE BUEN DESEMPEÑO

- 2015: 11%
- 2016: 0%

### EMPRESAS DE ALTO DESEMPEÑO

- 2015: 12%
- 2016: 21%

## PROYECTOS QUE GENERARON INGRESOS 2016

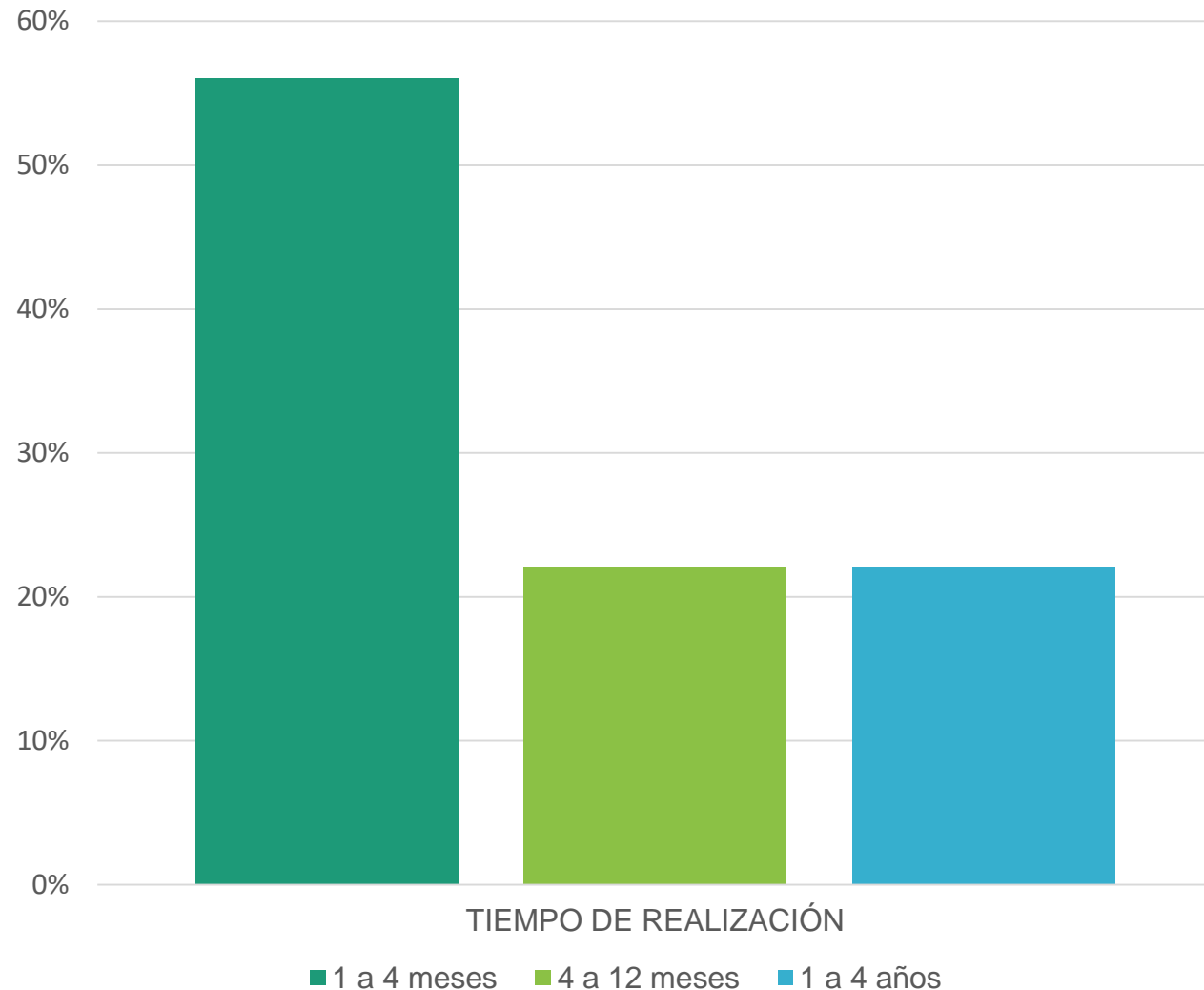


### 5 DE CADA 10 EMPRESAS PRODUCEN HASTA 5 PROYECTOS AL AÑO QUE LES GENERARON INGRESOS

Un poco más del **20%** de las empresas señalan que **no pudieron producir** proyectos que generaran facturación durante el 2016.

