

Gener del 2025. Píndola sectorial

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, la distribució i la 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, de les organitzacions i de les 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 2025



Visió general del sector audiovisual

El sector audiovisual a Catalunya

Tendències del sector audiovisual

El sector audiovisual a Catalunya

Visió general del sector audiovisual

El sector audiovisual al món (I)

El sector audiovisual és un àmbit econòmic que **engloba la creació, la producció, la distribució i l'exhibició de continguts que combinen elements visuals i sonors**. Aquest sector inclou una àmplia gamma d'activitats i d'indústries relacionades amb l'entreteniment, amb la comunicació i amb la tecnologia.



Producció audiovisual

Inclou totes les empreses dedicades a la producció i postproducció de continguts audiovisuals, així com aquelles que ofereixen serveis per produir-los

Productores

Serveis de producció

Postproducció



Difusió de marca

Inclou les empreses que creen continguts per informar o persuadir el públic, així com campanyes per promocionar productes i serveis

Comunicació

Publicitat



Distribució per canal

Inclou les empreses que fan arribar l'obra audiovisual al públic, independentment del format que escullin

Offline

Online

Cinemes, esdeveniments, cadenes i *retail*

Streaming, televisió, ràdio i pòdcast

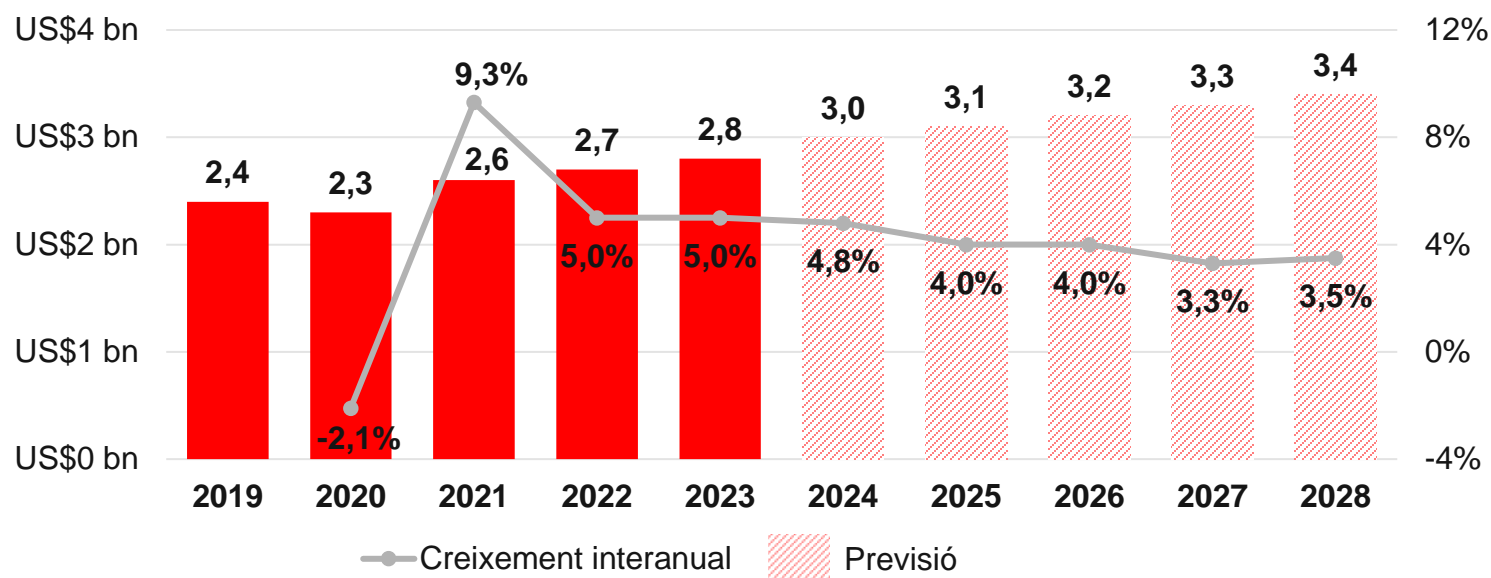


Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Global Entertainment and Media Outlook 2024-2028» de PwC

El sector audiovisual al món (II)

- L'any 2023, la indústria audiovisual va facturar **2,8 bilions de dòlars** (↑5 % respecte de l'any 2022) i s'espera superar els 3 bilions de dòlars al tancament de l'any 2024 (↑ 4,8 % respecte de l'any 2023).
- Es preveu que la indústria creixi a un ritme mitjà anual més moderat (CAGR* del 3,9 %) durant els pròxims cinc anys, fins a assolir els 3,4 bilions de dòlars el 2028.

Ingressos globals del sector audiovisual, 2019-2028
(bilions de dòlars dels Estats Units)



Principals empreses audiovisuals al món per facturació



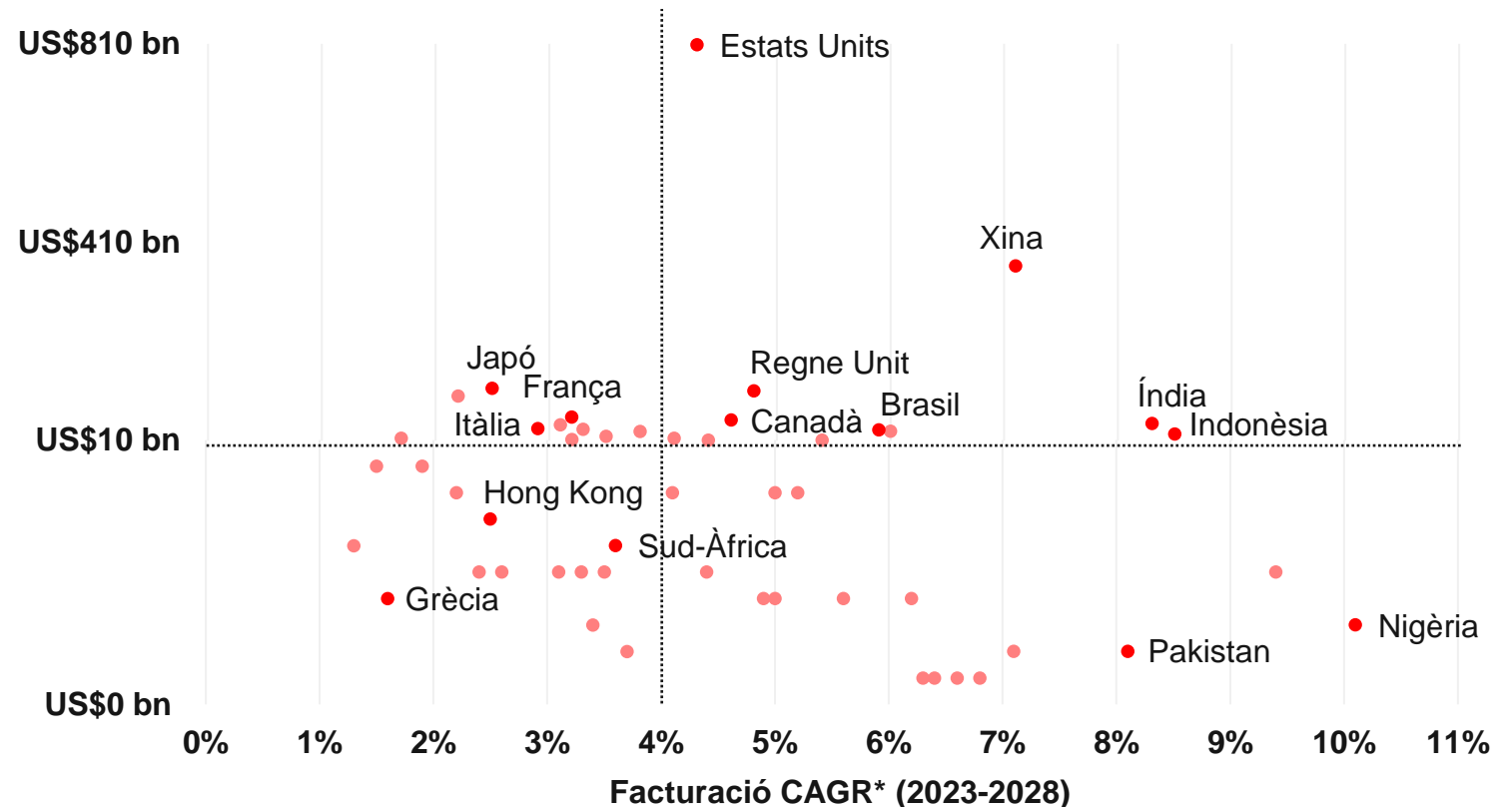
Nota (): CAGR (Taxa de Creixement Anual Composta) indica el creixement mitjà anual d'una variable durant un cert període de temps*

Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Global Entertainment and Media Outlook 2024-2028» (inclou revistes i diaris) de PwC i Orbis (CNAEs: 4743, 4763, 5821, 5911, 5913, 5914, 5915, 5916, 5917, 5918, 5929, 6010, 6020, 6391, 7311, 7312, 7420, 7722)

EUA lidera el mercat mentre que els països amb el major creixement esperat es troben a Àsia

- El mercat més gran continuarà sent **Estats Units** (amb més d'un terç de la despesa mundial el 2023), segons les previsions, en què els ingressos augmentaran però de tan sols el 4,3 % en termes relatius, per sota del 4,6 % global.
- La **Xina**, el segon mercat per mida, està reduint constantment la bretxa amb els EUA en termes de mida mercat. S'espera que els ingressos totals creixin un 7,1 %, 3 punts més que als Estats Units.
- **Indonèsia** és un dels tres països d'Àsia, juntament amb la Xina i l'Índia, que ofereix la desitjable combinació de mida i d'escala existents, i un ràpid creixement esperat en la despesa del consumidor i de la publicitat.

Facturació global del sector audiovisual, 2028 (en milers de milions de dòlars)



Nota (): CAGR (Taxa de Creixement Anual Composta) indica el creixement mitjà anual d'una variable durant un cert període de temps*

Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Global Entertainment and Media Outlook 2024-2028» de PwC

El sector audiovisual global suma més de 4.000 projectes d'IED en el quinquenni 2020-2024

La IED en audiovisual al món, 2020-2024

4.192
projectes





57.947
M€ en inversió

323.855
llocs de feina creats

Principals empreses inversores per projectes, 2020-2024

1	 TikTok 33 projectes	2	 Unity 31 projectes	3	 Google 21 projectes
4	 Meta 19 projectes	5	 NETFLIX 18 projectes		

Països d'origen per projectes

-  1 EUA | 957 projectes
-  2 Regne Unit | 646 projectes
-  3 França | 242 projectes
-  4 Xina | 197 projectes
-  5 Índia | 159 projectes

Països de destí per projectes

-  1 EUA | 527 projectes
-  2 EAU | 382 projectes
-  3 Regne Unit | 333 projectes
-  4 Alemanya | 274 projectes
-  5 Espanya | 168 projectes

Catalunya com a receptora d'inversió estrangera directa (IED) a escala mundial



9a regió del món
en nombre de projectes

4a regió de la Unió Europea
en nombre de projectes

1a regió del sud d'Europa
en nombre de projectes

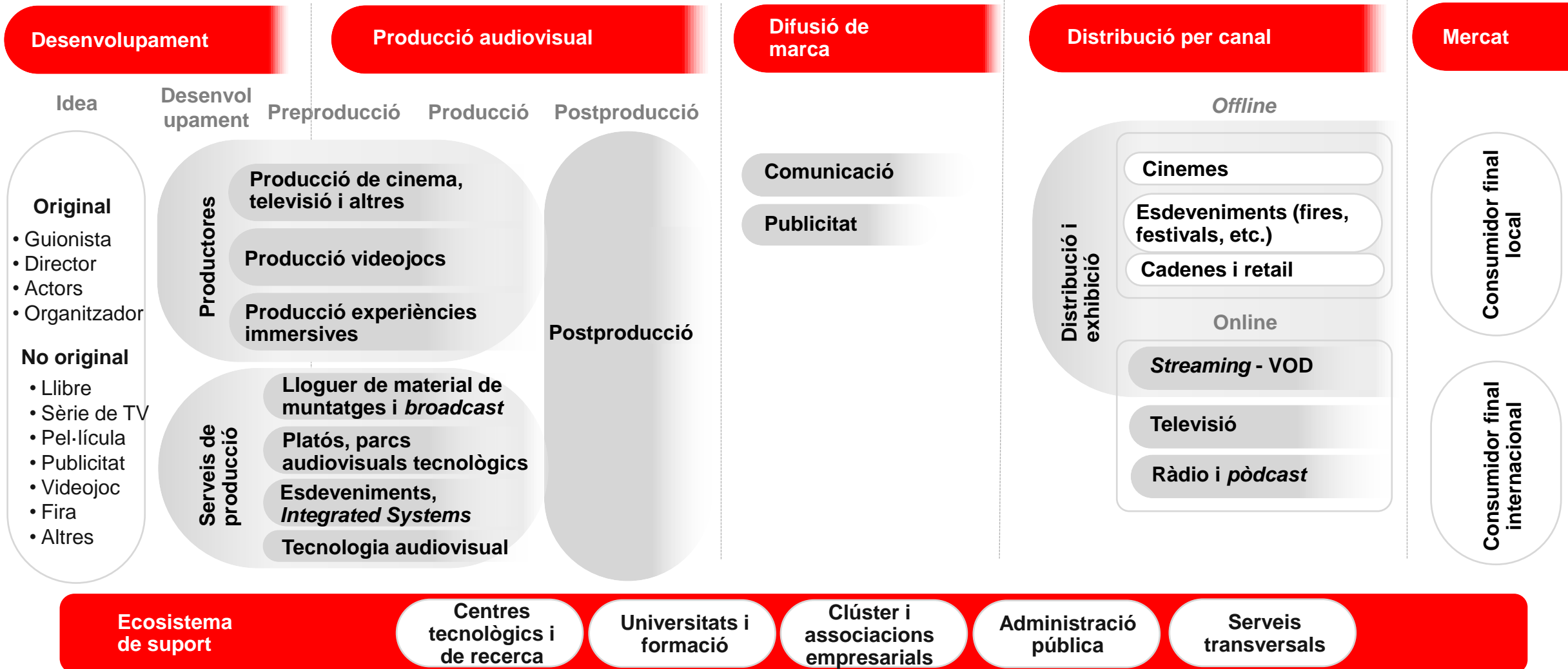
Notes: S'han considerat els subsectors "Advertising, PR & related", "Audio & video equipment (Consumer electronics)", "Audio & video equipment (Electronic components)", "Cable & other subscription programming", "Electric lighting equipment", "Internet publishing & broadcasting & web search", "Motion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

