

Gener del 2026. Informe sectorial

# El sector audiovisual a Catalunya

# El sector audiovisual a Catalunya

## ACCIÓ

### Generalitat de Catalunya



Els continguts d'aquest document estan subjectes a una llicència Creative Commons. Si no s'indica el contrari, se'n permet la reproducció, la distribució i la comunicació pública sempre que se'n citi l'autor, no se'n faci un ús comercial i no se'n distribueixin obres derivades. Podeu consultar un resum de les condicions de la llicència a:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

L'ús de marques i de logotips en aquest informe és merament informatiu. Les marques i els logotips esmentats pertanyen als titulars respectius i en cap cas són titularitat d'ACCIÓ. Aquesta és una representació il·lustrativa parcial de les empreses, les organitzacions i les entitats que formen part de l'ecosistema audiovisual. Poden haver-hi empreses, organitzacions i entitats que no s'han inclòs en l'estudi.

## Realització

Unitat d'Estratègia i Intel·ligència Competitiva d'ACCIÓ

## Col·laboració

Clúster Audiovisual de Catalunya

Institut Català de les Empreses Culturals

Barcelona, gener del 2026

# Índex de continguts

## 1. Resum executiu

## 2. Visió general del sector audiovisual

## 3. El sector audiovisual a Catalunya

3.1. Dades clau del sector audiovisual a Catalunya

3.2. Desenvolupament i producció audiovisual

3.3. Difusió de marca

3.4. Distribució per canal

3.5. Un *hub* de referència per a la producció audiovisual

3.6. Catalunya, referent internacional en talent i creativitat

## 4. Les 10 tendències tecnològiques del sector audiovisual

## 5. Annex



El sector audiovisual a Catalunya

# 1. Resum executiu

# El sector audiovisual, un mercat en expansió i transformació tecnològica

5

## L'impuls publicitari consolida un mercat global de 3 bilions de dòlars

- La facturació mundial arriba als **3 bilions de \$** el 2024, amb un **pes destacat de la despesa en publicitat**, que presenta un creixement del 6,1 % anual, en què la IA té una gran influència.
- Els **EUA** són el mercat líder en el sector, seguits de la **Xina**. **L'Índia, Indonèsia i l'Aràbia Saudita** es posicionen com els països de creixement més ràpid.

## Els formats digitals i la realitat virtual lideren el creixement davant la consolidació del cinema i la ràdio

- El sector dels **videojocs** és el segment que més factura i més creix, i es consolida per davant del cinema i la música, amb una facturació que arribarà fins els 300.000 M\$ el 2029.
- El mercat combinat de **vídeo, TV i streaming** mourà un volum de negoci global de 319.000 M\$ el 2029.
- La taquilla de **cinema** supera definitivament la pandèmia i generarà uns ingressos totals de 48.400 M\$ a escala mundial.
- La **realitat virtual** lidera el creixement percentual del sector amb un 10,3%, fins assolir els 4.100 M\$ de facturació el 2028.
- El format **pòdcast** impulsa el sector amb un creixement anual sostingut del 5,6 %, la qual cosa compensa l'estancament de la ràdio.

## Les 10 tendències tecnològiques del 2026 estructurades en 4 pilars clau

- L'audiovisual s'està transformant amb la incorporació de noves tecnologies, mentre es manté el focus en la sostenibilitat.
- L'ascens de l'economia de l'experiència ve acompanyat d'una proliferació d'instal·lacions immersives i interactives.
- Les aplicacions de les solucions audiovisuals superaran l'àmbit del *broadcast* i arribaran fins i tot als espais intel·ligents.
- La senyalització digital evolucionarà amb noves tecnologies, com la IA i la IoT, cap a una era de participació més activa.

Font: ACCIÓ en base a «Global Entertainment and Media Outlook 2025-2029» de PwC , web de l'ISE i premsa

# Catalunya s'ha consolidat com un pol d'alt valor per al creixement del sector audiovisual

6



## Un sector amb una trajectòria consolidada i una forta implantació a Catalunya

- El sector audiovisual a Catalunya disposa de **4.457 empreses**, una **facturació de 9.120 M€ (2,9 % del PIB)** i **44.986 persones ocupades**.
- S'han registrat **increments anuals notables** en nombre d'empreses (↑7,1 %), volum de negoci (↑5,6 %) i ocupació (↑7,5 %).
- La generació de valor es concentra principalment en el **desenvolupament i la producció audiovisual**, que aporten més de la meitat de la facturació total del sector.
- El sector presenta un dinamisme creixent en subsectors emergents com el videojoc i les experiències immersives.
- La **presència de grans empreses audiovisuals** reforça Catalunya com a pol de referència a escala estatal i europea.
- La **província de Barcelona** és el pol audiovisual de Catalunya, amb el 87 % de les empreses.

## Un ecosistema robust i innovador que impulsa el creixement del sector a Catalunya

- El **Clúster Audiovisual de Catalunya**, amb altres associacions empresarials, entitats públiques i centres de referència com l'ICEC, el Parc audiovisual de Catalunya i el Barcelona XRLAB vertebrava el sector a Catalunya.
- Catalunya disposa d'una **xarxa destacada d'agents de transferència de tecnologia** que donen suport al sector audiovisual.
- Grans empreses tecnològiques** com Dolby, Amazon i Apple tenen equips de recerca a Catalunya.
- La indústria audiovisual es reuneix anualment a Barcelona en el marc de l'ISE, **la fira més important del sector a Europa**.
- El Catalunya Media City consolida Catalunya com a **hub audiovisual, digital i de videojocs** de rellevància internacional.

# Un ecosistema sòlid i un entorn on el talent floreix, actius clau per al sector a Catalunya

7



## Un pol de talent local i internacional que floreix en un entorn altament creatiu

- Catalunya ha estat històricament un **bressol de talent** i ha aportat noms destacats en el món del cinema, la televisió o la música.
- Barcelona és la **11a ciutat de la UE en llocs de treball creatius i basats en el coneixement**, segons la Comissió Europea.
- Durant el curs 2024-2025, **Catalunya ha acollit el 21 % dels matriculats en màsters i graus d'audiovisual** d'Espanya.
- A Catalunya hi ha **18 centres universitaris** que fan comunicació audiovisual i **escoles de referència internacional** com l'ESCAC, FX ANIMATION o TBS EDUCATION i Barcelona Cinema School i Actors Studio.
- El talent és un **actiu clau per a les empreses internacionals**, que escullen Barcelona com a destinació de les inversions.

**“Barcelona és una ciutat amb una atmosfera artística forta i un conjunt excel·lent de talent en disseny, que ofereix condicions ideals per al desenvolupament del sector dels videojocs”.** Ou Ya, responsable d'Estratègia i Inversió, Lilith Games.

**“El nostre nou centre europeu obrirà les portes a l'aprenentatge multicultural en una de les ciutats més creatives d'Europa”.** Claude Marchand, president i CEO, LCI Education.

El sector audiovisual a Catalunya

## 2. Visió general del sector audiovisual

## El sector audiovisual al món (I)

L'audiovisual és el mitjà comunicatiu que combina imatges i sons per transmetre informació, emocions o relats. Inclou tot tipus de contingut que utilitzi tant l'element visual (imatges fixes o en moviment) com el so (veu, música, efectes sonors), amb l'objectiu d'informar, educar, entretenir o expressar una forma artística.

Amb la maduresa digital i la integració de la IA generativa, la indústria entra en una nova fase de creixement sostingut i preveu superar els 3,5 bilions de dòlars el 2029. La gran transformació actual, però, és el canvi de motor econòmic: el model s'allunya de la dependència exclusiva de les subscripcions.

Segons les últimes projeccions globals, la publicitat s'ha convertit en l'accelerador principal del sector i creix a un ritme del 6,1 % anual —tres vegades més ràpid que la despesa directa dels consumidors. Aquest canvi impulsa nous models de negoci en l'*streaming* i en les xarxes socials, on la personalització massiva i els formats digitals capturaran el 80 % dels ingressos publicitaris, mentre que les experiències presencials es mantenen com el gran baluard de valor afegit.

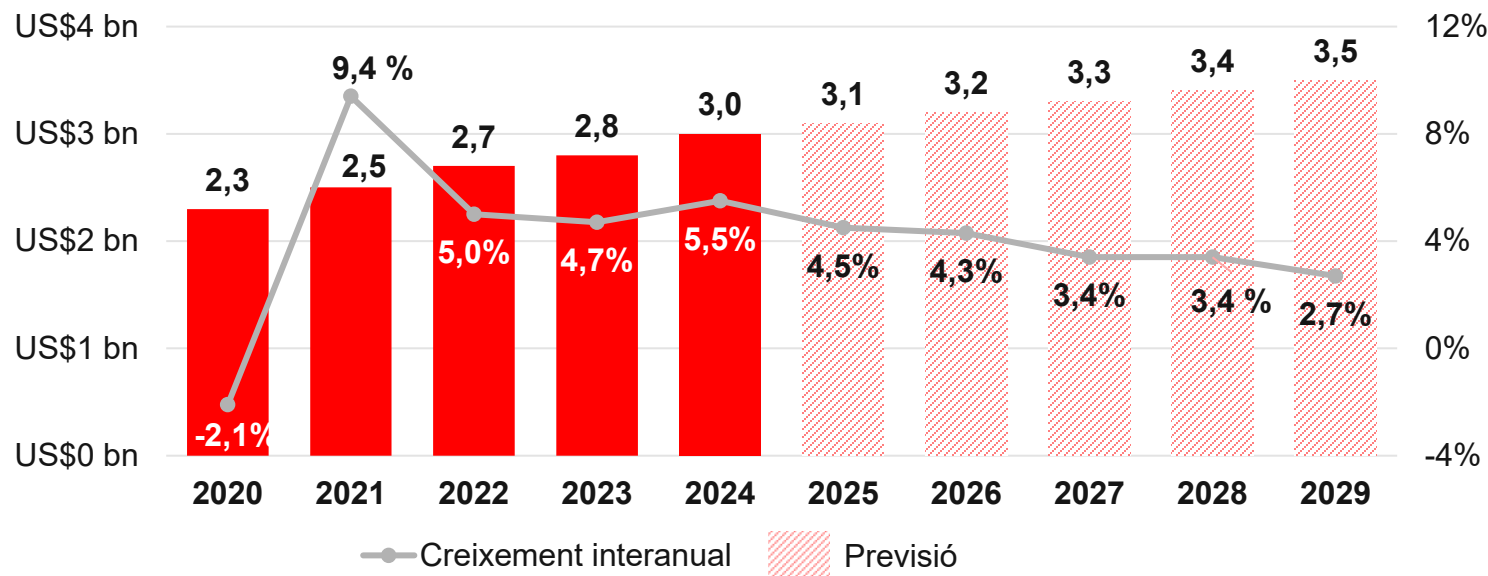


Font: ACCIÓ, a partir de l'informe "Global Entertainment and Media Outlook 2025-2029" de PwC

## El sector audiovisual al món (II)

- L'any 2024, la indústria audiovisual va facturar **3 bilions de dòlars** (↑5,5 % respecte de l'any 2023) i s'espera arribar als 3,1 bilions de dòlars a finals de 2025 (↑ 4,5 % respecte de l'any 2024).
- Es preveu que la indústria creixi a un ritme mitjà anual més moderat (CAGR\* del 3,7 %) durant els pròxims cinc anys, fins a assolir els 3,5 bilions de dòlars el 2029.

**Ingressos globals del sector audiovisual, 2020-2029**  
(bilions de dòlars dels Estats Units)



**Empreses audiovisuals principals al món per facturació**

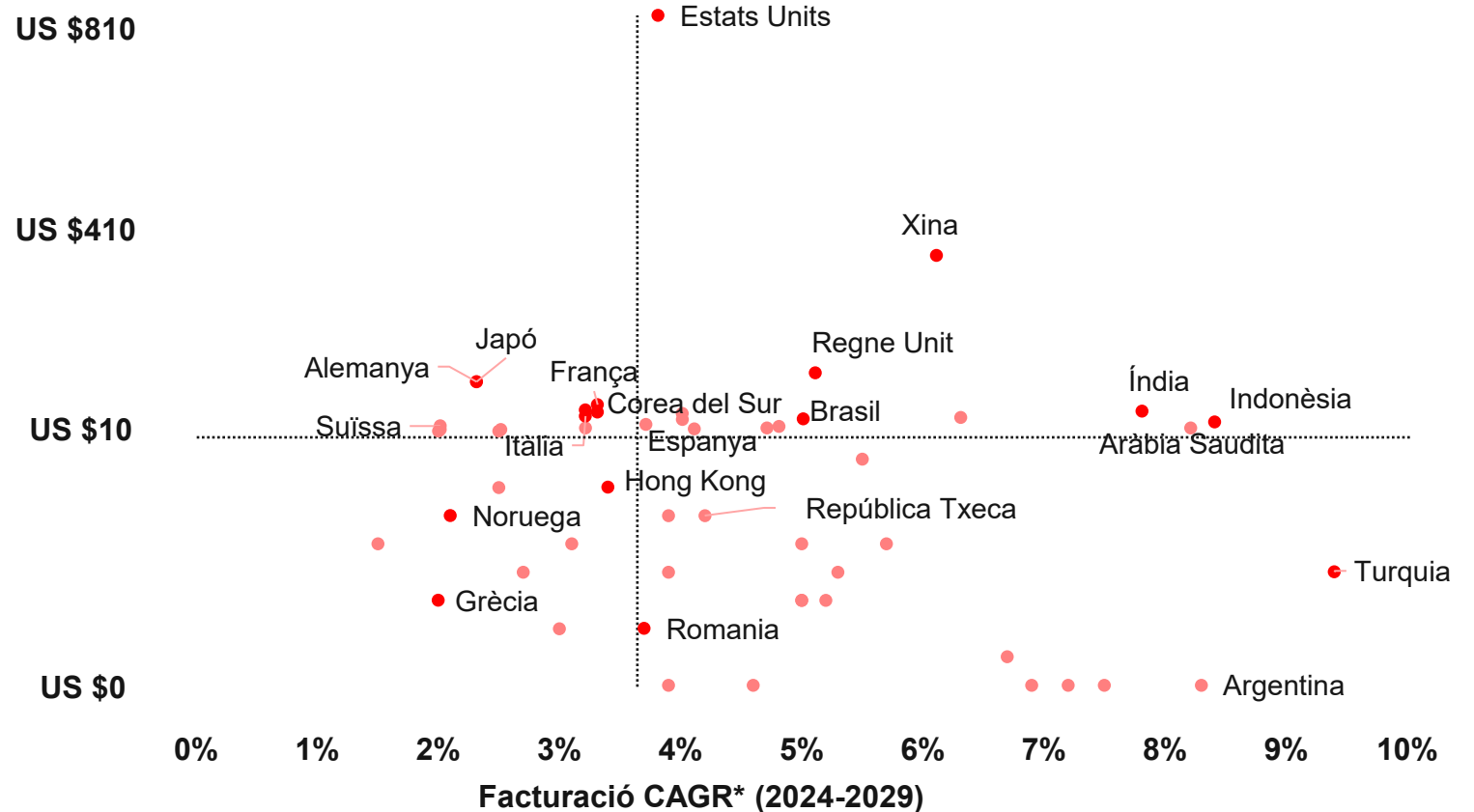


**Nota (\*):** CAGR (taxa de creixement anual composta), indica el creixement mitjà anual d'una variable durant un cert període de temps.  
**Font:** ACCIÓ, a partir de l'informe "Global Entertainment and Media Outlook 2025-2029" de PwC (inclou revistes i diaris) i Orbis (CNAE: 4743, 4763, 5821, 5911, 5913, 5914, 5915, 5916, 5917, 5918, 5929, 6010, 6020, 6391, 7311, 7312, 7420 i 7722)

# EUA lidera el mercat, mentre que els països amb el major creixement esperat es troben a Àsia 11

- Els **Estats Units** es manté còmodament com el mercat líder en el sector i, excloent-hi els ingressos per connectivitat, creixerà a una CAGR del 3,8 % durant el període previst, per sota de la mitjana del 4,2 %.
- La **Xina**, el segon mercat per mida, està reduint constantment la bretxa amb els EUA en termes de mida de mercat. S'espera que augmenti a una CAGR del 6,1 %, impulsada pel segment de publicitat en internet del país.
- **L'Índia, Indonèsia i l'Aràbia Saudita** es posicionen com els mercats de creixement global més ràpid, amb taxes de creixement superiors al 7,5 %, impulsades per la connectivitat 5G i l'auge de la publicitat a internet.

