



Consulado General y  
Centro de Promoción de la  
**República Argentina**  
Barcelona - Reino de España  
Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto



Consulado General y Centro de Promoción de la  
**República Argentina**  
Barcelona - Reino de España

# Perfil de Mercado Catalán industrias creativas

---

*Sección Económica Comercial, Turismo e Inversiones*

*Consulado General y Centro de Promoción de la República Argentina en Barcelona*

*[inversiones\\_cbarc@mrecic.gov.ar](mailto:inversiones_cbarc@mrecic.gov.ar)*

*[www.cbarc.mrecic.gov.ar](http://www.cbarc.mrecic.gov.ar)*

---



## 1.- INTRODUCCION

El término industria creativa se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por *copyright* y pueden tomar la forma de un bien o servicio. Las industrias creativas incluyen los sectores editorial, multimedia, audiovisual, fonográfico, producciones cinematográficas, artesanía y diseño

Se clasifican de la siguiente manera:

### **Herencia cultural**

Sitios culturales

Sitios arqueológicos, museos, bibliotecas, exposiciones, etc.

Expresiones culturales tradicionales Artes y oficios, festivales y colaboraciones.

### **Artes**

Artes escénicas

Música en vivo, teatro, danza, ópera, circo, etc.

Artes visuales

Pintura, escultura, fotografía y antigüedades

### **Medios**

Edición y medios impresos

Libros, prensa y demás publicaciones

Diseño

Interiores, gráfico, moda, joyería y juguetería

Audiovisuales

Cine, televisión, radio, otras dimensiones

Medios nuevos

Programas de informática, juegos de consola, contenidos creativos digitalizados

### **Creaciones funcionales**

Medios nuevos

Arquitecturales, publicitarios, I+D creativos, culturales y recreativos



## 2.- TENDENCIAS GENERALES DEL SECTOR DE LOS CONTENIDOS DIGITALES

Según el “**Informe Anual del Sector Contenidos Digitales en España 2018**”, en términos generales, los sectores de contenidos se encuentran actualmente en diferentes etapas del proceso de digitalización, aunque en todos ellos se percibe el impacto que están teniendo los cambios en los comportamientos de consumo de los usuarios, y la aparición de nuevos agentes en la agregación y distribución de contenidos en línea, con el surgimiento de nuevos modelos de negocio.

- Para los operadores, los servicios de televisión o de video pueden permitirles generar ingresos en promedio por usuarios adicionales. El proceso de transformación que está experimentando el mercado de la televisión incluye un conjunto de intereses compartidos con empresas de telecomunicaciones y medios de comunicación ante la creciente influencia del uso de las tecnologías IP. Estas tecnologías no hacen sino incrementar el papel del streaming y la orientación al cliente.
- El sector de la televisión continúa siendo el mayor generador de ingresos de toda la industria de los contenidos. Este sector, en su conjunto, continúa creciendo, a pesar de las amenazas que pesan sobre el lado tradicional del negocio. El video bajo demanda (VoD) impulsa el crecimiento, pues crece a ritmos muy superiores a la televisión lineal.
- La TV se está reinventando para ofrecer a los anunciantes ventajas similares a las que ofrece internet. Cobra especial importancia la televisión programática la cual permite la aplicación de tecnología a la publicidad para encontrar audiencias y perfiles más sofisticados y efectivos.
- Expansión general del mundo del videojuego. En 2018 las ventas digitales representaron el 90%. Los juegos para dispositivos móviles y tablets poco a poco se van convirtiendo en el segmento líder del sector.
- Resistencia a la digitalización del sector libro que se explica por dos razones: fidelidad al libro papel que persiste en los lectores y la escasa competitividad de los precios si se compara la modalidad de distribución física y digital. Se observa que las ventas digitales continúan bajas aunque se incrementa en forma masiva la compra de libros papel a través de internet.
- Resurgimiento del sector de la música especialmente gracias al desarrollo de servicios de streaming para su distribución.



