

El sector **Audiovisual** a Catalunya

El sector audiovisual a Catalunya

ACCIÓ Generalitat de Catalunya



Els continguts d'aquest document estan subjectes a una llicència Creative Commons. Si no s'indica el contrari, se'n permet la reproducció, distribució i comunicació pública sempre que se'n citi l'autor, no se'n faci un ús comercial i no se'n distribueixin obres derivades. Podeu consultar un resum de les condicions de la llicència a:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

L'ús de marques i de logotips en aquest informe és merament informatiu. Les marques i els logotips esmentats pertanyen als seus respectius titulars i en cap cas són titularitat d'ACCIÓ. Aquesta és una representació il·lustrativa parcial de les empreses, organitzacions i entitats que formen part de l'ecosistema audiovisual. Poden haver-hi empreses, organitzacions i entitats que no han estat incloses a l'estudi.

Realització

Unitat d'Estratègia i Intel·ligència Competitiva d'ACCIÓ

Col·laboració

Clúster Audiovisual de Catalunya

Barcelona, gener del 2024



Visió general del sector audiovisual



El sector audiovisual a Catalunya



Talent internacional i local en una regió ideal per viure-hi i treballar-hi



Tendències del sector audiovisual

El sector audiovisual a Catalunya

Visió general del sector audiovisual

L'entreteniment audiovisual al món (I)

La indústria audiovisual és la producció de continguts per a mitjans de comunicació amb la finalitat d'entretenir, informar o educar.

Les revolucions tecnològica i digital han reconfigurat el **sector audiovisual**, que actualment està immers en un procés de **transformació i evolució**, en el qual han canviat la tipologia dels continguts produïts, les finestres d'emissió i els hàbits de consum de la població.

En l'àmbit global, s'observa un creixement en el consum i l'activitat d'oci, la majoria en espais digitals. Això **amplia les oportunitats** per als venedors en línia en totes les categories i la tendència de les plataformes de vídeo i les xarxes socials orientades a la publicitat i venda de productes.

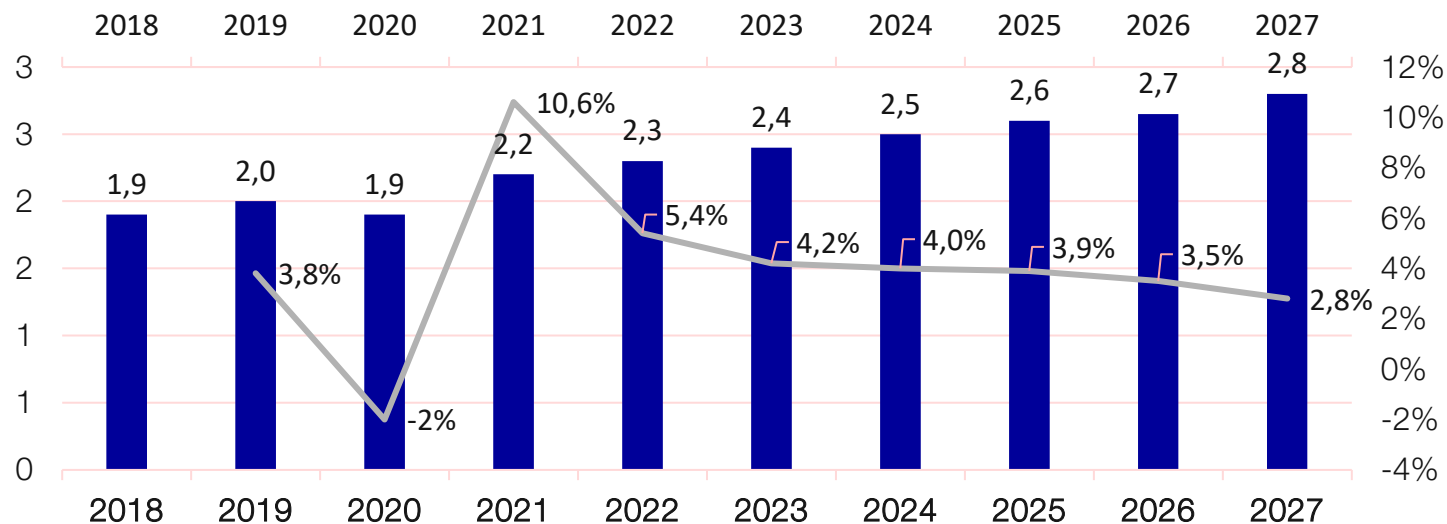


Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Global Entertainment and Media Outlook 2023-2027» de PwC

L'entreteniment audiovisual al món (II)

- L'any 2022 la indústria audiovisual va facturar 2,32 bilions de dòlars i es preveu superar els **2,4 bilions de dòlars al tancament de l'any 2023**, amb un creixement del **4,2 %** respecte de l'any **2022**.
- La indústria global de l'entreteniment té una clara tendència a créixer, amb una evolució excel·lent, tot i que cada vegada amb un ritme més lent. I s'espera que augmenti a un ritme del **3,6 %** (CAGR) en els **pròxims cinc anys**.

Ingressos globals totals del sector audiovisual (bilions de dòlars dels EUA) i creixement interanual (%), 2018-2027



Principals empreses audiovisuals al món per facturació



Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Entertainment and Media Outlook 2023-2027» de PwC; i pàgina web d'Investopedia

Els mercats amb la millor combinació de mida actual i creixement esperat es troben a Àsia

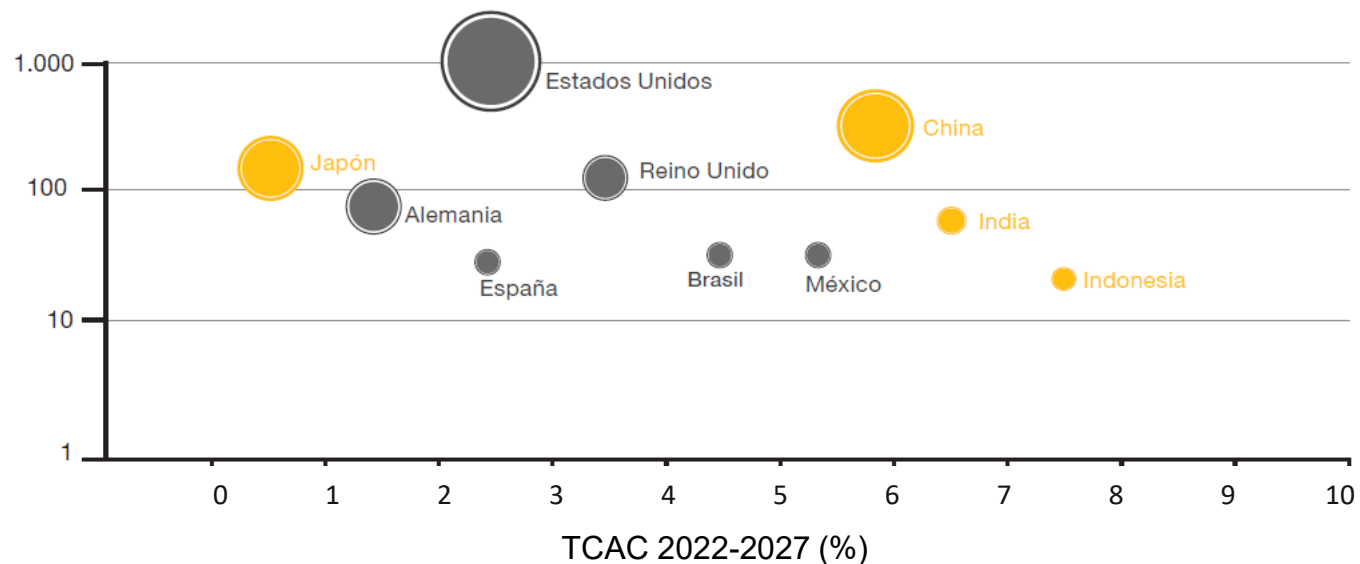
Indonèsia és un dels tres països d'Àsia, juntament amb la Xina i l'Índia, que ofereixen la desitjable combinació de mida i escala existents, i un ràpid creixement esperat en la despesa del consumidor i de la publicitat.

El mercat més gran continuarà sent **Estats Units**, segons les previsions, on els ingressos augmentaran però de tan sols el 2,6 % en termes relatius.

A la **Xina**, el segon mercat per mida, s'espera que els ingressos totals creixin un 6,1 %, més del doble que als Estats Units.

Ingressos totals del sector audiovisual el 2027

(la mida dels punts representa els ingressos en milers de milions de dòlars)



Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Entertainment and Media Outlook 2023-2027» de PwC

Segments de l'audiovisual i perspectiva a nivell global (I)



TV i vídeo

La perspectiva global per a la televisió per subscripció anirà caient a un ritme de -0,9 % fins al 2027. És a dir que la facturació caurà de 200.000 M\$ a 173.600 M\$.



Cinema

A escala global, els ingressos generats pel cinema augmentaran i s'espera que ho facin a nivells pre Covid-19. L'any 2027 s'espera que els ingressos totals siguin de 52.100 M\$.



Ràdio

Els ingressos per publicitat a la ràdio augmentaran a un ritme del 0,5 % anual fins a arribar als 27.100 M\$. En canvi, els ingressos globals per taxes de llicència de ràdio pública creixeran al 0,1 % fins al 2027.



Publicitat a Internet

Google i Meta són les principals empreses que lideren aquest mercat, i les segueixen TikTok i Amazon. La previsió de creixement és moderada. Els ingressos globals creixeran a una taxa anual del 6,5 %. El 2027 els ingressos totals seran 663.000 M\$.



Videojocs i eSports

Es preveu que els ingressos globals del sector dels videojocs superin els 314.600 M\$ el 2027 amb un creixement anual compost del 8 %. Pel que fa als eSports, el creixement serà del 10,9 % fins als 3.000 M\$.



Pòdcast

Les perspectives són que la base d'oients de pòdcasts continuï creixent a un ritme anual del 7,4 % fins a arribar als 1.400 milions d'oients.



