



Generalitat de Catalunya
**Departament
de Cultura**

PLA DE CULTURA DIGITAL

PER A LES EMPRESES CREATIVES CATALANES

2014-2016

Pla d'acció

El Departament de Cultura impulsa els programes i les accions d'aquest Pla per tal de situar les empreses culturals i creatives catalanes en primera línia de la innovació, la tecnologia i el món digital.

Aquest pla segueix l'estratègia [iDigital](#) del Govern de la Generalitat, que té com a objectiu millorar la competitivitat i l'ocupació mitjançant l'impuls de les TIC i on les indústries culturals i creatives són un dels projectes tractors.

La UNESCO, en el seu informe anual sobre economia creativa, afirma que, *malgrat que la incidència de les TIC a la societat és cada cop més gran, el repte continua sent l'aprofitament d'aquestes tecnologies per superar la bretxa digital, i **connectar el coneixement i l'experiència dels productors culturals amb les xarxes i les possibilitats que ofereix l'economia digital.***

Objectius

Situar les **empreses culturals i creatives catalanes** en primera línia de la **innovació**, la **tecnologia** i el món **digital**

Millorar la **competitivitat** de les empreses culturals catalanes

Crear un **espai d'experimentació**, que sigui el R+D+I de la creació, la producció i la distribució cultural

Afavorir la **col·laboració** i el **treball en xarxa** entre empreses de diferents sectors

Crear xarxes professionals informals de **transferència de coneixements** mitjançant l'organització d'esdeveniments, conferències i xarxes socials

Afavorir la **cultura de la recerca** i el desenvolupament, una cultura que respon als avenços contemporanis i tècnics i alhora els crea i els evoluciona

Generar no ja projectes digitals, sinó **solucions digitals** a problemes reals

Crear relacions amb les **noves audiències** culturals

**DADES SECTOR DIGITAL.
CATALUNYA 2012****161****EMPRESSES****2.011****TREBALLADORS*****146,5M€****FACTURACIÓ ***

Empreses de videojocs
Empreses de gambling, altres videojocs
Empreses d'apps (relacionades amb cultura)
Empreses de realitat augmentada (projectes relacionats amb cultura)
Empreses de distribució digital
Altres empreses natives digitals (llibre digital, música digital...)

FONT: Elaboració pròpia a partir de SABI i estimació a partir de PIMEC (*) en data Març 2014

**DADES SECTOR DIGITAL.
CATALUNYA 2012**

**ALTRES
CONTINGUTS
DIGITALS**

VIDEOJOCs

**EMPRESSES
MITJANES I
GRANS**

**PIMES I
MICROEMPRESSES**

**50 EMPRESSES
797 TREBALLADORS
54,2M € FACTURACIÓ**

**30 EMPRESSES
709 TREBALLADORS
43,8M € FACTURACIÓ**

**37 EMPRESSES
230 TREBALLADORS
22,1M € FACTURACIÓ**

**44 EMPRESSES
274 TREBALLADORS
26,3M € FACTURACIÓ**

FONT: Elaboració pròpia a partir de SABI i estimació a partir de PIMEC (*) en data Març 2014

DADES SECTOR VIDEOJOCs.
CATALUNYA 2012

74

EMPRESSES

983

TREBALLADORS*

70.1 M€

FACTURACIÓ *

FONT: Elaboració pròpia a partir de SABI i estimació a partir de PIMEC (*) en data Març 2014

DADES SECTOR VIDEOJOCS.
CATALUNYA 2013

1.320.000

JUGADORS VIDEOJOCS A CATALUNYA



21,4%

POBLACIÓ A CAT

63%

HOMES

37%

DONES

FONT: FUNDACC

EMPRESES NATIVES DIGITALS

Les que utilitzen les noves tecnologies com a base de la creació: videojocs, apps de continguts culturals, empreses de 3D, realitat augmentada, animació...

- Programa de finançament
- Programa d'internacionalització
- Programa de visibilitat
- Programa de creació d'oportunitats de negoci
- Programa de captació de talent i empreses

EMPRESES CULTURALS TRADICIONALS

Els sectors culturals tradicionalment tractats com a tals: sector editorial, musical, audiovisual, arts escèniques, visuals...

- Adaptació del sistema de finançament
- Foment de la creació de projectes digitals
- Impuls de projectes transmèdia

- Programa de suport a esdeveniments sectorials estratègics
- Programa de transferència Universitat-Empresa
- Programa de cooperació intersectorial
- Programa de formació i consultoria



**EMPRESSES
NATIVES DIGITALS**

EMPRESSES NATIVES DIGITALS

Programes

1. Programa de finançament

Objectius

Afavorir la **creació de noves empreses digitals**. Participar en la **producció de videojocs i apps**. Ajudar les empreses a trobar **finançament europeu**. Augmentar la capacitat de finançament mitjançant la participació a **fòrums d'inversió**

Accions

1. Creació d'una nova línia de préstecs participatius per a joves empreses digitals
2. Aportacions reintegrables: implementació de millores a la modalitat específica per a projectes de videojocs, apps i multimèdia
3. Préstecs en col·laboració amb l'ICF per a inversió i circulat
4. Fòrums d'inversió:
 - Creació d'un fòrum d'inversió especialitzat
 - Creació d'una base de dades de fòrums
 - Formació en *pitchings*
 - *Mentoring* de projectes
5. Accelerador de Projectes Europeus



EMPRESSES NATIVES DIGITALS

Programes

2. Programa d'internacionalització

Objectius

Donar a conèixer a l'**exterior** la creació i les empreses catalanes en el sector dels **videojocs i els continguts digitals interactius**. Ajudar-los en els seus **contactes professionals internacionals** per tal d'augmentar les seves **possibilitats de negoci**.

Accions

1. Organització de la presència d'empreses catalanes a fires internacionals sectorials
2. Realització/obtenció d'estudis de mercat i *benchmarking*
3. Foment de la utilització entre empreses digitals de la Consultoria Cultura preferent en internacionalització
4. Organització de trobades professionals entre empreses catalanes i possibles socis estrangers
5. Organització de missions comercials a l'estranger
6. Ajuts per assistir a fires internacionals



EMPRESSES NATIVES DIGITALS

Programes

3. Programa de visibilitat

Objectius

Donar més **visibilitat** a l'activitat de les empreses digitals als **mitjans de comunicació especialitzats**

Accions

1. Elaboració de notes de premsa i notícies relatives a esdeveniments importants del sector
2. Creació d'una base de dades de mitjans especialitzats, blocaires, periodistes i influenciadors
3. Creació d'un espai amb notícies de les empreses catalanes al blog [Cultura Digital](#)
4. Posada en marxa d'un butlletí informatiu
5. Organització de trobades entre el sector i els mitjans de comunicació



EMPRESSES NATIVES DIGITALS

Programes

4. Programa de creació d'oportunitats de negoci

Objectius

Contribuir a **crear nous nínxols de mercat** per a empreses de videojocs com a **proveïdors de serveis** per altri. Afavorir que les empreses de videojocs **contractin empreses auxiliars** catalanes.

Accions

1. Creació d'una base de dades de les empreses desenvolupadores de videojocs amb informació de la seva especificitat que els pugui portar a oferir serveis especialitzats
2. Posar en contacte empreses de videojocs i apps amb:
 - Empreses de 3D
 - Empreses de doblatge
 - Testers
 - Serveis Legals
 - Serveis de traducció
 - Animació
3. Creació d'una base de dades amb informació d'empreses auxiliars consultable al blog [Cultura Digital](#)



EMPRESSES NATIVES DIGITALS

Programes

5. Programa de captació de talent i d'empreses

Objectius

Evitar la fuga de talent. Atreure **empreses estrangeres** de videojocs a Catalunya. Incrementar la vinculació entre estudiants i empreses catalanes. Mantenir el talent estranger que es forma a les escoles de negoci de Catalunya

Accions

1. Treballar amb Invest in Catalonia/Acció per tal de fer una estratègia de captació d'empreses desenvolupadores de videojocs
2. Treballar amb les universitats especialitzades en formació en direcció d'empreses i MBA en el tema de detecció de talent que pugui enriquir les empreses catalanes
3. Crear un programa de beques per tal que estudiants de formacions en temes digitals treballin a empreses culturals de caire més tradicional per tal d'implementar en aquestes empreses eines i productes digitals
4. Modificació de les bases de les beques de formació als creadors del Departament de Cultura perquè esdevinguin beques a l'excel·lència amb un marcat accent digital



A blurred background image showing a person's hands holding a globe. The hands are positioned on the left and right sides of the frame, with the globe in the center. The image is out of focus, emphasizing the text in the foreground.

**EMPRESAS
CULTURALS
TRADICIONALS**

EMPRESSES CULTURALS TRADICIONALS

Accions

1. Adaptació del sistema de finançament

Objectius

Fomentar el **canvi tecnològic** i l'**adaptació de formats** i processos de les empreses culturals tradicionals mitjançant les bases dels ajuts per als diferents sectors.

Accions

1. Revisió de les línies de subvenció sectorials i de les aportacions reintegrables per adaptar les seves exigències al canvi digital.
2. Donar visibilitat a la importància d'adaptar-se al món digital mitjançant puntuacions de discriminació positiva en les línies d'ajuts sectorials del Departament de Cultura



EMPRESSES CULTURALS TRADICIONALS

Accions

2. Foment de la creació de projectes digitals

Objectius

Treballar amb **representants sectorials** per tal de crear projectes d'**implementació digital**

Accions

1. **Llibre digital**: treballar sobre el canvi en la cadena de valor tradicional del llibre, l'arribada del llibre digital, els nous papers de biblioteques i llibreries...
2. **Música**: aconseguir presència normalitzada de la música catalana en les plataformes digitals, treballar la relació amb els fans...
3. **Audiovisual**: col·laboració amb empreses de videojocs, el fenomen de la segona pantalla, videoclips i documentals interactius...
4. **Arts visuals**: treballar la presència en les xarxes socials i a internet de les galeries i els artistes catalans, galeries pop-up, videocreació...
5. **Arts escèniques**: escenografies interactives, comunicació i participació del públic en la creació, realitat augmentada, robòtica...
6. Creació d'equips d'estudi i reflexió sobre l'aplicació de conceptes **Big Data** a la cultura i el treball amb CRMs a la gestió cultural, tant pel que fa al consum cultural com al desenvolupament de noves polítiques de captació de públics



EMPRESSES CULTURALS TRADICIONALS

Accions

3. Impuls de projectes transmèdia


Objectius

Impulsar la **cultura empresarial cross-mèdia** i els **projectes transmèdia**

Accions

1. Implementar canvis en les línies de subvencions sectorials i d'aportacions reintegrables per fomentar els projectes transmèdia
2. Organitzar conferències i sessions informatives sobre transmèdia i les seves oportunitats per a les empreses culturals
3. Organitzar trobades intersectorials (*cross breeding*) per tal d'aconseguir que sorgeixin nous projectes entre empreses de diferents sectors



The background is a whiteboard with several diagrams and icons. On the left, there is a cube with a brain-like pattern on its faces. In the center, there is a diagram with three vertical bars and a horizontal line. On the right, there is a diagram with a triangle and a line. At the bottom, there is a diagram with a triangle and a line. The text "ACCIONS TRANSVERSALS" is centered in a dark red box.