### 3.- SECTOR DE LOS CONTENIDOS DIGITALES EN ESPAÑA

Fuente Gráficos: Sector de los Contenidos Digitales en España 2018

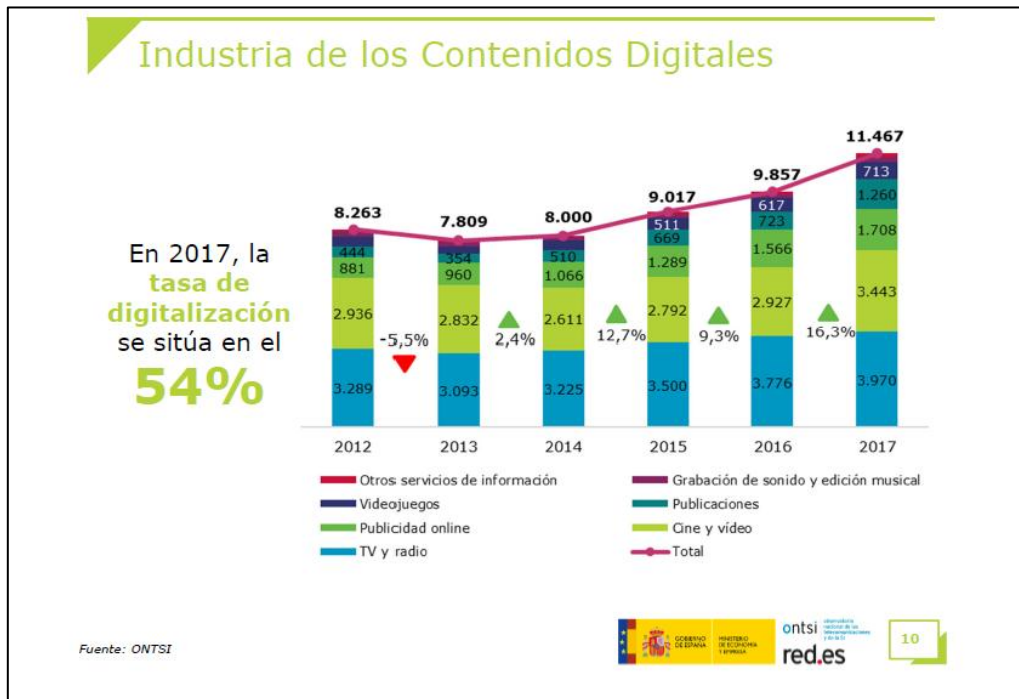


#### 3.1.- Facturación empresas contenidos digitales en España

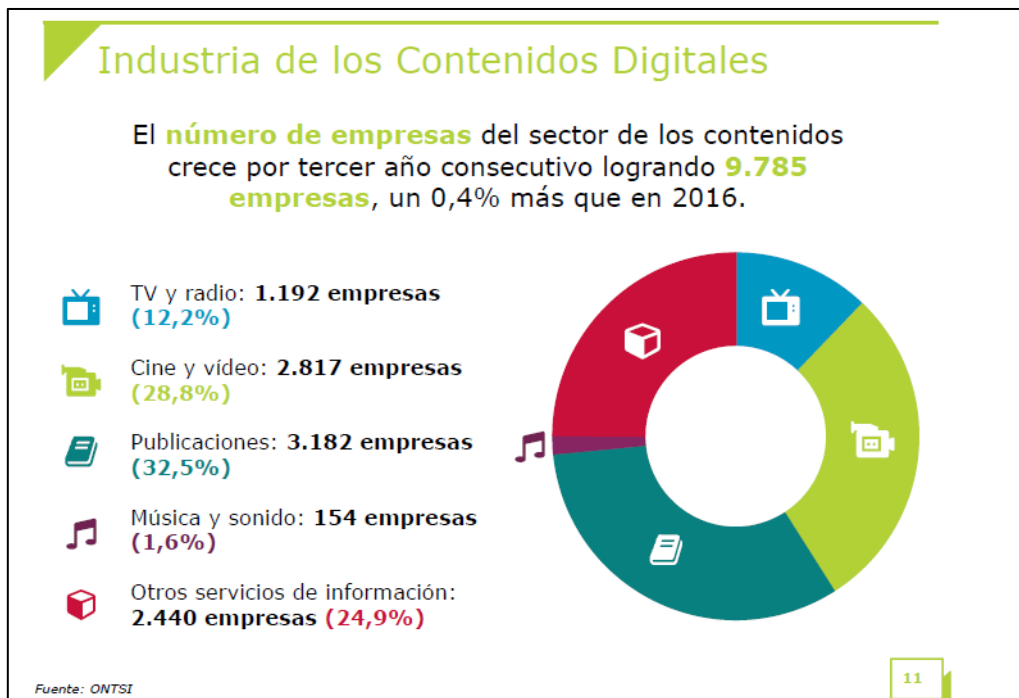




### 3.2.- Tasa de Digitalización



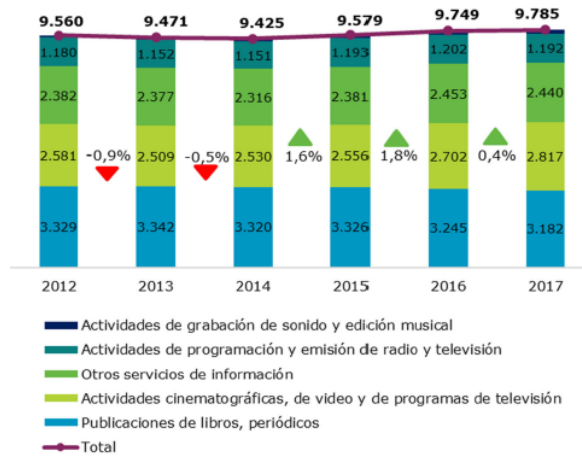
### 3.3.- Cantidad de empresas del sector





## Industria de los Contenidos Digitales

Crece el número de empresas dedicadas a los Contenidos por tercer año consecutivo



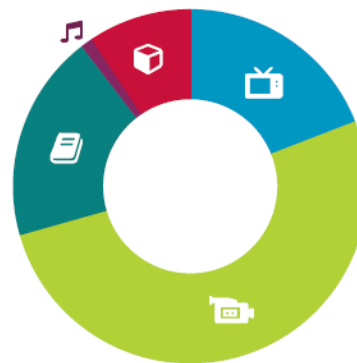
Fuente: ONTSI

### 3.4.- Empleo del sector

## Industria de los Contenidos Digitales

En 2017, el personal ocupado que se dedica a la parte de negocio digital se ha incrementado en un 37,9%, hasta alcanzar los **35.713 trabajadores**, que representan el 33,8% del total de ocupados del sector de los Contenidos.

- TV y radio: **6.830 empleados (19,1%)**
- Cine y vídeo: **18.398 empleados (51,5%)**
- Publicaciones: **6.771 empleados (19%)**
- Música y sonido: **392 empleados (1,1%)**
- Otros servicios de información: **3.322 empleados (9,3%)**



