



CREABINARS
webinars de economía creativa



newsletter



Xavier Ferrer i Serra



¿Qué son los creabinars?

son los primeros seminarios web con contenidos dedicados exclusivamente a las industrias creativas y culturales.

Si te interesa conocer de primera mano las experiencias más relevantes de los profesionales del sector creativo, conocer nuevas tendencias, y opinar y dialogar con ellos, te invito a los creabinars,

Si quieres recibir información escribe para formar parte de nuestra mail list, a vivercreatiu.gestion@gmail.com
vivercreatiu.com

colabora



@vivercreatiu



vivercreatiu



vivercreatiu.gestion@gmail.com



creabinars

INDUSTRIA AUDIOVISUAL: RETOS PARA UN FUTURO GLOBAL Y DIGITAL TRAS LA PANDEMIA 9/5/2020

CONTENIDOS

- 01

 CONTEXTO: ECONOMÍA, PLATAFORMAS, DIGITALIZACION
- 02

 INDUSTRIA LOCAL/ COMUNIDAD IBEROAMERICANA
- 03

 FUTURO: ESCENARIO POST CORONAVIRUS, FORMATOS TRANSMEDIA, 5G, I+D+I



¿Por qué un creabinar para hablar de industria audiovisual?

Fundamentalmente, porque debido al fuerte arraigo creativo y la impronta tecnológica que la definen, la convierten en patrón para el resto de sectores económicos.

Sus especiales características, el hecho de ser un nicho de innovación constante, la evolución acelerada de sus procesos de creación, producción, distribución, y el cambio incesante de pautas y gustos de los consumidores del producto audiovisual son esenciales para la transferencia de la innovación hacia otros segmentos en una economía basada cada vez más, en la intangibilidad y en el conocimiento. Por su esencia, es una industria obligada a un ritmo de I+D+I no equiparable a casi ningún otro de los sectores de producción. Reflexionar, conocer experiencias, comentar perspectivas de crecimiento o nuevos modelos de negocio, sobre la industria audiovisual se convierte en una labor estratégica.

un creabinar y unos expertos...



María Fernanda Bateman es Directora ejecutiva de producción SONY pictures entertainment México. Su carrera profesional se centró en sus inicios en la producción de telenovelas para Telemundo y Univisión en los Estados Unidos. Posteriormente en Canadá se incorpora a W studios, como vicepresidenta de producción, productora binacional para la que realiza varios proyectos que en la actualidad se distribuyen a través de Netflix, como "El Último Dragón", "La Bella y las Bestias", o "La Piloto" que ocupan el nº1 del Ranking en muchos países. Recientemente se incorporó a SONY pictures para dirigir la producción de los proyectos de la compañía



Antonio Albert, inició su trayectoria hace treinta años como crítico de cine de EL País, y posteriormente colaboró en la Cadena SER simultaneándolo con la Dirección de programas juveniles en CANAL+. Posteriormente, su vocación le llevó a decantarse por el proceso creativo, realizando formatos televisivos, guiones y obras teatrales, entre las que destacan algunos premiados como " Las Cerezas del Cementerio". Ha dirigido en diferentes países programas como " Sorpresa, Sorpresa" en Rumanía, "Buenos días, Buenas tardes" para TVE, " Supervivientes, el Debate" para Telecinco "Channel 4" para CUATRO o "El debate de Gran Hermano" para Telecinco y ha realizado varios guiones para los premios GOYA.



Xavier Ferrer dirige y presenta Creabinars. Xavier Ferrer Serra, es consultor en economía creativa, gestor cultural, curador, profesor universitario y crítico cultural. Ha ejercido como profesional de las industrias creativas en los últimos veinte años en España y México, donde ha desarrollado y dirigido proyectos para instituciones públicas, fundaciones privadas, colecciones de arte internacionales y universidades. Es autor intelectual y gestor de una gran cantidad de proyectos culturales, actividades de divulgación y programas académicos para la formación de profesionales de las industrias creativas. Últimamente, sus proyectos se han centrado en el análisis de las transformaciones que produce la cultura digital, en las sociedades post industriales.





colabora

PARA SABER MÁS...

