



# Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia

## COMPONENTE 25

### Spain Audiovisual Hub

16 DE JUNIO DE 2021

# Índice

Título.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1. Descripción general del componente.....	1
2. Principales retos y objetivos.....	2
3. Detalle sobre cada reforma/inversión del componente .....	6
4. Autonomía estratégica y seguridad.....	15
5. Proyectos transfronterizos y multi-país .....	15
6. Contribución del componente a la transición ecológica .....	15
7. Contribución del componente a la transición digital .....	16
9. Hitos, metas y cronograma.....	19
10. Financiación .....	19

## 1. Descripción general del componente

IX.	Impulso de la Industria de la cultura y el deporte.	
25	Spain Audiovisual Hub	
<b>Objetivos</b>		
<p><b>España dispone de importantes activos para posicionarse como un hub internacional de producción de contenidos audiovisuales, así como en el sector de los videojuegos.</b> En efecto, en el contexto de la importante expansión del sector audiovisual en los últimos años, en paralelo con el surgimiento y expansión de nuevas plataformas de difusión de contenidos de ámbito nacional e internacional, son muchas las empresas que están optando por invertir y distribuir sus contenidos desde nuestro país en atención al importante ecosistema existente de empresas y profesionales de toda la cadena de valor audiovisual.</p> <p>En este contexto, el objetivo del componente es dinamizar el sector audiovisual (desde una perspectiva amplia e integradora, que incluye los videojuegos y la creación digital) a través de la internacionalización, el fomento de la innovación y la mejora de la regulación para posicionar a España como centro de referencia para la producción audiovisual y el sector de los videojuegos y los e-Sports.</p> <p>Este componente agrupa una serie de inversiones y reformas destinadas a fortalecer el tejido empresarial, mejorar el clima de inversión y consolidar a España como plataforma de inversión audiovisual a nivel mundial y país exportador de productos audiovisuales. Se trata de reforzar el sector y hacerlo más resiliente para aprovechar mejor las oportunidades de negocio a nivel global. En ningún caso, se trata de financiar la reducción de ingresos con motivo de la pandemia, sino de apoyar una actividad con un potente efecto arrastre por sus relaciones con otras actividades económicas (turismo, sector auxiliar, educación y formación, etc.).</p> <p>Con este componente se persigue erradicar la brecha digital de género, que limita la empleabilidad de las jóvenes en el sector digital y más teniendo en cuenta que la igualdad de género es uno de los cuatro objetivos clave del programa Next Generation UE. Finalmente, la creación de empleo, sobre todo entre los y las jóvenes y apoyar a la industria turística, crucial para el desarrollo económico nacional, son objetivos de este componente.</p>		
<b>Contribución</b>	<b>Transición ecológica</b>	<b>Transición digital</b>
	0%	77,5%
<b>Inversión</b>		
<b>Inversión estimada TOTAL (millones €), incluyendo otras fuentes de financiación distintas al Mecanismo de Recuperación y Resiliencia</b>	200	
<b>Inversión del componente (millones €) BAJO EL MECANISMO DE RECUPERACIÓN Y RESILIENCIA</b>	200	

% sobre el total del Plan			0,3%				
Periodificación	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
Financiación Plan	8	135	30,3	26,7	-	-	-
Otra financiación	0	0	0	0	-	-	-
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>135</b>	<b>30,8</b>	<b>26,7</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
Respuesta a las recomendaciones específicas por país (CSR)							
Código	Recomendación						
2019.2.6.	Incrementar la cooperación entre los sectores educativo y empresarial con vistas a mejorar las capacidades y cualificaciones demandadas en el mercado laboral, especialmente, en el ámbito de las tecnologías de información y la comunicación.						
2019.3.1.	Centrar la política económica de inversión en el fomento de la innovación.						
2020.3.3.	Centrar la inversión en la transición ecológica y digital y, particularmente, en el fomento de la investigación e innovación.						
2020.4.1.	Mejorar la coordinación entre los distintos niveles de gobierno.						

Enumeración de las reformas e inversiones		Financiación	% sobre total	COFOG
C25. R1	Reforma del marco regulatorio del sector audiovisual	0	0	
C25.I1	Programa de fomento, modernización y digitalización del sector audiovisual	200M€	100%	
<b>Total componente</b>		<b>200</b>	<b>100%</b>	

## 2. Principales retos y objetivos

### a) Principales retos abordados por el componente

Los principales retos son tres:

- Fortalecer las capacidades económicas, tecnológicas y digitales del sector.
- Apoyar la expansión internacional.
- Atraer inversiones.

La producción audiovisual ha experimentado una vertiginosa evolución a lo largo de los últimos años y el crecimiento exponencial de su consumo digital ha propiciado el crecimiento de la

distribución digital y una gran diversificación y expansión fundamentalmente de las producciones de ficción (en formato serie, fundamentalmente), incluidas las producciones de animación, los contenidos para televisión, y también los de videojuegos, y e-Sports, entre otros.

Por otra parte, desde el punto de vista cualitativo destaca el crecimiento de la producción de contenidos de ficción, en concreto de la producción de series, pasando de producirse 38 series e invertir 53.830.000 € en 2015 a producirse 58 series e invertir 253.344.098 € en 2018, con una contribución estimada al Producto Interior Bruto (PIB) en 655.000.000 €. De acuerdo con estas estimaciones y, a pesar de los efectos de la pandemia generada por el COVID-19, se sigue esperando un crecimiento de este tipo de producciones apalancado en el crecimiento del vídeo Over the Top (OTT).

Según el informe de Olsberg-SPI la suma de las inversiones efectuadas en 2019 por compañías como Netflix, Amazon, Disney, HBOMax, Peacock, Quibi y Apple, alcanzó los 177.000 millones de dólares y se generaron 14 millones de empleos en todo el mundo.

El caso concreto del subsector de la animación y los efectos visuales también se distingue por su capacidad de crecimiento. Está compuesto de 250 empresas y según los últimos datos del Libro Blanco de la Animación (elaborado por Diboos, la Federación española de asociaciones de productoras de animación) en 2017 facturó 654 millones de euros y empleó de forma directa a 7.450 profesionales. Representa solamente el 4% del número de empresas del sector audiovisual, sin embargo, genera el 20% del empleo y el 9% de la facturación total. Es un sector pujante, si tenemos en cuenta que la mitad de las empresas activas hoy en día, no existía hace 10 años

Por su parte, los videojuegos han pasado a ser la primera opción de ocio audiovisual en España según el Anuario de la Industria del Videojuego de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), facturando 1.479 millones de euros en 2019, sumando la venta física 754 millones de euros y la venta online 725 millones de euros.

La actividad desarrollada por el sector audiovisual en España, en suma, se convierte en una actividad estratégica desde el punto de vista económico y, al mismo tiempo, en un poderoso vehículo de promoción de la lengua y la cultura, de representación de la diversidad cultural y de transmisión de valores y de promoción turística.

Sólo estas características ya justificarían la acción pública destinada a favorecer tanto la producción nacional, la expansión internacional de la producción española, como el fomento de la atracción de proyectos de inversión extranjera hacia nuestro país. Pero, además, la pandemia ocasionada por el COVID-19 ha apuntalado el protagonismo de la producción audiovisual como bien de consumo generalizado en el ocio y el entretenimiento y como alternativa viable para mantener aquellas actividades limitadas por las restricciones a la movilidad física, como la producción de eventos virtuales.