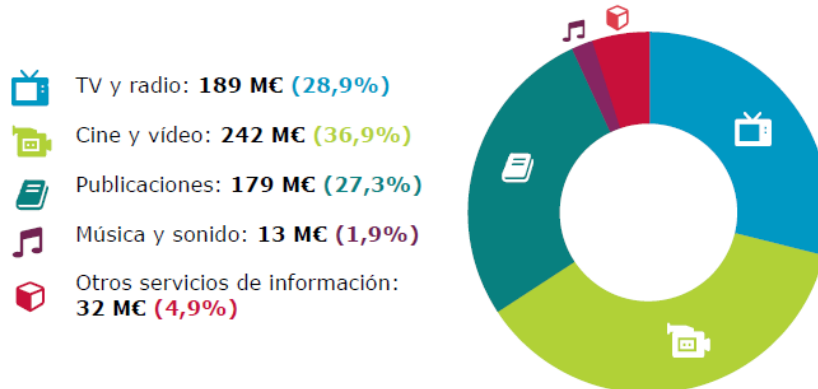
Fuente: ONTSI



### 3.5.- Inversiones

#### Industria de los Contenidos Digitales

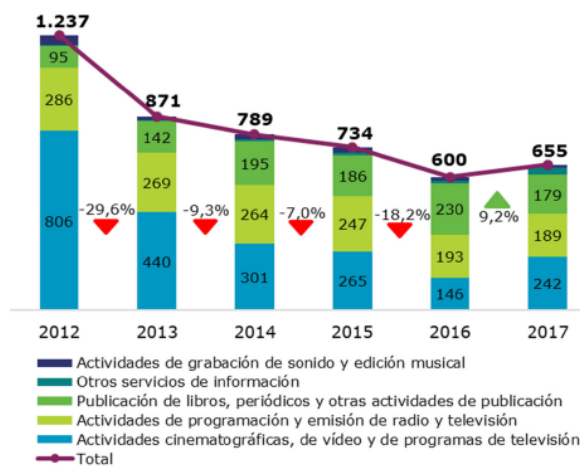
El 21,3% de la inversión de las empresas de la industria de los contenidos se dedica al negocio digital, alcanzando los **655 millones de euros** en 2017.



Fuente: ONTSI

#### Industria de los Contenidos Digitales

Las ramas de **cine y vídeo, TV y radio y publicaciones** aglutinan conjuntamente más del **93%** de la inversión en negocio digital del sector.



Fuente: ONTSI

### 4.- Sector de las industrias creativas Cataluña

Fuente: Barcelona Activa

El sector de las industrias culturales y creativas tiene una larga tradición a la ciudad de Barcelona y al conjunto de Cataluña. La revolución digital ha desencadenado un proceso de profunda transformación en la mayoría de los segmentos de actividad que comprenden estas industrias, de forma que se están alterando los modelos de negocio y aparecen nuevas oportunidades de cara al futuro.

Barcelona ocupa una posición relevante en los mercados internacionales de la cultura y la creatividad, el que provoca la atracción de inversiones extranjeras. Igualmente, el patrimonio cultural y el dinamismo creativo de Barcelona constituyen, sin duda, elementos clave que han contribuido a convertir este territorio en una de los destinos más importantes del mundo de la industria creativa y cultural.

El sector de las industrias creativas en Barcelona genera **136.701 puestos de trabajo** y da vida a 23.882 empresas. Y el sector es, además, uno de los que antes y mejor superó la crisis financiera del 2008.

El pasado mes de octubre de 2019, el Ayuntamiento de Barcelona ha tomado la decisión de **organizar, sistematizar, proyectar y fomentar las industrias creativas. En este sentido, se encuentra impulsando la creación del Clúster Barcelona Creativa, con el objeto de articular el ecosistema, y convertir el Disseny Hub Barcelona en el kilómetro cero del debate.** Con esta medida la ciudad busca incorporar dinámicas visibles con un presupuesto que rondará los 1,5 millones de euros anuales.

Se espera que el **Clúster Barcelona Creativa** asuma el liderazgo y la interlocución de las industrias creativas de la ciudad, dando impulso a la participación del sector, promoviendo la formación, la investigación y el lanzamiento de empresas y potenciando los vínculos sectoriales con otros ámbitos.

La medida, además, propone establecer conexiones con instituciones y universidades y a fin de generar dinámicas conjuntas en materia de formación e investigación mediante convenios que permitan crear canales de inserción laboral en las empresas. La estrategia también implica la elaboración de un plan estable de internacionalización de las industrias creativas para que tengan presencia en ferias y mercados, el mapeo de las industrias creativas de la ciudad y el desarrollo una estrategia que permita generar dinámicas en zonas de especial concentración de estas industrias, como el 22@.