Publicitat a la televisió

El mercat de la publicitat a la televisió creixerà en els pròxims anys suaument fins a arribar als 160.100 M\$ el 2027.



Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Entertainment and Media Outlook 2023-2027» de PwC

Segments de l'audiovisual i perspectiva a nivell global (II)



OTT

El mercat global d'OTT augmentarà a un ritme del 8,4 % anual fins als 116.500 M\$ entre el 2022 i el 2027.



Publicitat exterior

En aquest àmbit hi ha una previsió de creixement. És a dir, cada any els ingressos augmentaran un 3,8 % fins al 2027. El valor serà de 44.100 M\$.



Música

L'*streaming* de música digital és el principal impulsor del creixement d'aquest sector i Spotify és líder. Els seus ingressos globals s'han doblat entre el 2018 i el 2022.



Revistes

Els ingressos per impressió estan disminuint i és per aquest motiu que les marques estan creant contingut digital mitjançant subscripció. Tot i així, la tendència és que els ingressos disminueixin a un ritme mitjà del -2,8 % fins als 47.700 M\$ el 2027.



Business to Business

Es projecten uns ingressos per valor de 176.300 M\$ per al 2027, fet que significa que hi haurà un creixement del 2,9 % anual els pròxims 5 anys. Seguidament aquest creixement caurà a l'1,2 %.



Diaris

En aquest mercat es preveu que els ingressos globals decreixin un -2 % anualment fins a tenir un valor de 77.400 M\$.



Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Entertainment and Media Outlook 2023-2027» de PwC

El sector audiovisual acumula més de 4.000 projectes d'IED en el quinquenni 2019-2023

El **volum d'IED en el sector audiovisual** ha assolit els 60.914 M€ en el quinquenni 2019-2023, amb un total de 4.400 projectes que han donat feina a 334.683 persones. **Espanya, amb 179 projectes rebuts, es classifica com la 5a destinació mundial d'aquesta IED.**

La IED en audiovisual al món, 2019-2023

4.400

projectes





60.914

M€ en inversió



334.683

llocs de feina creats

Països d'origen per projectes

-  1 EUA | 1.065 projectes
-  2 Regne Unit | 685 projectes
-  3 França | 263 projectes
-  4 Xina | 195 projectes
-  5 Alemanya | 172 projectes

Països de destí per projectes

-  1 EUA | 551 projectes
-  2 Regne Unit | 379 projectes
-  3 Alemanya | 309 projectes
-  4 EAU | 300 projectes
-  5 Espanya | 179 projectes

Les 30 principals empreses inversores en el període 2019-2023



Notes: S'han considerat els subsectors "Advertising, PR & related", "Audio & video equipment (Consumer electronics)", "Audio & video equipment (Electronic components)", "Cable & other subscription programming", "Electric lighting equipment", "Internet publishing & broadcasting & web search", "Motion picture & sound recording industries", "Radio & TV broadcasting", "Sign manufacturing" i "Video games, applications and digital content"

Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, gener del 2019 – novembre del 2023

Catalunya és la 10a regió a nivell mundial en nombre de projectes d'IED en audiovisual i la 1a d'Espanya

La IED en audiovisual al món (regions), 2019-2023



Catalunya ocupa, per nombre de projectes, una posició molt destacada a nivell internacional en matèria d'IED destinada al sector audiovisual.

 **10a regió del món**
en nombre de projectes

 **5a regió de la Unió Europea**
en nombre de projectes

 **1a regió del sud de la Unió Europea**
en nombre de projectes

Notes: S'han considerat els subsectors "Advertising, PR & related", "Audio & video equipment (Consumer electronics)", "Audio & video equipment (Electronic components)", "Cable & other subscription programming", "Electric lighting equipment", "Internet publishing & broadcasting & web search", "Motion picture & sound recording industries", "Radio & TV broadcasting", "Sign manufacturing" i "Video games, applications and digital content"

Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, gener del 2019 – novembre del 2023

El sector audiovisual a Catalunya

El sector audiovisual a Catalunya

L'audiovisual català, un sector consolidat i altament innovador

Una indústria audiovisual forta i innovadora



4.000 empreses



7.566 M€ de facturació



37.178 treballadors



MEDIAPRO

Rakuten TV



NFP



DeAPlaneta

globomedia
grupo

onionlab

SONO

lavinia



Dolby



Corporació Catalana
de Mitjans Audiovisuals, SA

IDEAL
CENTRE D'ARTS DIGITALS



RAC1

- **235 startups catalanes del sector audiovisual**, xifra que representa un 85 % més que fa cinc anys (2018).

ACCIÓ
Catalonia
Trade & Investment

**Generalitat
de Catalunya**

Ecosistema de suport de primer nivell

- **Associacions, clústers i administracions de primer nivell** dedicats a la **innovació audiovisual**.
- Infraestructures com el **Parc Audiovisual de Catalunya** a Terrassa, el **Neàpolis** de Vilanova i la Geltrú, el centre **Roca Umbert** de Granollers i el **TecnoCampus** de Mataró, entre altres.

- Barcelona acull l'ISE, la principal fira audiovisual del món, fet que afavoreix la projecció internacional de l'ecosistema empresarial català, ric en creació de continguts i en l'aplicació de solucions audiovisuals.



Líders del sector trien Catalunya

- Entre el 2019 i el 2023, Catalunya rep **73 projectes**, que capten **460 M€** i generen **4.329 llocs de treball** (els projectes creixen un 12,3 %, el capital invertit un 55,9 % i els llocs de treball creats un 33,6 % respecte del 2014 i el 2018).
- Catalunya és la **5a regió de la Unió Europea** en nombre de projectes d'indústries creatives, la **3a en creació d'ocupació i la 6a en inversió de capital**.

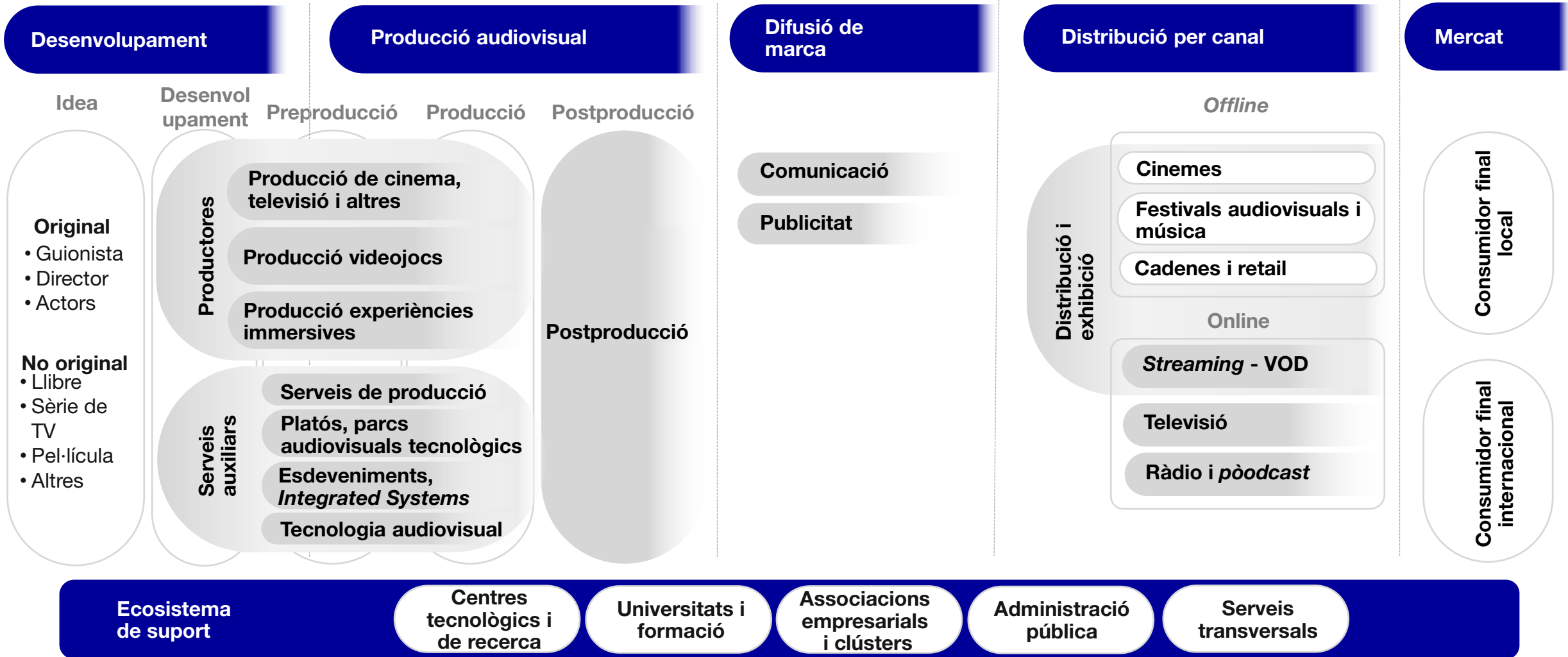
Autèntic pol de talent audiovisual

- El **sector audiovisual** català és un dels més **forts a Europa** gràcies a uns dels principals actius de Catalunya, el **talent** i la **creativitat més avantguardista**.
- El **talent** de les escoles catalanes d'animació i efectes especials està generant un gran impacte en el sector dels videojocs a escala global.