En contraste, un **17%** de las empresas pudieron producir **más de 5 proyectos** que les generaran ingresos durante el mismo año.

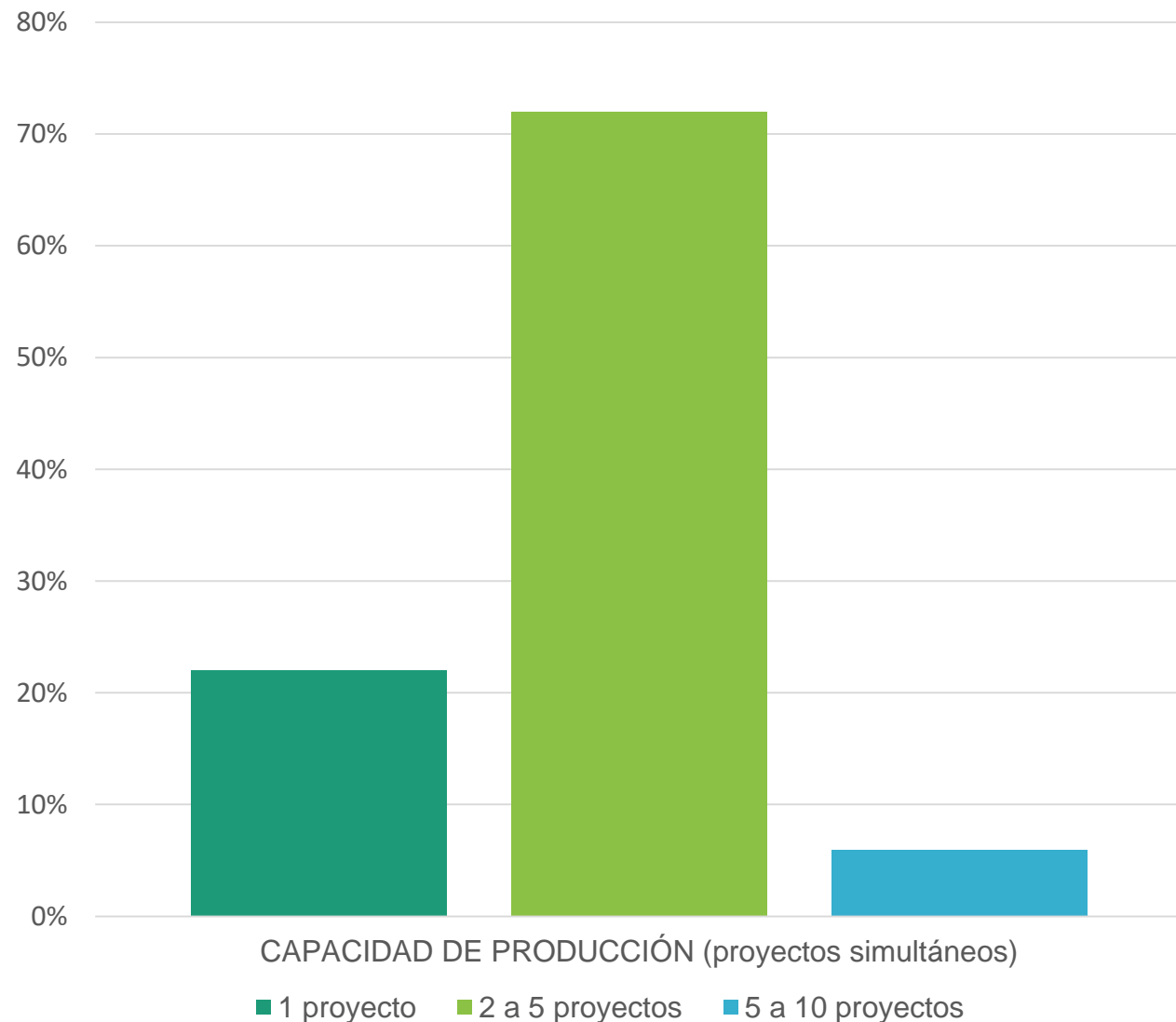
## TIEMPO DE REALIZACIÓN DE UN PROYECTO 2016



### 5 DE CADA 10 PROYECTOS TARDAN DE 1 A 4 MESES EN TERMINARSE

El 22% de las empresas indican que el tiempo de producción de un proyecto es superior a los 4 meses. Y el otro 22% de las empresas señalan que su tiempo de realización supera los 12 meses.

## CAPACIDAD DE PRODUCCIÓN 2016

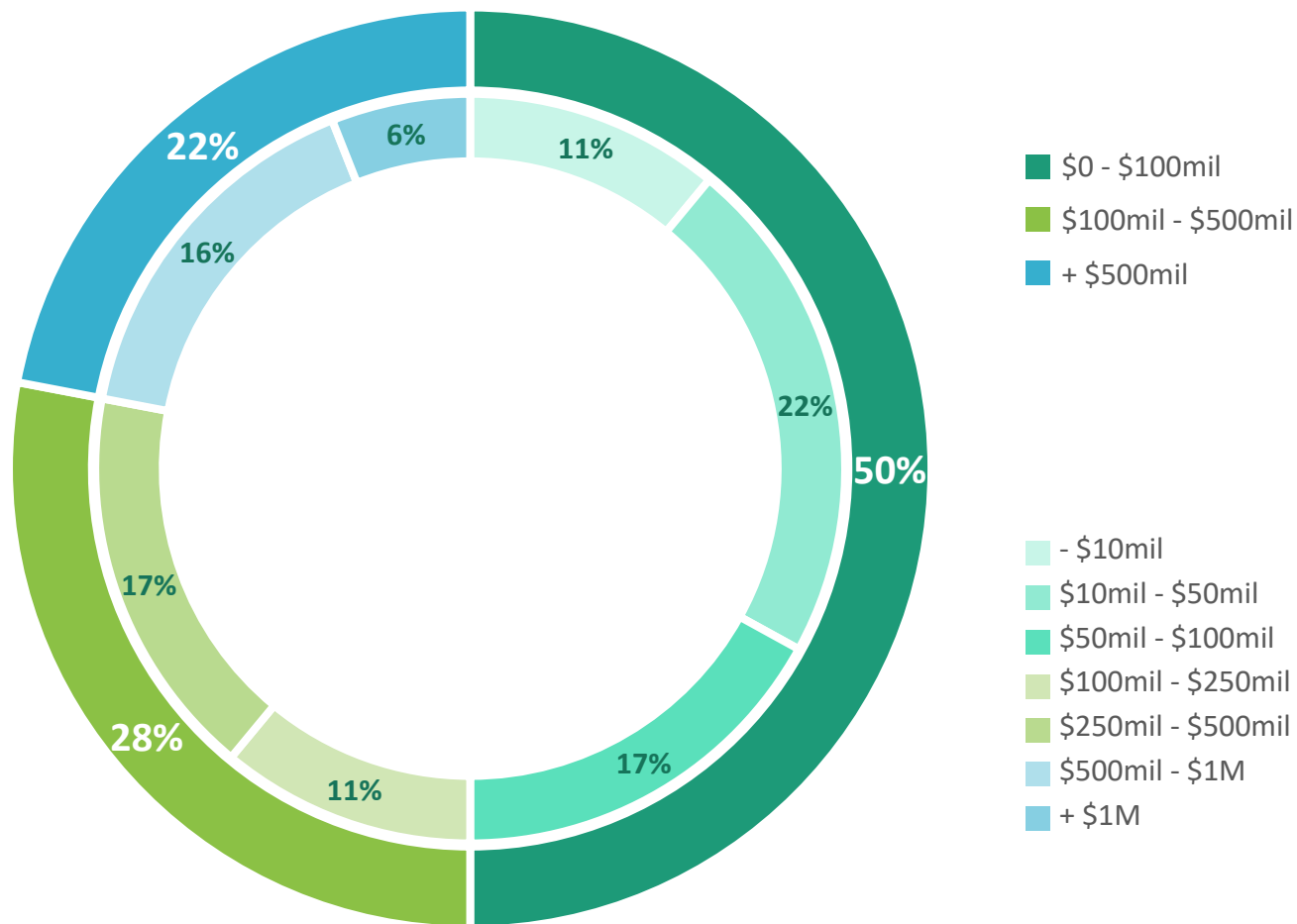


### 7 DE CADA 10 EMPRESAS PUEDEN PRODUCIR HASTA 5 PROYECTOS DE FORMA SIMULTÁNEA

Un poco más del 20% de las empresas solamente pueden producir 1 proyecto a la vez.