## 5.- Eventos relevantes del sector

- **Semana del Talento Audiovisual:** organizado por el Clúster Audiovisual de Cataluña que se celebrará del 19 al 22 de noviembre en el CCCB (Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona).



El evento incluye una propuesta de actividades y conferencias, master class, espacios de networking y la actividad principal, el Pitching Audiovisual Universidad - Industria.

Durante las últimas ediciones se han presentado casi 80 proyectos, de los cuales un 40% han sido producidos o se encuentran en fase de producción.

<https://www.talentaudiovisual.cat/inicio>

- **Sonar +D**

Sónar+D es un congreso internacional que explora cómo la creatividad modifica nuestro presente e imagina nuevos futuros, en colaboración con investigadores, innovadores y líderes del mundo empresarial. Desde 2013, este encuentro antidisciplinar reúne en Barcelona a destacados artistas, tecnólogos creativos, músicos, cineastas, diseñadores, pensadores, científicos, emprendedores, makers y hackers, para participar en una programación cuidadosamente seleccionada enfocada en la inspiración y el networking. La Edición 2020 tendrá lugar del 18 al 20 de junio.

<https://sonarplusd.com/es/>

- **Barcelona Internacional Arts & VFX FAIR**

Se trata de una feria de efectos visuales y cinematografía altamente especializada que incluye a todos los aspectos de la producción de contenido digital.

<http://barsvfx.com>

- **Primavera Sound y Primavera Pro:**

El festival **Primavera Sound**, se celebra en la Ciudad de Barcelona desde 2001, se ha establecido como un modelo de festival urbano que genera expectación e interés en todos los rincones del globo y es percibido como un acontecimiento musical ineludible.

De forma paralela al evento barcelonés se desarrolla **Primavera Pro**, un encuentro internacional dirigido a los profesionales de la industria musical que desde su primera edición en 2010 se ha convertido en un referente internacional para la música independiente. Su programación está formada por las charlas, conferencias, talleres, showcases, reuniones, etc. que tienen lugar durante el día y conforman el Day Pro Conference y el área exclusiva Night Pro, dentro del recinto del Parc del Fòrum, que acoge un escenario propio en el que se presentan grupos emergentes de los países participantes.

<https://www.primaverasound.com>

- **Digital & Media Fórum.**



Conjunto de actividades centradas en la relación entre el audiovisual y el mundo digital. Tienen el objetivo de identificar las nuevas formas de negocio y de financiación, así como las nuevas tendencias en contenidos que ofrecen Internet y los nuevos dispositivos.

- **ZOOM Marcas.**

Bajo el paraguas del Digital & Media Forum, las productoras, las agencias y las marcas se reúnen anualmente en un jornada donde se analizan las nuevas formas de colaboración, de creación de contenidos y de posicionamiento de las marcas a través de la audiovisual.

- **Mobile World Congress**

<https://www.mwcbarselona.com/>

## 5.- Instituciones relevantes del sector en Cataluña

- **Instituto catalán de Cultura**

<https://www.barcelona.cat/barcelonacultura/es/icub>

- **Barcelona Centro de Diseño**

<https://www.bcd.es>

- **Clúster Audiovisual de Cataluña:**

Agrupación de empresas e instituciones de producción, servicios de producción, postproducción, VFX, distribución, exhibición, operadores de radio y televisión, TIC audiovisual, telecomunicación, fotografía, realidad virtual, videojuegos y publicidad.

Vía Laietana 32-34 4ª planta  
Barcelona 08003

Tel.: 932504356 / 616663567

<http://es.clusteraudiovisual.cat>

Empresas asociadas al Clúster:

<http://es.clusteraudiovisual.cat/los-socios/>

- **Guionistas asociados de Cataluña**

<http://www.guionistes.cat/>

- **Barcelona Digital**

<http://www.eurecat.orgca>



Consulado General y  
Centro de Promoción de la  
**República Argentina**  
**Barcelona - Reino de España**

---

Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto