

8.1. Número de empresas de animación

Tipo: Input.

Descripción: Corresponde al número de empresas dedicadas a la producción creativa de filmes a través del uso de técnicas que permitan dotar de movimiento a imágenes o dibujos, contabilizados dentro de un área de interés y al finalizar un período de referencia.

No mide: El salario que se les paga a los trabajadores de estas empresas, la calidad y condiciones del empleo y el número de personas que trabajan en ellas.

Indicadores relacionados:

- Número de instituciones formativas de medios interactivos (ver pág.119).
- Número de empresas de videojuegos (ver pág.80).

Medidas derivadas:

Empresas de animación por área geográfica o división administrativa: Corresponde al número de empresas de animación por área geográfica o división administrativa en un período determinado. La clasificación se realiza según los intereses de la investigación. Ejemplos de divisiones pueden ser: comunas, localidades, regiones geográficas de un país, entre otras.

Empresas de animación por tipo de técnica utilizada: Corresponde a la cantidad de empresas de animación clasificadas por la técnica usualmente utilizada en la generación de sus producciones. Tipos de estas técnicas pueden ser: Animación de recortes, dibujos animados, pixelación, stop motion, entre otras.

Periodicidad sugerida: Anual.

Fuente sugerida en Cali: Cámara de Comercio.

8.2. Número de empresas de videojuegos

Tipo: Input.

Descripción: Corresponde al número de empresas que producen o comercializan juegos digitales interactivos con cualquier tipo de soporte contabilizadas para el área de estudio al finalizar un período de referencia.

No mide: El salario que se les paga a los trabajadores de estas empresas, la calidad y condiciones del empleo, el número de personas que trabajan en ellas, la calidad de los videojuegos que se producen o comercializan y los ingresos obtenidos por la distribución y ventas de los mismos.

Indicadores relacionados:

- Número de instituciones formativas de medios interactivos (ver pág.119).
- Número de empresas de animación (ver pág.79).

Medidas derivadas:

Empresas de videojuegos por área geográfica o división administrativa: Corresponde al número de empresas de videojuegos por área geográfica o división administrativa en un período

determinado. La clasificación se realiza según los intereses de la investigación. Ejemplos de divisiones pueden ser: comunas, localidades, regiones geográficas de un país, entre otras.

Empresas de videojuegos por tipo de soporte: Corresponde al número de empresas distribuidoras o comercializadoras de videojuegos clasificadas por la plataforma o soporte electrónico. Ejemplos de esta clasificación puede ser: videoconsolas, computadoras, sistemas arcade o sencillamente un teléfono móvil.

Empresas de videojuegos por género: Corresponde a la cantidad de empresas distribuidoras o comercializadoras de videojuegos clasificadas en términos de su representación gráfica, ambientación, tipo de interacción con un usuario o bien por sus sistema de juego. Ejemplos de una clasificación muy general podrían ser aventura, acción, simulación.

Periodicidad sugerida: Anual.

Fuente sugerida en Cali: Cámara de Comercio.