Font: ACCIÓ a partir d'fDi Markets, gener del 2020 – novembre del 2024

El sector audiovisual a Catalunya

El sector audiovisual a Catalunya

Cadena de valor del sector audiovisual



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

Font: Elaboració pròpia

Fem avui l'**empresa** del demà

Dades clau del sector audiovisual a Catalunya

4.161
empreses

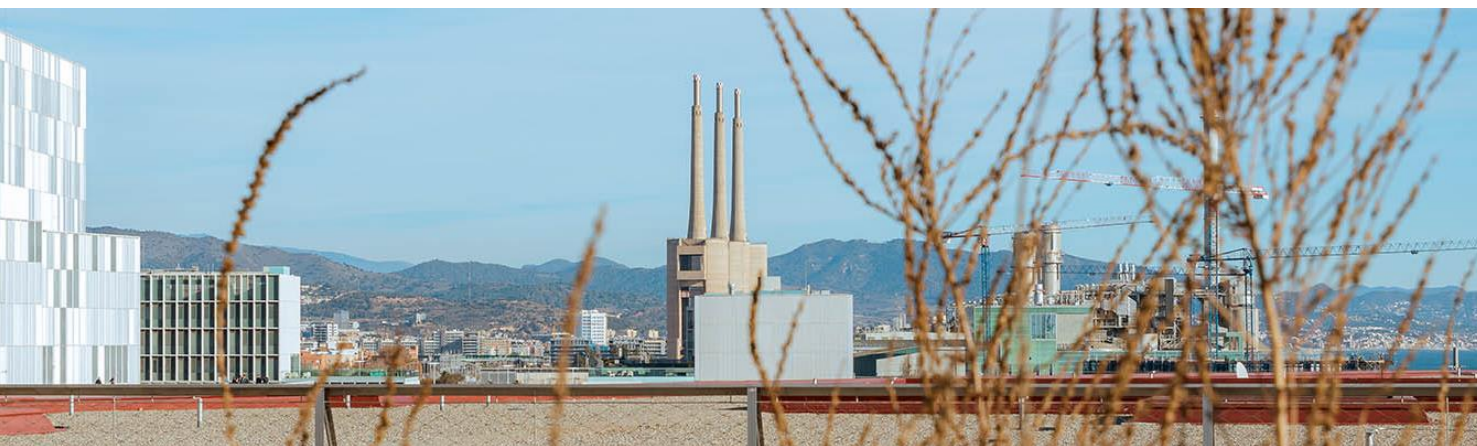
↑4,0 % respecte del
2023

8.636 M€
Facturació 2023

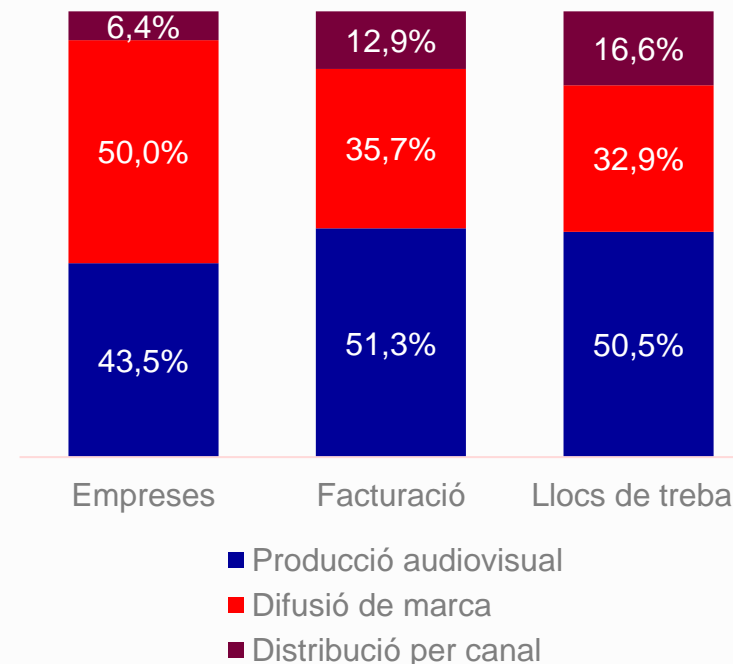
↑14,1 % respecte del
2022

41.866
Llocs de treball
2023

↑12,6 % respecte del
2022

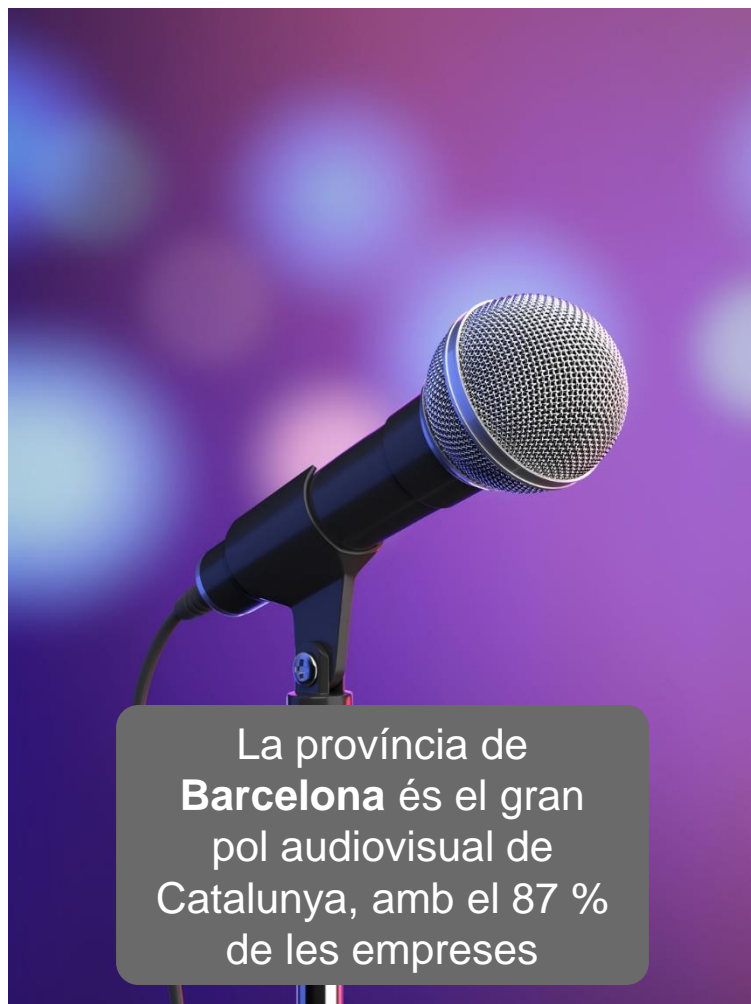


Distribució per subsegment



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 de ls 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 2023. **Font:** ACCIÓ