Únicamente el 6% de las empresas es capaz de producir más de 5 proyectos de forma simultánea.

# COSTO DE PRODUCCIÓN DE PROYECTOS 2016

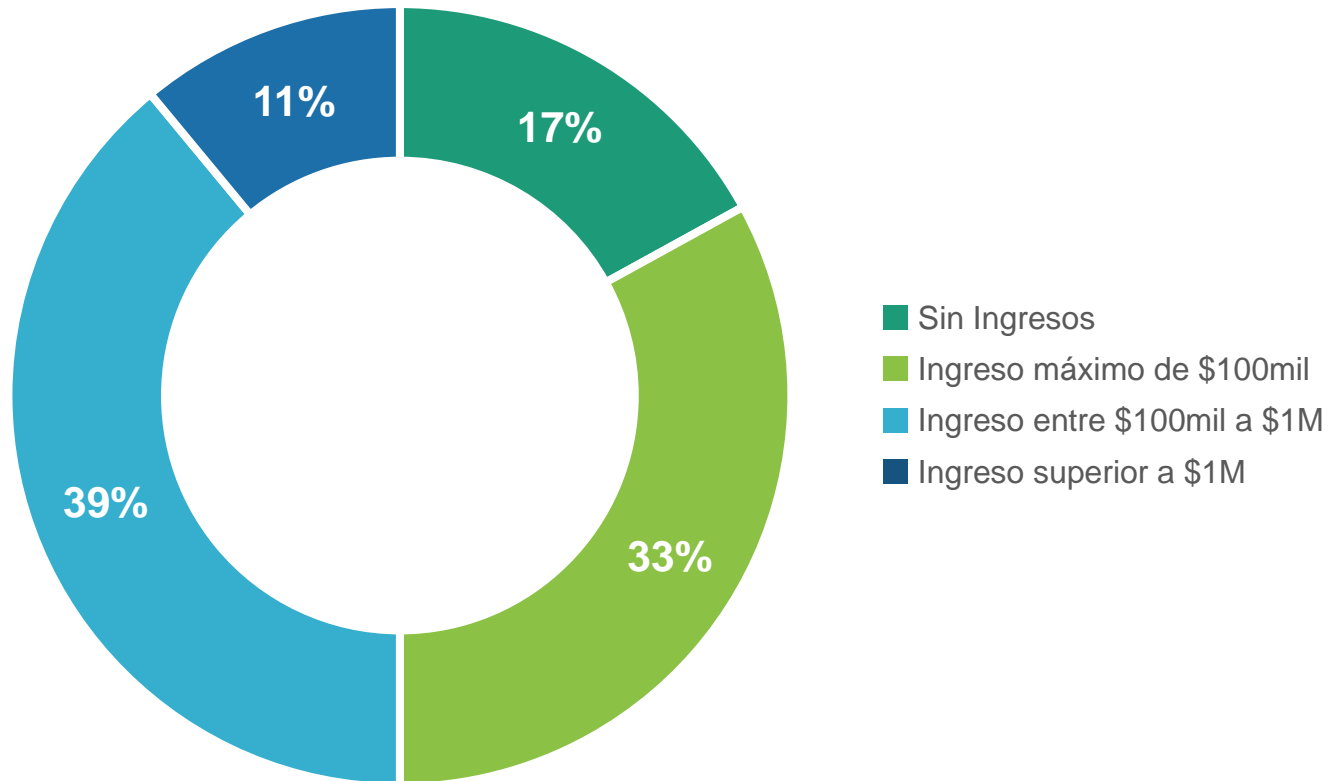


## 2 DE CADA 10 EMPRESAS TIENEN UN COSTO DE PRODUCCIÓN SUPERIOR A LOS \$500MIL PESOS

El costo de producción de un proyecto es un importante indicador de la situación económica de la industria. Si un proyecto le cuesta a la empresa una cantidad importante de dinero, es señal de que se está considerando el empleo de varias personas, así como pago de diversos servicios e infraestructura, por consiguiente, si el costo de producción es bajo, esto nos indica que las empresas no están incluyendo el pago de varios empleados y servicios.