**Facturació global del sector audiovisual, 2029**  
(en milers de milions de dòlars)



*Nota (\*): CAGR (taxa de creixement anual composta), indica el creixement mitjà anual d'una variable durant un cert període de temps.*

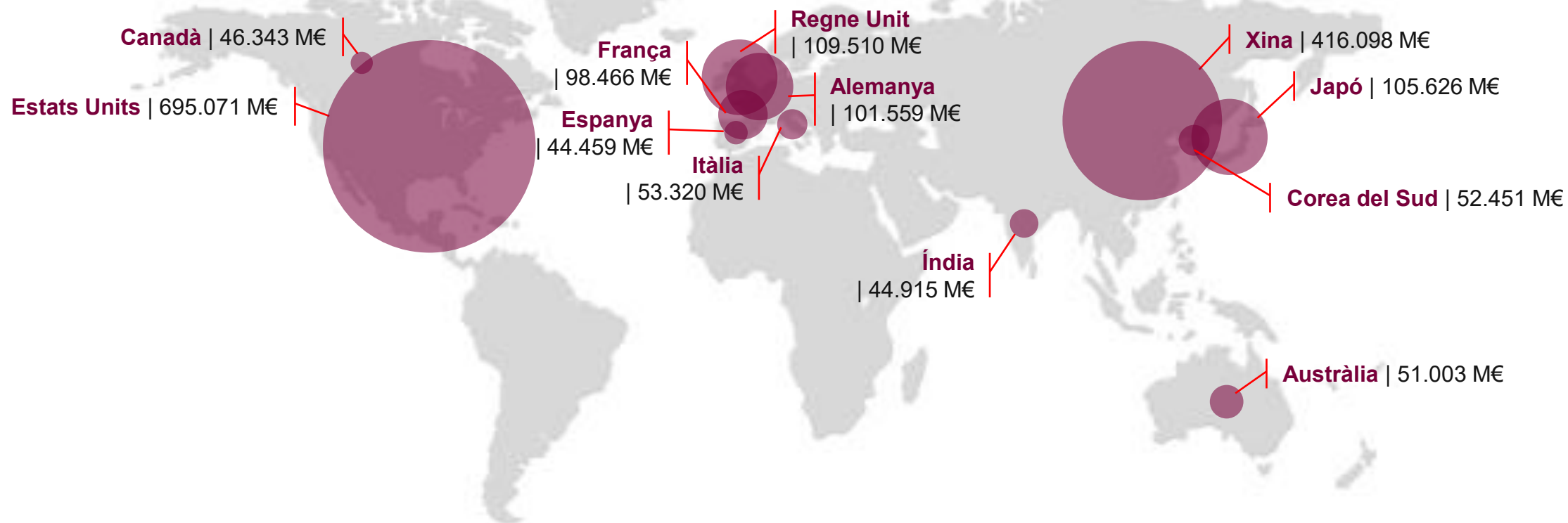
*S'han omès alguns noms per garantir la claredat del gràfic i s'ha prioritzat la visualització de les tendències generals de creixement i de maduresa del sector.*

**Font:** ACCIÓ, a partir de l'informe "Global Entertainment and Media Outlook 2025-2029" de PwC

# La facturació global de la indústria del sector audiovisual

## Distribució mundial per facturació 2024

Milions d'euros.



**Nota:** Les magnituds poden presentar variacions respecte a la diapositiva 10 a causa de la diferència de fonts i divises utilitzades. Selecció dels països amb més facturació. Últims anys disponibles. Codis CNAE 4743, 4763, 5821, 5911, 5912, 5913, 5914, 5915, 5916, 5917, 5918, 5920, 6010, 6020, 6312, 6391, 6399, 7311, 7312, 7420, 7722

**Font:** ACCIÓ a partir d'Orbis.

Fem avui l'**empresa** del demà

## Segments de l'audiovisual i perspectiva a nivell global (I)

### Producció audiovisual



#### Productores | TV i vídeo

El mercat conjunt (OTT + TV pagament) creixerà fins als 318.500 M\$ el 2029, a un CAGR del 1,8%. Els ingressos per streaming superaran per primera vegada als de la TV tradicional el 2027.



#### Productores | Videojocs i eSports

El sector s'aproparà als 300.000 M\$ el 2029. El canvi clau és el model de negoci, la publicitat dins dels jocs es dispara i passarà de representar el 25% (2020) al 38,5% de tots els ingressos el 2029.



#### Serveis de producció

Les empreses desenvolupadores i *Integrated Systems* especialitzades en esdeveniments i serveis relacionats estan guanyant pes dins de la producció audiovisual global.



#### Productores | Música

La música en viu es consolida com el gran generador d'ingressos davant l'estancament digital. El 2024, els formats no digital acaparen el 60,8% de la despesa del consumidor.



#### Productores | RV i RA

S'estima que els ingressos totals augmentin de 2.500 milions de dòlars aquest 2023 a 4.100 milions de dòlars el 2028, és a dir que incrementin a un CAGR del 10,3 %.



#### Postproducció

La postproducció integra ara la IA Generativa com la gran eina innovadora. Aquesta tecnologia permet el **Reshoring**, recuperar processos abans externalitzats, millorant l'eficiència i el control creatiu.

### Difusió de marca



#### Publicitat a Internet

La publicitat creix tres vegades més ràpid, CAGR 6,1%, que la despesa del consumidor, 2,0%. Els formats digitals passaran del 72% el 2024, a controlar el 80,4% de la publicitat mundial el 2029.



#### Publicitat a la televisió

La publicitat en TV connectada explota. La seva quota sobre el total de TV ha passat del 5,9% el 2020, al 21,5% el 2024, i arribarà al 44,7% el 2029, impulsada per l'accés de les PIMES via IA.



#### Publicitat exterior

S'espera que els ingressos globals incrementin a un ritme del 4 % anual en els pròxims cinc anys, arribant als 45.400 milions de dòlars el 2028.

## Segments de l'audiovisual i perspectiva a nivell global (II)

### Distribució per canal



#### Offline | Cinema

Es preveu que la taquilla mundial augmenti dels 33.000 M\$ el 2024, fins als 41.500 M\$ el 2029. El contingut local guanya força i la quota de mercat dels estudis de Hollywood cau del 60% pre pandèmia al 51,3% el 2024.



#### Online | Video Over The Top (OTT)

S'estima un creixement ràpid dels ingressos globals, passant de 169.000 M\$ el 2024, a 230.000 M\$ el 2029.



#### Online | Pòdcast

Es preveu que el nombre d'oients mensuals de pòdcasts creixi a un CAGR del 5,6 %, arribant als 1.500 milions el 2028.



#### Online | Ràdio

Els ingressos globals augmentaran a un ritme del 0,3 % (CAGR) fins a arribar als 40.500 M\$. Mentrestant, els ingressos per publicitat a ràdio terrestre i per llicències de radiodifusió ho fan a un ritme del 0,8 %.



#### Online | Videojocs

El format digital domina amb un 95 % del mercat, liderat pel mòbil (108.000 M\$). Tot i això, les consoles seran el motor de creixement el 2025 (+5,5 %) davant l'estabilització del sector digital.



## L'Era de l'streaming, transició digital i captura de valor (I)

### Revolució en publicitat i TV

La IA generativa democratitza la creació d'anuncis, permetent a les PIMES accedir a la TV Connectada.

La quota d'ingressos de la CTV respecte a la TV tradicional es dispara:

**2020: 5,9%**

**2024: 21,5%**

Les agències publicitàries redefeixen el SEO per captar chatbots i agents d'IA en lloc de cercadors tradicionals.

### Videojocs i producció

La IA mitiga el risc financer en les grans produccions reduint dràsticament temps i costos.

Un gran videojoc costa avui entre **200 i 300 M\$**. La IA és crítica per reduir aquest risc financer.

Automatització del comportament de NPCs i col·locació d'objectes 3D.

Ús d'IA per predir la taxa d'abonament i **personalitzar** la publicitat segons demografia.

### Casos d'ús regionals

Mercats clau adopten estratègies diferents segons les seves fortaleeses.



**Relocalització** de la producció per deixar d'externalitzar a la Xina i Corea del Sud. Inversió conjunta de 35M\$ per Toei Animation i altres estudis en l'empresa d'IA *Preferred Networks*.



**Tencent** integra **DeepSeek** a WeChat i **ByteDance** integra el **chatbot** Doubou a la seva xarxa social Douyin.

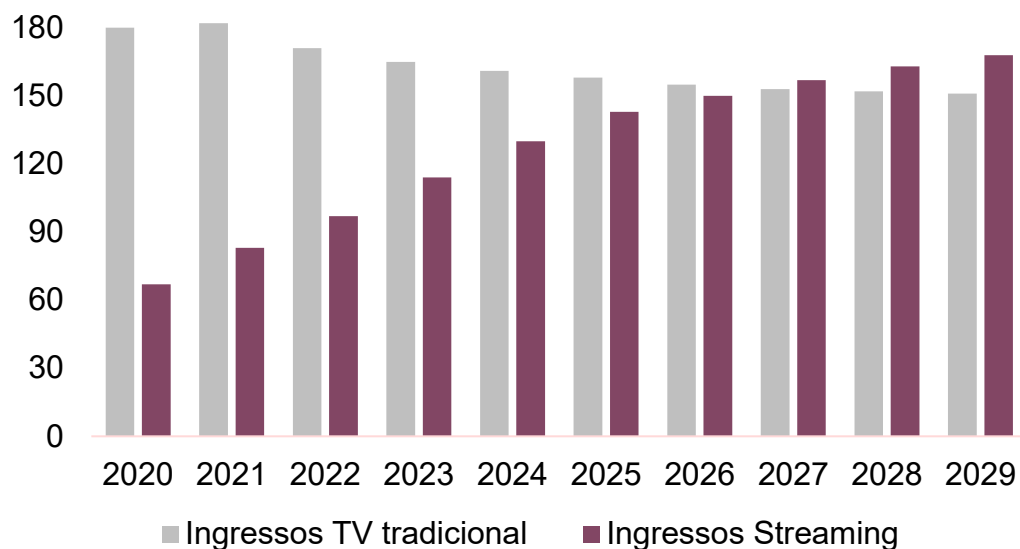
### Repte regulatori

La manca de regulació sobre l'ús de dades protegides per entrenar la IA genera un conflicte estructural entre tecnològiques i creadors. Aquesta inseguretat jurídica actua com un fre per al sector: les empreses limiten la seva adopció per evitar riscos legals fins que s'estableixin marcs clars sobre el copyright.

Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Global Entertainment and Media Outlook 2025-2029» de PwC

## L'Era de l'streaming, transició digital i captura de valor (II)

Mentre la **TV de pagament tradicional** s'estanca, el **vídeo OTT (Streaming)** manté un creixement constant impulsat per la publicitat



El **2027**, l'streaming superarà en facturació a la televisió tradicional per primera vegada.

### Monetització híbrida

Per combatre la saturació, les plataformes aposten per **pujar preus** i captar nous usuaris via **plans amb anuncis**.

### Fusions empresarials

Els gegants s'uneixen per guanyar força: **Disney** i **Jio** s'han fusionat a l'Índia per liderar tot el mercat asiàtic.

### Innovació local

Adaptació local: a la **Xina** triomfen els vídeos verticals d'1 minut i al **Brasil** la TV gratuïta finançada per publicitat

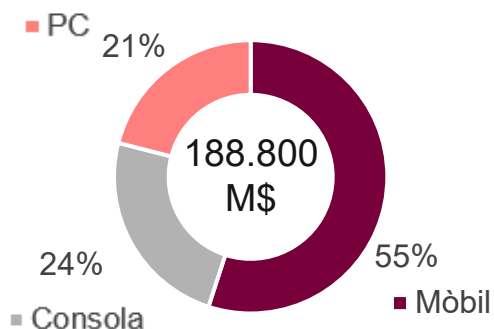
### Principals empreses d'streaming al món per facturació



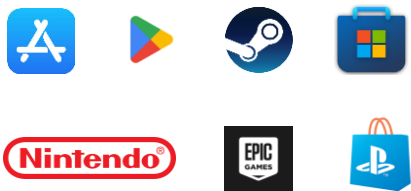
# Hegemonia del format digital en el mercat dels videojocs

17

## Ingressos per plataforma



## Ecosistemes i Plataformes clau



## Mòbil, el motor del mercat dels videojocs

El sector mòbil (100% digital) representa el **55%** de tot el mercat global, amb un creixement d'ingressos del 2,9% respecte el 2024 i un 83% del total d'usuaris.

## Consoles i PC

El mercat de consoles acaba el 2025 amb un creixement d'ingressos del 5,5%, impulsat pel llançament de la Nintendo Switch 2 i una nova onada de grans títols. Tot i ser el segment més petit en audiència (645M), destaca per tenir la barrera d'entrada més alta i la base d'usuaris més fidel.

En l'àmbit del PC, Steam s'imposa creixent més ràpid que el propi sector, convertint-se en l'ecosistema indispensable per als jugadors de PC.

- La transició de format ja s'ha completat, els ingressos del **format digital** representen el 95% del mercat total, amb una facturació de 179.360 milions de dòlars, deixant el format físic com un nínxol residual (5%).
- El negoci ja no és la venda, és la retenció. La venda de contingut extra digital i les subscripcions després del llançament representa entre el 20% i el 25% dels ingressos totals d'un videojoc.
- Les consoles prenen el relleu com a motor de creixement del mercat del videojocs passant d'un CAGR del 2% entre el 2022 i 2025 a un CAGR del 4,7% pel període 2025-2028. Mentre, els ecosistemes digitals (Mòbil i PC) entren en una fase d'estabilització.

Font: ACCIÓ a partir de l'informe «Global Games Market Report 2025» Newzoo

El sector audiovisual a Catalunya

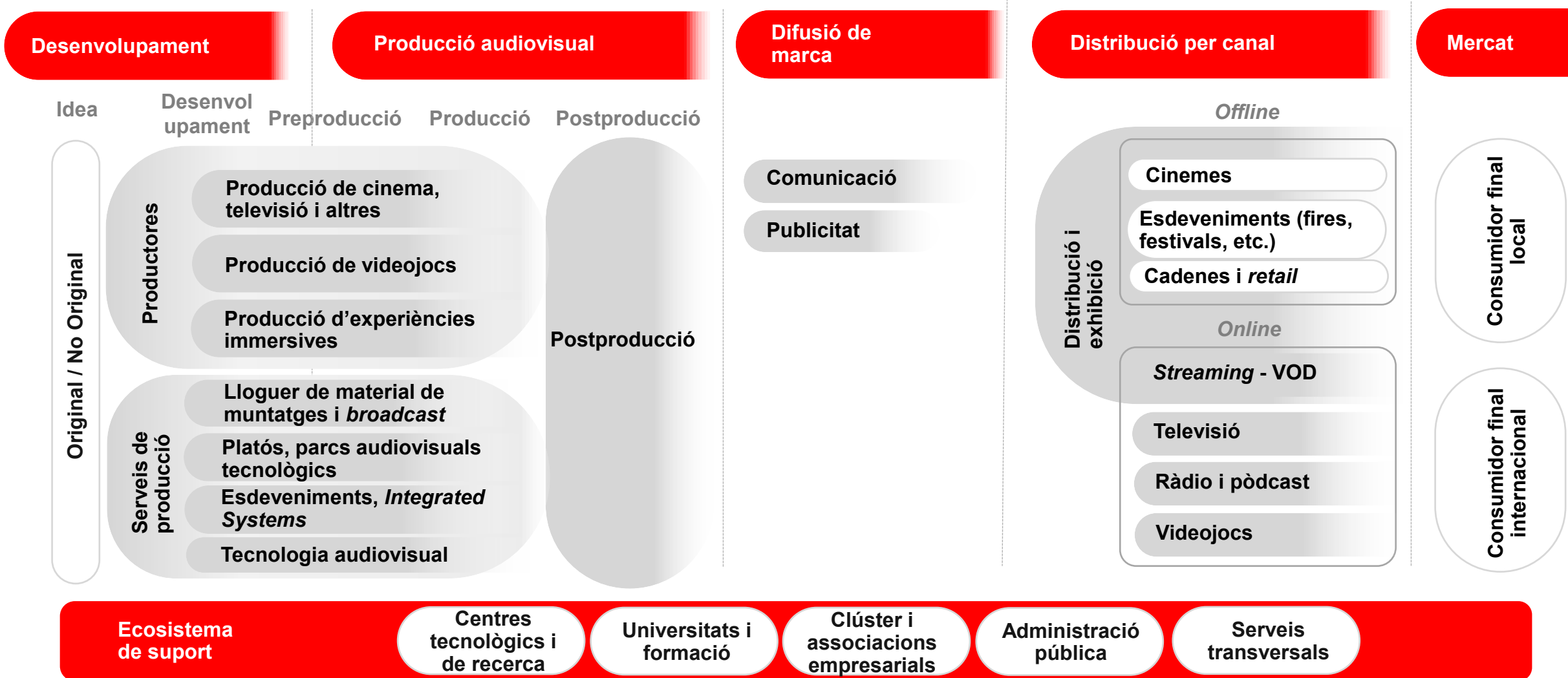
### 3. El sector audiovisual a Catalunya