Perfil de les empreses catalanes del sector audiovisual



Empreses



62,4 %

de les empreses es van establir fa més de 10 anys

9,2 %

de les empreses són exportadores regulars

4,1 %

de les empreses són filials estrangeres

Facturació



3,0 %

del PIB de Catalunya el 2023

48,4 %

de la facturació prové de grans empreses (1 % de les empreses)

51,3 %

de la facturació prové del subsector del desenvolupament i de producció audiovisual

Empleats



80,7 %

dels empleats treballa en empreses de més de 10 anys

49,2 %

dels empleats treballa en microempreses o petites empreses (menys de 50 treballadors)

El sector audiovisual a Catalunya

13

	Nombre empreses 2024	Facturació 2023 (M€)	Llocs de treball 2023
Desenvolupament i producció audiovisual	1.812 (43,5 %)	4.434 (51,3 %)	21.143 (50,5 %)
Productores	1.359 (32,7 %)	2.554 (29,6 %)	15.789 (37,7 %)
Producció cinema, TV i altres	1.201	1.864	10.589
Videojocs	103	512	3.934
Experiències immersives	55	177	1.266
Postproducció	130 (3,1 %)	118 (1,4 %)	1.059 (2,5 %)
Postproducció	130	118	1.059
Serveis de producció	323 (7,8 %)	1.763 (20,4 %)	4.295 (10,2 %)
Lloguer, broadcast i altres	150	98	395
<i>Integrated Systems</i>	79	278	1.047
Tecnologia audiovisual	80	1.345	2.536
Platós, parcs audiovisuals	14	41	316
Difusió de marca	2.081 (50 %)	3.087 (35,7 %)	13.754 (32,9 %)
Publicitat	1.830	2.861	11.972
Comunicació	251	226	1.782
Distribució per canal	268 (6,4 %)	1.115 (12,9 %)	6.969 (16,6 %)
Distribució i exhibició	169	413	2.038
Ràdio i pòdcast	53	42	390
Televisió	46	659	4.541
TOTAL	4.161	8.636 M€	41.866

Nota: Dades econòmiques de l'últim any disponible, majoritàriament 2023. Nota: Les empreses de videojocs poden estar categoritzades a altres cadenes de valor. Font: ACCIÓ

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)

Platós, parcs audiovisuals tecnològics



Lloguer de material de muntatges, broadcast i altres serveis auxiliars



Esdeveniments, Integrated Systems



Tecnologia audiovisual



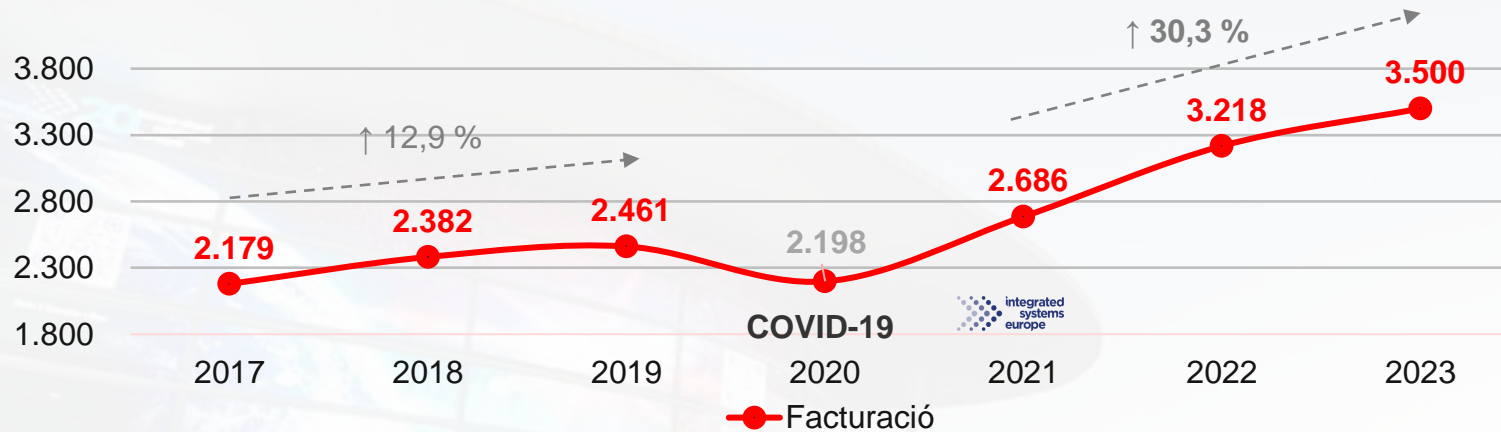
Nota: Representació parcial amb l'objectiu d'il·lustrar els proveïdors més representatius de la cadena de valor del sector audiovisual a Catalunya.

Nota: Cada empresa ha estat assignada a una categoria principal de la cadena de valor. Font: ACCIÓ

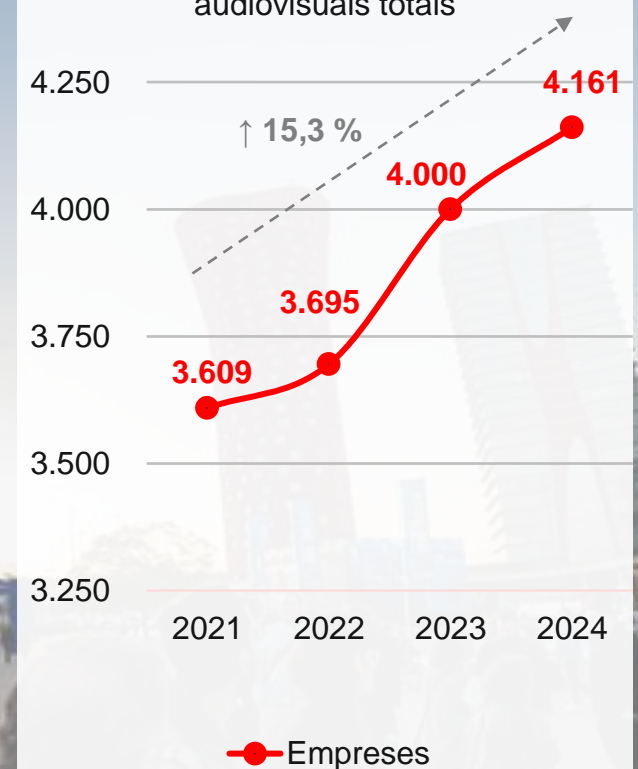
L'ISE ha estat un factor clau per impulsar el creixement del sector i per consolidar la seva recuperació econòmica