En una industria en la cual el **50%** de las empresas poseen un costo de producción con un **máximo de \$100mil pesos**, surge la pregunta: **¿Cuántos salarios y servicios se pueden pagar con esa cantidad?**

## FACTURACIÓN 2015

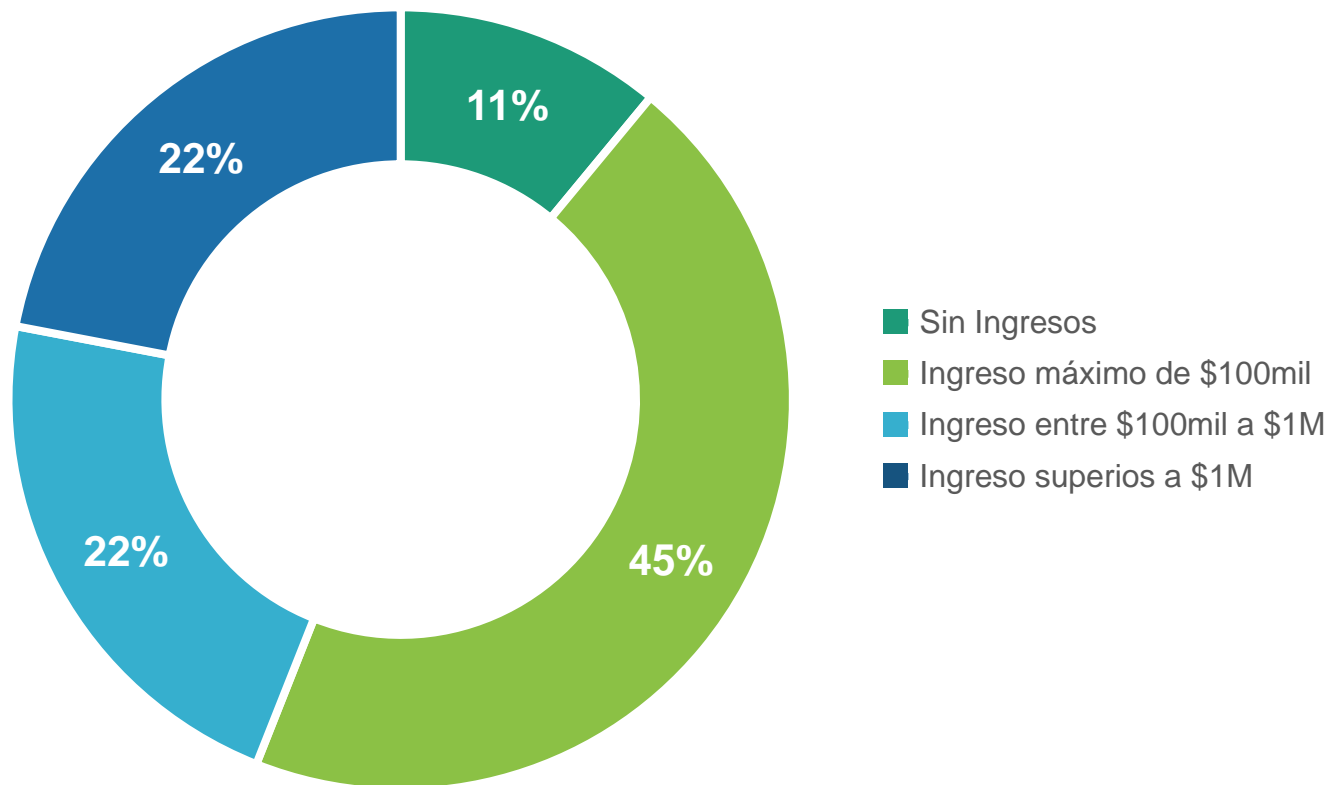


### FACTURACIÓN 2015

- Conservador: \$57.45 Millones    usd\$3.04 Millones
- Optimista: \$225.15 Millones    usd\$11.91 Millones

5 de cada 10 empresas **no lograron superar** la cifra de \$100mil en ingresos anuales durante 2015.