El sector audiovisual a Catalunya

## 3.1. Dades clau del sector audiovisual a Catalunya

# Cadena de valor del sector audiovisual

20



*Nota: Les categories ombrujades en gris s'han considerat en el mapeig del sector audiovisual. Font: Elaboració pròpia*

## Caracterització dels segments de negoci principals

| Negoci                                                                                                                        | Tipus de contingut                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Productores i postproductores</b><br><br> | <b>Producció:</b> empreses productores de pel·lícules de cinema, pel·lícules de TV, sèries <i>prime time</i> , sèries de TV, documentals, entreteniment televisiu, fotografia i música, entre d'altres.                                                                                                                                | <b>Postproducció:</b> última etapa de la producció audiovisual (so, grafisme, animació i efectes visuals, entre d'altres), així com manteniment de productores de continguts addicionals.                                                |
|                                                                                                                               | <b>Experiències immersives:</b> empreses que, mitjançant les tecnologies immersives (realitat virtual, augmentada i mixta, holografia i metavers), construeixen entorns que fusionen el món físic i el virtual per crear una realitat digital amb una configuració que permet als usuaris explorar i interactuar en una nova dimensió. | <b>Videojocs:</b> engloba tota la indústria relacionada amb la creació, el desenvolupament, la publicació, la distribució i la monetització dels videojocs (producció de videojocs, animació, so i eSports).                             |
| <b>Serveis de producció</b><br><br>          | <b>Platós, parcs audiovisuals tecnològics:</b> estudis de fins a 1.200 m² adaptats per a publicitat, programes de televisió, cinema i ficció.                                                                                                                                                                                          | <b>Esdeveniments, <i>Integrated Systems</i>:</b> empreses del sector audiovisual AV català especialitzades en esdeveniments i serveis relacionats.                                                                                       |
|                                                                                                                               | <b>Lloguer de material de muntatges, <i>broadcast</i> i altres serveis auxiliars:</b> empreses dedicades a serveis necessaris per a la producció audiovisual i per a l'organització d'esdeveniments, com lloguer d'equips i materials, audiovisuals i emissió, entre d'altres.                                                         | <b>Tecnologia audiovisual:</b> empreses especialitzades en tecnologia audiovisual (per exemple, programari, drons, telecomunicacions, càmeres i altaveus).                                                                               |
| <b>Difusió de marca</b><br><br>            | <b>Comunicació:</b> generen i administren continguts per informar o persuadir el públic mitjançant diversos mitjans i plataformes amb l'objectiu d'aconseguir que altres parlin de la marca, del producte o del servei sense pagar a tercers.                                                                                          | <b>Publicitat:</b> creen i implementen campanyes per difondre productes o serveis (per exemple, espots, màrqueting digital, <i>branded content</i> o vídeos corporatius) i inverteixen diners per publicar els seus anuncis als mitjans. |
| <b>Distribució per canal</b><br><br>       | <b>Distribució i exhibició:</b> és la forma de fer arribar una obra audiovisual al públic, mitjançant festivals audiovisuals, cinemes, plataformes de <i>streaming</i> i venda directa.                                                                                                                                                | <b>Televisió, ràdio i pòdcast:</b> empreses dedicades a activitats de programació i emissió de televisió, radiodifusió o pòdcast.                                                                                                        |

Font: ACCIÓ

## Xifres principals del sector audiovisual a Catalunya (I)

**4.457**  
empreses

↑7,1 % respecte del  
2024

**9.120 M€**  
de facturació 2024

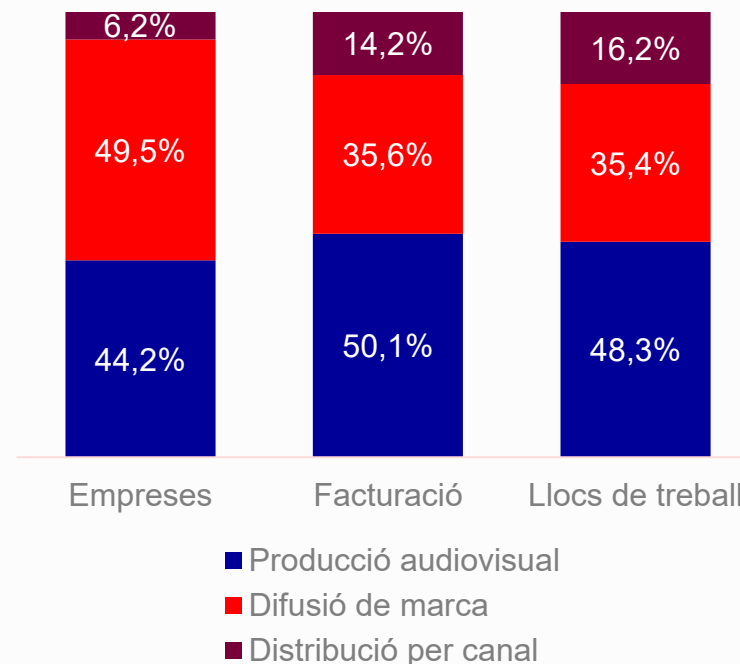
↑5,6 % respecte del  
2023

**44.986**  
llocs de treball  
2024

↑7,5 % respecte del  
2023



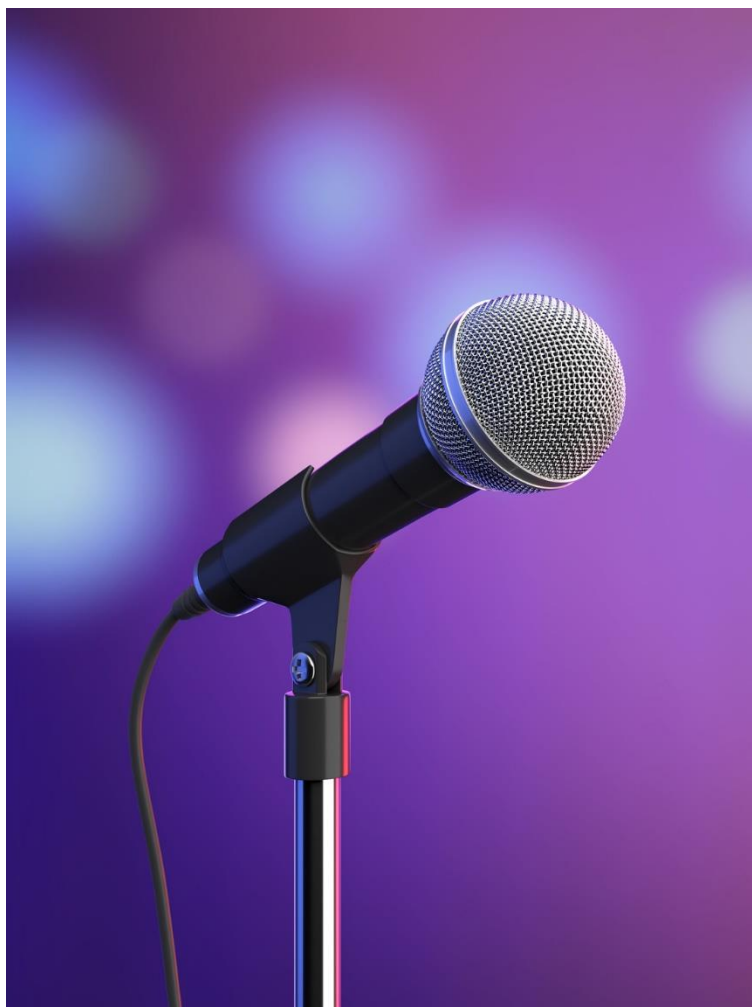
### Distribució per subsegment



**Nota:** El mapatge del sector audiovisual s'ha elaborat a partir d'empreses seleccionades entre els grups CNAE següents; 4743, 4763, 5821, 5911, 5912, 5913, 5914, 5915, 5916, 5917, 5918, 5920, 6010, 6020, 6312, 6391, 6399, 7311, 7312, 7420 i 7722; també s'hi inclouen empreses dels informes d'ACCIÓ següents: música, realitat virtual, videojocs, anterior update estratègic del sector audiovisual, directoris ACCIÓ, Catalonia Industry Suppliers, socis del Clúster Audiovisual de Catalunya i empreses exhibidores a la fira ISE. Les empreses que tenen més d'una classificació s'han considerat només una vegada. **Nota:** Dades econòmiques de l'últim any disponible, majoritàriament 2024. **Font:** ACCIÓ

## Xifres principals del sector audiovisual a Catalunya (II)

23



### Empreses



**73,5 %**

de les empreses es van establir fa més de 10 anys

**8,8 %**

de les empreses són exportadores regulars

**4,1 %**

de les empreses són filials estrangeres

### Facturació



**2,9 %**

del PIB de Catalunya el 2024

**45,1 %**

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

**51,3 %**

de la facturació prové del subsector del desenvolupament i producció audiovisual

### Empleats



**83,2 %**

dels empleats treballa en empreses de més de 10 anys

**49,3 %**

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

# Dades clau de la cadena de valor del sector audiovisual de Catalunya

|                                                | Nombre<br>empreses 2024   | Nombre<br>empreses 2025   | %Var<br>23/24 | Facturació<br>2023 (M€)   | Facturació<br>2024 (M€)   | %Var<br>23/24 | Llocs de treball<br>2023   | Llocs de treball<br>2024   | %Var<br>23/24 |
|------------------------------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------|---------------------------|---------------------------|---------------|----------------------------|----------------------------|---------------|
| <b>Desenvolupament i producció audiovisual</b> | <b>1.812<br/>(43,5 %)</b> | <b>1.972<br/>(44,2 %)</b> | <b>8,8%</b>   | <b>4.434<br/>(51,3 %)</b> | <b>4.573<br/>(50,1 %)</b> | <b>3,1%</b>   | <b>21.143<br/>(50,5 %)</b> | <b>21.742<br/>(48,3 %)</b> | <b>2,8%</b>   |
| <b>Productores</b>                             | <b>1.359<br/>(32,7 %)</b> | <b>1.448<br/>(32,5 %)</b> | <b>6,5%</b>   | <b>2.554<br/>(29,6 %)</b> | <b>2.655 (29,1 %)</b>     | <b>3,9%</b>   | <b>15.789<br/>(37,7 %)</b> | <b>16.311<br/>(36,3 %)</b> | <b>3,3%</b>   |
| Producció cinema, TV i altres                  | 1.201                     | 1.233                     | 2,7%          | 1.864                     | 1.851                     | -0,7%         | 10.589                     | 10.160                     | -4,1%         |
| Videojocs                                      | 103                       | 153                       | 48,5%         | 512                       | 674                       | 31,7%         | 3.934                      | 4.514                      | 14,7%         |
| Experiències immersives                        | 55                        | 62                        | 12,7%         | 177                       | 129                       | -26,9%        | 1.266                      | 1.637                      | 29,3%         |
| <b>Postproducció</b>                           | <b>130 (3,1 %)</b>        | <b>137 (3,1 %)</b>        | <b>5,4%</b>   | <b>118 (1,4 %)</b>        | <b>88 (1,0 %)</b>         | <b>-25,2%</b> | <b>1.059 (2,5 %)</b>       | <b>1.032 (2,3 %)</b>       | <b>-2,6%</b>  |
| Postproducció                                  | 130                       | 137                       | 5,4%          | 118                       | 88                        | -25,2%        | 1.059                      | 1.032                      | -2,6%         |
| <b>Serveis de producció</b>                    | <b>323 (7,8 %)</b>        | <b>387 (8,7 %)</b>        | <b>19,8%</b>  | <b>1.763 (20,4 %)</b>     | <b>1.830 (20,1 %)</b>     | <b>3,8%</b>   | <b>4.295 (10,2 %)</b>      | <b>4.399 (9,8 %)</b>       | <b>2,4%</b>   |
| Lloguer, <i>broadcast</i> i altres             | 150                       | 161                       | 7,3%          | 98                        | 106                       | 7,8%          | 395                        | 418                        | 5,8%          |
| Tecnologia audiovisual                         | 80                        | 118                       | 47,5%         | 1.345                     | 1.215                     | -9,6%         | 2.536                      | 1.978                      | -22,0%        |
| <i>Integrated Systems</i>                      | 79                        | 94                        | 19,0%         | 278                       | 490                       | 76,2%         | 1.047                      | 1.848                      | 76,5%         |
| Platós, parcs audiovisuals                     | 14                        | 14                        | 0,0%          | 41                        | 19                        | -53,0%        | 316                        | 155                        | -51,1%        |
| <b>Difusió de marca</b>                        | <b>2.081<br/>(50 %)</b>   | <b>2.207<br/>(49,5 %)</b> | <b>6,1%</b>   | <b>3.087<br/>(35,7 %)</b> | <b>3.248<br/>(35,6 %)</b> | <b>5,2%</b>   | <b>13.754<br/>(32,9 %)</b> | <b>15.945<br/>(35,4 %)</b> | <b>15,9%</b>  |
| Publicitat                                     | 1.830                     | 1.896                     | 3,6%          | 2.861                     | 2.876                     | 0,5%          | 11.972                     | 13.271                     | 10,8%         |
| Comunicació                                    | 251                       | 311                       | 23,9%         | 226                       | 372                       | 64,6%         | 1.782                      | 2.674                      | 50,1%         |
| <b>Distribució per canal</b>                   | <b>268<br/>(6,4 %)</b>    | <b>278<br/>(6,2 %)</b>    | <b>3,7%</b>   | <b>1.115<br/>(12,9 %)</b> | <b>1.299<br/>(14,2 %)</b> | <b>16,5%</b>  | <b>6.969<br/>(16,6 %)</b>  | <b>7.299<br/>(16,2 %)</b>  | <b>4,7%</b>   |
| Distribució i exhibició                        | 169                       | 175                       | 3,6%          | 413                       | 536                       | 29,9%         | 2.038                      | 2.316                      | 13,7%         |
| Ràdio i pòdcast                                | 53                        | 56                        | 5,7%          | 42                        | 48                        | 14,8%         | 390                        | 411                        | 5,4%          |
| Televisió                                      | 46                        | 47                        | 2,2%          | 659                       | 714                       | 8,4%          | 4.541                      | 4.572                      | 0,7%          |
| <b>TOTAL</b>                                   | <b>4.161</b>              | <b>4.457</b>              | <b>7,1%</b>   | <b>8.636 M€</b>           | <b>9.120 M€</b>           | <b>5,6%</b>   | <b>41.866</b>              | <b>44.986 M€</b>           | <b>7,5%</b>   |

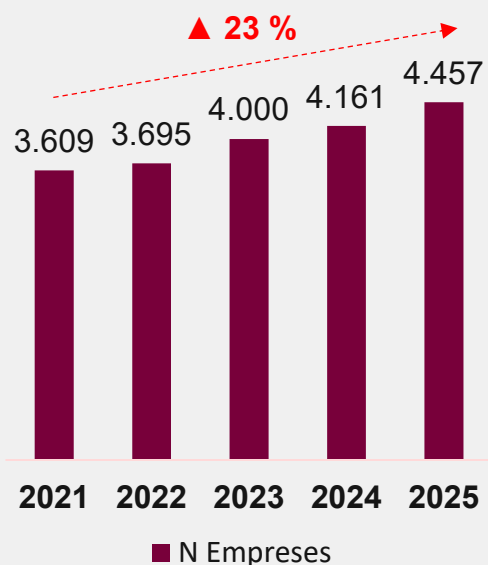
*Nota: Dades econòmiques de l'últim any disponible, majoritàriament 2024. Font: ACCIÓ*

Fem avui l'empresa del demà

## L'ecosistema audiovisual manté un creixement sostingut i constant any rere any

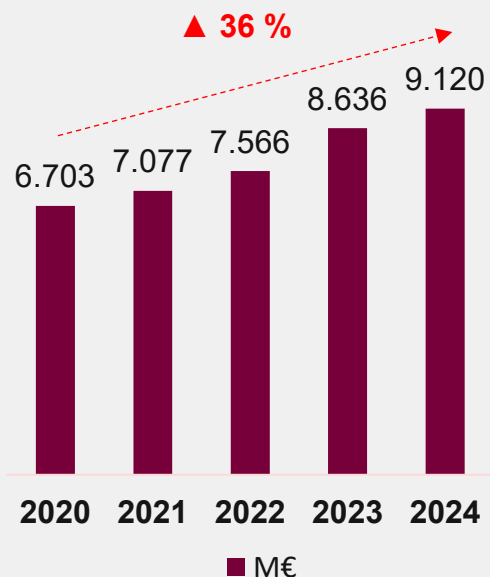
El nombre d'empreses ha crescut a un ritme anual compost (CAGR) del **5,4%**.