Facturació audiovisual estimada d'empreses creades abans del 2017*



Evolució del nombre d'empreses audiovisuals totals



L'efecte de l'ISE al teixit empresarial del sector ha estat clau i ja es comença a notar a les dades econòmiques. D'una banda, el nombre d'empreses del sector audiovisual a Catalunya ha crescut un 15,3 % entre el 2021 i el 2024. D'altra banda, les empreses del sector audiovisual que ja estaven implantades prèviament a la celebració d'aquest esdeveniment a Catalunya han vist créixer la seva facturació un 30,3 % entre el 2021 i el 2023 (més del doble del creixement entre el 2017 i el 2019), en part gràcies a l'ISE.



[Accedeix al web de l'ISE Barcelona](#)

Comunicació i distribució audiovisual a Catalunya

Exhibició - Distribució



Televisió



Ràdio - Pòdcast



Comunicació



Publicitat



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

Més de 2.100 startups es troben a Catalunya

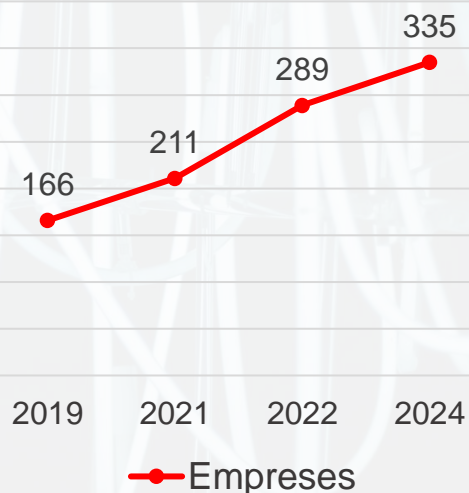
Barcelona és el **2n** *startup hub* de la UE preferit pels fundadors per crear-hi una startup
Startup Heatmap Europe, 2023

Barcelona és el **5è** millor ecosistema de la UE per crear-hi una *startup*
Global Startup Ecosystem Index d'StartupBlink 2023

Barcelona reconeguda com el "**Millor Ecosistema d'Startups del Sud d'Europa**"
StartupBlink Ecosystem Awards 2023

335 audiovisuals el 2024, més del doble que el 2019

Evolució del nombre d'startups audiovisuals



Startups relacionades amb el sector audiovisual

Contingut digital i mitjans de comunicació



Adtech



Videojocs



Musictech



Ecosistema català del sector audiovisual

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



Administració pública



Clúster i associacions empresarials



Formació

Universitats



Formació no reglada



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

Formació audiovisual a Catalunya

Centres universitaris catalans que imparteixen formació relacionada amb el sector audiovisual



Formació específica

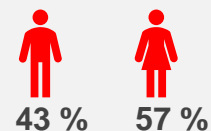


Curs 2023-2024 Catalunya

12.774 persones matriculades en màsters i graus relacionats amb el sector audiovisual a Catalunya. Un **25 %** del total estatal

Gènere d'estudiants

Segons gènere, la distribució dels estudiants catalans és:



Del total de persones matriculades a l'Estat en màsters i graus relacionats amb el sector audiovisual, el **60 %** són dones.

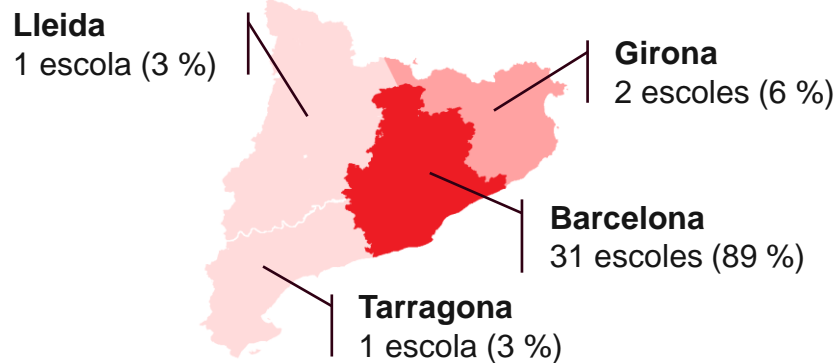
Formació i talent



Font: Ministerio de ciencia, innovación y universidades

Escoles relacionades amb el sector audiovisual

Segons l'Institut Català de les Empreses Culturals, actualment existeixen **35 escoles** vinculades amb el món audiovisual a Catalunya, de les quals el **89 % estan ubicades a la província de Barcelona**.



Escoles catalanes relacionades amb l'àmbit audiovisual



bàp Bande à Part Barcelona (Barcelona)

Espai d'estudi i de debat multidisciplinari sobre cinema i cultura, que connecta estudiants, professors i professionals del sector a nivell internacional.

EA ESCOLA D'ART DE VIC Escola d'Art de Vic Vic (Barcelona)

Centre d'estudis d'arts que ofereix nivells formatius cobrint la majoria de disciplines artístiques amb un enfocament pedagògic centrat en la persona, en la creativitat i en la percepció de l'entorn.

LCI LCI Barcelona Barcelona (Barcelona)

Escola internacional de disseny i d'arts visuals referent entre els estudiants de disseny, d'animació, de fotografia i de *management* d'indústries creatives.

Pepe School Land Barcelona (Barcelona)

Escola d'animació 3D centrada en l'aprenentatge de personatges animats, narrativa i modelatge, enfocat per a futurs professionals del cinema, de la publicitat, de sèries televisives i de videojocs.

Referents del talent audiovisual a Catalunya



Catalunya ha estat històricament un bressol d'importants talents del sector audiovisual, tot aportant figures destacades en el món del cinema, de la televisió, de la música i d'altres disciplines creatives. Aquestes personalitats han contribuït a la projecció de Catalunya a escala internacional gràcies al seu talent i al seu compromís amb la cultura.