ACCIONS TRANSVERSALS

ACCIONS TRANSVERSALS

Programes

1. Programa de suport a projectes culturals digitals

Objectius

Organització o coorganització d'**esdeveniments que relacionin els continguts culturals i tecnològics**

Accions

1. Participar en aquests projectes mitjançant:

- Col·laboració en l'elaboració de continguts
- Cessió d'espais i col·laboració en la producció
- Organització de trobades i altres accions
- Col·laboració en temes de comunicació
- Formació prèvia relacionada amb els seus objectius
- Ajut econòmic si s'escau

2. Aprofitar aquests esdeveniments per

- afavorir el treball en xarxa d'empreses catalanes amb estrangeres
- crear un punt de trobada entre les empreses culturals i les digitals
- oferir píndoles de formació i informació
- obrir nous mercats per a les empreses
- detectar i captar talent
- facilitar relacions amb la premsa



ACCIONS TRANSVERSALS

Programes

2. Programa de transferència Universitat - Empresa

Objectius

Treball amb les **Universitats** per aconseguir una **major vinculació** entre els **estudiants i les empreses locals**, evitar la fuga de talent, impulsar la **creació de noves empreses** i ajudar les empreses culturals en el seu **pas al digital** mitjançant una major vinculació amb estudiants en formació relacionada amb l'àmbit digital

Accions

1. Organització de presentacions de projectes d'estudiants en el darrer any del grau, postgraduats o màsters davant grups empresaris i/o inversors
2. Treballar amb les universitats en el marc del projecte de préstecs participatius a joves empreses digitals
3. Puntuació favorable en les aportacions reintegrables a aquelles empreses que contractin estudiants per als seus projectes digitals
4. Facilitar que els alumnes de formació en temes digitals puguin fer pràctiques en empreses culturals catalanes



ACCIIONS TRANSVERSALS

Programes

3. Programa de cooperació
intersectorial

Objectius

Afavorir el treball entre empreses tecnològiques i culturals per tal que **ambdues parts en surtin afavorides** dels projectes resultants. Afavorir i potenciar la **mirada digital** de les empreses culturals

Accions

1. Posar en contacte les empreses digitals amb empreses culturals que els puguin dotar de continguts
2. Organitzar activitats de *networking* amb empresaris i possibles socis locals i estrangers, tant dels sectors digitals com dels culturals tradicionals
3. Assessorar projectes culturals d'empreses digitals
4. Posar en contacte les empreses culturals amb centres tecnològics, empreses de videojocs, empreses digitals.... que els ajudin en projectes concrets mitjançant accions de *networking*
5. Assessorar projectes de caire tecnològic d'empreses culturals i creatives



ACCIÓNS TRANSVERSALS

Programes

4. Programa de formació i
Consultoria

Objectius

Augmentar les capacitats de les empreses catalanes mitjançant la formació. Col·laborar en el trànsit de les empreses culturals tradicionals cap al món digital, mitjançant **formació específica** i **assessorament especialitzat**.

Accions

1. Crear un pla de formació i coneixement per a les empreses culturals en relació amb el món digital.
2. Organitzar trobades informatives específiques que apropin les tendències en temes digitals a les empreses culturals
3. Promoció de la modalitat «Preferent Digital» de la Consultoria Cultura per empreses culturals, amb l'objectiu de facilitar el canvi digital, tant pel que fa a les estructures empresarials com als productes o serveis que ofereixen.
4. Formació en eines per a l'emprenedoria: *pitchings*, capacitació empresarial, comercialització,... I en gestió empresarial, temes jurídics i fiscals, màrqueting i comunicació



ACCIONS TRANSVERSALS

Programes

5. Programa de suport a l'emprenedoria digital

Objectius

Afavorir la **creació de *start-ups* tecnològiques i culturals** amb l'impuls en les primeres fases de funcionament.

Accions

1. Posar al servei de les *start-ups* tecnològiques catalanes els serveis de l'ICEC en gestió econòmica, assessoria jurídica i recursos humans per assessorar-los en la fase de constitució
2. Creació del Portal de l'emprenedor, apartat dins el blog [Cultura Digital](#) amb informació imprescindible per emprendre en el terreny digital
3. Acompanyament a les empreses culturals en la seva reorientació
4. Assessorament a les empreses tant digitals com purament culturals en temes digitals