De esta manera, el Gobierno español quiere ofrecer apoyo y seguridad a los proyectos de inversión, tanto de empresas nacionales en un contexto de competencia global, como de inversores extranjeros que conozcan y valoren las ventajas de invertir en nuestro país en el nuevo escenario post-COVID-19. Todo ello, obviamente, vinculado a que los proyectos supongan un valor añadido, aportando crecimiento económico y de empleo, así como que las inversiones respeten las normas de competencia y los derechos laborales en nuestro país.

Nuestro país presenta fortalezas en varios aspectos, como el alto grado de digitalización de la mayor parte de los subsectores de la industria audiovisual, un tejido de creadores, productores, distribuidores y demás agentes de la cadena de valor rico y con una sólida experiencia; la existencia de un marco jurídico de protección de la propiedad intelectual muy elevado y una mejora constante de la lucha contra la piratería en la última década; las ventajas financieras y fiscales; la diversidad y disponibilidad de talento y las facilidades de contratación, hasta las

posibilidades de producción basadas en tecnologías 5G y FTTH (Fiber To The Home) para la retransmisión de acontecimientos en vivo

Todas estas ventajas se ven ensombrecidas por una serie de retos a los que la industria española del audiovisual se enfrenta y que, en gran parte (otras dependen de la evolución sanitaria), las acciones que se presentan prevén corregir:

- El elevado nivel de atomización de los profesionales españoles que redundará en problemas de acceso a la financiación y la internacionalización de sus negocios.
- Es muy limitada la presencia e interacción de empresas, profesionales y producciones españolas en los mercados internacionales, especialmente en el ámbito digital.
- La escasa presencia de la mujer y del talento joven en la industria audiovisual.
- La necesidad de mejorar la competitividad del sector, fundamentalmente a través de la incorporación de herramientas digitales, y modernizar el sector como generador de nuevas oportunidades tras la crisis COVID-19 tras la paralización y postergación de rodajes, estrenos y festivales.

La detección, desarrollo e integración de las posibilidades de negocio de las nuevas narrativas y formatos audiovisuales creados directamente en internet, así como de las experiencias y narrativas inmersivas.

## b) Objetivos

La dinamización y fortalecimiento del sector audiovisual se conseguirá a través de tres vías:

- Mejora del clima empresarial y de inversión.
- Internacionalización del sector.
- Apoyo a la digitalización e innovación de las actividades de producción de los contenidos audiovisuales y de la digitalización de las herramientas de gestión de la remuneración de los creadores.

## c) Impacto esperado

### Justificación del impacto

La renovación de la regulación introducirá un marco normativo más actual y favorable al desarrollo del ecosistema de producción de contenidos audiovisuales, tanto por la vía de la internacionalización y crecimiento de las pymes productoras de contenidos digitales audiovisuales, como en la mejora del clima empresarial que favorecerá la inversión directa extranjera en el sector.

Los proyectos de punto centralizado de contacto y simplificación administrativa redundarán en un importante apoyo a la actividad empresarial a través de la simplificación de los trámites administrativos necesarios para llevar a cabo la actividad de producción audiovisual.

A nivel cuantitativo, en el contexto de un mercado con una regulación más moderna y adaptada a la realidad empresarial, las ventas de las empresas crecerán empujadas por la aparición de nuevos productos y servicios innovadores, así como por el aumento de la demanda en los mercados exteriores y la demanda de producciones que generarán los nuevos operadores extranjeros instalados en España. La suma de la nueva demanda interna y

externa acelerará el crecimiento empresarial y el empleo contratado por el sector.

A nivel cualitativo, la internacionalización y el apoyo a la innovación del sector tendrá efectos estructurales muy positivos en el tejido empresarial:

- Aumento del tamaño medio de las empresas. El aumento de la demanda interna posiblemente se distribuirá a lo largo de la cadena productiva del sector repartiendo la cifra de negocio entre empresas de todos los tamaños. El sector audiovisual está dominado por pequeñas empresas y microempresas. El aumento del tamaño medio es fundamental para reducir la fragilidad del sector y mejorar su competitividad a nivel global.
- Aumento del efecto arrastre de las inversiones directas extranjeras de grandes productores globales de contenidos audiovisuales sobre las ventas de las pymes. En la medida en que los nuevos operadores extranjeros instalados en España sean matrices o sociedades que gestionen presupuestos de inversiones, el aumento de las ventas derivado de la nueva demanda interna será duradero y penetrará en todos los niveles de la cadena de valor.
- Mejora en las capacidades de la industria de producción audiovisual (de todo tipo de contenidos: ficción, publicidad, videojuegos, o realidad virtual, entre otros). La apertura de nuevos clientes y mercados exteriores enfrentará la industria española a competidores y pedidos diferentes, a menudo más exigentes. La nueva demanda creará personal con nuevas especialidades y mejorará los estándares generales de calidad con los que trabaja la industria española.
- Mejora del saldo exterior. El sector mejorará su intercambio comercial como consecuencia de la aplicación de medidas de promoción exterior.
- Aceleración de startups. La instalación de nuevos operadores extranjeros en el mercado español y la apertura de mercados internacionales aflorará nuevas oportunidades para la innovación que podrían ser aprovechadas por startups con vocación internacional, convirtiendo España en una plataforma para la innovación en el sector audiovisual.
- Apalancamiento de la inversión privada en las infraestructuras necesarias para asumir el incremento esperado de la producción audiovisual, sólo en parte financiadas el sector público

### 3. Detalle sobre cada reforma/inversión del componente

#### Reformas

C25.R1	Reforma del marco regulatorio del sector audiovisual	Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital /Ministerio de Cultura y Deporte
a) Descripción de la reforma		
<p>La reforma normativa se articulará a través de la aprobación de dos leyes y un Plan de impulso al sector Audiovisual.</p> <p><b>La Ley General de Comunicación Audiovisual</b> que regulará la prestación de los servicios de comunicación audiovisual con los siguientes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecuar y modernizar el marco jurídico básico con la mayor seguridad jurídica, garantías y flexibilidad posibles, del servicio de comunicación audiovisual y del servicio de intercambio de video a través de plataforma en España.</li> <li>• Equilibrar las reglas aplicables a los prestadores del servicio de comunicación audiovisual que compiten por una misma audiencia.</li> <li>• Arbitrar mecanismos para garantizar los derechos de los usuarios como la protección de los menores y del público frente a ciertos tipos de contenidos o el derecho a conocer quién es el responsable del contenido audiovisual.</li> <li>• Promocionar la obra audiovisual europea duplicando el apoyo a la producción audiovisual independiente.</li> <li>• Mejorar la integración de las personas con discapacidad.</li> </ul> <p>La <b>reforma de la Ley 55/2007, del Cine</b>, con los siguientes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actualización de las definiciones de la ley a la nueva realidad del sector audiovisual.</li> <li>• Alinear mejor la regulación con los criterios europeos en materia de ayudas públicas y de avanzar en la doble transición verde y digital.</li> <li>• Actualizar las distintas líneas de ayudas y, en caso de ser necesario, modificación.</li> </ul> <p><b>El Plan “España Hub Audiovisual Europeo”</b>, con los siguientes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma de inversión a nivel mundial y entorno global de negocio en el ámbito audiovisual.</li> <li>• País exportador de productos audiovisuales.</li> <li>• Polo de atracción de talento en el ámbito audiovisual.</li> </ul>		
b) Evidencia, análisis y datos que motiven la necesidad de la reforma	<p><b>Ley General de Comunicación Audiovisual:</b></p> <p>Respecto al equilibrio en las obligaciones para competir en el mercado audiovisual (level playing field), la regulación vigente impone unas obligaciones muy estrictas a los prestadores de servicios de comunicación audiovisual lineales (radiodifusores tradicionales) y otras más laxas a los prestadores de servicios de comunicación audiovisual a petición (Video on Demand o VoD) y ninguna en el caso de las VSP (Plataformas para intercambio de vídeos) o RRSS (Redes Sociales). La nueva normativa resolverá este desequilibrio, introduciendo un</p>	