**Evolució del nombre d'empreses del sector audiovisual**



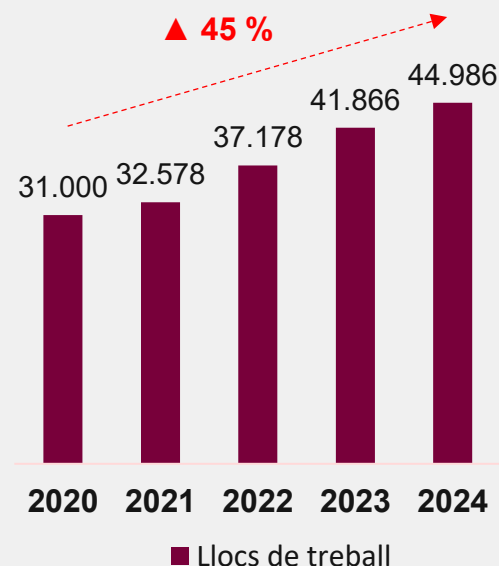
La facturació ha crescut a un ritme anual compost (CAGR) del **8%**.

**Evolució de la facturació del sector audiovisual**



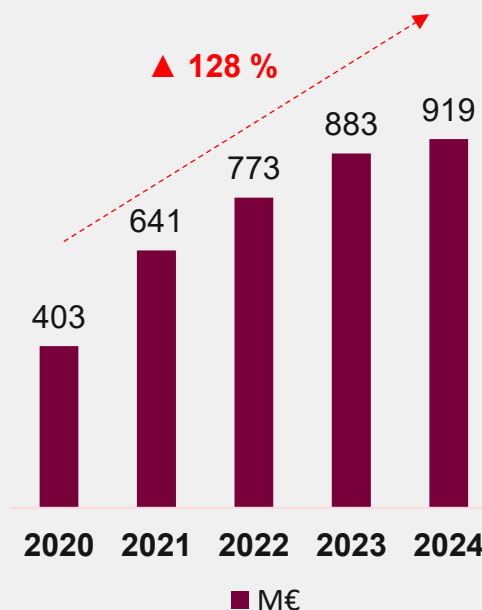
Els llocs de treball han crescut a un ritme anual compost (CAGR) del **9,8%**.

**Evolució dels llocs de treball del sector audiovisual**



L'EBITDA ha crescut a un ritme anual compost (CAGR) del **23%**.

**Evolució de l'EBITDA del sector audiovisual**



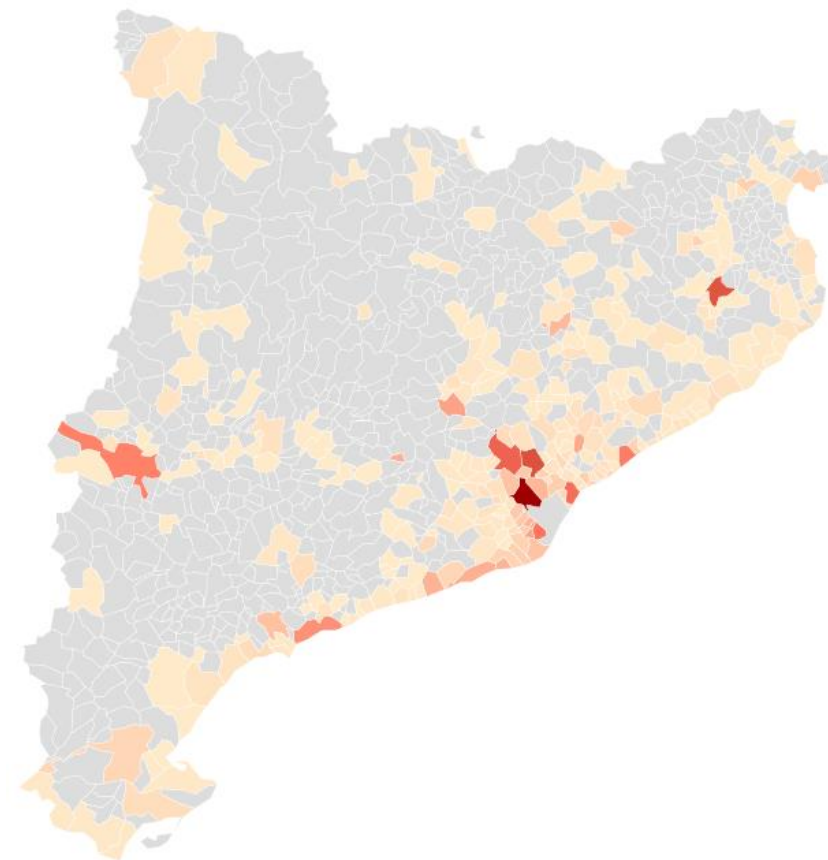
## Un 56,2 % de les empreses es concentren a la ciutat de Barcelona

### Distribució territorial

La província de **Barcelona** és el gran pol audiovisual de Catalunya, amb el 87 % de les empreses

El **Barcelonès (59,2 %)**, el **Vallès Occidental (8,8 %)**, el **Baix Llobregat (6,4 %)** i el **Maresme (3,9 %)** són les comarques amb més empreses relacionades amb el sector audiovisual.

| #  | Ciutat                    | Nombre d'empreses |
|----|---------------------------|-------------------|
| 1  | Barcelona                 | 2.503             |
| 2  | Sant Cugat del Vallès     | 111               |
| 3  | Sabadell                  | 86                |
| 4  | Girona                    | 82                |
| 5  | Terrassa                  | 69                |
| 6  | Badalona                  | 61                |
| 7  | L'Hospitalet de Llobregat | 56                |
| 8  | Mataró                    | 53                |
| 9  | Lleida                    | 51                |
| 10 | Tarragona                 | 44                |
| 11 | Manresa                   | 36                |
| 12 | Cornellà de Llobregat     | 35                |
| 13 | Granollers                | 33                |
| 14 | Igualada                  | 31                |
| 15 | Sitges                    | 30                |
|    | Altres                    | 1.176             |
|    | <b>Total</b>              | <b>4.457</b>      |



## Dimensió de les empreses del sector audiovisual a Catalunya

- El teixit empresarial del sector es caracteritza per una elevada presència de les grans empreses, que representen el 45% del total en el cas de la facturació i el 29% del cas dels treballadors.
- Les baules amb una presència més significativa de grans empreses són les de la distribució per canal, tant en dimensió per facturació com en dimensió per nombre de treballadors.

### Facturació

| Categoria                               | Micro      | Petita     | Mitjana    | Gran       |
|-----------------------------------------|------------|------------|------------|------------|
| Desenvolupament i producció audiovisual | 11%        | 19%        | 22%        | 48%        |
| Difusió de marca                        | 22%        | 24%        | 21%        | 33%        |
| Distribució per canal                   | 7%         | 13%        | 15%        | 65%        |
| <b>TOTAL SECTOR</b>                     | <b>14%</b> | <b>20%</b> | <b>21%</b> | <b>45%</b> |

### Nombre de treballadors

| Categoria                               | Micro      | Petita     | Mitjana    | Gran       |
|-----------------------------------------|------------|------------|------------|------------|
| Desenvolupament i producció audiovisual | 22%        | 24%        | 25%        | 29%        |
| Difusió de marca                        | 36%        | 27%        | 26%        | 12%        |
| Distribució per canal                   | 11%        | 9%         | 14%        | 66%        |
| <b>TOTAL SECTOR</b>                     | <b>25%</b> | <b>22%</b> | <b>23%</b> | <b>29%</b> |

# Algunes de les principals empreses del sector audiovisual a Catalunya

28

## Desenvolupament

### Producció



### Videojocs



### Platós, parcs audiovisuals tecnològics



### Esdeveniments, Integrated Systems



## Producció audiovisual

### Postproducció



### Experiències immersives



### Lloguer de material de muntatges, broadcast i altres serveis auxiliars



### Tecnologia audiovisual



## Difusió de marca

### Publicitat



### Comunicació



## Distribució per canal

### Exhibició - Distribució



### Televisió



### Ràdio - Pòdcast



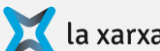
*Nota: Representació parcial per il·lustrar els proveïdors més representatius de la cadena de valor del sector audiovisual a Catalunya.*

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

## Algunes de les principals empreses d'audiovisual per facturació (II)

| Desenvolupament i producció audiovisual |                                                                                     |              |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| 1                                       |    | Tecnologia   |
| 2                                       |    | Tecnologia   |
| 3                                       |    | Producció    |
| 4                                       |    | Videojocs    |
| 5                                       |    | Serveis      |
| 6                                       |    | Videojocs    |
| 7                                       |    | Videojocs    |
| 8                                       |    | Tecnologia   |
| 9                                       |   | Esdeveniment |
| 10                                      |  | Videojocs    |

| Difusió de marca |                                                                                       |             |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 1                |    | Publicitat  |
| 2                |    | Publicitat  |
| 3                |    | Publicitat  |
| 4                |    | Publicitat  |
| 5                |    | Publicitat  |
| 6                |    | Comunicació |
| 7                |    | Publicitat  |
| 8                |    | Publicitat  |
| 9                |   | Publicitat  |
| 10               |  | Publicitat  |

| Distribució per canal |                                                                                       |                       |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 1                     |    | Televisió             |
| 2                     |    | Televisió             |
| 3                     |    | Distribució-exhibició |
| 4                     |    | Distribució-exhibició |
| 5                     |    | Distribució-exhibició |
| 6                     |    | Televisió             |
| 7                     |    | Distribució-exhibició |
| 8                     |    | Ràdio                 |
| 9                     |   | Televisió             |
| 10                    |  | Distribució-exhibició |

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

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

# El principal *hub* d'startups del sud d'Europa

30

Catalunya compta amb més de 2.200 startups

**Barcelona és el 5è millor ecosistema de la UE per crear-hi una startup**

Global Startup Ecosystem Index  
StartupBlink, 2025

**Barcelona és reconeguda com el millor ecosistema d'startups del sud d'Europa**

Startup Ecosystem Awards  
StartupBlink, 2025

Startups relacionades amb el sector audiovisual

**Contingut digital i mitjans de comunicació**



**Adtech**



**Videojocs**

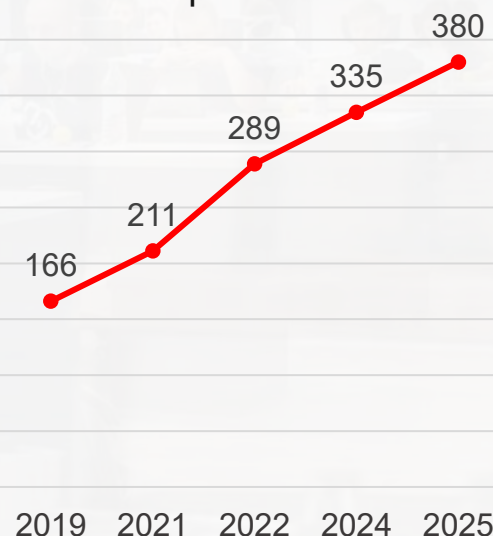


**Musictech**



**380 startups audiovisuals el 2025, més del doble que el 2019**

Evolució del nombre d'startups audiovisuals



**Nota:** Les startups seleccionades tenen com a indústria principal o secundària AdTech, Digital Content & Media, Gaming o MusicTech. Les empreses amb més d'una classificació s'han comptabilitzat només una vegada. **Font:** "Anàlisi de l'ecosistema startup a Barcelona i Catalunya", ACCIÓ, 2025

El sector audiovisual a Catalunya

## 3.2. Desenvolupament i producció audiovisual

# El desenvolupament i la producció lideren l'impuls econòmic i la creació d'ocupació



**1.972**  
Empreses (2025)



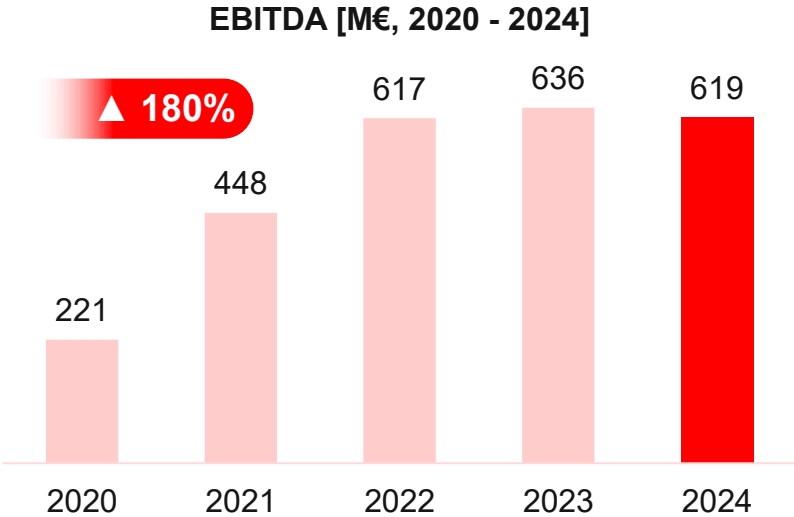
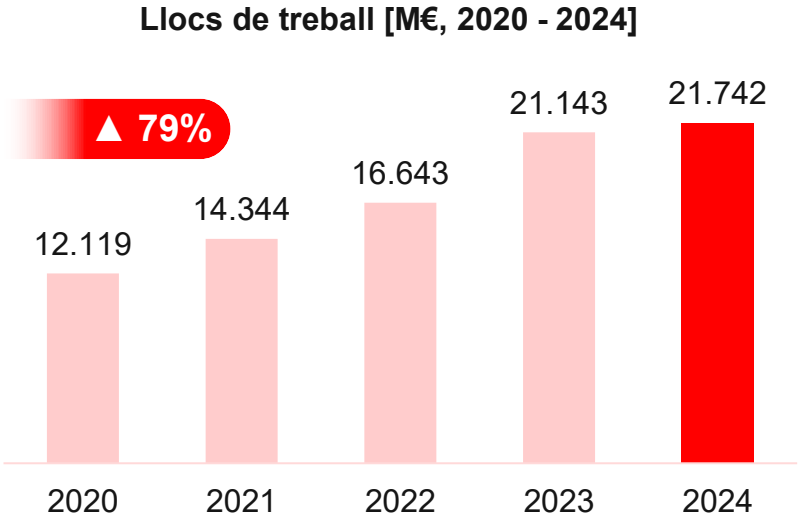
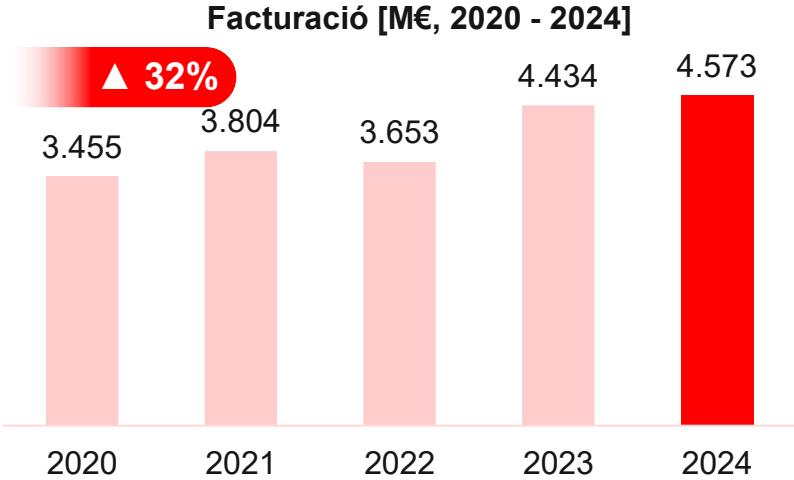
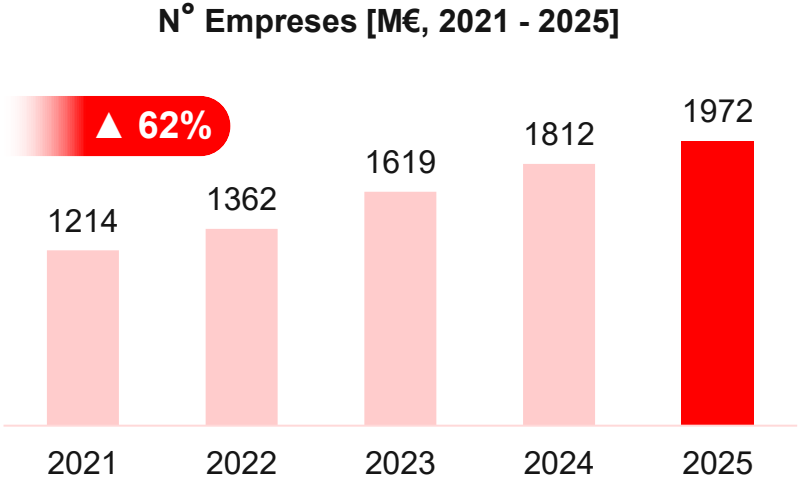
**619 M€**  
EBITDA (2024)