Font: ACCIÓ

Fem avui l'**empresa** del demà

Cadena de valor del sector audiovisual



Nota: Les categories ombrejades en gris han estat considerades en el mapeig del sector audiovisual. Font: Elaboració pròpia

Caracterització dels principals segments de negoci

Negoci	Tipus de contingut	
<p>Productores i postproductores</p> 	<p>Producció: Empreses productores de pel·lícules de cinema, pel·lícules de TV, sèries <i>prime time</i>, sèries de TV, documentals, entreteniment televisiu, fotografia, música...</p>	<p>Postproducció: última etapa de la producció audiovisual (so, grafisme, animació, efectes visuals, etc.) així com manteniment de productores de continguts addicionals.</p>
	<p>Experiències immersives: Empreses que, mitjançant les tecnologies immersives (realitat virtual, augmentada i mixta, holografia, metavers), construeixen entorns que fusionen el món físic i el virtual creant una realitat digital amb una configuració que permet als usuaris explorar i interactuar en una nova dimensió.</p>	<p>Videojocs: engloba tota la indústria relacionada amb la creació, el desenvolupament, la publicació, la distribució i la monetització dels videojocs (producció de videojocs, animació, so, eSports)</p>
<p>Serveis auxiliars</p> 	<p>Platós, parcs audiovisuals tecnològics: estudis de fins a 1.200 m² adaptats per a publicitat, programes de televisió, cinema i ficció.</p>	<p>Esdeveniments, Integrated Systems: Empreses del sector audiovisual AV català especialitzades en esdeveniments i serveis relacionats.</p>
	<p>Serveis de producció: empreses dedicades a serveis necessaris per la producció audiovisual com lloguer d'equips i materials, audiovisuals, emissió...</p>	<p>Tecnologia audiovisual: empreses especialitzades en tecnologia audiovisual (drons, telecomunicacions, càmeres, altaveus, etc.).</p>
<p>Difusió de marca</p> 	<p>Comunicació: Generen i administren continguts per informar o persuadir el públic mitjançant diversos mitjans i plataformes per aconseguir que altres parlin de la marca, del producte o del servei sense pagar a tercers.</p>	<p>Publicitat: Creen i implementen campanyes per difondre productes o serveis (spots, màrqueting digital, <i>branded content</i>, vídeos corporatius, etc.), i inverteixen diners per publicar els seus anuncis als mitjans.</p>
<p>Distribució per canal</p> 	<p>Distribució i exhibició: És la forma de fer arribar una obra audiovisual al públic, mitjançant festivals audiovisuals, cinema, plataformes d' streaming i venda directa.</p>	<p>Televisió, ràdio i pòdcast: empreses dedicades a activitats de programació i emissió de televisió, radiodifusió o pòdcast.</p>

Font: ACCIÓ

Dades clau del sector audiovisual a Catalunya (I)



Nota: El mapatge del sector audiovisual s'ha realitzat a partir d'empreses seleccionades entre els següents grups CNAE; 4743, 4763, 5821, 5911, 5912, 5913, 5914, 5915, 5916, 5917, 5918, 5920, 6010, 6020, 6312, 6391, 6399, 7311, 7312, 7420 i 7722; també s'inclouen empreses dels següents informes d'ACCIÓ; música, realitat virtual, videojocs, anterior Update estratègic del sector audiovisual, directoris ACCIÓ, Catalonia Industry Suppliers i Socis del Clúster Audiovisual de Catalunya; les empreses que tenen més d'una classificació s'han considerat només una vegada. *Nota:* Dades econòmiques de l'últim any disponible, majoritàriament 2022

Font: ACCIÓ

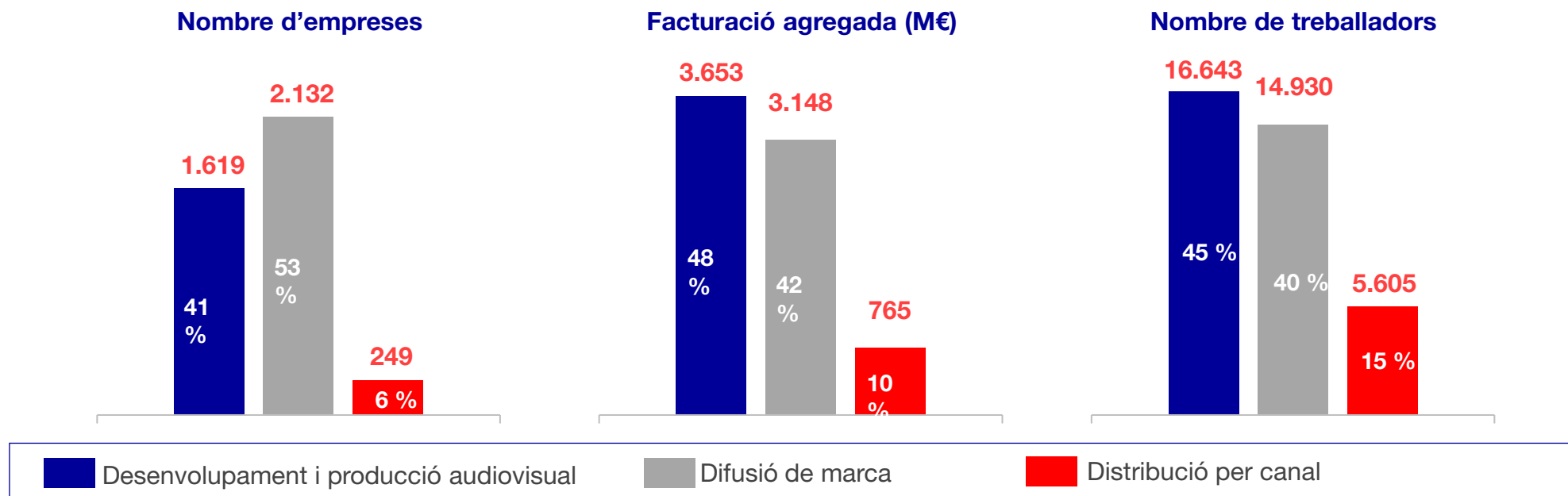
Dades clau del sector audiovisual a Catalunya (II)

4.000
empreses

7.566 M€ de
facturació

37.178
llocs de treball

Amb el **41 %** de les empreses, el desenvolupament i la producció audiovisual factura el **48 %** del total del sector audiovisual a Catalunya.



Font: ACCIÓ. Nota: Dades econòmiques de l'últim any disponible, majoritàriament 2022

Fem avui l'empresa del demà

El sector audiovisual a Catalunya

	Nombre d'empreses 2023	Facturació 2022 (M€)	Llocs de treball 2022
Desenvolupament i producció audiovisual	1.619 (40,5 %)	3.653 (48,3 %)	16.643 (44,8 %)
Productores	1.234 (30,9 %)	2.260 (29,9 %)	12.499 (33,6 %)
Producció de cinema, televisió i altres	1093	1.846	9.291
Videojocs	96	385	2.938
Experiències immersives	45	29	270
Postproducció	114 (2,8 %)	131 (1,7 %)	1.287 (3,5 %)
Postproducció	114	131	1.287
Serveis auxiliars	271 (6,8 %)	1.262 (16,7 %)	2.857 (7,7 %)
Serveis de producció	115	58	332
Esdeveniments, <i>Integrated Systems</i>	72	252	783
Tecnologia audiovisual	69	912	1.446
Platós, parcs audiovisuals tecnològics	15	40	296
Difusió de marca	2.132 (53,3 %)	3.148 (41,6 %)	14.930 (40,1 %)
Publicitat	1.829	2.693	12.859
Comunicació	303	456	2.071
Distribució per canal	249 (6,2 %)	765 (10,1 %)	5.605 (15,1 %)
Distribució i exhibició	152	386	2.309
Ràdio i <i>pòdcast</i>	56	42	405
Televisió	41	337	2.891
TOTAL	4.000	7.566	37.178

Nota: Dades econòmiques de l'últim any disponible, majoritàriament 2022. Nota: Les empreses de videojocs poden estar categoritzades a altres cadenes de valor. Font: ACCIÓ.

Dades clau del sector audiovisual a Catalunya

4.000 empreses



- El 98,6% de les empreses són petites o mitjanes empreses (menys de 50 M€ de facturació).
- El 60,1 % de les empreses es van establir fa més de 10 anys.
- El 15,3 % de les empreses són exportadores i el 7,2 % són exportadores regulars.
- El 4,3 % de les empreses són filials d'empreses estrangeres.

Distribució territorial



- El 87,0 % de les empreses estan ubicades a la zona de Barcelona.
- El 95,7 % de la facturació total i el 93,6 % del total de persones ocupades del sector provenen d'empreses de la província de Barcelona.
- El Barcelonès, el Vallès Occidental, el Baix Llobregat, el Maresme i el Vallès Oriental són les comarques amb més empreses relacionades amb el sector audiovisual.

7.566 M€ de facturació



- Representa el 2,8 % del PIB total de Catalunya del 2022.
- Les grans empreses (l'1,4 % del total d'empreses) facturen el 27,2 % del total de facturació del sector.

37.178 persones ocupades



- El 21,6 % treballa en empreses joves (10 anys o menys).
- El 52,9 % treballa en microempreses o petites empreses (menys de 50 treballadors).

Producció audiovisual a Catalunya (I)

Producció



Postproducció



Videojocs



Experiències immersives



Producció
audiovisual

Nota: Representació parcial amb l'objectiu d'il·lustrar els proveïdors més representatius de la cadena de valor del sector audiovisual a Catalunya. Nota: cada empresa ha estat assignada a una categoria principal de la cadena de valor. Font: ACCIÓ.

Producció audiovisual a Catalunya (II)

Serveis de producció



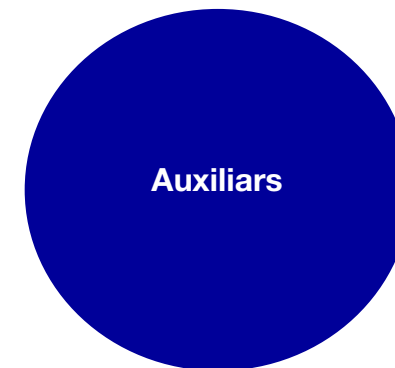
Tecnologia audiovisual



Platós, parcs audiovisuals tecnològics



Esdeveniments, Integrated Systems



Nota: Representació parcial amb l'objectiu d'il·lustrar els proveïdors més representatius de la cadena de valor del sector audiovisual a Catalunya. Nota: cada empresa ha estat assignada a una categoria principal de la cadena de valor. Font: ACCIÓ.