conjunto básico de obligaciones a todos ellos para que puedan competir de una manera más justa y equilibrada.

La nueva legislación fortalecerá además el sistema de promoción de obra europea. La reforma regulatoria se realiza con el fin de incrementar la seguridad jurídica para dar cumplimiento a la obligación, de flexibilizar la forma de cumplimiento de la obligación de promoción de obra audiovisual europea con el fin de que los prestadores puedan invertir en los formatos que más se ajusten a sus modelos de negocio y de garantizar un equilibrio entre los prestadores presentes en el mercado con independencia del país en el que estén establecidos. Esta medida regulatoria se verá complementada con las medidas de fomento y ayuda al desarrollo y aplicación de tecnologías digitales en la producción de contenidos audiovisuales complementarios al formato de cine como pueden ser la publicidad digital, la animación, los videojuegos, o los eSports, entre otros.

#### **Reforma de la Ley 55/2007 del Cine:**

Desde 2007 se han producido grandes avances tanto tecnológicos como en el consumo audiovisual, que requieren una adecuación de la Ley del Cine, que ha quedado anticuada en muchos aspectos. Debe contemplarse una ampliación del ámbito de actuación pues la cadena de valor del sector audiovisual ha incorporado nuevos contenidos y servicios de distribución y difusión propios de un entorno global dominado por la cultura y la economía digital. Asimismo, la regulación debe alinearse más claramente con los criterios europeos en materia de ayudas públicas y estrategias de avanzar en la doble transición verde y digital.

#### **El Plan “España Hub Audiovisual Europeo”:**

España cuenta con una gran riqueza en el ámbito cultural en el que el sector audiovisual se erige como un importante activo de transmisión de valores e imagen cultural, así como de desarrollo económico para el país. Apoyado en la rápida evolución del sector y la aceleración de la transformación digital, los productos ofrecidos por el sector se han convertido en un bien de consumo generalizado en el ocio y entretenimiento de las personas, pero también en un activo esencial para las nuevas formas de publicidad o actividades de formación.

Diversas plataformas puestas en marcha por la Administración General del Estado y por las administraciones locales, así como los planes de apoyo al sector audiovisual promovidos desde las Comunidades Autónomas, vienen posicionando nuestra industria y nuestras capacidades en el entorno internacional.

La importancia estratégica del sector audiovisual es reconocida dentro de la estrategia “España Digital 2025” (ED2025). Esta estrategia plantea como uno de sus ejes mejorar el atractivo de España como plataforma

	<p> europea de negocio, trabajo e inversión en el ámbito audiovisual y establece el objetivo de aumentar en un 30% la producción audiovisual en España para el año 2025 respecto del nivel actual</p> <p> Por último, es preciso señalar que la actividad del sector de la producción audiovisual se verá beneficiada, no sólo por las acciones concretas de este Plan, sino que su desarrollo también se verá potenciado por acciones de otros Planes de la estrategia España Digital 2025, en concreto del Plan para la conectividad y las infraestructuras digitales y la Estrategia de impulso a la tecnología 5G, aprobados por el Gobierno el 1 de diciembre, así como del Plan de Competencias Digitales y el Plan para la Digitalización de las Administraciones Públicas. Todos estos planes, derivados también de la Agenda España Digital 2025, contienen acciones que tendrán su impacto positivo en la producción audiovisual y contribuirán por tanto a la consecución de los objetivos del Plan “Spain AVS Hub”.</p>
<p>c) Colectivo objetivo de la reforma</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisivo lineal y a petición y del servicio de intercambio de vídeos generados por usuarios a través de plataforma.</li> <li>• Personas físicas y empresas que desarrollen actividades de creación, producción, distribución, exhibición y difusión cinematográfica y audiovisual así como industrias técnicas conexas.</li> </ul>
<p>d) Forma/s de implementación de la reforma</p>	<p>Aprobación de la Ley General de Comunicación Audiovisual y de la Ley por la que se reforma la Ley 55/2007 del Cine por el Parlamento y publicación en el Boletín Oficial del Estado y aprobación del Plan “España Hub Audiovisual Europeo” por el Consejo de Ministros.</p>
<p>e) Administración ejecutora</p>	<p>Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. Ministerio de Cultura y Deporte.</p>
<p>f) Involucración de stakeholders</p>	<p>Proceso de consulta pública previa en la que se pregunta a los actores sobre la oportunidad de aprobar esta reforma del marco regulatorio audiovisual y sus eventuales implicaciones. Audiencia pública de los borradores de texto articulado para recabar la opinión de todos los stakeholders.</p>
<p>g) Principales impedimentos para las reformas y estrategias de solución para los mismos</p>	<p>Retrasos en la tramitación parlamentaria del proyecto.</p>
<p>h) Calendario de implementación de la reforma</p>	<p>Se espera comenzar la tramitación parlamentaria de la Ley General de Comunicación Audiovisual en el segundo periodo de sesiones del Congreso del año 2021 y que la Ley esté aprobada en el primer trimestre de 2022.</p> <p>El anteproyecto de reforma de la Ley general del cine se abrirá a consulta pública en abril de 2021 y se prevé su aprobación definitiva en el verano de 2023.</p>

	El Plan “España Hub Audiovisual Europeo” se ha aprobado por el Consejo de Ministros el 23 de marzo de 2021.
i) Ayudas de Estado	No hay ayudas de Estado asociadas a estas Reformas.