**4.573**  
Facturació (2024)



**21.742**  
Llocs de treball (2024)



# Principals empreses de desenvolupament i producció audiovisual a Catalunya (I)

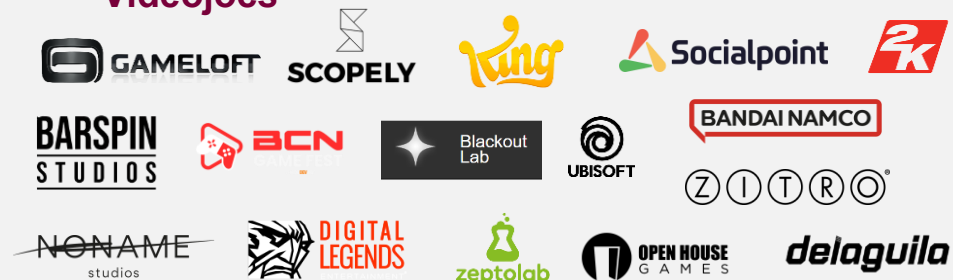
## Producció



## Postproducció



## Videojocs



## Experiències immersives



Producció  
audiovisual

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

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

## Principals empreses de desenvolupament i producció audiovisual a Catalunya (II)

### Platós, parcs audiovisuals tecnològics



### Lloguer de material de muntatges, broadcast i altres serveis auxiliars



Serveis de producció

### Esdeveniments, Integrated Systems



### Tecnologia audiovisual



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

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

# Rànquings de films de producció catalana a les plataformes

35

## TOP FILMS 2024



## TOP FILMS 2025

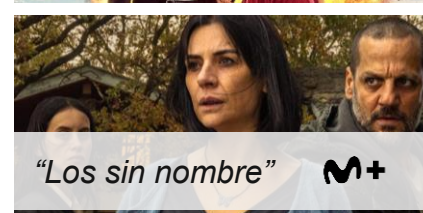
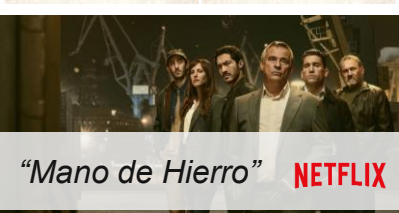
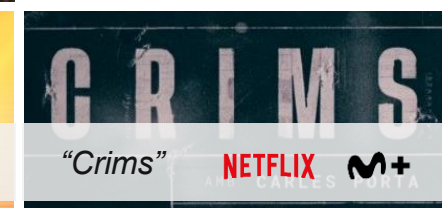
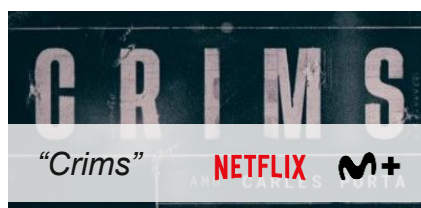
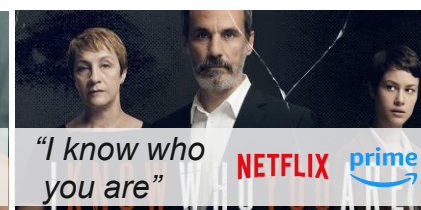
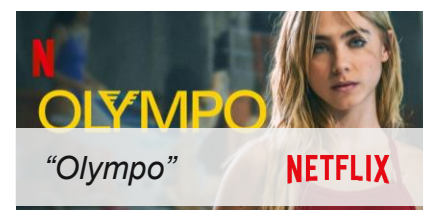
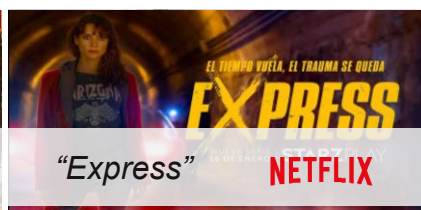


# Rànquings de sèries de producció catalana a les plataformes

36

## TOP SÈRIES 2024

## TOP SÈRIES 2025

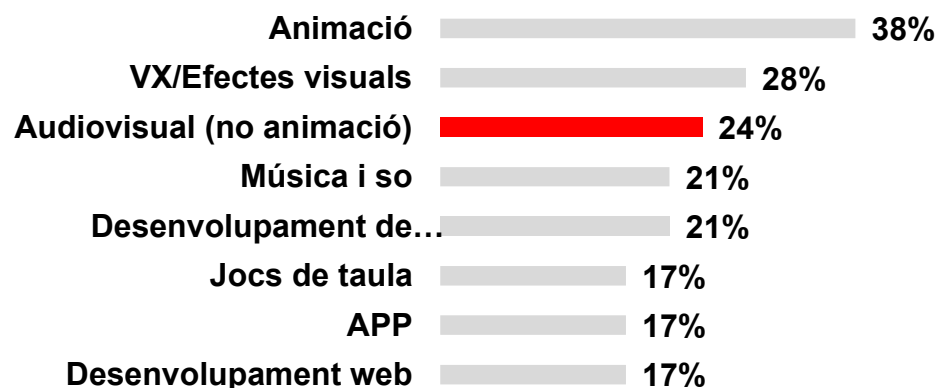


# Producció de videojocs a Catalunya



D'entre les 50 majors empreses per facturació, més de la meitat utilitzen la **IA** per desenvolupar els seus videojocs.

## Activitats dels estudis dels videojocs en altres sectors, 2024 (en percentatge)



- Segons el Llibre Blanc de la indústria catalana del videojoc del 2024, la facturació ha assolit el rècord de **756 M€** (53% de la facturació a tot l'Estat) i l'ocupació ha crescut fins als **5.174 professionals** l'any 2023.



[Accedeix a l'informe complet](#) del sector dels videojocs

## Casos d'èxit i projectes recents a Catalunya



La multinacional nord-americana **Socialpoint** inaugura a Barcelona el seu hub principal per a Europa. El nou centre al 22@ consolida més de 350 llocs de treball i és la primera oficina amb certificació Autism Friendly a Catalunya.

**Desembre 2025**



L'estatunidenca **Scopely** ha inaugurat un nou centre de desenvolupament de **8.500 m²** al 22@, reforçant la seva aposta per Barcelona com a principal hub tecnològic a Europa.

**Juliol 2025**



La multinacional francesa **Gameloft**, celebra un quart de segle col·laborant activament amb el sector català. Amb una facturació de referència, el seu estudi a Barcelona s'ha consolidat com un **pilar fonamental** per a la indústria.



El **BCN Game Fest** (abans Indie Dev Day) es consolida com la fira del videojoc més gran d'Espanya. El festival s'ha unit amb **SAGA** (festival del videojoc amb català) i es celebraran juntament a la **Fira de Barcelona**.



L'empresa **Nomada Studio** és l'estudi català darrere del videojoc **Neva**, que ha guanyat el **premi al joc amb l'impacte social més gran** als **The Game Awards** (Los Angeles).



*Font: ACCIÓ basat en altres sectorials; Catalonia Trade & Investment, 2025; el llibre blanc "La indústria catalana del videojoc, 2024", 2025*

Fem avui l'**empresa** del demà

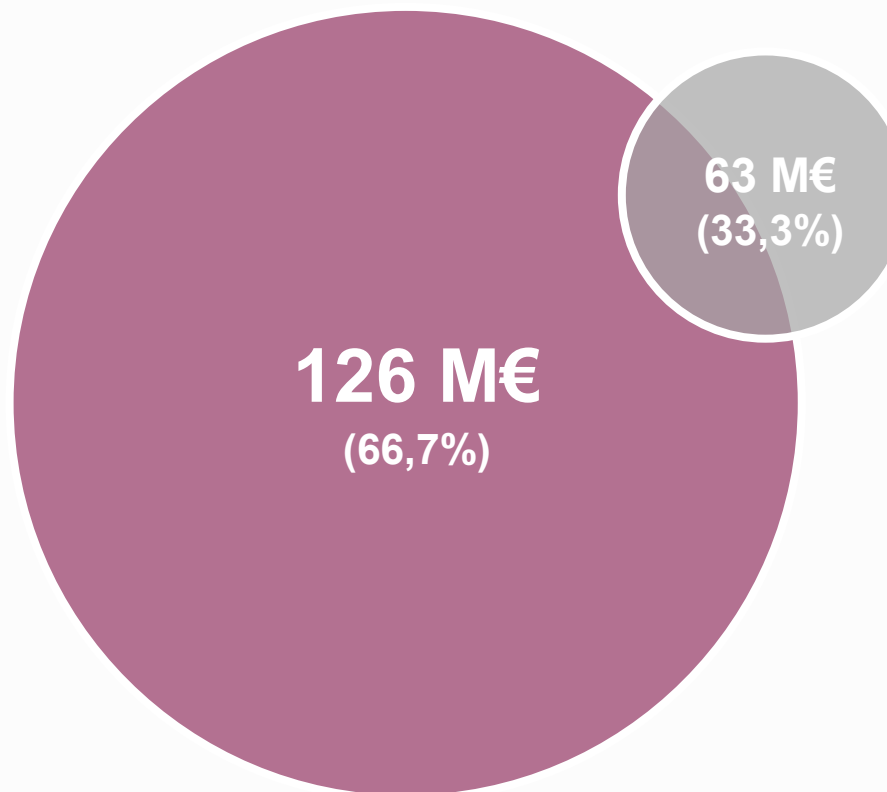
# Consum a Catalunya de Videojocs

## Mercat Digital

- Descàrregues d'APPs (10 M€)
- Micropagaments a mòbils i tauletes (8 M€)
- Descàrregues de PC (23 M€)
- Subscripcions a un joc PC (13 M€)
- Pagaments en jocs gratuïts PC (7 M€)
- Compres en plataformes de consola (49 M€)
- Subscripcions a plataformes (16 M€)

## Mercat Físic

- Botiga física 1a mà (43 M€)
- Botiga física 2a mà (20 M€)



**2023**

- El mercat del videojoc a Catalunya augmenta un **21%** en dos anys, assolint els **189 M€** de facturació.
- El consum digital capta **2 de cada 3 €** de la despesa total, consolidant-se com la via principal d'accés.
- Lluny de desaparèixer, la venda física aporta **63 M€**, mantenint una quota de mercat sòlida. Creix un **54%** respecte el 2021.



## Rànquings de videojocs de producció catalana

1.



**ASPHALT LEGENDS UNITE SUPERCHARGED EDITION – GAMELOFT**



2.



**CURSE OF THE SEA RATS - PETOONS STUDIO**



3.



**KOA AND THE FIVE PIRATES OF MARA - TALPA GAMES**



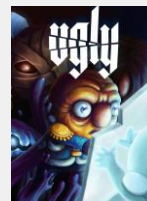
4.



**ENDLING EXTINCTION IS FOREVER - HEROBEAT STUDIOS**



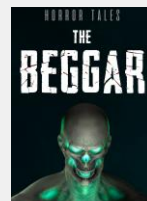
5.



**UGLY - TEAM UGLY**



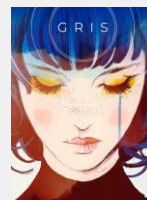
6.



**HORROR TALES THE BEGGAR – CARLOSGAMEDEV**



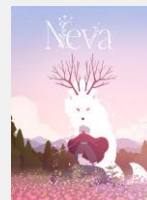
7.



**GRIS - NOMADA STUDIO**



8.



**NEVA - NOMADA STUDIO**

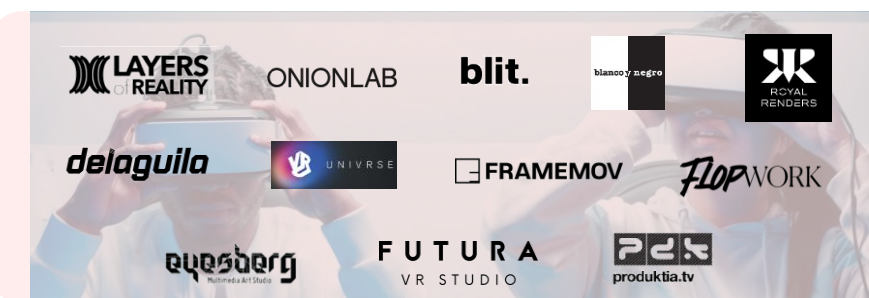


## Les experiències immersives a Catalunya

L'auge de les experiències immersives en l'àmbit audiovisual a l'Estat espanyol estan encapçalades pels **videojocs**, en l'entorn de realitat virtual, i per la **publicitat mòbil**, en l'entorn de la realitat augmentada.



### Empreses catalanes més destacades que ofereixen experiències immersives



## Catalunya, centre de referència en postproducció

La **postproducció a Catalunya** és un dels pilars fonamentals de la **indústria audiovisual**, amb una àmplia oferta de serveis i especialitzacions. La regió sobresurt en àrees com la música, l'àudio i els efectes visuals i especials gràcies a la combinació de talent creatiu i de tecnologia d'última generació.

Actualment hi ha més de **100 empreses** que es dediquen a la **postproducció a Catalunya**, 36 de les quals són sòcies del Clúster Audiovisual de Catalunya

antaviana  
VFX & POSTPRODUCTION

metropolitana

G23

IDEA  
SONORA!

Higgins.  
Post-production

ONLY

MINIMO

Lamppost



El sector audiovisual a Catalunya

## 3.3. Difusió de marca

# La difusió de marca gaudeix d'un creixement estable i una millora significativa dels marges comercials

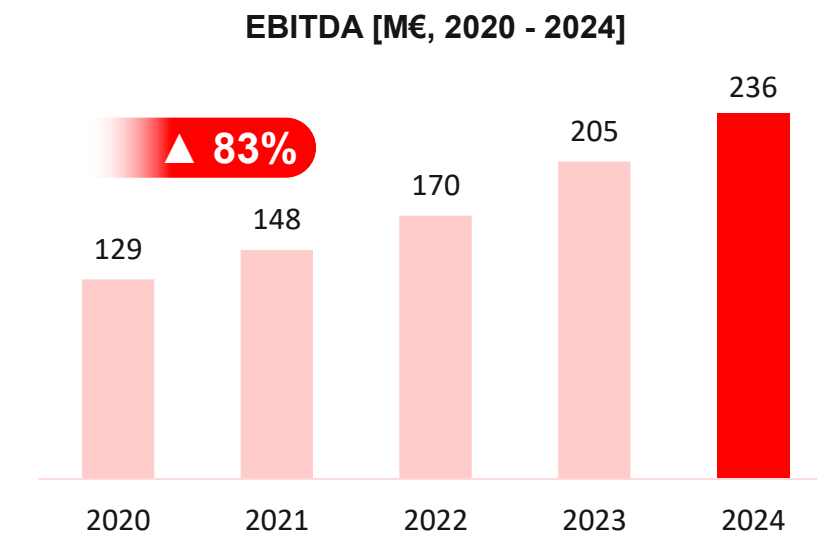
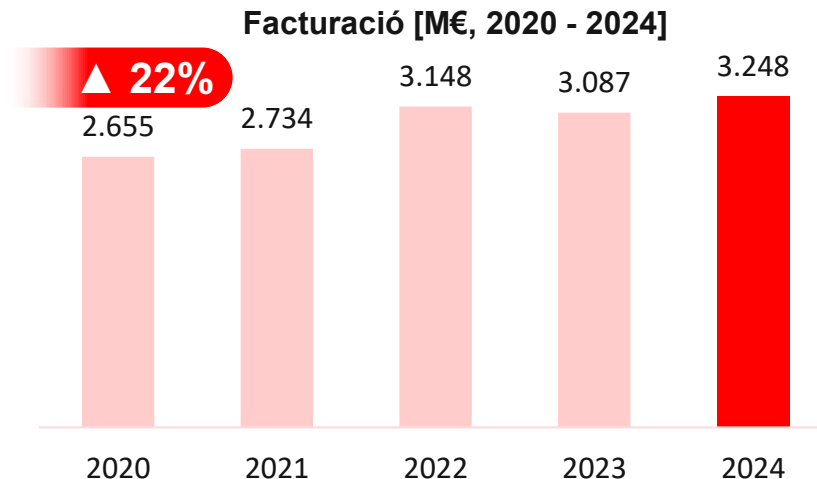
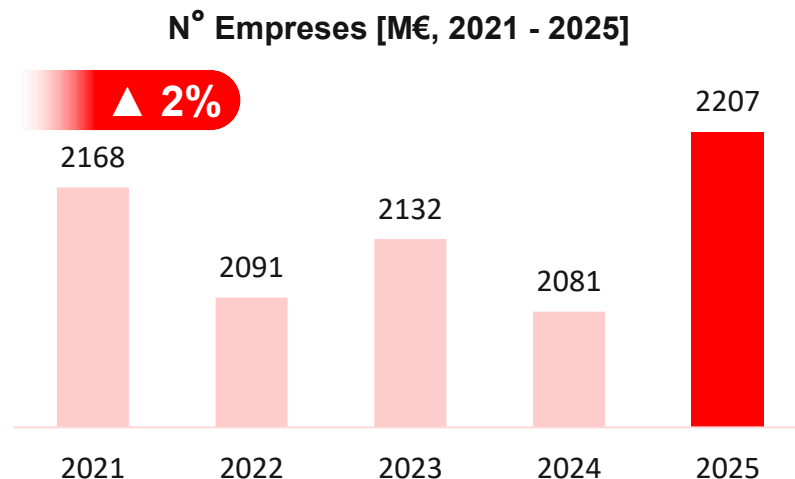
43