Aquests són alguns dels referents catalans més destacats del sector:

Actors i actrius



Úrsula Corberó



Sergi López

Directors i guionistes



Juan Antonio Bayona



Jaume Collet-Serra

Cantants i compositors



Julieta



Rosalía

Dobladors



Albert Trifol



Joan Pera

Televisió i ràdio



Jordi Évole



Carles Porta

Catalunya registra un 6 % més de projectes d'IED en el sector audiovisual, amb el talent com a motor impulsor









La IED en audiovisual a Catalunya, 2020-2024

73
projectes

399
M€ en inversió

4.328
llocs de treball

Principals països inversors per capital invertit, 2020-2024

 1 Regne Unit 115 M€	 5 Dinamarca 25 M€
 2 EUA 73 M€	 6 Aràbia Saudita 19 M€
 3 Suècia 34 M€	 7 Xina 16 M€
 4 França 33 M€	 8 Països Baixos 15 M€

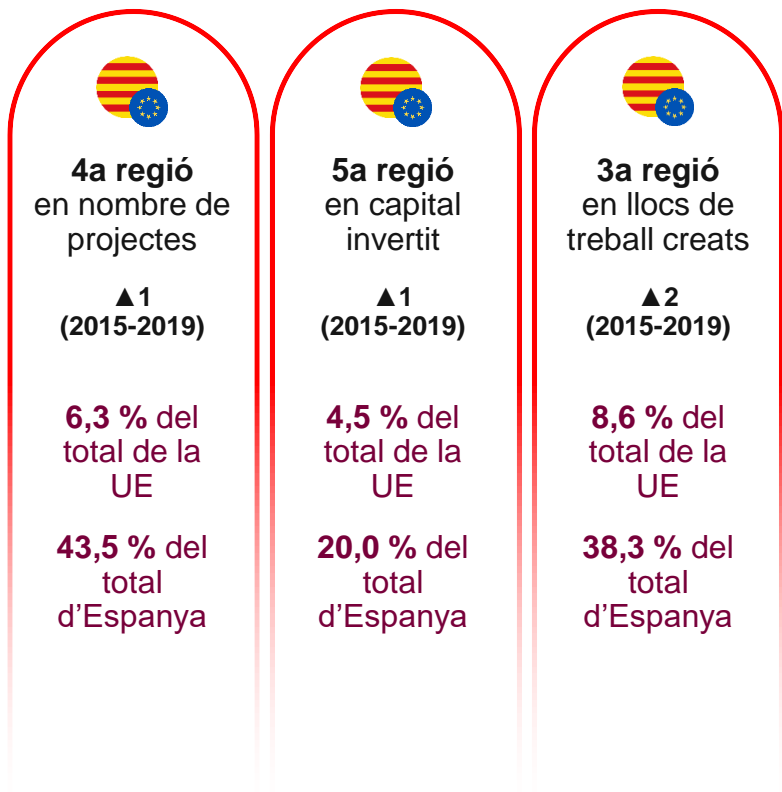
Notes: S'han considerat els subsectors "Advertising, PR & related", "Audio & video equipment (Consumer electronics)", "Audio & video equipment (Electronic components)", "Cable & other subscription programming", "Electric lighting equipment", "Internet publishing & broadcasting & web search", "Motion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

Motius d'inversió, 2020-2024

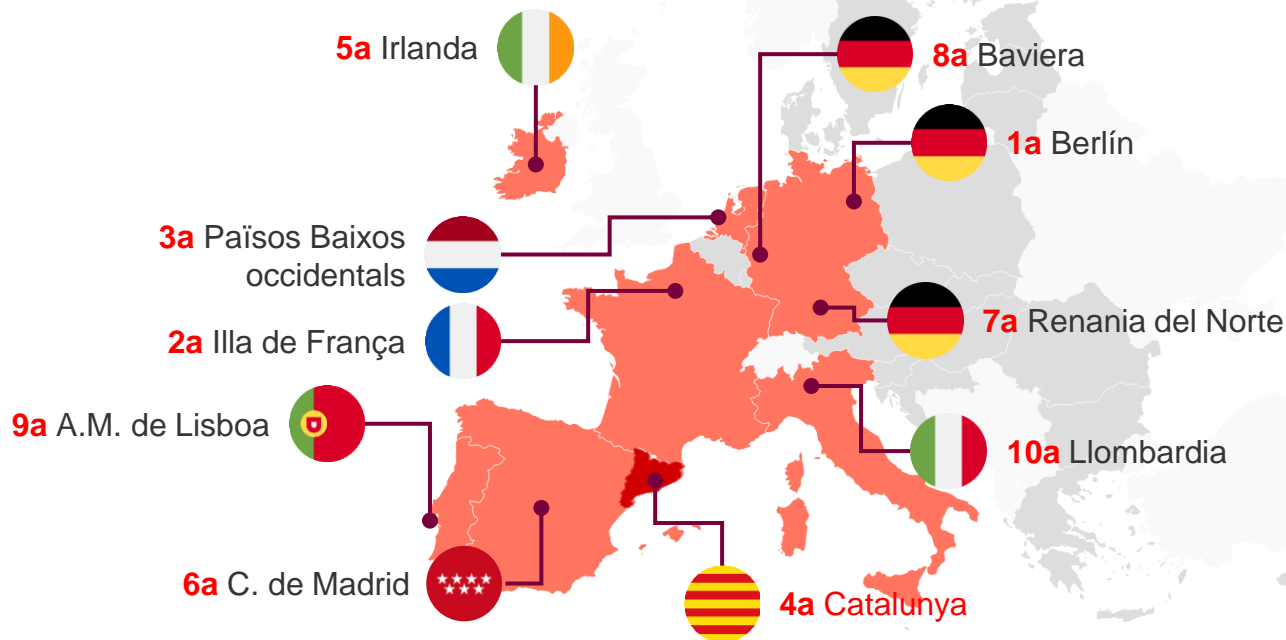
-  Disponibilitat de talent qualificat | 65 % dels projectes
-  Proximitat als mercats/consumidors | 35 % dels projectes
-  Tecnologia i innovació | 25 % dels projectes
-  Creixement del mercat domèstic | 20 % dels projectes
-  Existència d'un clúster sectorial | 15 % dels projectes
-  Qualitat de vida | 15 % dels projectes
-  Infraestructures de transport | 10 % dels projectes
-  Entorn normatiu | 5 % dels projectes

Catalunya escala posicions i es converteix en un referent de la UE en IED audiovisual

Catalunya a la UE i a Espanya, 2020-2024



IED a la UE per nombre de projectes, 2020-2024



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 2020 – novembre del 2024

Principals empreses inversores a Catalunya per capital invertit en el quinquenni 2020-2024