## Inversiones

C25.I1	Programa de fomento, modernización y digitalización del sector audiovisual	Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, Ministerio de Cultura y Deporte y colaboración del Ministerio de Industria, Comercio y Turismo
a) Descripción de la inversión	<p>Esta inversión es un plan de actuación global que quiere transformar el actual ecosistema audiovisual español en su conjunto, considerando el sector en un sentido amplio. Así, tiene en cuenta aspectos estratégicos de la cadena de valor, tanto las actividades auxiliares de soporte a dicha producción, la producción de contenidos audiovisuales (en español y en otros idiomas), como la postproducción y la promoción, difusión y explotación de los contenidos audiovisuales.</p> <p>El programa tiene como objetivo mejorar la competitividad, competencia y resiliencia del tejido empresarial y creativo del sector audiovisual.</p> <p>Se apoyará la aplicación e integración de tecnologías digitales a la producción y promoción de contenidos audiovisuales y la digitalización de las herramientas de gestión de la remuneración de los creadores. En particular, se fomentará la automatización de los procesos de producción audiovisual, así como la innovación en la creación y desarrollo de contenidos audiovisuales y digitales en sus diversos formatos (series, videojuegos, animación y otros), la difusión y explotación de las producciones, y la interacción y fidelización de los públicos, con medidas que favorezcan una mayor participación y representación de las mujeres para salvar la brecha de género existente.</p> <p>Las inversiones previstas se dedicarán a tres grandes líneas de acción:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Programa de fomento, modernización y digitalización del sector audiovisual.</b></li> </ol> <p>El programa tiene como objetivo mejorar la competitividad, competencia y resiliencia del tejido empresarial y creativo del sector audiovisual. Se apoyará la aplicación e integración de tecnologías digitales a la producción y promoción de contenidos audiovisuales y digitalización de las herramientas de gestión de la remuneración de los creadores. En particular, se fomentará la automatización de los procesos y los</p>	

proyectos con participación de empresas de varios países europeos. También se apoyará la innovación en la creación y desarrollo de contenidos audiovisuales y digitales en sus diversos formatos (series, videojuegos, animación y otros), la difusión y explotación de las producciones, y la interacción y fidelización de los públicos.

## **2. Programa de promoción e internalización del sector audiovisual.**

Este programa tiene como objetivo la puesta en marcha de diversos mecanismos para explotar y exportar todo el potencial de nuestra industria audiovisual y del talento local en un entorno global.

Actualmente, la promoción e internacionalización de las empresas, profesionales y producciones audiovisuales españoles pasa, como en otros sectores, por un trabajo atomizado a cargo de diferentes organismos (unos autónomos y otros integrados en la estructura de la propia Administración Pública) y muy centrado en el subsector de la producción cinematográfica. Esto implica que empresas, agentes de ventas, creadores y creadoras, por ejemplo, cuenten con un apoyo disperso para el acceso a mercados internacionales (ICEX, CCAA o diferentes films commissions regionales), para asistir a ferias, foros de negocio, plataformas y laboratorios de desarrollo de proyectos, que son los principales entornos de compra/venta, promoción y *networking* para profesionales.

Por ello, se considera necesario estimular y dinamizar acciones de promoción e internacionalización del sector audiovisual español en su sentido más amplio, de todo tipo de contenidos audiovisuales (incluyendo el videojuego) y que afronte las debilidades internas persistentes, en aras de crear un posicionamiento que favorezca la imagen, prestigio, comercialización y proyección del talento del sector audiovisual español en un escenario internacional altamente competitivo.

Por último, con el fin de afianzar el papel estratégico de España en la región iberoamericana se articulará a través del PROGRAMA IBERMEDIA, una nueva línea de apoyo a la coproducción de contenidos digitales y videojuegos, así como de formación específica en este ámbito.

## **3. Programa de atracción de rodajes e inversión exterior.**

El objetivo general de esta línea de actuación es aumentar el potencial de España como polo de atracción de rodajes e inversión extranjera mediante la articulación de diferentes mecanismos orientados a un proceso de simplificación administrativa, de reducción de cargas administrativas y de agilización de los diferentes trámites administrativos (que implican relacionarse con

	<p>la administración pública tanto a nivel general como autonómico y local) necesarios para llevar a cabo proyectos de producción audiovisual. Entre otras actuaciones, se prevé la creación de un punto centralizado de información, de un punto centralizado de contacto que proporcione asistencia y acompañamiento a las empresas o la organización de reuniones con inversores y empresas interesadas en producir en España.</p>
<p>b) Evidencia, análisis y datos que motiven la necesidad de la inversión</p>	<p>España cuenta con una gran riqueza en el ámbito cultural en el que el sector audiovisual se erige como un importante activo de transmisión de valores e imagen cultural, así como de desarrollo económico para el país. Apoyado en la rápida evolución del sector y la aceleración de la transformación digital, los productos ofrecidos por el sector se han convertido en un bien de consumo generalizado en el ocio y entretenimiento de las personas, pero también en un activo esencial para las nuevas formas de publicidad o actividades de formación.</p> <p>Diversas plataformas puestas en marcha por la Administración General del Estado y por las administraciones locales, así como los planes de apoyo al sector audiovisual promovidos desde las CCAA, vienen posicionando nuestra industria y nuestras capacidades en el entorno internacional.</p> <p>La importancia estratégica del sector audiovisual es reconocida dentro de la estrategia “España Digital 2025” (ED2025). Esta estrategia plantea como uno de sus ejes mejorar el atractivo de España como plataforma europea de negocio, trabajo e inversión en el ámbito audiovisual y establece el objetivo de aumentar en un 30% la producción audiovisual en España para el año 2025 respecto del nivel actual.</p> <p>El desarrollo del sector audiovisual en España está fuertemente ligado a la rápida evolución del sector a nivel global en los últimos años, siendo <b>el espectacular incremento del consumo digital de contenidos audiovisuales la base de dicho crecimiento, y el acelerador de la necesidad de diversificar la forma y tipos de contenidos producidos.</b> La disponibilidad de redes de banda ancha y dispositivos digitales, capaces de reproducir contenidos audiovisuales en cualquier lugar y en cualquier momento, ha provocado una ola de innovación acelerada en el sector audiovisual. <b>El nuevo público consumidor, individual y digital, exige a las empresas productoras nuevos contenidos, más contenidos y más personalizados.</b></p> <p>A nivel global, según el informe de Olsberg-SPI5, la suma de las inversiones efectuadas en 2019 por compañías como Netflix, Amazon, Disney, HBOMax, Peacock, Quibi y Apple, alcanzó los 177.000 millones de dólares y se generaron 14 millones de empleos en todo el mundo.</p> <p>Esta capacidad de crecimiento global alienta el interés del Gobierno para lograr que España se convierta en un Hub de producción</p>