 **2.207**  
Empreses (2025)

 **236 M€**  
EBITDA (2024)

 **3.248**  
Facturació (2024)

 **15.945**  
Llocs de treball (2024)



## Principals empreses de difusió de marca a Catalunya

### Comunicació



### Publicitat



Difusió de  
marca



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

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

El sector audiovisual a Catalunya

## 3.4. Distribució per canal

# La distribució per canal incrementa la seva rendibilitat i ocupació

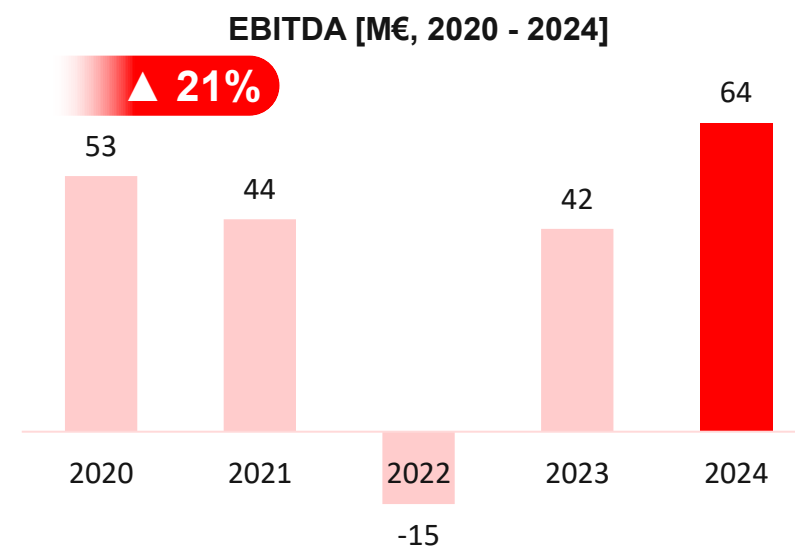
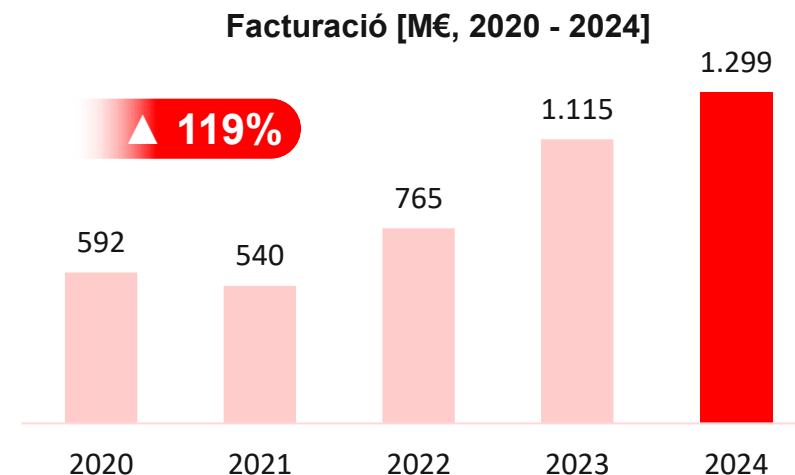
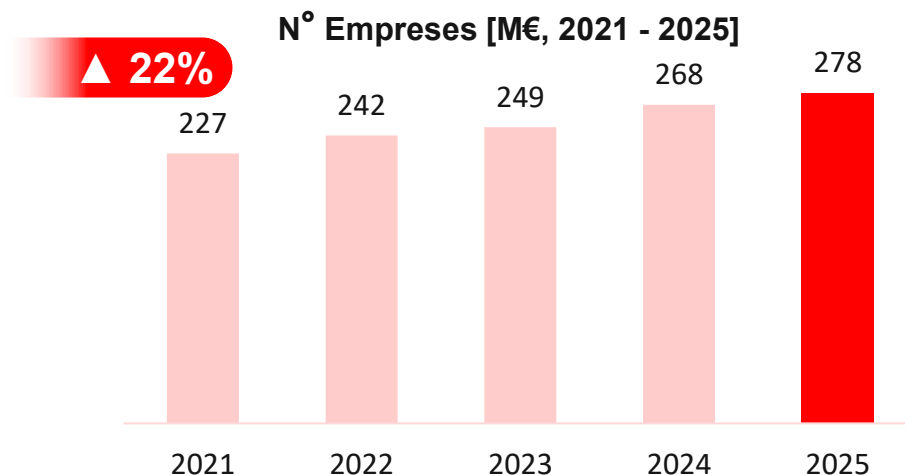
46

 **278**  
Empreses (2025)

 **64 M€**  
EBITDA (2024)

 **1.299**  
Facturació (2024)

 **7.299**  
Llocs de treball (2024)



# Principals empreses de distribució per canal a Catalunya

## Exhibició - Distribució



## Televisió



## Ràdio - Pòdcast



Distribució  
per canal

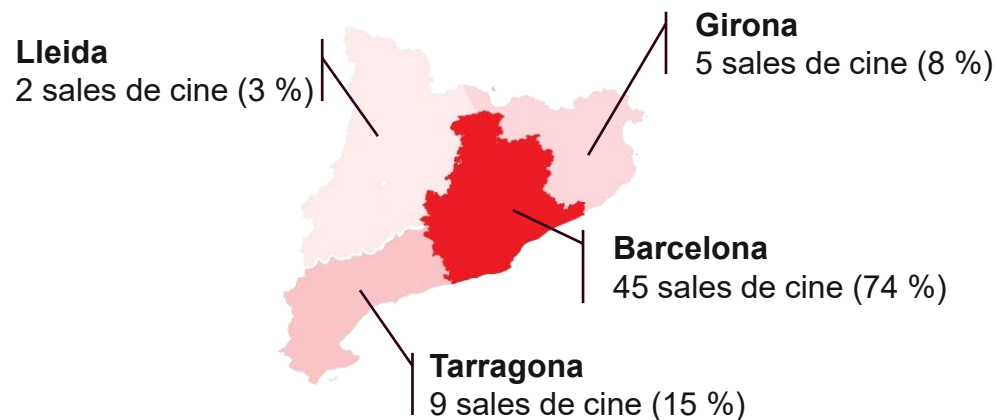


*Nota: Representació parcial amb l'objectiu d'il·lustrar els proveïdors més representatius de la cadena de valor del sector audiovisual a Catalunya.*

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

## Sales de cinema referents a Catalunya

El Gremi de Cinemes de Catalunya compta actualment amb **61 sales de cinema** en funcionament a Catalunya, de les quals el **74 %** estan ubicades a la província de Barcelona.



Les sales de cinema de Catalunya han fet una renovació tecnològica significativa, millorant l'experiència immersiva amb projectors digitals, 3D, 4DX, pantalles LED i butaques reclinables. A més, aquesta transformació contribueix a la sostenibilitat, amb l'eliminació de còpies físiques, el pas a projectors làser i l'ús de fibra òptica i satèl·lit.

## Sales de cinema amb major facturació a Catalunya

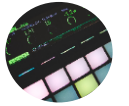


**El Gremi de Cinemes de Catalunya**, constituït l'any 1977, representa les sales de cinema de Catalunya. Actualment, està integrat per 48 empreses, que compten amb 62 cinemes i 482 pantalles.



**El Cinema Catalunya**, situat a Terrassa, inaugurat el 1916. Aquest fet el converteix en un dels establiments cinematogràfics més històrics de Catalunya, amb una trajectòria continuada fins a l'actualitat.

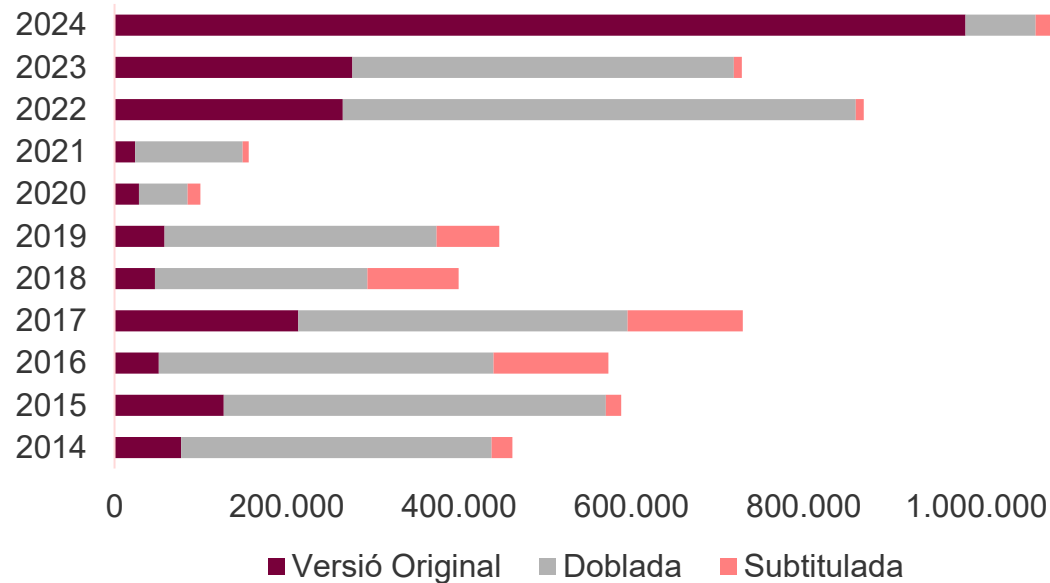




## El cinema català supera el milió d'espectadors el 2024

Amb **1.087.293 espectadors**, el cinema català supera la barrera del milió per primera vegada en 21 anys, assolint la millor xifra des del rècord històric del 2003.

### Espectadors cinema en català 2014-2024



El 2024, **262 pel·lícules** s'han doblat o subtitulat en català.



El Departament de Política Lingüística de la Generalitat de Catalunya atorga ajuts per **promoure l'oferta i el consum** del cinema català. Entre els quals destaquen:



## La gran trobada del cinema català: els Premis Gaudí

L'acte, organitzat per l'Acadèmia del Cinema Català, busca difondre i reconèixer les millors pel·lícules, els millors artistes i els millors tècnics de cada any. La iniciativa, successora dels Premis Barcelona (2002), té l'objectiu de dotar de prestigi els professionals de la indústria i contribuir a la internacionalització del cinema català.

- Les pel·lícules candidates als Premis Gaudí poden optar a un total de **22 categories**.
- Addicionalment, s'atorga el **Premi Gaudí d'Honor – Miquel Porter** per distingir la trajectòria del professional que, a través de la seva obra i del seu compromís, hagi contribuït a enaltir el cinema català.
- Des de la 1a edició dels Premis Gaudí, també s'atorga el **Premi Especial del Públic** a la millor pel·lícula, resultat de la votació del públic general a una de les pel·lícules nominades de les categories Millor Pel·lícula o Millor Pel·lícula en llengua no catalana.



### El guardó, la joia dels Premis

El trofeu, obra dels escultors catalans Montse Ribé i David Martí, està inspirat en un dels espais culturals més emblemàtics de Catalunya, la Pedrera de Barcelona, concretament en els caps dels guerrers que coronen les seves xemeneies.

Originalment de bronze, és equiparat amb guardons com el Goya, el César, el Donatello, el BAFTA, l'Ós de Berlin i l'Oscar.

Els Premis Gaudí contribueixen enormement a l'enaltiment de la indústria cinematogràfica catalana. La gran gala, acompanyada d'activitats entrants, com l'acte de lectura de les nominacions de les categories dels Premis a la Pedrera, o la tradicional "foto de família" amb els nominats, fan dels Premis Gaudí un gran acte històric ple d'emoció i d'expectació.



Font: ACCIÓ a partir de l'Acadèmia del Cinema Català

# Festivals de cinema catalans



51

El Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Sitges, líder dels festivals de Catalunya



*Nota: Representació parcial amb l'objectiu d'il·lustrar els festivals més representatius del sector Audiovisual a Catalunya.*

*Font: ACCIÓ, a partir de l'Institut Català de les Empreses Culturals*

Fem avui l'**empresa** del demà



## El català i les plataformes digitals (OTT)

L'auge dels continguts digitals ha fet imprescindible disposar d'una **xarxa d'espais digitals que donen suport al doblatge i a la subtitulació en català**.

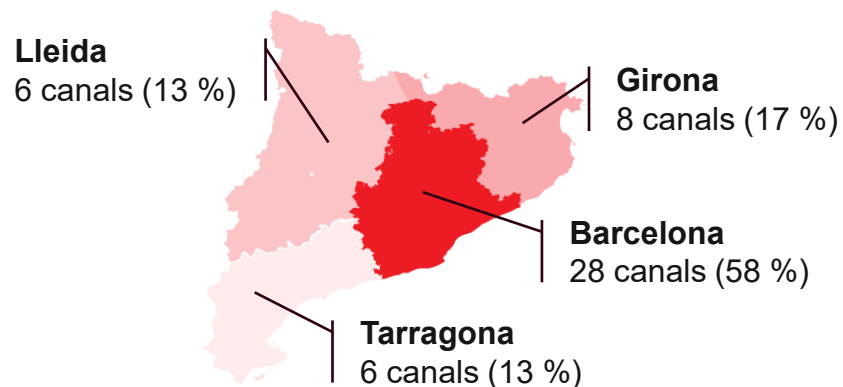
|                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Goita què fan, ara!</b><br> <b>GOITA QUÈ FAN, ARA!</b>                                                 | <b>Goita què fan, ara!</b> ofereix un recull, de manera automàtica, de contingut en català de diferents plataformes: Prime Video, Netflix, Disney+, HBO Max...                                                | <b>Altres plataformes digitals que contribueixen al doblatge i a la subtitulació en llegua catalana són:</b><br><br> |
| <b>Des del sofà</b><br> <b>DESDEL SOFÀ.CAT</b><br><small>La base de dades de streaming en català.</small> | <b>Des del sofà</b> facilita l'accés al contingut en català disponible a les plataformes d' <i>streaming</i> i televisions, donant a conèixer iniciatives que treballen per difondre l'audiovisual en català. |                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Nextus</b><br>                                                                                         | <b>Nextus</b> és una plataforma de documentals en català amb l'objectiu de contribuir a la transformació del model d'aprenentatge, impulsada per DocsBarcelona.                                               |                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Film in Hospital</b><br>                                                                             | <b>Film in Hospital</b> és una plataforma cinematogràfica gratuïta per a infants hospitalitzats, impulsada per Pack Magic i enfocada a centres de salut.                                                      |                                                                                                                                                                                                          |
|                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                          |





# La televisió a Catalunya

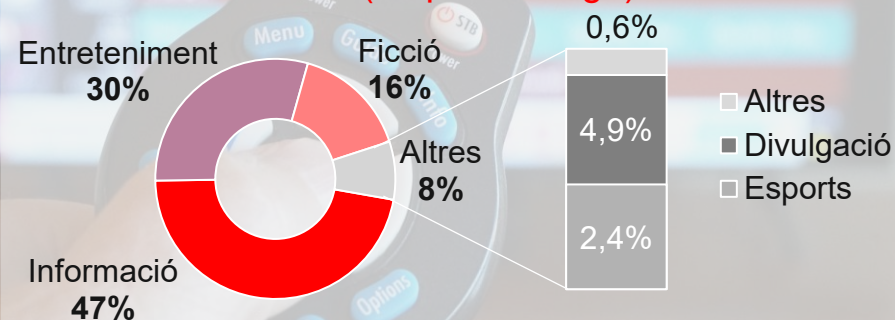
Catalunya disposa de **48 canals televisius**, d'entre els quals el **71 % són privats** i el **94 % locals**.



## 3cat Televisió nacional de Catalunya

La programació lineal de TV3 va mantenir una estructura similar a la de l'any 2023.