## FACTURACIÓN 2016



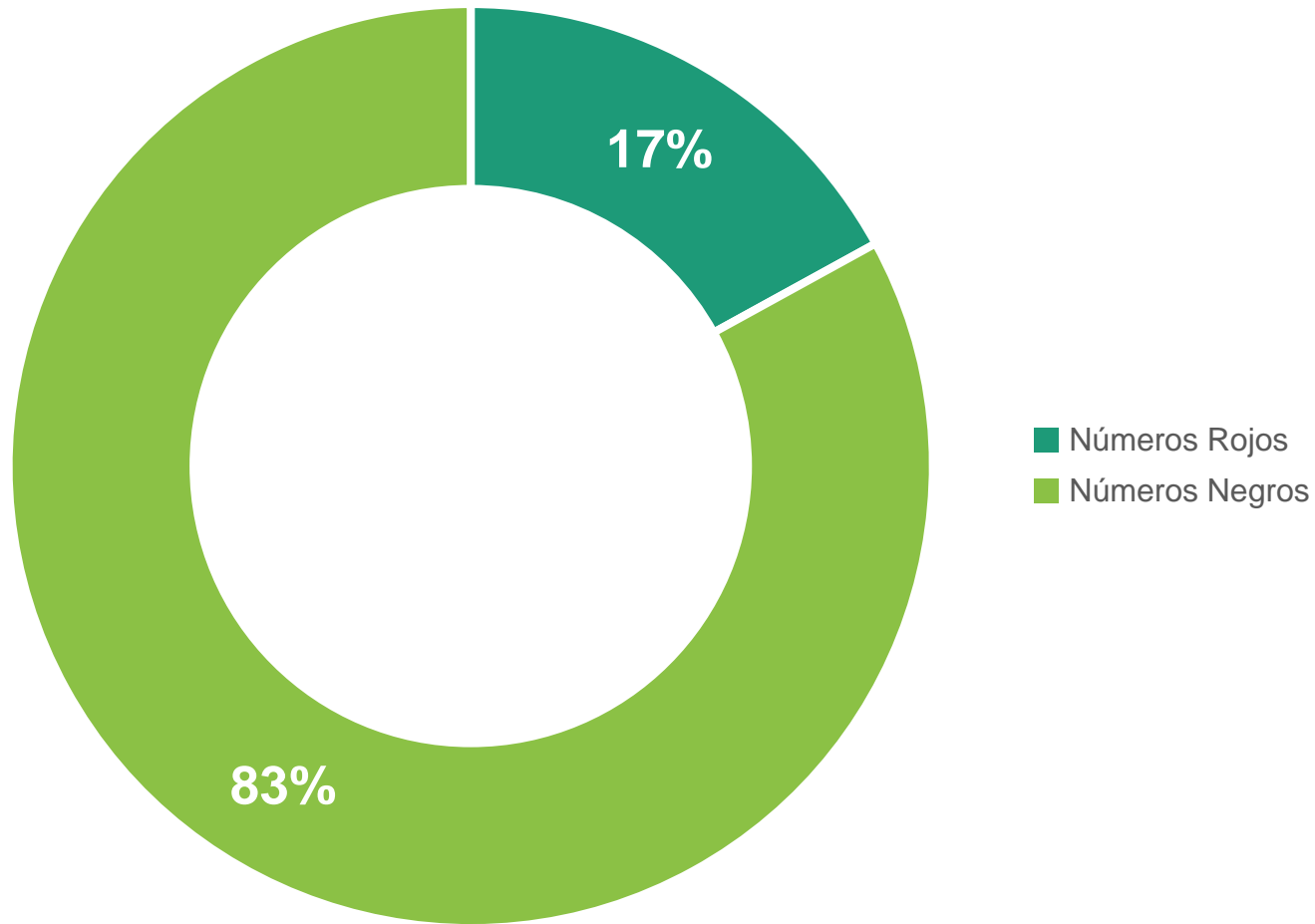
### FACTURACIÓN 2016

- Conservador: \$64.95 Millones    usd\$3.43 Millones
- Optimista: \$288.3 Millones    usd\$15.24 Millones

Durante el 2016 **más de la mitad** de las empresas **no lograron facturar** más \$100mil anuales en ingresos.