	<p>audiovisual a nivel mundial, aprovechando el impacto económico que dicha actividad puede tener sobre la economía española.</p> <p><b>Según el informe de PwC “Entertainment and Media Outlook 2020-2024”<sup>6</sup> en los próximos cinco años se espera que el sector crezca un 2,8% en todo el mundo. En España, el aumento previsto será del 3,3% (hasta los 35.567m€).</b> Se trata de un crecimiento considerable que pone de manifiesto las oportunidades para las empresas.</p>
<p>c) Colectivo objetivo de la inversión</p>	<p>Empresas, profesionales y agentes de toda la cadena de valor del sector audiovisual, desde la creación a la difusión de contenidos, especialmente Pymes productoras de contenidos audiovisuales (desde películas y series hasta publicidad, animación, videojuegos o efectos visuales, entre otros.); pymes especializadas en gestión de retribución de los creadores; y consultoras tecnológicas que puedan desarrollar plataformas abiertas al uso por parte de todos los agentes interesados.</p>
<p>d) Implementación de la inversión</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Firma de convenios con entidades públicas y/ o privadas.</li> <li>• Convocatorias de ayudas para la incorporación de tecnologías digitales a los productos y servicios audiovisuales y de digitalización de las herramientas de gestión de la remuneración de los creadores, para participación en festivales y ferias del sector.</li> <li>• Convocatorias de ayudas para la innovación en la creación y desarrollo de contenidos audiovisuales y digitales en sus diversos formatos (series, videojuegos, animación y otros), la difusión y explotación de las producciones, y la interacción y fidelización de los públicos.</li> <li>• Digitalización y análisis de datos del sector audiovisual.</li> <li>• Implementación de nuevos instrumentos de promoción internacional y marketing digital de contenidos audiovisuales, como herramientas online B2B y B2C que permitan el acceso a los contenidos por parte de compradores y profesionales internacionales de una manera ágil, sin intercambio de links o copias digitales, con garantías de seguridad para una circulación controlada de las obras; y herramientas orientadas a facilitar información online a espectadores extranjeros sobre la posibilidad de acceder a producciones españolas.</li> <li>• Creación de foros de negocio y de comercialización de producciones audiovisuales españolas, apoyo a su distribución en el extranjero y mayor apoyo a las empresas y profesionales para su participación en festivales, ferias y laboratorios de desarrollo de proyectos.</li> <li>• Dinamización de la actividad audiovisual en la región iberoamericana.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contratación del diseño y puesta en servicio de un portal web (punto centralizado de información) y del punto único de contacto.</li> <li>• Convenios de colaboración con los agentes públicos competentes en temas audiovisuales en diferentes niveles de la administración pública (ej. Oficinas de atracción de rodajes de las CCAA y las ciudades españolas más importantes) y con las asociaciones más representativas.</li> <li>• Contratos de Compra Pública de Innovación para la creación de tecnologías avanzadas en nuestro país (etiquetado de contenidos, verificación de identidad digital para el acceso condicionado).</li> </ul>
e) Administración ejecutora	Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital y Ministerio de Cultura y Deporte, en colaboración con el Ministerio de Industria, Comercio y Turismo y con CCAA o Ayuntamientos.
f) Tamaño y naturaleza de la inversión	Se prevén inversiones por importe de 200.000.000 €. Contratos, Inversiones reales y Transferencias corrientes.
g) Calendario de implementación de la reforma o inversión	Convenios, procesos de compra pública innovadora, licitaciones de contratos y convocatorias de ayudas desde el 2021 al 2023.
h) Ayudas de Estado	<p><b>Información sobre las ayudas gestionadas por el Ministerio de Cultura y Deporte en el marco de cada una de las inversiones del componente 25:</b></p> <p><b>Incluye ayudas de estado:</b> Sí</p> <p><b>Instrumento de ayuda:</b> Ayuda directa</p> <p><b>Instrumento legal primario:</b> 107.3. TFUE</p> <p><b>Instrumento legal secundario:</b> Artículos 53 y 54 RGEC</p> <p><b>Notificación:</b> No procede</p> <p><b>Convocatorias de ayudas similares:</b> Las propias establecidas en la Ley 55/2007, 28 de diciembre, del Cine.</p> <p>La inversión incluye ayudas de estado.</p> <p>Se trata de ayudas a actividades culturales con naturaleza económica de acuerdo con la definición de la Comunicación de la Comisión relativa al concepto de ayuda estatal conforme a lo dispuesto en el artículo 107, apartado 1, del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea (2016/C 262/01).</p> <p>En concreto se contemplan ayudas a la innovación en la creación audiovisual y digital, y a la difusión de obras audiovisuales, que se implementarán mediante ayudas directas (subvenciones), amparadas por el artículo 107.3. del TFUE.</p>

	<p>En concreto, las ayudas se acogerán a los artículos 53, “Ayudas a la cultura y la conservación del patrimonio”, y 54, “Régimen de ayudas para obras audiovisuales” del Reglamento General del Exención por Categorías, por lo que estarán exentas de notificación, salvo el caso de las ayudas a creación digital y videojuegos, que sí serán notificadas.</p> <p>Las convocatorias previstas se asimilarán a líneas existentes o serán ex-novo, en el caso de que no exista precedente exacto para estas ayudas.</p> <p>No obstante, para calcular la inversión se han tomado como referencia convocatorias anteriores en el marco de la ayuda SA 51771, como las ayudas de los programas internacionales MEDIA, EURIMAGES e IBERMEDIA.</p> <p>Según la modalidad, presupuestos totales del desarrollo de un proyecto o ejecución de la actividad, la intensidad máxima y el número de posibles solicitudes, las ayudas se establecerían entre 25.000 € - 2.00.000 €, que se definirá tras la priorización y análisis con representantes del sector.</p> <p><b>Información sobre las ayudas gestionadas por el Ministerio de Asuntos Económicos</b></p> <p><b>Incluye ayudas de estado:</b> Sí</p> <p><b>Instrumento de ayuda:</b> Ayuda directa</p> <p><b>Instrumento legal primario:</b> algunas medidas no constituyen operaciones de mercado, otras son ayudas a la innovación y otras, por definir, pueden estar sometidas al artículo 107.3. TFUE</p> <p><b>Instrumento legal secundario:</b> artículos 25, 28, 53 y 54 RGE.</p> <p><b>Notificación:</b> No procede</p> <p><b>Convocatorias de ayudas similares:</b> Resolución de la entidad pública empresarial Red.es por la que se convocan las ayudas 2020 para el desarrollo de la oferta tecnológica en contenidos digitales en el marco de la acción estratégica de economía y sociedad digital del programa estatal de I+D+i orientada a retos de la sociedad y del programa estatal de liderazgo empresarial en I+D+i.</p> <p>Por otra parte, la inversión prevista en Compra Pública de Innovación, los pliegos o condiciones de la contratación pre-comercial planificadas, señalarán varios elementos que eliminan su eventual consideración de ayudas de Estado: la compartición de riesgos y beneficios entre la Administración y los licitadores y la fijación de precios de mercado como elementos a valorar en las adjudicaciones.</p> <p>Se presenta en anexo sendas memorias explicativas de dos de las licitaciones previstas</p> <p>Igualmente se adjuntan como anexos, las justificaciones de los costes de los proyectos a llevar a cabo con RTVE</p>
--	---

#### 4. Autonomía estratégica y seguridad

El componente HUB Audiovisual no presenta riesgos desde el punto de vista de la ciberseguridad.

#### 5. Proyectos transfronterizos y multi-país

Si bien tiene una perspectiva de proyección internacional, hay que hacer notar que el enfoque del HUB Audiovisual es el de atracción de inversión, fomento y promoción del audiovisual español. Los demás países que puedan resultar implicados, lo hacen como coproductores de proyectos o como países que participan en fondos como el de Ibermedia. Asimismo, se plantea la posibilidad de invertir en multicountry projects de distribución online del audiovisual u otra innovación tecnológica en el sector, a falta de articular esta opción.

Las nuevas tecnologías para protección de menores o etiquetado de contenidos, y cuya creación se prevé generar mediante contratos de compra pública de innovación, podrían tener un alcance europeo

#### 6. Contribución del componente a la transición ecológica

Según la reciente Comunicación de la Comisión (784/2020) al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones (*Los medios europeos en la década digital: un Plan de acción de apoyo a la Recuperación y Transformación*) el impacto ambiental del sector de los medios de comunicación es significativo. A diferencia de muchas otras industrias en Europa, las emisiones de CO2 de esta industria en Europa están en un aumento continuo también debido al aumento constante en el consumo de medios, particularmente a través de plataformas de transmisión.