### Gènere dels programes de TV3, 2024 (en percentatge)



**Nota:** Representació parcial amb l'objectiu d'il·lustrar els canals televisius més representatius del sector audiovisual a Catalunya. **Font:** ACCIÓ, a partir del Consell de l'Audiovisual de Catalunya

Fem avui l'**empresa** del demà



## La ràdio a Catalunya

Catalunya disposa de **399 emissores** de més de 50 empreses, d'entre les quals el **54 % són públiques** i el **99 % locals**.

### Lleida

61 emissores (15 %)

### Girona

97 emissores (24 %)

### Barcelona

174 emissores (44 %)

### Tarragona

67 emissores (17 %)

Oients **diaris** de ràdio a Catalunya el 2024

3.938 oients

(↑ 2,4 % respecte del 2023)



**69,2 %** l'escolta en català



**2024**

Ràdio per Internet

2.041 oients

(↑ 9,4 % respecte del 2023)

Pòdcast de ràdio

1.466 oients

(↑ 11,4 % respecte del 2023)



Cadenes de ràdio catalanes de ràdio **locals**



Cadenes de ràdio catalanes de ràdio **nacionals**



*Nota:* Representació parcial amb l'objectiu d'il·lustrar les cadenes de ràdio més representatives del sector audiovisual a Catalunya.

*Font:* ACCIÓ, a partir del Consell de l'Audiovisual de Catalunya, l'informe "Sector de la ràdio a Catalunya, resum 2007-2024", 2025 d'ACR i webs de les emissores  
Fem avui l'**empresa** del demà

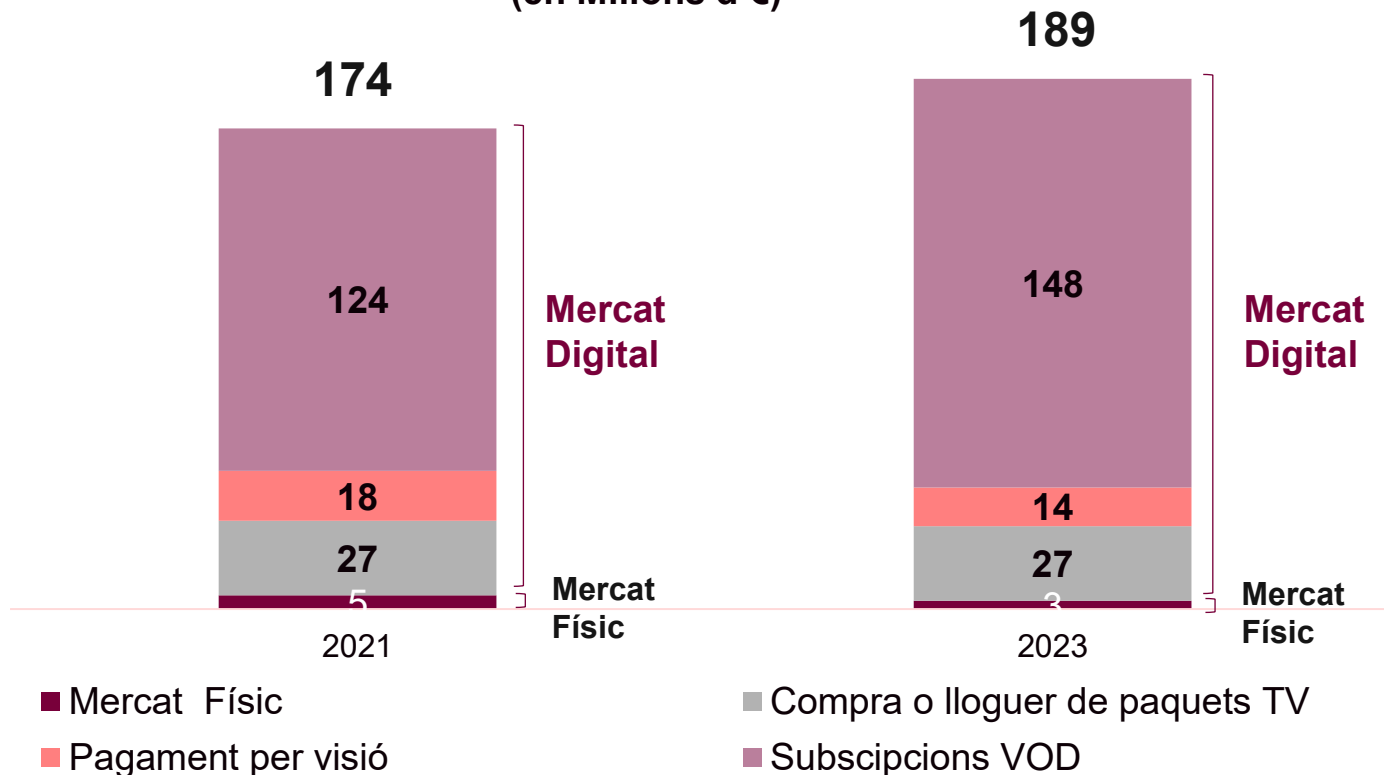
## El 98 % del consum audiovisual de les llars catalanes prové del mercat digital

El mercat digital representa ja el **98%** de tota la despesa audiovisual de les llars catalanes, arribant als **189 M€**. El mercat físic esdevé residual (**3M€**).

El creixement del sector s'explica exclusivament per l'augment de les **subscripcions**, que han passat de 124 M€ a **148 M€** el 2023. Aquest model ja suposa el **77%** de tot el volum de negoci del sector.

La caiguda de la compra i lloguer VOD, d'**11 M€** a **8 M€**, confirma que l'usuari prioritza l'**accés il·limitat al catàleg** per sobre de la propietat.

Evolució del mercat audiovisual a Catalunya  
(en Milions d'€)

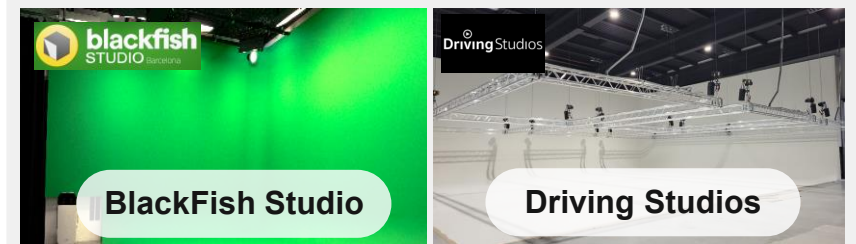
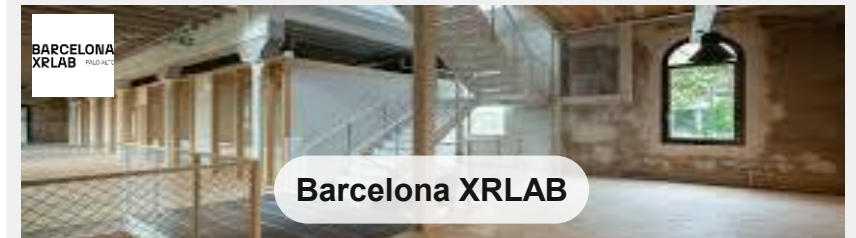
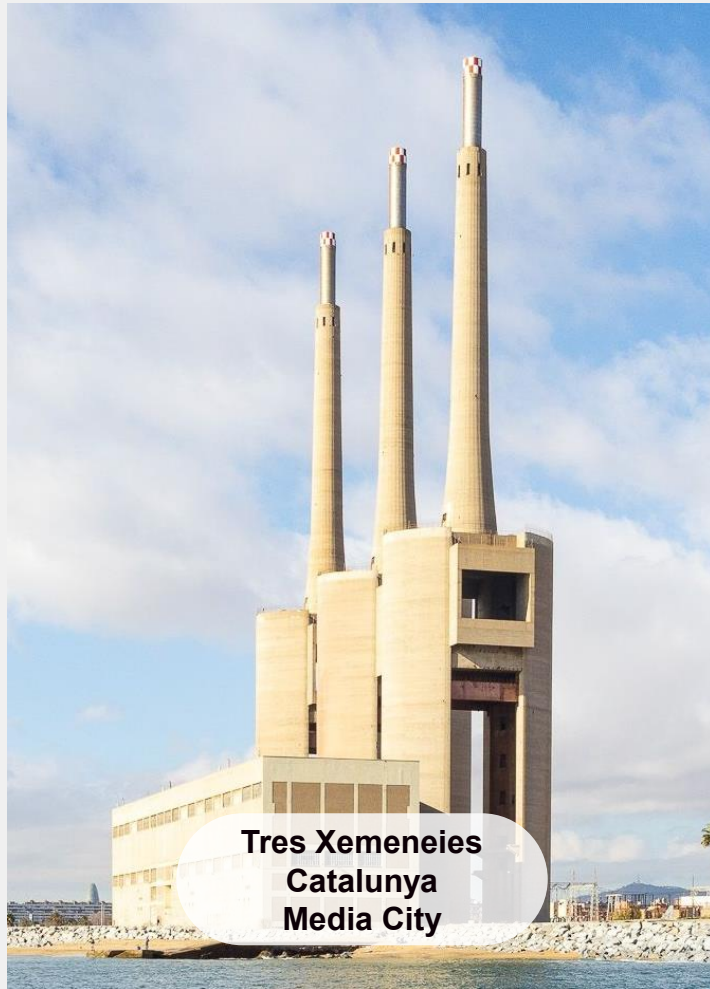


El sector audiovisual a Catalunya

### 3.5. Un *hub* de referència per a la producció audiovisual

# Catalunya com a escenari de referència audiovisual (I)

57



# Catalunya com a escenari de referència audiovisual internacional (II)

58

## Projecte Catalunya Media City



Projecte estratègic impulsat per la **Generalitat de Catalunya** per consolidar un **hub audiovisual, digital i del videojoc**. No és només un plató, és un ecosistema complet que uneix formació, indústria i exhibició.

- El complex de les Tres Xemeneies del Besòs mobilitzarà **32 ha** de sostre total, amb un gran parc de 10 ha, **185.000 m² d'habitatge** i **100.000 m² destinats a activitat econòmica**, on s'ubicarà el **hub** audiovisual.
- La inversió total estimada és de **450 milions d'euros**. El Govern ha activat una partida inicial de **60 M€**, transferits per l'Estat, per arrencar les actuacions clau del **hub** audiovisual, digital i del videojoc a les Tres Xemeneies.

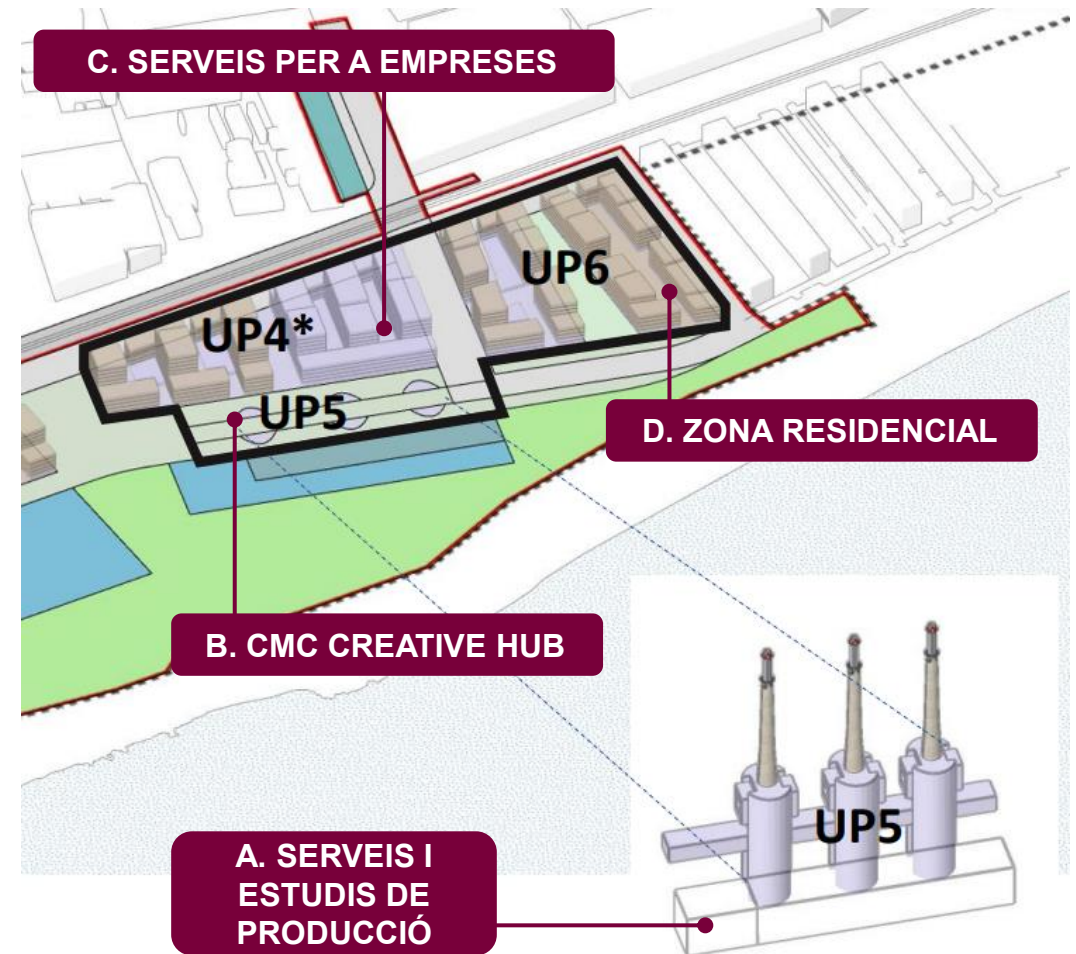
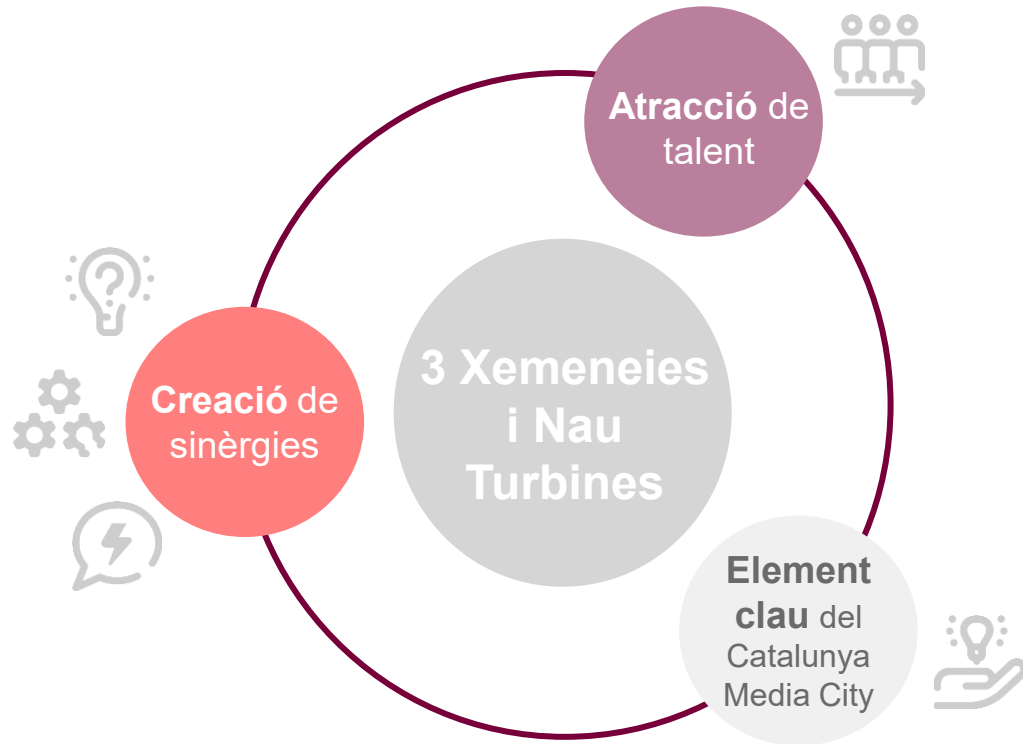
- El Parc Audiovisual de Catalunya és un centre de producció en ple funcionament líder al sud d'Europa. Disposa de 4 platós operatius, *backlots* i serveis auxiliars en un recinte de 50.000 m². Acull rodatges internacionals de cinema i publicitat, i actua com a motor actual de la indústria.
- Inversió de **10 M€**, aprovada per la Generalitat, per construir **dos platós nous** de grans dimensions, de **2.200 m²** i **1.000 m²** aproximadament, per complementar l'oferta del futur **hub** del Besòs.