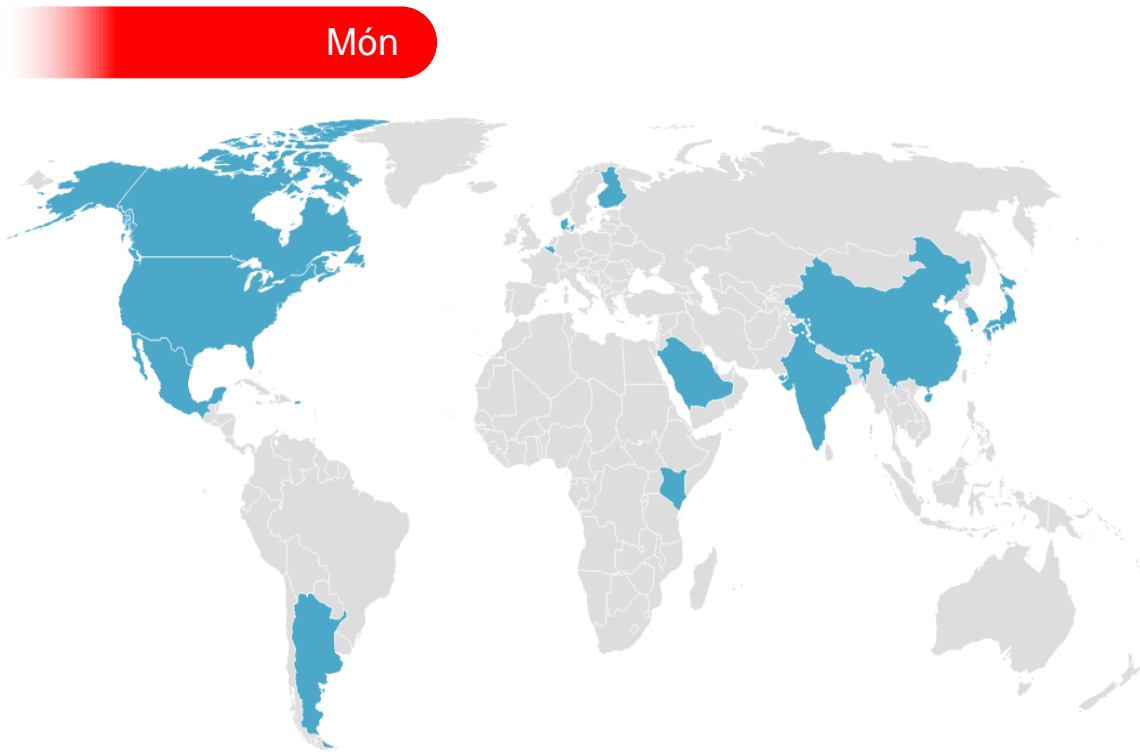
<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>IO Interactive 2 projectes 22 M€ 180 llocs de treball</p>	<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>Nevision 1 projecte 19 M€ 136 llocs de treball</p>	<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>Blu Digital Group 1 projecte 19 M€ 136 llocs de treball</p>	<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>Sandsoft Games 2 projectes 19 M€ 87 llocs de treball</p>
<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>Tripled Studios 2 projectes 15 M€ 144 llocs de treball</p>	<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>FunPlus 2 projectes 13 M€ 105 llocs de treball</p>	<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>Embracer Group 1 projecte 11 M€ 25 llocs de treball</p>	<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>Larian Studios 1 projecte 11 M€ 89 llocs de treball</p>
<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>Paradox Interactive 2 projectes 11 M€ 102 llocs de treball</p>	<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>Rent-All 1 projecte 10 M€ 28 llocs de treball</p>	<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>Rovio 1 projecte 7 M€ 72 llocs de treball</p>	<p>Catalonia Trade & Investment</p>  <p>NetEase 1 projecte 7 M€ 72 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 2020 – novembre del 2024

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.

- EUA
- Mèxic
- Canadà
- Bèlgica
- Argentina
- Dinamarca
- Finlàndia
- Índia
- Corea del Sud
- Japó
- Xina
- Singapur
- Aràbia Saudita
- Kenya

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

Fem avui l'**empresa** del demà

El sector audiovisual a Catalunya

Tendències del sector audiovisual

Tendències globals del sector audiovisual

La revolució dels platós virtuals

Els platós virtuals són entorns completament digitals en què, mitjançant tecnologies avançades, es simulen espais que no existeixen físicament. La seva popularitat ha crescut amb el temps: el fet que presentadors, periodistes o actors puguin interactuar en temps real amb els escenaris virtuals generats ha impulsat el seu **ús creixent en àmbits com els programes d'entreteniment, les notícies, els esports i el cinema.**

De la televisió lineal a l'*streaming*

S'està produint una **substitució progressiva del consum lineal pel consum a la carta.** A més, les plataformes d'*streaming* estan adoptant noves estratègies per adaptar-se a les necessitats dels consumidors i per augmentar els seus ingressos, com l'increment dels preus, la prohibició de compartir contrasenyes, la introducció de publicitat, i la creació de paquets de venda, *merchandising*, jocs i experiències en persona.

El cinema en transformació

El cinema està experimentant un **renovat èmfasi en la frescor narrativa i en l'excel·lència**, amb un augment de la popularitat de les pel·lícules d'esdeveniments i dels esdeveniments retransmesos en directe a les sales. El **lloguer d'espais** també s'està consolidant com una tendència important, amb nombrosos cinemes que ofereixen les seves instal·lacions per a esdeveniments tant particulars com empresarials.

L'ascens de l'entreteniment d'àudio

S'espera que **cada vegada més consumidors es connectin a formats d'entreteniment d'àudio** com pòdcasts, serveis d'àudio en *streaming*, audiollibres i ràdio. La ràdio continua sent una font molt fiable de continguts seleccionats i gaudeix d'una àmplia cobertura, mentre que les seves extensions digitals (com els programes a la carta) n'amplien l'abast i afegeixen atractiu per a noves audiències.

Influencers: un nou reclam publicitari

La publicitat adquirirà més pes com a font d'ingressos, cosa que oferirà oportunitats més àmplies a altres actors del sector. Els **creadors de continguts**, que han guanyat molta rellevància en els últims anys, es convertiran en un actiu important en les campanyes de màrqueting en línia. Les empreses també oferiran promocions experièncials i aprofitaran les noves tecnologies per llançar missatges més creatius.

Innovació tecnològica en els videojocs

Les noves tecnologies tindran un impacte significatiu en el sector dels videojocs. D'una banda, impulsaran models de joc innovadors com el "jugar-per-guanyar" (*play-to-earn, P2E*) i el "joc com a servei" (*Game as a Service, GaaS*). D'altra banda, milloraran l'experiència de joc i permetran als jugadors endinsar-s'hi més profundament. El **consum d'eSports**, esdeveniments en què es juga a videojocs multijugador, **continuarà en augment.**

Font: ACCIÓ, a partir del Consell de l'Audiovisual de Catalunya, 2024; Deloitte, 2024; Kantar Media, 2024; PwC, 2024; Universidad Europea, 2024; EY, 2023; KPMG, 2023

La producció de continguts audiovisuals es veurà impactada per les noves tecnologies

Components clau del sistema de tecnologies

A. Infraestructures

Infraestructures digitals

A.1. Infraestructures de computació

- Servidors
- Emmagatzematge, bases de dades
- Xarxes
- Programari
- Anàlisi i intel·ligència a través d'Internet (*cloud*) o als mateixos dispositius (*edge*)