En contraparte, **se duplicó** el número de empresas que facturaron **más de \$1 millón de pesos** en ese mismo año.

## SITUACIÓN FINANCIERA 2016



### CONSIDERACIONES

El sector mexicano de desarrollo de entretenimiento interactivo tiene el potencial para crecer, madurar y desarrollar empresas que sean exitosas tanto nacional como internacionalmente. Para el siguiente paso de la industria y la realización de su potencial, se han identificado una serie de tareas que todos los que se consideran parte de la industria deberán de colaborar para su realización en el corto y medio plazo:

1. Incrementar el interés en las áreas de negocio, legal y comercio, entre los desarrolladores mexicanos.
2. Fomentar la formalización legal de las empresas.
3. Concientizar sobre la importancia de formar empresas de desarrollo que sean estables, autosuficientes y con capacidad de crecimiento.
4. Mayor participación de los desarrolladores experimentados en la escena académica.

## METODOLOGÍA

Las diversas comunidades de desarrolladores mexicanos que pueden encontrarse en las redes sociales, permitieron realizar el diagnóstico de la situación de la industria mexicana mediante una serie de encuestas online, gracias lo cual fue posible la captación de datos necesarios para la realización de esta publicación.

Se invitó a participar a la mayor cantidad de representantes de empresas y de desarrolladores independientes quienes hayan publicado comercialmente juegos. Un total de 18 participantes respondieron a la invitación de participar en el diagnóstico. Considerando que la industria mexicana cuenta con un aproximado de 150 empresas (no todas legalmente constituidas) la participación registrada puede ser consideradas como el 12% de las empresas desarrolladoras del país.

Sabemos que la comunidad de desarrolladores de videojuegos mexicanos está conformada por un importante número de personas (posiblemente miles). Para una medición adecuada del tamaño e impacto del sector económicamente activo de la industria, se implementaron los siguientes criterios de exclusión:

## CRITERIOS DE EXCLUSIÓN

- Individuos que no mantengan una actividad económica directamente relacionada con el desarrollo y publicación de juegos digitales.
- Empresas que están involucradas en el desarrollo y publicación de juegos físicos, como juegos de mesa y juegos de cartas.
- Proveedores de servicios a las empresas, tales como abogados especializados o agencias de marketing y similares.
- Las instituciones educativas, los organismos promotores y las dependencias gubernamentales. Aún cuando su participación es clave para la industria, sus actividades económicas no se centran en el desarrollo y la publicación de juegos.

El diagnóstico se realizó durante los meses de Septiembre 2016 y Marzo 2017, solicitando lo siguiente:

- Información referente a la empresa (ubicación, antigüedad, tamaño, situación legal, etc.)
- Información sobre sus empleados (origen, enfoque profesional, diversidad)
- Información del estado financiero de la empresa durante el cierre del 2015 y cierre del 2016.

## LEGALES

El logotipo de MNTOR Creativo es autoría y propiedad de Gonzalo Sánchez T. Todos los derechos reservados.

“Diagnóstico de Empresas Mexicanas de Entretenimiento Interactivo 216.2017” es una publicación digital coordinada por MNTOR Creativo. Todo el contenido en esta publicación es para uso informativo de forma exclusiva y se prohíbe su uso en cualquier forma comercial.

Ninguna parte de esta publicación podrá ser usada o reproducida sin la autorización de los autores originales del contenido. Para cualquier aclaración con respecto a información publicada en este reporte se recomienda a los lectores contactar directamente a los autores.

Los nombres de empresas, marcas y productos incluidos en esta publicación son propiedad de sus autores originales y/o de aquellos quienes mantengan los derechos de propiedad intelectual e industrial de los mismos. Su uso es exclusivo para fines demostrativos , explicativos y de referencia. MNTOR Creativo y Gonzalo Sánchez T. no se adjudican en ningún momento la autoría del material utilizado para complementar los textos de esta publicación.

Fecha de publicación: 21 de Octubre del 2017  
México, CDMX.



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