Comunicació i distribució audiovisual a Catalunya

Comunicació

Publicitat

Distribuïdores



Televisió

Radio - Podcast



Nota: Representació parcial amb l'objectiu d'il·lustrar els proveïdors més representatius de la cadena de valor del sector audiovisual a Catalunya. Nota: cada empresa ha estat assignada a una categoria principal de la cadena de valor. Font: ACCIÓ.

Ecosistema Català del sector audiovisual

Administració pública



Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, SA



Consell de l'Audiovisual de Catalunya



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura



Generalitat de Catalunya
Departament d'Empresa i Treball



Diputació Barcelona



Associacions empresarials i clústers



Associació d'Actors i Directors Professionals de Catalunya



Associació de Directivos de Comunicación



associació de professionals de l'Audiovisual Català



PAC PRODUCTORS AUDIOVISUALS DE CATALUNYA



Associació Empresarial de Publicitat
Gremi des de 1926

CATALUNYA MEDIA CITY



Formació

Universitats

escac, upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona, UAB Universitat Autònoma de Barcelona, UIC barcelona, UPC, Blanquerna, ESDi Escola Superior de Disseny, UOC Universitat Oberta de Catalunya, Universitat de Girona, UVIC UNIVERSITAT DE VIC UNIVERSITAT CENTRAL DE CATALUNYA, Universitat de Lleida, Universitat Abat Oliba CEU, UNED, UNIVERSITAT RAMON LLULL

Formació no reglada

FX ANIMATION Barcelona 3D & Film School, emav ESCOLA DE MITJANS AUDIOVISUALS, CPAC, bap, LCI Barcelona, ENTi Escola de Noves Tecnologies Interactives, DRAC MÀGIC cultura audiovisual DES DE 1971

Nota: Representació parcial amb l'objectiu d'il·lustrar l'ecosistema del sector audiovisual a Catalunya. Font: ACCIÓ.

El clúster audiovisual de Catalunya

El **Clúster Audiovisual de Catalunya** inclou les principals companyies i institucions, de dimensions variades, que formen part de tota la **cadena de valor** del sector audiovisual, actuant com el **pilar central** de la **indústria audiovisual catalana**.

El seu **objectiu principal** és fer que l'audiovisual sigui un sector estratègic de país a nivell **industrial, econòmic i cultural**. Tot es realitza a partir de diferents línies estratègiques com per exemple: **la dinamització, la internacionalització, inversions i infraestructures**, entre altres aspectes.

Actualment, el clúster està immers en diferents projectes com la Fira ISE, l'Observatori Switch, Setmana del Talent, Zoom Marques, Pacte del Talent o Input 2022.



www.clusteraudiovisual.cat

Font: Clúster Audiovisual de Catalunya

Ecosistema català del sector audiovisual (II)

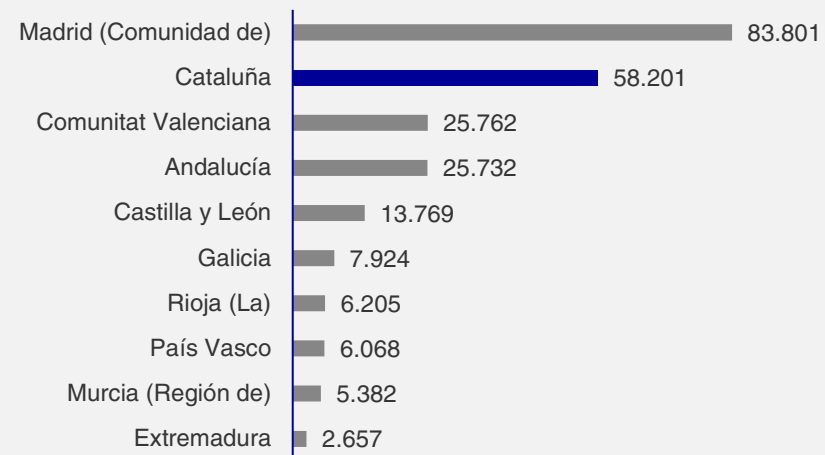
Centres universitaris catalans que imparteixen formació relacionada amb el sector audiovisual



Formació específica

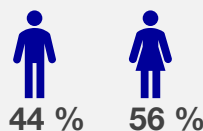


Matriculats en màsters i graus en el darrer quinquenni (dades top 10 CCAA dels cursos 2018-2019 al 2022-2023)



Curs 2022-2023 Catalunya

Del total d'estudiants matriculats a nivell estatal en màsters i graus relacionats amb el sector audiovisual, un **24 %** estudien a Catalunya. Per sexes la distribució dels **estudiants catalans** és:



Del total de **persones matriculades a l'estat** en màsters i graus relacionats amb el sector audiovisual, el **59 %** són dones.



12.124 persones matriculades en màsters i graus relacionats amb el sector audiovisual a Catalunya. **24 % estatal** (curs 2022-2023)

Nota: Nombre d'estudiants de formacions universitàries relacionades amb l'audiovisual.

Ecosistema català del sector audiovisual (III)

Centres tecnològics i de recerca amb l'acreditació TECNIO

Centres especialitzats en el sector audiovisual



Altres centres o entitats tecnològiques i grups de recerca

Centres tecnològics transversals que donen suport al sector audiovisual



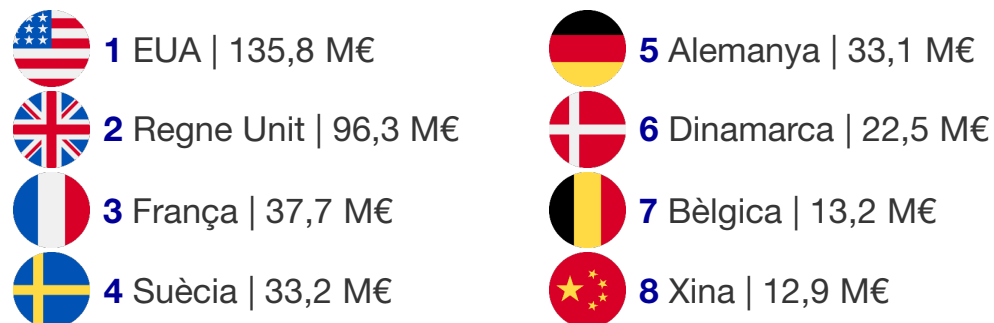
Fem avui l'empresa del demà

Catalunya continua millorant els seus registres d'IED en el sector audiovisual, amb el talent com a principal atractiu

La IED en audiovisual a Catalunya, 2019-2023



Principals països inversors per capital invertit, 2019-2023



Motius d'inversió, 2019-2023

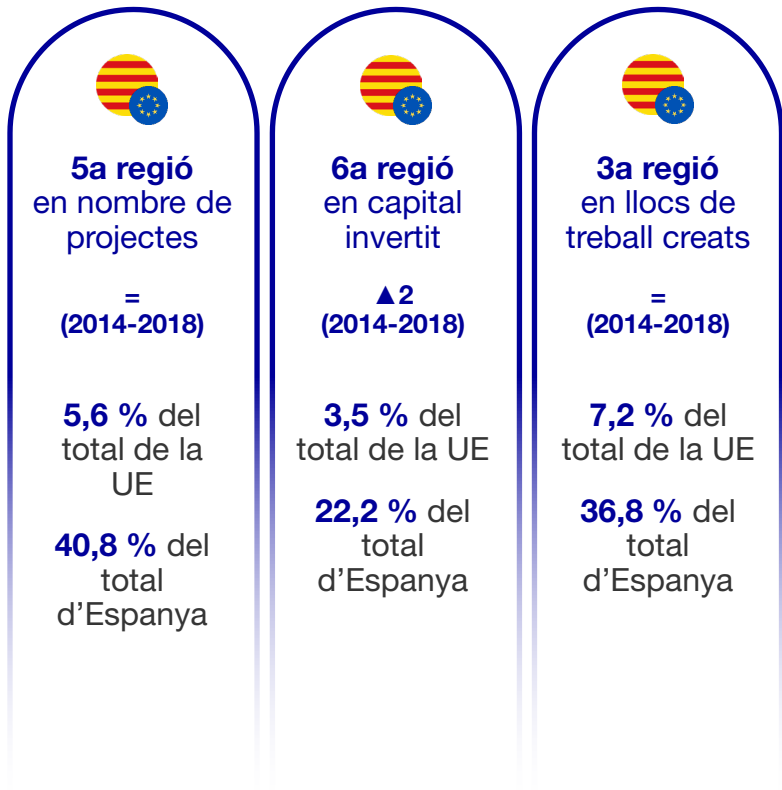


Notes: S'han considerat els subsectors "Advertising, PR & related", "Audio & video equipment (Consumer electronics)", "Audio & video equipment (Electronic components)", "Cable & other subscription programming", "Electric lighting equipment", "Internet publishing & broadcasting & web search", "Motion picture & sound recording industries", "Radio & TV broadcasting", "Sign manufacturing" i "Video games, applications and digital content"

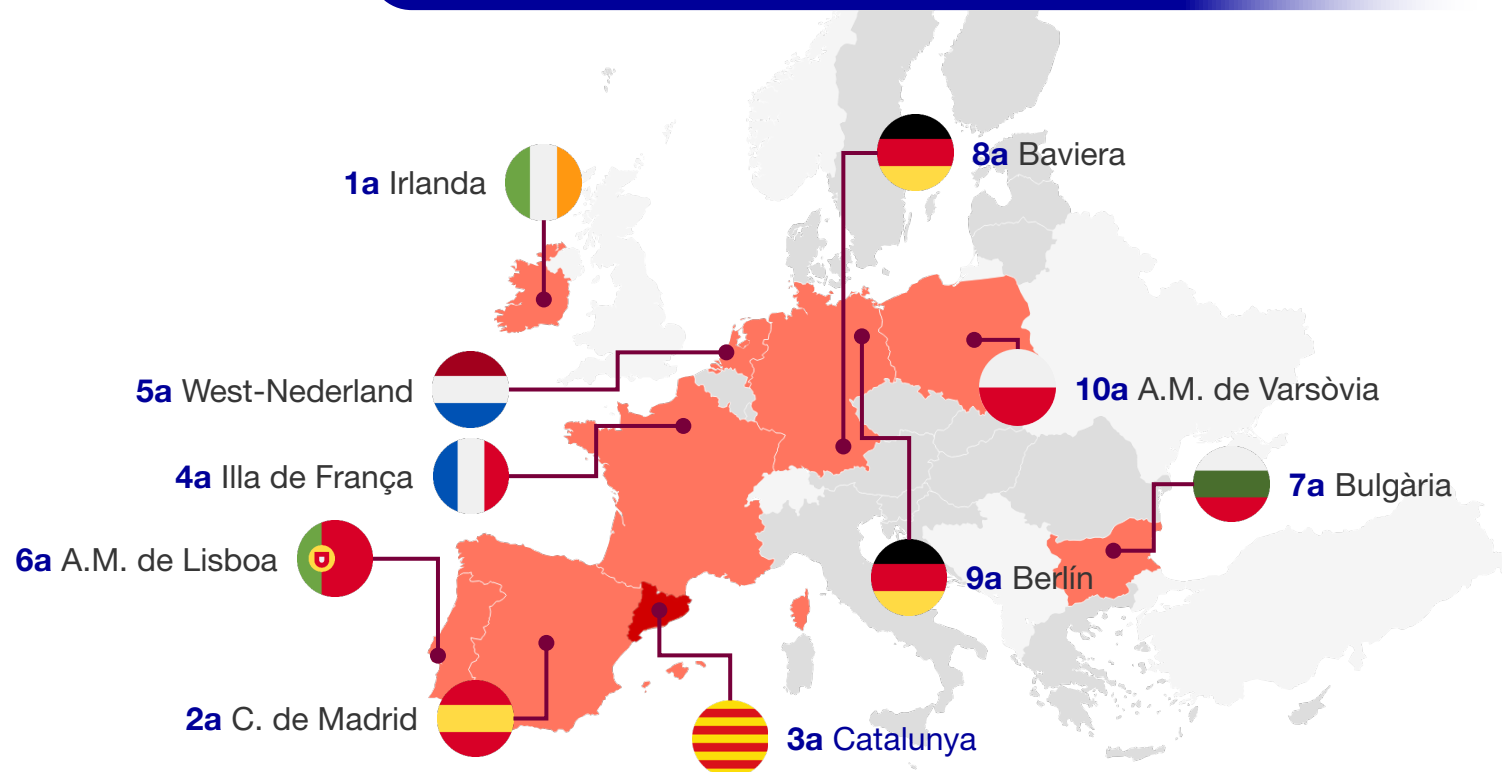
Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, gener del 2019 – novembre del 2023

Catalunya, 3a regió de la UE en nombre de llocs de treball creats a partir de la IED en audiovisual

Catalunya a la UE i a Espanya, 2019-2023






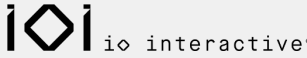








IED a la UE per llocs de treball creats, 2019-2023



Notes: S'han considerat els subsectors "Advertising, PR & related", "Audio & video equipment (Consumer electronics)", "Audio & video equipment (Electronic components)", "Cable & other subscription programming", "Electric lighting equipment", "Internet publishing & broadcasting & web search", "Motion picture & sound recording industries", "Radio & TV broadcasting", "Sign manufacturing" i "Video games, applications and digital content"

Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, gener del 2019 – novembre del 2023

Principals empreses inversores a Catalunya per capital invertit en el quinquenni 2019-2023

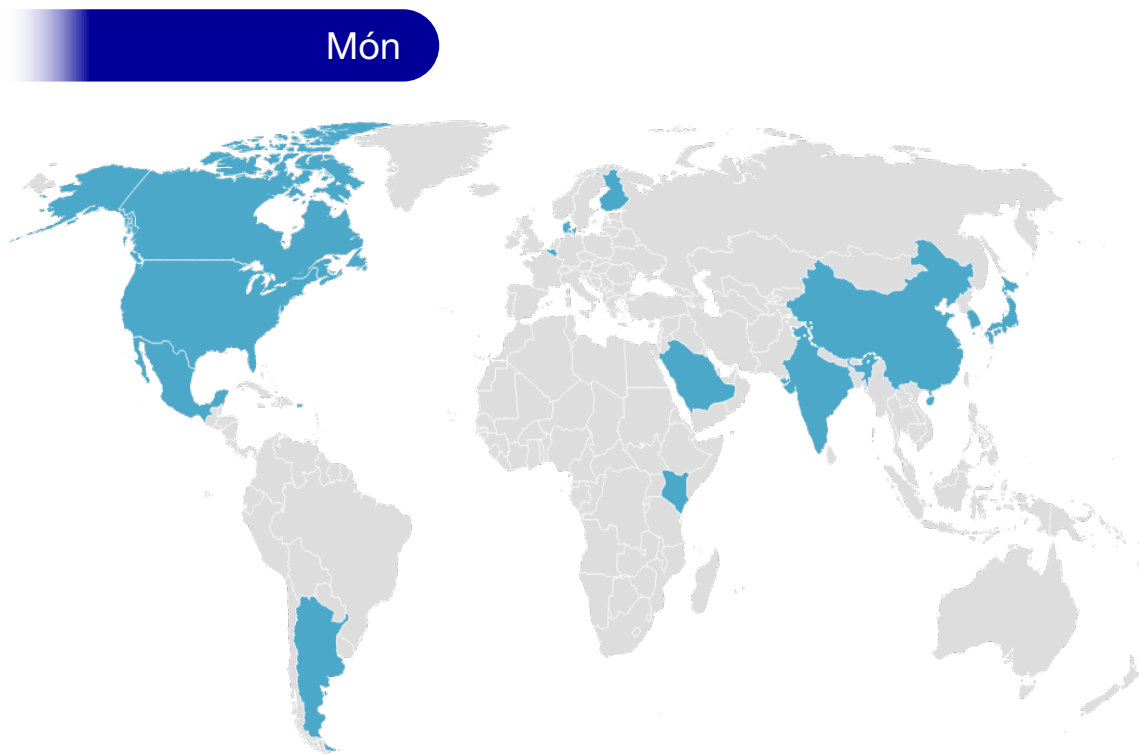
 <p>Bumble 1 projecte 74,7 M€ 600 llocs de treball</p>	 <p>Rentalcars.com 1 projecte 44,1 M€ 220 llocs de treball</p>	 <p>FREE NOW 1 projecte 30,1 M€ 50 llocs de treball</p>	 <p>IO Interactive 2 projectes 22,5 M€ 180 llocs de treball</p>
 <p>Blu Digital Group 1 projecte 19,3 M€ 136 llocs de treball</p>	 <p>Tripledot Studios 2 projectes 15,3 M€ 141 llocs de treball</p>	 <p>FunPlus 2 projectes 12,2 M€ 105 llocs de treball</p>	 <p>Paradox Interactive 2 projectes 11,8 M€ 98 llocs de treball</p>
 <p>Embracer Group 1 projecte 11,1 M€ 25 llocs de treball</p>	 <p>Larian Studios 1 projecte 11,0 M€ 88 llocs de treball</p>	 <p>Infinity Ward 1 projecte 10,8 M€ 71 llocs de treball</p>	 <p>TheFork 2 projectes 10,5 M€ 75 llocs de treball</p>



Notes: S'han considerat els subsectors "Advertising, PR & related", "Audio & video equipment (Consumer electronics)", "Audio & video equipment (Electronic components)", "Cable & other subscription programming", "Electric lighting equipment", "Internet publishing & broadcasting & web search", "Motion picture & sound recording industries", "Radio & TV broadcasting", "Sign manufacturing" i "Video games, applications and digital content". Ordenat per capital invertit

Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, gener del 2019 – novembre del 2023

Oportunitats de negoci internacional per a l'empresa catalana del sector audiovisual



S'han identificat un total de 14 països amb oportunitats de negoci per a l'empresa catalana en el sector audiovisual.



Font: ACCIÓ a partir del mapa global d'oportunitats de negoci internacionals 2023

Fem avui l'empresa del demà

El principal *hub* d'startups de la Unió Europea

Més de 2.000 startups es troben a Catalunya

Barcelona és el **2n** startup *hub* de la UE preferit pels fundadors per crear-hi una startup

Startup Heatmap Europe, 2023

Barcelona és el **6è** millor ecosistema de la UE per crear-hi una startup

Global Startup Ecosystem Index d'StartupBlink 2023

235 audiovisuals el 2023, un 85 % més que el 2018.



Startups relacionades amb el sector audiovisual

Contingut digital i mitjans de comunicació



Adtech



Videojocs



Musictech



Catalunya, referent mundial del sector audiovisual

- El proper hub audiovisual, digital i de videojocs català va prenent forma. La Generalitat i els ajuntaments de Sant Adrià i Badalona fan front comú per convertir **Catalunya** en un referent tecnològic i **formatiu** del **sector audiovisual**.
- Aquest nou projecte en comú entre els **ajuntaments** esmenats, **universitats** i el **sector industrial** preveu ser completat el **2030** situat a les **Tres Xemeneies de Sant Adrià de Besòs**.
- Una de les peces clau d'aquest hub serà el **Catalunya Media City**, el qual es preveu que tindrà **platós, estudis**, espais de recerca, producció i **postproducció**, amb una inversió calculada en **450 milions d'euros**.
- El **projecte** atraurà empreses **locals i internacionals** vinculades als sectors **audiovisual** i del **videojoc** i del **digital**, des de proveïdors i productores fins a desenvolupadors i altres integrants de la cadena de producció.



El 2024, Barcelona acollirà per quarta vegada consecutiva l'ISE, la fira audiovisual i de sistemes més gran del món



1.000 expositors

60.000 visitants



- El 2023 va tenir una assistència de 58.107 participants de 155 països diferents i més de 1.000 expositors. Enguany l'objectiu és millorar els darrers números creixent un 30 %. Es realitzaran diferents conferències, esdeveniments i experiències. Tindrà una durada de 4 dies i cobreix una àmplia gamma d'àmbits que van des d'oficines corporatives fins a teatres, educació, hotels, restaurants, museus, estadis, comerç al detall...
- L'ISE se celebrarà al recinte Gran Via de la Fira de Barcelona i ocuparà 8 pavellons i 60 mil metres quadrats amb 120 països representats. S'espera una afluència superior a 60.000 visitants i més de 1.000 empreses expositores, entre fabricants i distribuïdors. Durant l'edició anterior la ciutat de Barcelona va rebre un impacte de 385 milions d'euros.

El Departament d'Empresa i Treball, amb **ACCIÓ**, impulsa la participació de **26 empreses catalanes** amb estand a l'ISE el 2024.



Font: ACCIÓ i ISE

El sector audiovisual a Catalunya

Talent internacional i local en
una regió ideal per viure-hi i
treballar-hi

Barcelona, una ciutat multicultural que impulsa la creativitat

Catalunya és un centre d'excel·lència en disseny, amb un model sòlid i financerament sostenible. Barcelona és *trendsetter* al món de la moda, el disseny, l'arquitectura, els videojocs i la música.

Marques vinculades a Barcelona

Barcelona és la **5a ciutat d'Europa** on la majoria d'habitants no es troba a més de **2 km dels equipaments culturals més propers.**

Monitor de ciutats culturals i creatives, Comissió Europea (2019)

Barcelona és percebuda com la **8a millor ciutat del món en arts i entreteniment.**

Ressonància (2021)

Barcelona és la **9a ciutat europea més cultural i creativa.**

Monitor de ciutats culturals i creatives, Comissió Europea (2019)



Alguns dels actors clau que potencien la creativitat a Barcelona

Associacions, plataformes, institucions i centres educatius que promouen la creativitat i la innovació en camps com la moda, l'art contemporani, la música, la tecnologia i el cinema.



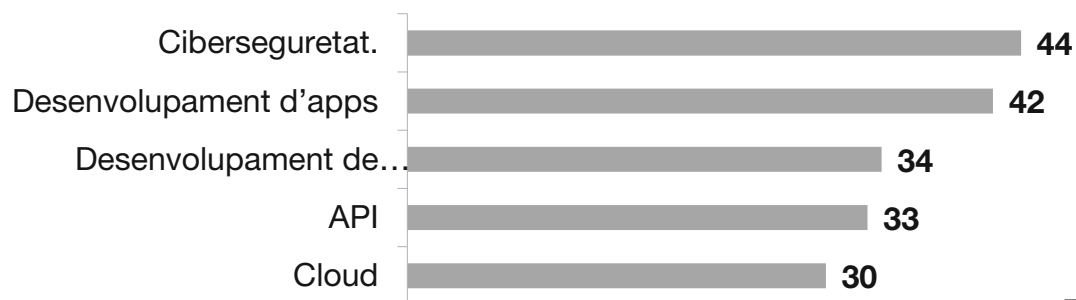
Prestigiosos rànquings internacionals reconeixen Barcelona com a pol d'atracció de talent digital d'arreu del món...³⁶

Barcelona gaudeix d'una alta qualitat de vida, així com d'un ampli ecosistema digital i d'una alta disponibilitat de talent digital.

- 3r** Barcelona és la **3a millor ciutat europea i la 9a del món.**
World Best Cities (Resonance Consulting, 2021)
- 7a** Catalunya és la **7a regió de la Unió Europea en capital humà digital.**
Índex d'Economia i Societat Digital (DESI, 2021)
- 10a** Barcelona es considera la **10a ciutat més atractiva entre els experts digitals.**
Descodificació del talent global (Boston Consulting Group, 2021)

... que atrau professionals internacionals de tota l'experiència digital

Especialitats digitals que atrauen talent digital estranger a Barcelona (%) l'any 2022.












Entre el 2018 i el 2022 l'ocupació de les TIC ha **crescut** un **50 %** a **Barcelona**. Actualment, la ciutat compta amb més de **33.000 professionals**.

La **ciberseguretat** (44 %) i el desenvolupament d'aplicacions (42 %) són les especialitats que atrauen més talent digital a Barcelona.

Les ciutats que més talent exporten a **Barcelona** són **Londres (11 %) i Madrid (10 %)**, seguides de Buenos Aires (3 %), València (2 %) i São Paulo (2 %).

Font: ACCIÓ, a partir de l'informe «Digital Talent Overview 2023» de Barcelona Digital Talent

Catalunya té un ampli ventall d'estudis en audiovisuals...

 Animació	 Disseny i Creació Digitals
 Arts	 Disseny i Innovació
 Arts Digitals	 Disseny, Animació i Art Digital
 Arts Escèniques	  Enginyeria en Sistemes Audiovisuals
 Arts i Disseny	 Gestió de la Comunicació Global
 Belles Arts	 Producció de Música i So per a la Indústria de l'Entreteniment
 Cinematografia	      Publicitat i Relacions Públiques
      Comunicació Audiovisual	  Publicitat, Màrqueting i Relacions Públiques
 Comunicació i Periodisme Audiovisuals	  Traducció i Interpretació
 Comunicació Interactiva	 Mitjans Audiovisuals
 Disseny i Desenvolupament de Videojocs i Jocs Aplicats	 Multimèdia
    Disseny	 Multimèdia, Aplicacions i Videojocs
 Disseny Digital i Tecnologies Creatives	

Notes: Mostra de l'oferta educativa vinculada amb el sector audiovisual a Catalunya

Font: ACCIÓ a partir de Canal Universitats, curs 2023-2024

... així com una àmplia oferta de màsters universitaris en audiovisuals

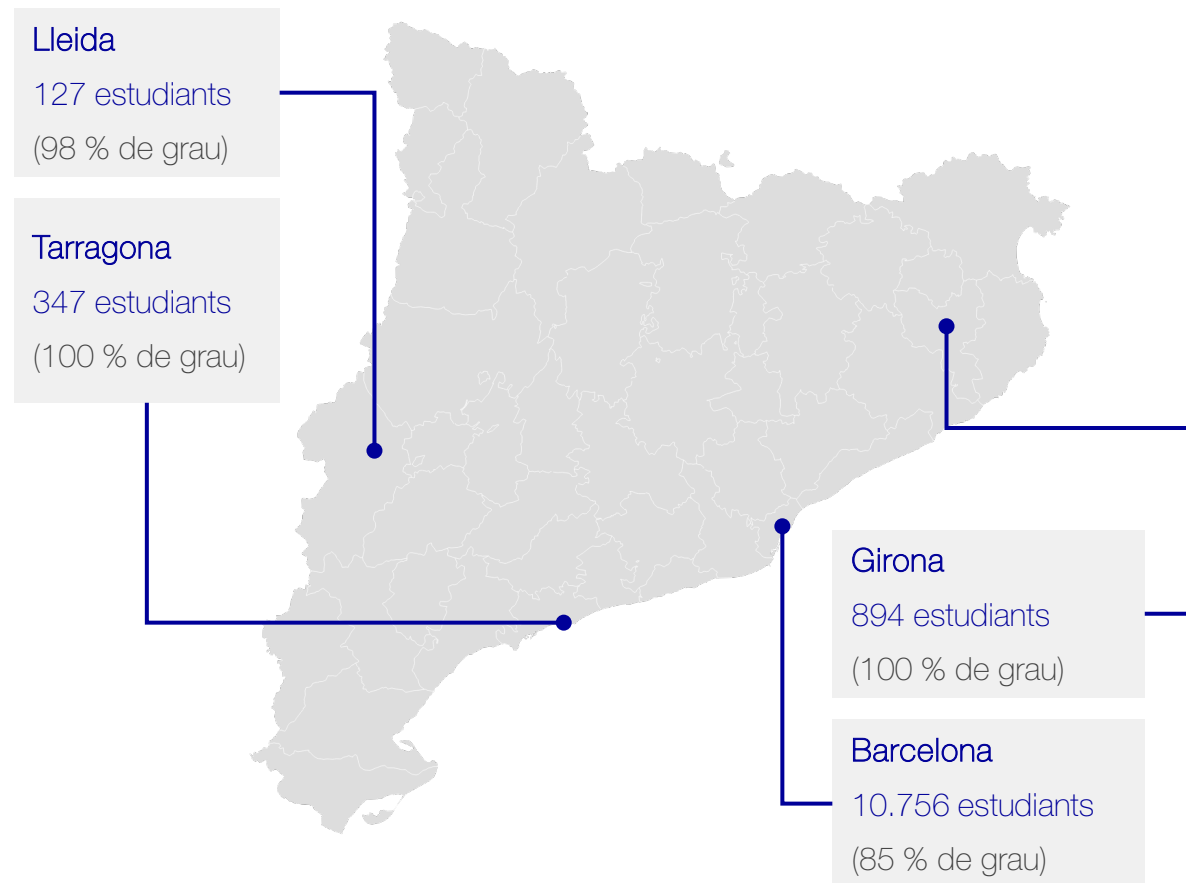
-  Animació i Efectes Visuals
- UVIC** Aplicació de Pràctiques Artístiques Accessibles
-  Comissariat d'Art Digital
- UAB** Continguts de Comunicació Audiovisual i Publicitat
- UAB** Estudis Teatral
-  Estudis de Cinema i Cultures Visuals
-  Estudis de Cinema i Audiovisual Contemporanis
-  Ficció en Cinema i Televisió. Producció, Guió i Realització
-  Gestió de la Comunicació
-  Humanitats Digitals
-  **UAB** Humanitats i Patrimoni Digitals
- UVIC** Investigació i Experimentació en Disseny
-  **UOC** Periodisme i Comunicació Digital
- UAB** Periodisme i Innovació en Continguts Digitals
-  Producció i Recerca Artística
-  Postproducció Audiovisual
- UAB** Recerca en Art i Disseny
- UAB** Traducció Audiovisual



*Notes: Mostra de l'oferta educativa vinculada amb el sector audiovisual a Catalunya
Font: ACCIÓ a partir de Canal Universitats, curs 2023-2024*

La major part dels estudiants d'audiovisuals a Catalunya es concentren a la província de Barcelona

Matriculats en audiovisuals a Catalunya, 2022-2023



Els matriculats en audiovisual a Catalunya han augmentat un 1 % el darrer curs acadèmic.

- **Barcelona** és la província amb **més estudiants d'audiovisual a Catalunya**, seguida de Girona, Tarragona i Lleida.
- La **Universitat Oberta de Catalunya (UOC)** és la primera en nombre d'estudiants matriculats en graus i màsters d'audiovisual, amb un total de **2.271**, seguida de la **Universitat de Barcelona** amb un total de **1.919** estudiants.

Font: ACCIÓ

Grans empreses internacionals trien Barcelona per la disponibilitat de talent (I)

El talent internacional i local en un lloc ideal per a la vida i el treball

«Per què una empresa ha de venir a Barcelona? Per crear un videojoc AAA d'alta qualitat necessites un talent potent, i el pots trobar aquí mateix, a Barcelona».

Javier Capel, *studio manager* d'Ubisoft Barcelona



Barcelona com a destinació



«Barcelona és la destinació més important per a les grans empreses internacionals que vulguin crear *hubs* tecnològics i digitals».

Miquel Martí, CEO de Tech Barcelona

Barcelona, prioritat a Europa



«Vam mirar els recintes firals, els hotels, el talent i l'ecosistema empresarial de ciutats de tota Europa, i vam escollir Barcelona». Compta amb un atractiu i una reputació que el precedeixen, a més d'elements destacats com el port, les infraestructures, el recolzament al sector o les inversions a la ciutat.

Mike Blackman, director executiu de l'ISE



Font: ACCIÓ

Fem avui l'empresa del demà

Grans empreses internacionals trien Barcelona per la disponibilitat de talent (II)

L'empresa de videojocs Sandsoft crearà 60 llocs de treball a Barcelona amb l'obertura de la seu europea



L'empresa desenvolupadora de videojocs per a dispositius mòbils Sandsoft crearà 60 nous llocs de treball en els propers tres anys a Barcelona amb l'obertura de la seu europea a la capital catalana.

La decisió de la companyia de situar aquest estudi a Barcelona s'emmarca en el seu pla de creixement a escala global, que s'articularà també mitjançant les oficines ubicades a l'Àrabia Saudita, Finlàndia i la Xina.

Segons el CEO de Sandsoft, David Fernández, assegura que **“Barcelona acull una comunitat pròspera de creadors de videojocs i és una ubicació perfecta perquè desenvolupadors amb talent de tot Europa vinguin a formar part de la companyia.”** Des de Barcelona la companyia desenvoluparà nous videojocs propis, motiu pel qual crearà nous llocs de treball qualificats com game artists, game developers, game designers, game data analysts o analytics engineers.

BIG C obrirà a Barcelona el centre d'eSports més gran del sud d'Europa



Es tracta de l'ampliació del projecte de BIG C Barcelona, un centre d'alt rendiment en l'àmbit de l'entreteniment digital situat al 22@, que ampliarà les seves instal·lacions fins a un espai de més de 7.000 m² de superfície.

El projecte ha comptat amb el suport del Govern, mitjançant ACCIÓ, l'agència per a la competitivitat de l'empresa del Departament d'Empresa i Treball, i amb el de l'Ajuntament de Barcelona des de la direcció de Promoció de Ciutat, i mitjançant Barcelona Activa.

El fundador i CEO de BIG C, Jean-Sébastien Ventura, assegura que: **“els videojocs són una de les indústries més potents del món, motor de transformació econòmica”** i que, amb aquest projecte d'ampliació, **“Barcelona ara sí que disposarà d'un centre d'atenció internacional d'innovació i nous formats en una ubicació tan emblemàtica com el 22@”**. Per Ventura, **“és una oportunitat per a l'alta competició i, sobretot, per motivar la formació de nens i nenes; adolescents i joves en l'apassionant món del videojoc i dels eSports.”**

Font: ACCIÓ

El sector audiovisual a Catalunya

Tendències del sector audiovisual

Tendències globals del sector Audiovisual

Metavers



El futur del metavers dependrà de la seva integritat. La seva seguretat serà el que marcarà la seva pròpia vida. S'hauran de gestionar els riscos correctament.

Privacitat



Gran part de l'activitat en aquest àmbit ha sigut centrar-se en la creació de "clean rooms", espais segurs d'emmagatzematge i processament de dades en què la informació personal s'anonimitza.

Publicitat i streaming



L'any 2025 la publicitat superarà la despesa del consumidor com la principal font d'ingressos. Entre el 2022 i el 2027 els ingressos publicitaris augmentaran de 763.700 milions a 952.600 milions. En els pròxims 5 anys s'espera que els ingressos per vídeo a demanda amb publicitat gairebé es dupliquin.

Realitat virtual



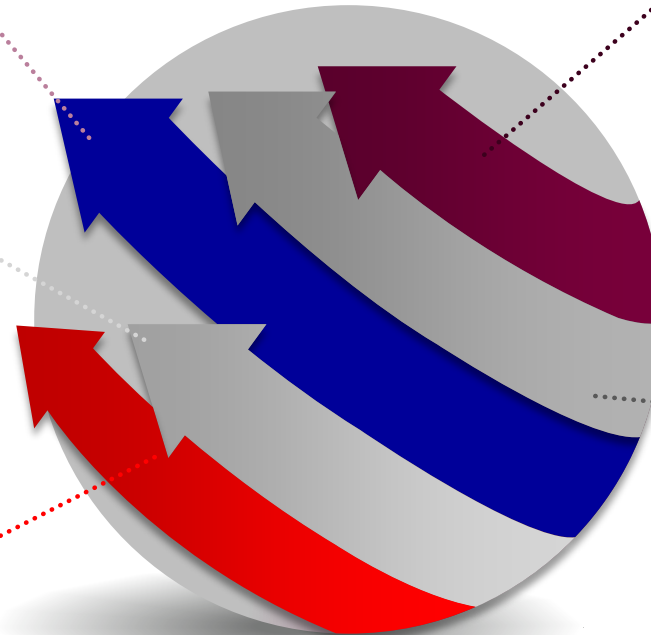
Continua mantenint un creixement important, s'espera que sigui d'un 17,5 % anual fins al 2027. Significaria uns ingressos de 7.400 milions.

Els ingressos de la RV es troben altament lligats a la base instal·lada d'ulleres de RV i es preveu que s'expandeixin de 27,4 milions d'unitats a 73,6 milions en els pròxims cinc anys.

NFTs



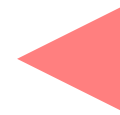
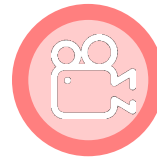
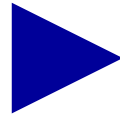
La tendència serà reorganitzar el "boom" que hi va haver, i s'espera que el 2024 hi haurà un creixement del 24,3 %. Els següents anys el creixement es moderarà fins que s'estableixi la utilitat i segueixi la inversió.



Reptes tecnològics rellevants: aplicacions a tota la cadena de valor

Creativitat i desenvolupament

- **Ús de *big data* i intel·ligència artificial** per:
 - ✓ Identificar guions d'èxit.
 - ✓ Definir la durada òptima d'una sèrie (en capítols per sèrie i minuts per capítol).
 - ✓ Predir l'èxit d'una pel·lícula o sèrie.
 - ✓ Identificar el *target* potencial d'una pel·lícula o d'una sèrie.
- **Ús de la veu i del so per crear nous productes** (p. ex., *pòdcasts*).

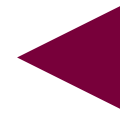


Producció i postproducció

- **Reducció de despeses mitjançant la realitat virtual** per simular localitzacions, actors, etc.
- **Noves capacitats de gravació gràcies al *hardware*** (incloent l'ús de drons) **i *software***.
- **Reconstrucció 3D** a partir d'imatges multivista.
- **Platós amb pantalles.**
- **Restauració d'imatges** mitjançant tècniques automàtiques de segmentació.
- Gravació, producció i **postproducció d'àudio** (veu, música...) **en 3D**.

Distribució

- **Ús de *big data* i IA** per:
 - ✓ Recomanar continguts adaptats a l'usuari.
 - ✓ Personalitzar tràilers i portades.
- Ús de ***blockchain*** en seguretat i control.
- **Reconeixement de patrons** i logotips en vídeo i televisió.



Exhibició i experiència de l'usuari

- **Experiències immersives** de l'espectador mitjançant la realitat augmentada i virtual com el **metavers**.
- Aplicació del **5G** amb impacte en l'***streaming*** i visualització en temps real.
- **Drons** per a experiències immersives i en primera persona.
- Música i veu en **3D**.
- **Sistemes immersius d'exhibició** d'àudio 3D.

Tecnologies immersives a Catalunya

- Les tecnologies immersives com la **Realitat Virtual** (RV) són tecnologies que representen una realitat artificial completament nova, aïllant l'espectador del món real amb noves tecnologies de programació informàtica com els cascos de realitat virtual. La **Realitat Augmentada** (RA) és una tecnologia que utilitza imatges amb codis o símbols, anomenats marcadors, que permeten projectar una imatge virtual sobre un objecte o superfície real als dispositius mòbils.

La RV i RA són tecnologies que intervenen en àmbits molt diversos i tenen diferents aplicacions:



- **Entreteniment:** La indústria dels videojocs va augmentant el nombre de desenvolupadors que opten per adaptar els seus productes a la realitat virtual i augmentada. Ja sigui jugant a videojocs, mirant una pel·lícula, anant al teatre o trobant-se amb amics, aquesta tecnologia canviarà la manera de fer-ho.



- **Educació:** La RV/RA pot ser una gran addició als mètodes d'estudi a les escoles i a casa. Farà que l'educació sigui més dinàmica i enriquidora, facilitant així les dificultats d'aprenentatge.



- **Comerç:** Les tecnologies tenen el potencial per canviar el comerç i la manera de comprar (la RV pot fer establiments completament virtuals i la RA pot mostrar més informació dels productes presencialment).



- **Formació:** Fent servir la realitat virtual es pot entrenar i aprendre habilitats que a la vida real comporten un risc elevat (com cirurgia, bombers, militars).

Cas català 2023: l'empresa catalana Eodyne Systems crea un dispositiu de realitat virtual per reduir el temps de recuperació de pacients a les UCI

- Una càmera amb visió per computació detecta els moviments de la persona hospitalitzada i a través d'una pantalla proposa exercicis lúdics personalitzats en un entorn de realitat virtual per treballar aspectes com la mobilitat, la memòria o l'atenció

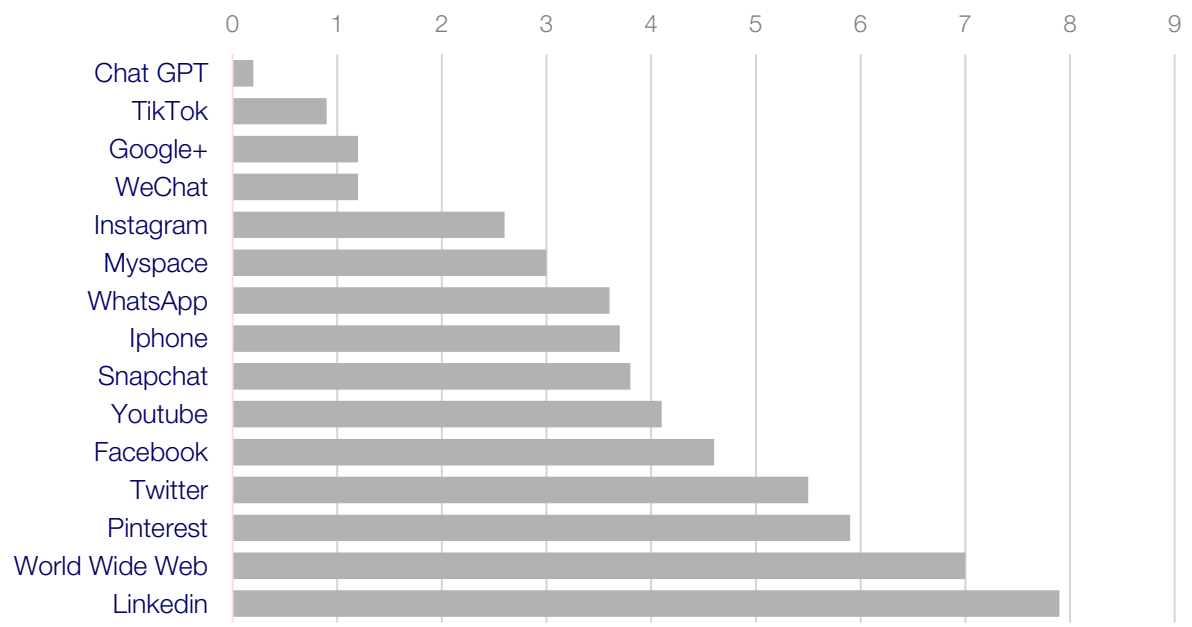
Més de 150 empreses catalanes es dediquen a la realitat virtual i/o augmentada, facturant més de 136 M€ i creant 888 llocs de treball. Una de cada tres són startups.

La intel·ligència artificial en el món audiovisual

En la indústria audiovisual la intel·ligència artificial generativa serà l'encarregada de potenciar el creixement

- La intel·ligència artificial generativa es refereix a l'ús de xarxes neuronals, models avançats d'aprenentatge profund i altres tecnologies d'IA per produir o generar continguts creatius.
- Aquest tipus d'IA va ser creat i impulsat per ChatGPT d'OpenAI. La seva plataforma ha sigut la que més ràpid ha aconseguit 100M d'usuaris, tan sols 2 mesos.
- La IA generativa sembla que es pugui adaptar fàcilment i perfectament a la indústria audiovisual. Uns dels beneficis que pot comportar són: augment de la productivitat i automatització de tasques.
- La IA té un paper clau en el creixement i la difusió d'altres tecnologies com el metavers i l'univers digital audiovisual, tot facilitant la generació de mons més versemblants i captivadors.

Temps (anys) per arribar als 100 milions d'usuaris



A Catalunya s'han identificat **179** empreses que treballen amb IA. Amb uns ingressos totals de **1.358 M€** i **8.483** empleats.



Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Entertainment and Media Outlook 2023-2027» de PwC; i pàgina web d'Investopedia

La sostenibilitat al sector audiovisual

Al sector audiovisual, sorgeix la necessitat d'impulsar la sostenibilitat en la seva cadena de valor. El marc generat per als Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) està generant una demanda de produccions sostenibles a nivell internacional, fet que impulsa el sorgiment de diferents iniciatives.

Iniciatives a Catalunya

**SOM
PLA
C*** Cultura
pel
Clima

L'Institut Català de les Empreses Culturals* (ICEC) compta amb un pla de sostenibilitat propi, amb un horitzó del 2022 al 2024. En un context d'emergència ambiental, social i econòmica, calen visions alternatives, nous enfocaments i canvis de paradigma. És aquí on s'inscriu el pla de sostenibilitat ambiental de l'ICEC, com un Pla C*.



L'Institut de Cultura de Barcelona (ICUB), mitjançant la Barcelona Film Commission, ha definit un conjunt de mesures de sostenibilitat que cal tenir en compte durant els rodatges. Aquestes mesures s'inclouen a la Guia de bones pràctiques en la producció audiovisual.

Iniciatives estatals

L'associació de productores de Cine Publicitari d'Espanya (APCP) ha elaborat la guia de bones pràctiques Green Shooting.



L'any 2021, l'Acadèmia del cine espanyol llença un segell verd per a la sostenibilitat audiovisual. El desenvolupa amb el suport de Creast, una empresa tecnològica de serveis de sostenibilitat per a la indústria de l'entreteniment.

A nivell estatal, hi ha altres iniciatives de guies i decàlegs per impulsar les bones pràctiques relacionades amb la sostenibilitat al sector:

- La Madrid Film Office, que alinea l'Ajuntament de Madrid amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible.
- Promálaga i Málaga Film Office: guia de rodatges sostenibles i 10 manaments d'un rodatge sostenible.
- Tenerife Film Commission: decàleg de bones pràctiques per a les produccions audiovisuals sostenibles.
- Asturias Paraíso Natural Film Commission: decàleg Rueda en Verde.

Font: ICEC; Institut de Cultura de Barcelona; Asociación de Productoras Publicitarias de España (APCP); Madrid Film Office ACCIÓN

Fem avui l'**empresa** del demà

El sector audiovisual a Catalunya

Annex

Metodologia

Per dur a terme aquest estudi s'ha elaborat una base de dades (bbdd) amb totes les empreses relacionades amb el sector audiovisual a Catalunya. La bbdd s'ha construït a partir de diverses fonts i diversos mètodes de recerca, com ara:

- La bbdd Orbis on **s'han seleccionat les empreses amb dades disponibles entre 2018 i 2023 dels CNAEs relacionades amb el sector** (4743, 4763, 5821, 5911, 5912, 5913, 5914, 5915, 5916, 5917, 5918, 5920, 6010, 6020, 6312, 6391, 6399, 7311, 7312, 7420 i 7722).
- **Anterior Update estratègic audiovisual**, realitzat per ACCIÓ.
- **Socis del Clúster Audiovisual de Catalunya**, empreses que treballen al sector audiovisual al país.
- Les bbdd d'ACCIÓ, que són fonts de dades addicionals que aporten informació específica sobre les empreses. Algunes d'aquestes bbdd són el **Directori d'startups o el Catalonia Industry Suppliers**.
- **Mapatges** de sectors relacionats, realitzats anteriorment per ACCIÓ amb dades d'empreses de **música, realitat virtual, videojocs**, etc.
- Les empreses presents a fires audiovisuals com **Integrated Systems Europe**.
- Altres, que inclouen qualsevol altre recurs que hagi contribuït a la creació de la bbdd, com ara les entrevistes, les enquestes, les visites a les empreses i les recomanacions d'experts.

Aquesta metodologia ha permès obtenir una bbdd àmplia i actualitzada de les empreses del sector audiovisual a Catalunya, que facilitarà fer una anàlisi profunda i rigorosa de la situació i les tendències d'aquest sector per al país.



Consideracions

Informació	Estimació facturació i treballadors
Tipologia de dades	S'ha considerat la totalitat de les dades de totes aquelles empreses amb seu a Catalunya. En el cas de les empreses amb seu fora de Catalunya però que tenen gran part de la seva activitat al territori, s'ha considerat un 10 % de la seva facturació i treballadors en el mapeig.
Dades disponibles	Últim any disponible. El 39 % de les empreses disposen de dades del 2022, 38 % del 2021.
Estimacions	No s'han realitzat estimacions a les empreses actives que no disposen de dades al registre mercantil.
Activitat relacionada amb el sector audiovisual	Un 96,6 % de les empreses del mapeig tenen el 100 % de la seva activitat relacionada amb el sector audiovisual.
Empreses productores de música, videojocs i experiències immersives	S'ha considerat cas a cas quin percentatge de la seva activitat està relacionat amb el sector de la música, dels videojocs i de les experiències immersives. Les empreses de videojocs poden estar categoritzades a altres cadenes de valor.
Empreses de serveis aplicats al sector audiovisual	S'ha considerat que el 10 % de la seva activitat està relacionada amb el sector audiovisual.



Gràcies

Passeig de Gràcia, 129
08008 Barcelona

accio.gencat.cat
catalonia.com

 @accio_cat

 @Catalonia_TI

Més informació sobre el sector, notícies i oportunitats:
<https://www.accio.gencat.cat/ca/sectors/audiovisual/>