A.2. Infraestructures de connectivitat

- Fibra òptica
- Satèl·lits
- 6G i wifi 6 i versions successives
- NFC

A.3. Plataformes

- Serveis que proporcionen un accés unificat a dades o a serveis digitals especialitzats (en producció audiovisual)

Components clau del sistema de tecnologies

B. Equips tècnics

Equips digitals d'àudio i de vídeo

B.1. Sensors per a la recollida d'informació del món real i la seva transformació en dades digitals

- Sensors digitals d'imatge i d'àudio
- Reconeixement de gest
- Escàners 3D

B.2. Equips per a la transformació de dades digitals en informació perceptible en el món real

- Impressió 3D i 4D
- Ulleres de realitat virtual, augmentada i mixta

B.3. Equips amb capacitat de realitzar accions autodependents o autònomes en el món físic

- Robots per a la producció audiovisual
- Vehicles aeris no tripulats – Drons

Components clau del sistema de tecnologies

C. Aplicacions digitals

C.1. Aplicacions per a la comunicació i per a la interacció amb i entre els humans

- Visió per computador
- RA, RV i RM i metavers

C.2. Aplicacions per a la col·laboració

- Web3
- Blockchain

C.3. Aplicacions per a la seguretat

- Ciberseguretat i ciberseguretat generativa
- Private Cloud Computing

C.4. Aplicacions per a la generació de coneixement analític

- Ecosistemes de dades al núvol

C.5. Aplicacions per a la IA

- Aprenentatge automàtic
- IA generativa

Nota: Representació parcial amb l'objectiu d'il·lustrar algunes de les tecnologies que afectaran la producció audiovisual

Font: ACCIÓ, a partir de Clúster Audiovisual

Les tecnologies immersives són les més utilitzades en els projectes de producció virtual

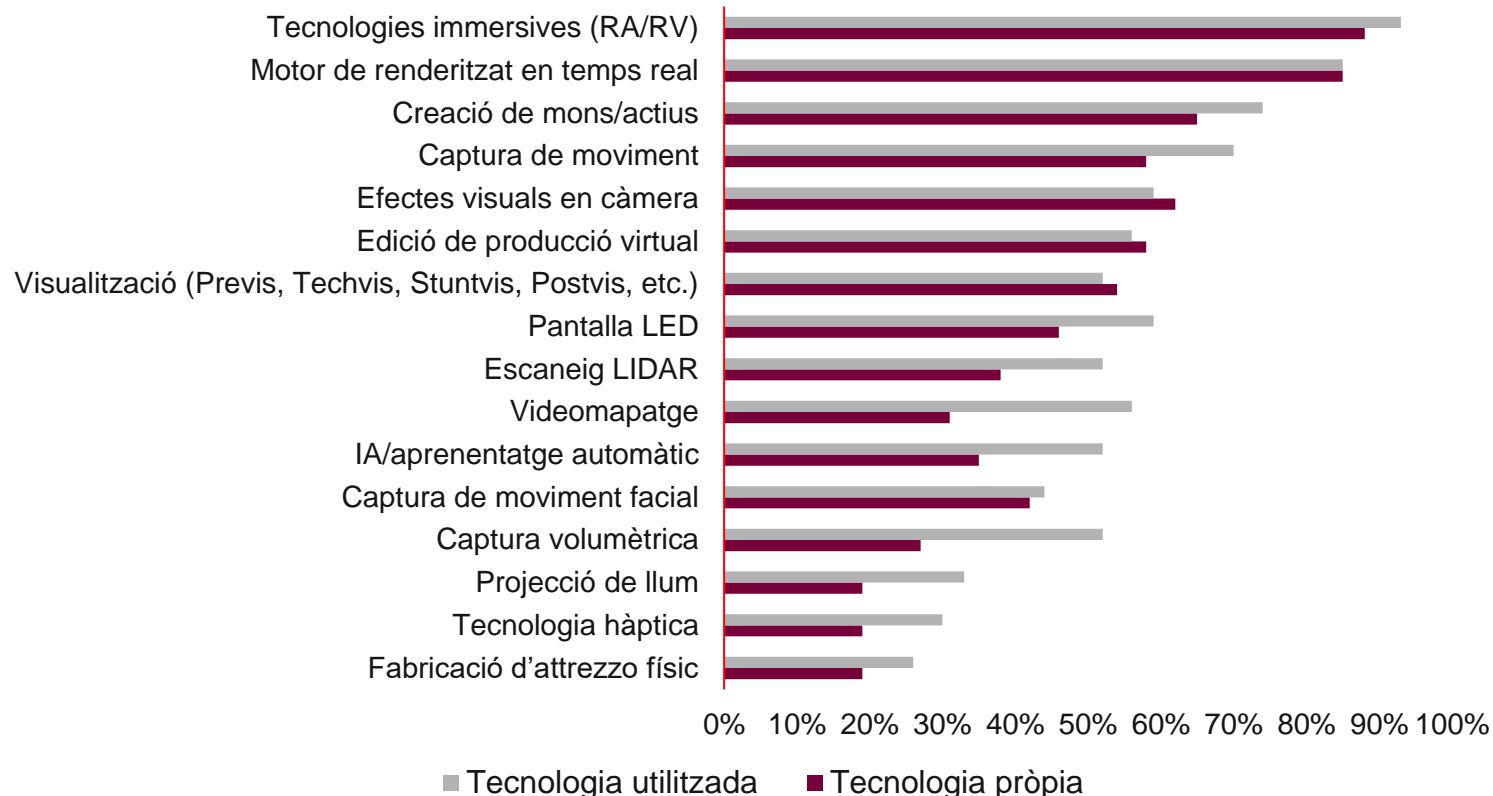
La tecnologia, una aliada en la producció virtual

L'audiovisual és un sector econòmic altament tecnològic que es veu constantment impactat per innovacions que transformen els processos de producció i l'experiència de l'usuari.

En aquest context, s'introdueix la producció virtual. Consisteix en la creació de **continguts que integren elements digitals generats per ordinador dins d'un entorn físic o virtual** (escenaris digitals, personatges animats, efectes especials...).

Les innovacions tecnològiques més utilitzades en els projectes de producció virtual són les **tecnologies immersives**, que inclouen la realitat augmentada i la realitat virtual (**93 %**), els **motors de renderitzat en temps real** (**85 %**) i la **creació de mons i actius digitals** (**74 %**).

Tecnologies de producció virtual utilitzades i pròpies



Gràcies!

Passeig de Gràcia, 129
08008 Barcelona

accio.gencat.cat
catalonia.com



@accio_cat
@Catalonia_TI



[linkedin.com/company/acciocat/](https://www.linkedin.com/company/acciocat/)
[linkedin.com/company/invest-in-catalonia/](https://www.linkedin.com/company/invest-in-catalonia/)

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



ACCIÓ
Catalonia
Trade & Investment



Fem avui l'**empresa** del demà