DATOS SIGNIFICATIVOS SOBRE LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

#3 Subsectores y ámbitos que generarán más empleo

Principales conclusiones

- #1**  **Los subsectores cuyo “core” de negocio tradicional se basa en la tecnología son los que generarán mayor empleo** (animación, videojuegos, desarrollo IT, etc.). Los soportes tradicionales (prensa, publicidad exterior, agencia de noticias, etc.) serán los que presenten mayor riesgo de decrecimiento en número de empleos.
- #2**  **Las compañías van a utilizar más contenido audiovisual, lo que va a provocar que el sector crezca, sin embargo, hay una tendencia hacia el menor empleo y mayor trabajo.**
- #3**  **Los cambios en los hábitos de consumo marcarán los modelos de negocio y con ellos, los nuevos tipos de empleos.**
- #4**  **Los nuevos tipos de empleo se generarán en start ups y empresas que darán servicio a las compañías tradicionales.**

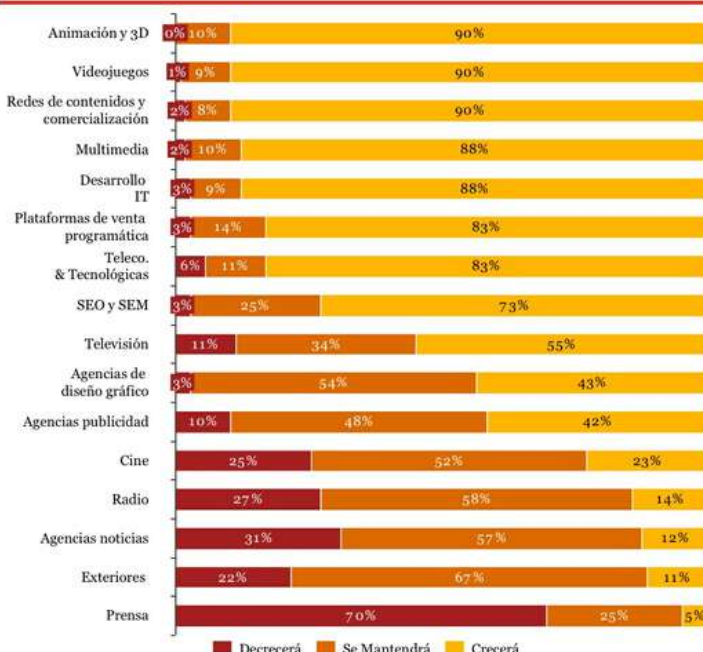
Empleos del futuro en el sector audiovisual
Fundación PwC y Fundación Atresmedia

8

#3 Subsectores y ámbitos que generarán más empleo

Los subsectores cuyo “core” de negocio tradicional se basa en la tecnología son los que generarán mayor empleo

¿Qué subsectores del sector de medios de comunicación generarán más empleo en el ámbito audiovisual?



Los subsectores con núcleo de negocio tecnológico serán los que presentarán mayor potencial de creación de empleo, mientras que los soportes tradicionales serán los que presenten mayor riesgo de decrecimiento en número de empleos.

En general, el sector va a crecer porque el contenido audiovisual va a ser, cada vez más, utilizado en las compañías.

Sin embargo, hay una tendencia hacia el menor empleo y mayor trabajo.

Fuente: Focus Groups



PREVISIONES



Las estrategias de las compañías no pueden basarse en generalizaciones, sino que tienen que partir de un análisis específico de cada mercado y plantear enfoques que tengan en cuenta las características de cada país.

Para estar en la carrera de un sector cada día más digitalizado creemos que es necesario abordar el futuro a partir de las siguientes premisas: **conoce a tus clientes, evoluciona tu negocio, construye tus capacidades, céntrate en la experiencia de usuarios y entiende a fondo el contexto.**

El sector sigue creciendo

En cuanto a la evolución del sector E&M, en términos globales se espera un crecimiento de los ingresos del **4,3%** en los próximos cinco años (Compound Annual Growth Rate, CAGR). Este aumento supone pasar de 1,8 billones de euros en 2018 a 2,2 billones de euros en 2023.

El aumento de ingresos será desigual tanto en los distintos segmentos como en los mercados y áreas geográficas. En cuanto a los segmentos, la **Realidad Virtual** seguirá siendo el que más crece en términos relativos, pero sigue siendo una industria que no acaba de despegar como se esperaba. También crecerá de manera sólida el **Video OTT** y otros segmentos emergentes, como el **Podcast** y los **eSports**.

Como se viene observando desde hace años, la **Televisión tradicional de pago** y el **video doméstico** pierden fuerza y registrarán un retroceso como consecuencia de la caída de clientes de servicios de televisión por cable. Los ingresos de **Periódicos y Revistas** también seguirán bajando de manera significativa en los próximos cinco años, llegando a descender un **-2,3%**.

En cuanto a los ingresos en **España**, se estima un crecimiento del sector de un **3,8%** CAGR en los próximos cinco años, hasta llegar a los **32.107 millones de euros** en 2023. Se trata de un aumento considerable que pone de manifiesto la buena salud de un sector bien adaptado a las corrientes internacionales y que ofrece oportunidades para las compañías de segmentos con gran potencial, como el **Video OTT** y los **videjuegos**.

Nuevos puntos de contacto con el cliente

A medida que los medios y los servicios de **e-commerce** se personalizan, la gratificación para el consumidor es cada día más instantánea e inmediata. Como respuesta, los generadores de contenidos y los distribuidores están ideando nuevas fórmulas para atraer a los usuarios de manera individualizada. Al mismo tiempo, los responsables de marketing se esfuerzan por descubrir la forma de encontrarse con el cliente en el punto de consumo y cerrar ventas en ese momento. El resultado es una transformación y una expansión muy rápida de los puntos de encuentro con los clientes.

¿Lo quieres? Cómpralo

Un ejemplo de 'gratificación instantánea' es la rápida adopción de los **asistentes de voz** como elemento central de los hogares inteligentes, así como el relativo ascenso del llamado **v-commerce** o **voice-powered shopping** (comercio electrónico a través de asistentes de voz gracias al cual un cliente puede pedir un producto y añadirlo a su lista de la compra). Estas tecnologías permiten al usuario pedir la **cena o detergente** desde el sofá de su casa utilizando solo su voz. A medida que este tipo de dispositivos sigan generalizándose

crecerá el potencial y las posibilidades de interacción a través de la voz.

Otra modalidad de esta relación es el formato **'click-and-buy'** (comprar pulsando un botón fijado en el hogar), formato popularizado por Amazon. La fórmula funciona ahora que el consumidor está perfectamente acimatado a Internet y ya demanda nuevas vías para vincularse con las marcas, productos y experiencias que desea. Esto no siempre sucede a través de una web 'abierta', sino mediante una app o un sitio propio de una compañía. Aunque intermediarios como los buscadores en Internet



En los próximos cinco años el sector crecerá un **4,3%** en todo el mundo. En España, el aumento será del **3,8%** hasta llegar a los **32.107 millones de euros**.

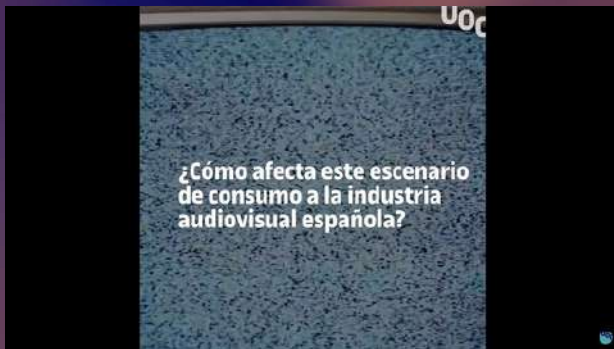
Se espera que grandes compañías inviertan en ampliar sus plantillas, siendo programadores, desarrolladores y modeladores y artistas 3D los perfiles más demandados, además de expertos integrales en Realidad Virtual.



La personalización es la clave del actual sector de **Entretenimiento y Medios**. Un usuario cada día más exigente e interconectado demanda experiencias únicas para consumir dónde, cuándo y cómo quiera.



RECURSOS AUDIOVISUALES



¿ QUIERES SER PARTE DE LA REVOLUCIÓN NARANJA?



CREABINARS
webinars de economía creativa



[VIVER CREATIU](#)



VIVERCREATIU.GESTION@GMAIL.COM



[@VIVERCREATIU](#)

VIVERCREATIU.COM



viver creatiu

ASOCIACIÓN PARA EL FOMENTO DE LA ECONOMÍA CREATIVA