Según dicha Comunicación, en el sector audiovisual, las estimaciones oscilan entre 35 MtCO2e (toneladas métricas de dióxido de carbono equivalente) para un episodio de una serie de televisión y 1000 MtCO2e para un largometraje\*. Un largometraje europeo produce una media de 192 toneladas de CO2. Las grandes (co) producciones internacionales podrían tener un impacto mucho mayor de hasta varios miles de toneladas de CO2.

De acuerdo con el objetivo de la UE de neutralidad climática para 2050, la Comisión colaborará estrechamente con la industria y los fondos cinematográficos y audiovisuales (sub) nacionales con el objetivo de compartir las mejores prácticas existentes\*\* y acordar herramientas comunes y normas ecológicas. Las plataformas de transmisión en línea, cuya participación en la huella de carbono está creciendo debido al aumento del consumo (y, por tanto, del mayor uso de centros de datos), también serán invitadas a presentar sus ideas e iniciativas.

La Comisión trabajará en una guía de mejores prácticas para la producción ecológica y la prestación de servicios. El enfoque será gradual, con el objetivo de crear conciencia y empujar a la industria a comenzar a implementar soluciones más sostenibles. Complementará las acciones de la Comisión en la Estrategia Digital para lograr que las infraestructuras, como los centros de datos y las redes de telecomunicaciones, sean climáticamente neutrales, energéticamente eficientes y sostenibles.

En este componente se pretende generar un impacto positivo a medio plazo estableciendo una cultura basada en la implantación de procedimientos sostenibles en el desarrollo

audiovisual y el establecimiento de certificados y premios para reconocer a las empresas que adecuen su trabajo a objetivos sostenibles.

\*Ecologizar la industria audiovisual europea: las mejores estrategias y sus costes (Informe que se publicará en 2021)

\*\* Una de las fuentes relevantes de buenas prácticas y una plataforma de cooperación es el Pacto Europeo por el Clima aprobado por la Comisión Europea el pasado 9 de diciembre.

## 7. Contribución del componente a la transición digital

La contribución de este componente a la transición digital se eleva al 77,5%. El Programa de fomento, modernización y digitalización del sector audiovisual, con una financiación total de 155M€, impulsará la transformación digital del sector y, por consiguiente, también el de nuestra economía. Las pequeñas empresas españolas y microempresas tienen todavía niveles de digitalización inferiores a los países más digitalizados de la Unión Europea. En este contexto, este programa se acoge a la etiqueta “021bis - Support to digital content production and distribution”, con 100% de contribución digital.

## 8. Principio “Do not significant harm”

### C25.R1

<b>Indique cuáles de los siguientes objetivos medioambientales requieren una evaluación sustantiva según el principio DNSH de la medida</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Si ha seleccionado "No" explique los motivos</b>
Mitigación del cambio climático		<b>X</b>	La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.
Adaptación al cambio climático		<b>X</b>	La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.
Uso sostenible y protección de los recursos hídricos y marinos		<b>X</b>	La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.

Economía circular, incluidos la prevención y el reciclado de residuos		X	La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.
Prevención y control de la contaminación a la atmósfera, el agua o el suelo		X	La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.
Protección y restauración de la biodiversidad y los ecosistemas		X	La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.

### C25.I1

<b>Indique cuáles de los siguientes objetivos medioambientales requieren una evaluación sustantiva según el principio DNSH de la medida</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Si ha seleccionado "No" explique los motivos</b>
Mitigación del cambio climático		X	<p>La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.</p> <p>Los equipos IT cumplirán con los requisitos relacionados con la energía establecidos de acuerdo con la Directiva 2009/125 / EC para servidores y almacenamiento de datos, o computadoras y servidores de computadoras o pantallas electrónicas.</p> <p>En estas adquisiciones se activarán medidas para asegurar la compra de aquellos equipos energéticamente eficientes, que sean absolutamente respetuosos con el Code of Conduct for ICT de la Comisión Europea, y se tomarán medidas para que</p>

			aumente la durabilidad, la posibilidad de reparación, de actualización y de reutilización de los productos, de los aparatos eléctricos y electrónicos implantados.
Adaptación al cambio climático		X	La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.
Uso sostenible y protección de los recursos hídricos y marinos		X	La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.
Economía circular, incluidos la prevención y el reciclado de residuos		X	<p>La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.</p> <p>Los equipos cumplirán con los requisitos de eficiencia de materiales establecidos de acuerdo con la Directiva 2009/125 / EC para servidores y almacenamiento de datos, o computadoras y servidores de computadoras o pantallas electrónicas. Los equipos utilizados no contendrán las sustancias restringidas enumeradas en el anexo II de la Directiva 2011/65 / UE, excepto cuando los valores de concentración en peso en materiales homogéneos no superen los enumerados en dicho anexo</p> <p>Al final de su vida útil, los equipos se someterán a una preparación para operaciones de reutilización, recuperación o reciclaje, o un tratamiento adecuado, incluida la eliminación de todos los fluidos y un tratamiento selectivo de</p>

			acuerdo con el Anexo VII de la Directiva 2012/19 / UE.
Prevención y control de la contaminación a la atmósfera, el agua o el suelo		X	La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.
Protección y restauración de la biodiversidad y los ecosistemas		X	La medida tiene un impacto previsible nulo o insignificante sobre el objetivo medioambiental relacionado dada su naturaleza.

## 9. Hitos, metas y cronograma

La información relativa a hitos y objetivos se encuentra recogida en el cuadro "T1\_MilestonesTargets".

## 10. Financiación

**Inversión total estimada del componente**

200.000.000 €

**Inversiones o reformas que conllevarán una inversión específica**

C25.I1	<b>Programa de fomento, modernización y digitalización del sector audiovisual</b>							
Coste	200.000.000€							
Periodificación	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	Total
Coste del Mecanismo (€)	8.000.000	135.000.000	30.308.448	26.690.290	0	0	0	200.000.000
Línea Acción 1	8.000.000	108.422.461	20.258.154	18.319.385	0	0	0	155.000.000
Línea Acción 2	0	1.577.539	10.050.294	8.370.905				20.000.000

Línea Acción 3	0	25.000.000	0	0	0	0	0	25.000.000
Otra financiación	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	8.000.000	135.000.000	30.308.448	26.690.290	0	0	0	200.000.000
Sinergias con otros fondos UE	<p>El importe del coste de la inversión estimado en el Plan de Recuperación y Resiliencia no incorpora financiación existente o prevista de otros fondos de la Unión Europea. Se desarrollan disposiciones específicas destinadas a evitar la doble financiación procedente del Mecanismo de Recuperación y de otros programas de la Unión.</p> <p>En el cálculo de los hitos y objetivos propuestos en este componente, no se computarán las inversiones realizadas con otros fondos de la Unión Europea.</p> <p>Los recursos financieros de este Plan provendrán de los Presupuestos Generales del Estado y de fondos de la Unión Europea (principalmente, el Fondo Europeo de Recuperación y Resiliencia, el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) y el Programa Europa Creativa para el periodo 2021-2027.</p>							
Metodología de cálculo	<p>Para las ayudas e impulso a la innovación en la creación audiovisual y digital, a la difusión y explotación de las producciones se ha tenido como referencia la experiencia de convocatorias anteriores tanto de la administración central, especialmente del Instituto de Cinematografía y Artes Audiovisuales o la Dirección General de Industrias Culturales del Ministerio de Cultura y Deporte, y de las administraciones autonómicas, como de las ayudas de programas internacionales como, por ejemplo, MEDIA e IBERMEDIA o las que desarrollan en administraciones similares de otros países. Según la modalidad, cantidad de solicitudes y beneficiarios (con especial atención a la participación de proyectos españoles), presupuestos totales del desarrollo de un proyecto o ejecución de la actividad, la intensidad máxima y el número de posibles solicitudes, las ayudas se establecerían entre 25.000 € - 2.000.000 €, que se definirá tras la priorización y análisis con representantes del sector.</p> <p><b>Línea anual de ayudas para la modernización e innovación de las Industrias Culturales</b> del Ministerio de Cultura y Deporte, y dirigida al sector empresarial (autónomos, microempresas y pequeñas empresas).</p> <p><b>Datos 2019:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuantía total solicitada: 17.193.712,16 €</li> <li>- Cuantía total de los proyectos presentados: 29.869.483,79 €</li> <li>- Cuantía media por proyecto: 73.389,39 €</li> </ul> <p>Enlace: <a href="http://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/general/99/995758/ficha/995758-2019.html">http://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/general/99/995758/ficha/995758-2019.html</a></p>							

**Datos 2020:**

- Cuantía total solicitada: 34.292.405,04 €
- Cuantía total de los proyectos presentados: 56.962.985,88 €
- Cuantía media por proyecto: 65.777,11 €

Enlace: <https://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/becas-ayudas-y-subvenciones/ayudas-y-subvenciones/industrias/modernizacion-innovacion-industrias-culturales.html>

**Programa MEDIA. Ayudas al Desarrollo de Contenido audiovisual / Slate Funding.** Convocatoria para productoras audiovisuales destinada al desarrollo de 3 a 5 proyectos con potencial internacional para cine, televisión o plataformas digitales.

**Datos 2019**

- Dotación: 12.500.000 €
- Proyectos beneficiados: 71 proyectos / 12.534.039,00 €
- Cuantía media por proyecto: 174.083,88 €
- Proyectos españoles presentados/beneficiados: 6 / 2 (33%)
- Cuantía total solicitada por proyectos españoles: 1.066.700,00 €
- Cuantía total concedida a proyectos españoles: 359.700,00 €

Enlace: [https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/selection-results/development-slate-funding-2019\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/selection-results/development-slate-funding-2019_en)

**Datos 2020**

- Dotación: 12.500.000 €
- Proyectos beneficiados: 72 proyectos / 12.597.925,00 €
- Cuantía media por proyecto: 174.971,19 €
- Proyectos españoles presentados/beneficiados: 8 / 2 (25%)
- Cuantía total solicitada por proyectos españoles: 1.266.090,00 €
- Cuantía total concedida a proyectos españoles: 331.000,00 €

Enlace: [https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-slate-funding-2020\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-slate-funding-2020_en)

**Programa MEDIA. Ayudas al Desarrollo de Contenido audiovisual / Single Project.** Convocatoria para productoras audiovisuales destinada al desarrollo de un proyecto individual con potencial internacional para cine, televisión o plataformas digitales.

**Datos 2019**

- Dotación: 5.400.000,00 €
- Proyectos beneficiados: 135 proyectos / 5.385.000,00 €
- Cuantía media por proyecto: 39.888,89 €
- Proyectos españoles presentados/beneficiados: 63 / 15
- Cuantía total solicitada por proyectos españoles: 2.660.000,00 €
- Cuantía total concedida a proyectos españoles: 650.000,00 €

Enlace: [https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-single-project-2019\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-single-project-2019_en)

**Datos 2020**

- Dotación: 5.400.000,00 €
- Proyectos beneficiados: 141 proyectos / 5.900.000,00 €
- Cuantía media por proyecto: 41.843,98 €
- Proyectos españoles presentados/beneficiados: 96 / 11

- Cuantía total solicitada por proyectos españoles: 3.940.000,00 €
- Cuantía total concedida a proyectos españoles: 480.000,00 €

Enlace: [https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-single-project-2020\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-single-project-2020_en)

**Programa MEDIA. Ayudas a la Formación / Support for Training.**

Convocatoria para entidades que promuevan la adquisición y la mejora de habilidades por parte de los profesionales del sector audiovisual.

**Datos 2018** (Proyectos para establecer una asociación de tres años con el subprograma MEDIA mediante contrato marco de colaboración FPA).

- Dotación: 7.500.000,00 €
- Proyectos beneficiados: 49 proyectos / 7.493.793,97 €
- Cuantía media por proyecto: 152.934,58 €
- Proyectos españoles presentados/beneficiados: 4 / 0
- Cuantía total solicitada por proyectos españoles: 417.854,10 €
- Cuantía total concedida a proyectos españoles: 0 €

Enlace: [https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-training-2018-eacea092018\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-training-2018-eacea092018_en)

**Programa MEDIA. Ayudas de Acceso a Mercados / Support for Access to Markets.**

Convocatoria para organizaciones que propongan eventos anuales, herramientas y actividades diseñadas para facilitar el acceso a mercados a profesionales audiovisuales europeos y que promueven obras audiovisuales europeas.

**Datos 2019**

- Dotación: 6.800.000,00 €
- Proyectos beneficiados: 49 proyectos / 6.799.202,65 €
- Cuantía media por proyecto: 138.759,24 €
- Proyectos españoles presentados/beneficiados: 9 / 3 (33%)
- Cuantía total solicitada por proyectos españoles: 962.761,91€
- Cuantía total concedida a proyectos españoles: 238.000,00 €

Enlace: [https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-access-markets-eacea-2019\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-access-markets-eacea-2019_en)

**Datos 2020**

- Dotación: 6.800.000,00 €
- Proyectos beneficiados: 51 proyectos / 7.655.039,31 €
- Cuantía media por proyecto: 150.098,81 €
- Proyectos españoles presentados/beneficiados: 9 / 2 (22,2%)
- Cuantía total solicitada por proyectos españoles: 768.260,00€
- Cuantía total concedida a proyectos españoles: 220.000,00 €

Enlace: [https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-access-markets-eacea-2020\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-access-markets-eacea-2020_en)

**Ayudas a la producción de largometrajes del ICAA.**

**Datos de las convocatorias de ayudas generales**

[Año 2018](#) / [Año 2019](#) / [Año 2020](#)

**Datos de las convocatorias de ayudas selectivas**

[Año 2019](#) / [Año 2018](#)

Línea	Presupuesto total	Nº de solicitudes total	Nº proyectos de animación beneficiarios (películas)	Ayudas máxima teórica	Ayudas máxima concedida (proyectos animación)	Ay (a)
Ayudas generales 2019	35.000.000,00	46	3	1.000.000,00	1.000.000,00	
Ayudas selectivas 2019	8.460.900,00	259	3	500.000,00	500.000,00	
Ayudas generales 2020	40.000.000,00	70	5	1.200.000,00	1.200.000,00	
Ayudas selectivas 2020	11.900.000,00	335	3	800.000,00	800.000,00	

Línea	Presupuesto total	Nº de solicitudes total	Nº proyectos dirigidos por mujer beneficiarios (películas)	Ayudas máxima teórica	Ayudas máxima concedida (proyectos dirigidos exclusivamente por mujer)	Ayu (pr di exclu po)
Ayudas generales 2019	35.000.000,00	46	6	1.000.000,00	1.000.000,00	
Ayudas selectivas 2019	8.460.900,00	259	17	500.000,00	475.000,00	
Ayudas generales 2020	40.000.000,00	70	12	1.200.000,00	1.200.000,00	
Ayudas selectivas 2020	11.900.000,00	335	18	800.000,00	800.000,00	

### ICAA. Ayudas para el desarrollo de proyecto de películas cinematográficas de largometraje (2011)

#### Datos 2011

- Dotación: 2.000.000,00 €
- Solicitudes recibidas: 380 solicitudes
- Proyectos beneficiados: 48 proyectos
- Cuantía media por proyecto: 41.666,67 €

Enlace: <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:698a2e87-361a-4579-95df-b46cb1e0cd20/desarrollo-proyectos-pdf.pdf>

Para el desarrollo de herramientas digitales y plataformas de digitalización y análisis de datos del sector audiovisual se ha contratado servicios de consultoría que ayuden a calcular el presupuesto y los servicios que se deben incluir en la licitación apartir de las siguientes plataformas de referencia: [FestivalScope](#) / [Screener.be](#) / [Henri](#) / [Archive Films](#) / [Heritage online](#) / [Cine.Ar](#) / [JustWatch](#) / [USHERU](#).

Para el cálculo del coste de la celebración de foros de negocio se ha solicitado información sobre acreditados y presupuesto de eventos del pasado y actuales similares. A continuación presentamos los resultados de los Spanish Screenings 2018 a 2020 que se han logrado mantener gracias a la convivencia con la organización del Festival de Málaga a lo largo de varias ediciones, incluso habiéndose enfrentado al reto de una edición 100% virtual en 2020 debido a las restricciones sanitarias derivadas de la pandemia:

EDICIÓN	Número obras presentadas (inc. trailers, avances y videolibrary)	Profesionales Acreditados	Número compradores internacionales	Programadores internacionales participantes	Número empresas participantes	Países de procedencia participantes
2018	87	300	107	19	71	37
2019	91	350	122	30	94	41
2020 - online	108	326	192	27	215	45

Asimismo, se ha realizado un mapeo y estudio de una veintena de incubadoras y laboratorios de desarrollo de proyectos audiovisuales para conocer sus presupuestos, reparto de dotación por actividades y capacidad de crecimiento.

Las convocatorias previstas por el MINECO serían similares a las llevadas a cabo por Red.es en 2020 conforme a lo dispuesto en la *Orden ECE/1302/2019, de 17 de diciembre, por la que se aprueban las bases reguladoras para la concesión de ayudas por la Entidad Pública Empresarial Red.es, M.P., al desarrollo tecnológico y contenidos digitales, en el marco de la Acción Estratégica de Economía y Sociedad Digital del Programa Estatal de I+D+i orientada a retos de la sociedad y del Programa Estatal de liderazgo empresarial en I+D+i (BOE 9/1/2020)*, que contemplaba proyectos entre 150.000 y 3M€ e intensidades máximas contando con el *efecto incentivador* entre el 25% y el 45%.

- Resolución de 17 de junio de 2014, de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, por la que se efectúa la convocatoria de desarrollo de software orientado al entretenimiento para la concesión de ayudas para la realización de proyectos en el marco de la Acción Estratégica de Economía y Sociedad Digital, dentro del Plan de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016.

<https://www.boe.es/boe/dias/2014/06/23/pdfs/BOE-A-2014-6611.pdf>

- Resolución de la entidad pública empresarial Red.es por la que se convocan las ayudas 2018 para el programa de impulso al sector del videojuego

[file:///C:/Users/cmorales/Downloads/20180403%20Convocatoria\\_C00318\\_ED\\_AJ\\_FINAL.pdf](file:///C:/Users/cmorales/Downloads/20180403%20Convocatoria_C00318_ED_AJ_FINAL.pdf)

- Resolución de la entidad pública empresarial Red.es por la que se convocan las ayudas 2020 para el desarrollo de la oferta tecnológica en contenidos digitales en el marco de la acción estratégica de economía y sociedad digital del programa estatal de i+d+i orientada a retos de la sociedad y del programa estatal de liderazgo empresarial en i+d+i.

[file:///C:/Users/cmorales/Downloads/C-008-20-D\\_Convocatoria%20CD.report%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/cmorales/Downloads/C-008-20-D_Convocatoria%20CD.report%20(1).pdf)

**Licitación de compra pública de innovación relativa al desarrollo de un sistema de verificación digital de edad para acceso a plataformas de contenidos digitales:** se ha estimado un coste total de 970.000€ sobre la base de los datos aportados en un grupo de trabajo ad-hoc con el colegio de registradores de España y empresas de desarrollo tecnológico desglosado de la siguiente manera

WorkFlowID	Servicios Profesionales	Licencias	Sistemas	Sub-Total
Comité Asesor	35.000 €			35.000 €
1				
OnBoarding	120.000 €	60.000 €		180.000 €
2				
Generación	90.000 €	35.000 €		125.000 €
3				
Custodia	90.000 €	25.000 €		115.000 €
4				
Validación	30.000 €			30.000 €
5				
Orquestador API	45.000 €	50.000 €		95.000 €
6				
Portal WEB	100.000 €			100.000 €
7				
Auditoría de Seguridad	90.000 €			
8				
Sistemas	30.000 €	60.000 €	95.000 €	
9				
Servicio	15.000 €			
Sub-Totales	645.000 €	230.000 €	95.000 €	970.000 €
<b>Presupuesto</b>	<b>970.000 €</b>			

**Licitación de compra pública de innovación para desarrollo de un sistema de etiquetado inteligente de contenidos multimedia:** se ha estimado un coste total de 1.500.000€ sobre la base de los datos aportados en un grupo de trabajo ad-hoc con el Instituto de Ingeniería del Conocimiento, ICMedia, Video Processing and Understanding Lab, AUDIAS (Audio, Data Intelligence and Speech) de la Universidad Autónoma Madrid y EGEDA. El presupuesto se dividirá en 8 paquetes de trabajo que se desarrollarán en un periodo de 18 meses: prueba de concepto, análisis taxonomía descriptores y prescriptores, etiquetado manual de contenidos digitales, etiquetado automático escenas videos, etiquetado automático clips de audio, etiquetado automático textos transcritos, plataforma de etiquetado automático y evaluación.

Para los **proyectos a realizar con RTVE**, la Corporación RTVE ha remitido información de estimación presupuestaria ad hoc para cada uno de los proyectos.

Validación por entidad independiente	<i>IGAE y Tribunal de Cuentas</i>
--------------------------------------	-----------------------------------