*Font: ACCIÓ, basat en el Departament de Cultura, 2025*

# Les 3 Xemeneies i la Nau Turbines, el nou epicentre creatiu i tecnològic de l'AMB

59

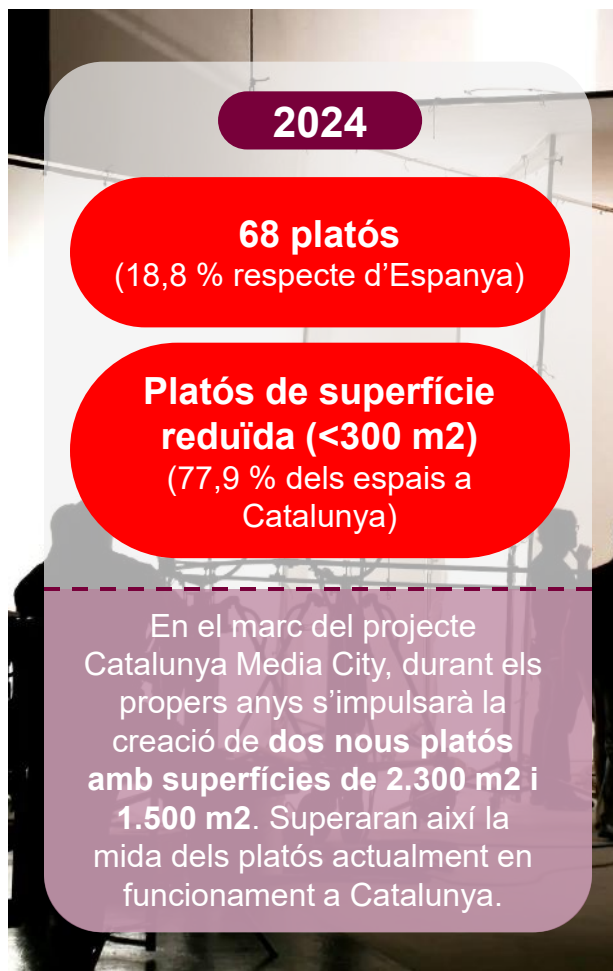
El projecte disposarà d'instal·lacions de primer nivell per a la creació i per a l'experimentació de continguts, laboratoris i estudis, conjuntament integrats amb l'entorn i amb la seva memòria històrica.



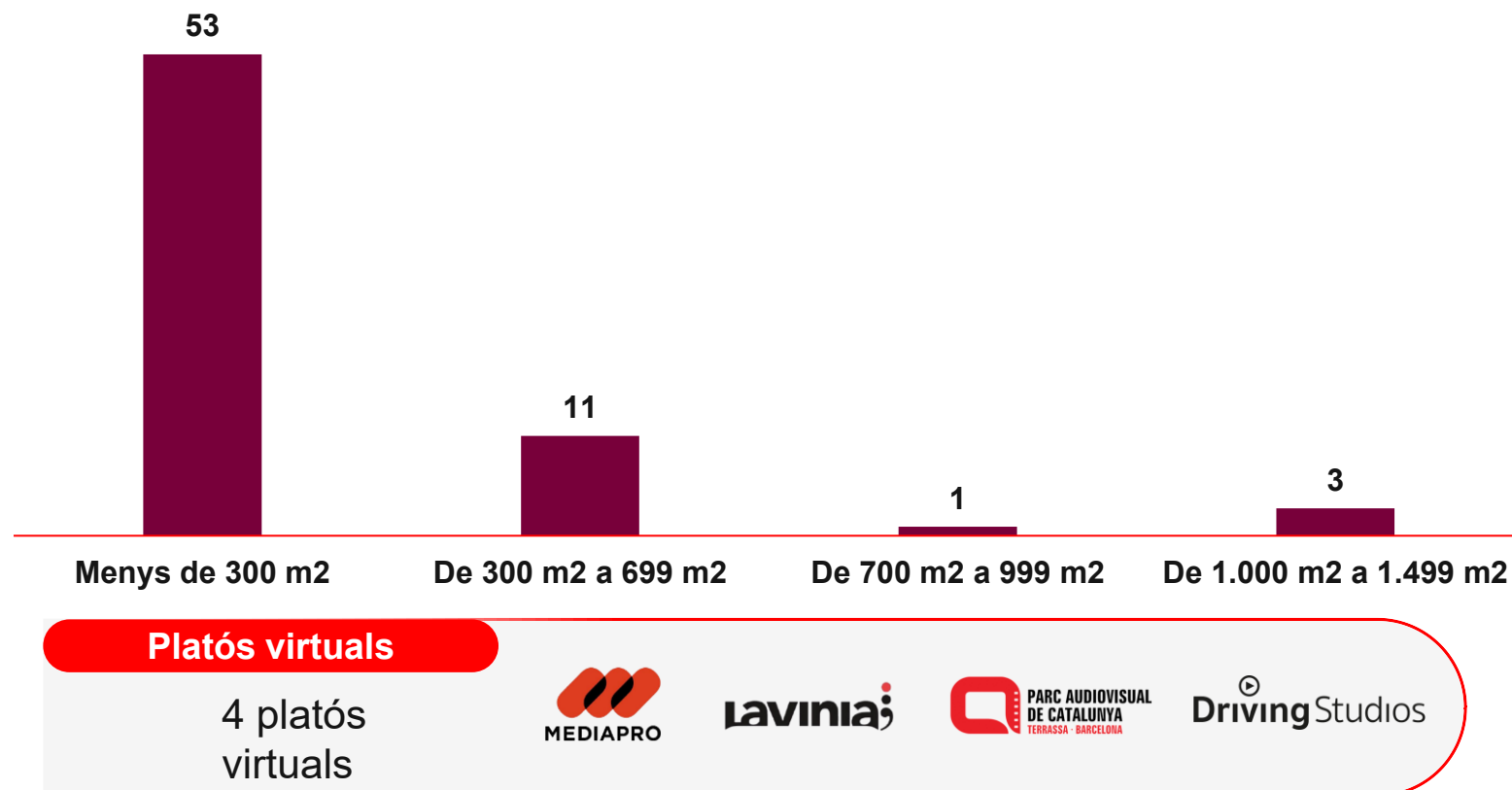
Font: ACCIÓ a partir del Departament de Cultura i del Clúster Audiovisual de Catalunya

Fem avui l'empresa del demà

# Platós i parcs audiovisuals tecnològics a Catalunya



**Nombre de platós de Catalunya segons superfície, 2024**  
(en m<sup>2</sup>)



# Ecosistema català del sector audiovisual (I)

## Administració pública



## Clúster i associacions empresarials i professionals



## Formació

Universitats  
i altres  
centres de  
formació



Formació no  
reglada i  
Formacions  
professionals



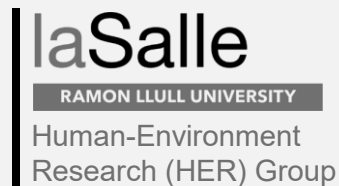
Entitats i  
associacions  
empresarials



## Ecosistema català del sector audiovisual (II)

### Agents de transferència tecnològica TECNIO

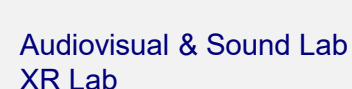
Centres tecnològics i de recerca amb l'acreditació TECNIO que donen suport al sector audiovisual



Centres  
tecnològics  
i de recerca

### Altres centres o entitats tecnològiques i grups de recerca

Centres tecnològics i de recerca que donen suport al sector audiovisual



## Clúster Audiovisual de Catalunya

El **Clúster Audiovisual de Catalunya** compta amb 250 empreses catalanes i actualment es el clúster audiovisual i media més gran d'Europa. Inclou les companyies i les institucions principals, de dimensions variades, que formen part de tota la **cadena de valor** del sector audiovisual, i actua com a **pilar central** de la **indústria audiovisual catalana**.

El seu **objectiu principal** és fer que l'audiovisual sigui un sector estratègic de país a nivell **industrial, econòmic i cultural**. Tot es fa a partir de diferents línies estratègiques com, per exemple, **la dinamització, la internacionalització, les inversions i les infraestructures**, entre altres aspectes.



Actualment, el clúster organitza fins a 100 activitats anuals i lidera projectes clau com la participació estratègica a l'ISE, la Setmana del Talent Audiovisual i l'Observatori Switch. A més, impulsa reptes de futur com la integració de la IA i el desenvolupament del futur Hub Audiovisual de Catalunya



[Accedeix al web](#) del Clúster Audiovisual de Catalunya.



# Institut Català de les Empreses Culturals

64

L'**Institut Català de les Empreses Culturals** és la institució pública del Departament de Cultura que treballa per desenvolupar i consolidar el sector cultural. Dona suport a les empreses de tota la **cadena de valor** de l'audiovisual, les arts escèniques, la música, les arts visuals, el llibre i la cultura digital.

El seu **objectiu principal** és enfortir el teixit empresarial cultural català perquè sigui competitiu, sòlid i sostenible. Treballa per fomentar la **producció**, la distribució i la comercialització de continguts culturals, així com per incentivar el consum i la generació de nous públics.

Actualment, l'ICEC posa a disposició del sector eines de finançament, subvencions i serveis de formació empresarial. A més, lidera la internacionalització del sector mitjançant la marca **Catalan Arts**, que en facilita la presència a fires mundials.



Entitats i  
associacions  
empresarials



 [Accedeix al web](#) de l'Institut Català de les Empreses Culturals.

## Esdeveniments i *Integrated Systems* a Catalunya

Catalunya té un ecosistema madur en l'àmbit de la integració de sistemes

### La integració audiovisual facilita la transmissió efectiva de missatges i transforma la interacció amb l'entorn

La integració audiovisual combina tecnologies (àudio, vídeo, **IA i IoT**) per crear **experiències immersives** i personalitzades. El sector evoluciona des de la simple instal·lació d'equips cap a solucions **sostenibles** que transformen la comunicació i la interacció amb l'usuari.



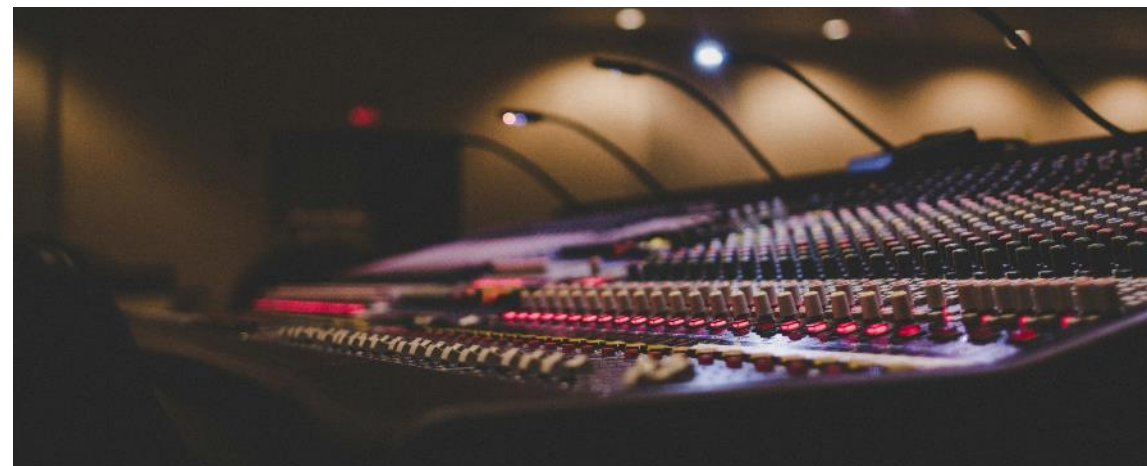
Involucra el disseny, la instal·lació i la gestió de dispositius audiovisuals, i **garanteix que treballin de manera coordinada i automàtica**.



Es busca proporcionar una experiència d'usuari fluïda en què **la tecnologia sigui un facilitador clau de la comunicació**, sigui en esdeveniments, en sales de conferències, en espais educatius o en entorns comercials.



Com a seu de l'ISE, l'esdeveniment més important del món en tecnologia audiovisual i em sistemes integrats, la capital catalana gaudeix d'una **posició excel·lent des de la qual promoure l'ecosistema**.



Selecció d'empreses dedicades a la integració de sistemes audiovisuals:



### EPSON

Treballen amb clients de tot el món per crear **solucions que cobreixen tots els aspectes de l'empresa**, des de la planificació i el disseny fins a la implementació, el manteniment i l'assistència contínua.

# Catalunya s'ha convertit en la nova seu permanent de l'Integrated Systems Europe (ISE), la fira més gran d'AV i sistemes integrats d'Europa

66



“L'ISE es consolida a Barcelona i està disposat a romandre-hi durant molts anys.”

**Michael Blackman**  
Director general  
Integrated Systems Europe (ISE)

El 2026, Barcelona acull per sisena vegada consecutiva l'ISE, la fira audiovisual i de sistemes més gran del món.



**85.351**  
assistents  
(2025)



**1.605**  
expositors  
(2025)



**92.000**  
m<sup>2</sup> ocupats  
(2025)



**25 %** dels visitants  
amb una despesa  
anual en audiovisual  
superior a 1 M€

El Departament d'Empresa i Treball, amb **ACCIÓ**, impulsa la participació de **29 empreses catalanes amb estand a l'ISE el 2026.**



# Lideratge mundial de l'ISE com a plataforma de la indústria AV

L'ISE s'ha consolidat com l'esdeveniment més significatiu del món per a la indústria audiovisual. Més que una fira, actua com a **termòmetre global** on les grans marques adapten els seus calendaris d'R+D per definir a Barcelona les **tendències anuals**.

EXCLUSIVE LABEL

Per maximitzar l'eficiència, el recinte s'organitza en **zones tecnològiques** que cobreixen tota la cadena de valor: des de solucions de Digital Signage, Smart Building i Audio, fins a Producció de Continguts, Educació, Control i Esdeveniments en viu. Aquesta estructura permet als professionals trobar ràpidament els *partners* i solucions en un espai que superarà els **82.000 m²**.

L'experiència integra un programa de formació on **més de 300 experts** comparteixen coneixement clau. A més, connecta la tecnologia amb la realitat mitjançant els **Tech Tours**, visitant instal·lacions reals en espais emblemàtics com la Casa Batlló.

Audio



Energy Management



Pojection Screens



Building management



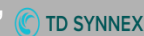
Furniture, Racks,  
Cases & Mounts



Presentation Systems



Cabling, Connectors,  
Signal Management



Home



Rigging & Staging



Commercial



HVAC Control



Security & Access  
Control



Conferencing &  
Collaboration



Image Processing



Show Control



Content Creation &  
Management



Interactive Display



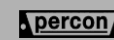
Smart Building



Control Systems



IP & Network  
Distribution



Streaming Media



Digital Cinema



Large-Scale Display



Video Projection  
& Display



Digital Signage



Lighting & Lighting  
Control



VA and Mixed Reality



Education Technology



Media Distribution



Wireless  
Communication



El sector audiovisual a Catalunya

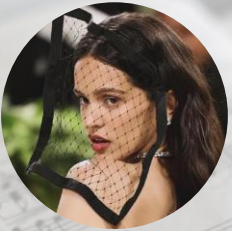
## 3.6. Catalunya, referent internacional en talent i creativitat

## Catalunya, referent internacional en talent i creativitat (I)

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



**Aquests són alguns dels referents catalans més destacats del sector:**

| Actors i actrius                                                                                        | Directors i guionistes                                                                                       | Cantants i compositors                                                                             | Dobladors                                                                                              | Televisió i ràdio                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Úrsula Corberó</p> |  <p>Juan Antonio Bayona</p> |  <p>Rosalía</p> |  <p>Joan Pera</p>   |  <p>Jordi Évole</p>   |
|  <p>Sergi López</p>   |  <p>Jaume Collet-Serra</p> |  <p>Aitana</p> |  <p>Jordi Brau</p> |  <p>Carles Porta</p> |

## Catalunya, referent internacional en talent i creativitat (II)

Dinàmica i vibrant, **Barcelona és reconeguda arreu del món com una ciutat que emana cultura i creativitat**. La capital catalana no només celebra el llegat dels seus grans artistes universals, sinó que també esdevé un espai on la creativitat del futur pren forma.

### 11a ciutat de la UE

en concentració de líders de les indústries creatives

"Global Cities Innovation Index"  
HSE University  
2024

### 11a ciutat de la UE

en llocs de treball creatius i basats en el coneixement

"Cultural and Creative Cities Monitor (XXL)"  
Comissió Europea  
2019 (revisió del 2023)

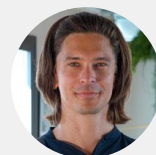
### Barcelona, capital creativa per als líders empresarials



"Barcelona és una ciutat amb una forta atmosfera artística i un excel·lent conjunt de talent en disseny, que ofereix condicions ideals per al desenvolupament del sector dels videojocs."  
**Ou Ya, Head of Strategy and Investment, Lilith Games**



"El nostre nou centre europeu obrirà les portes a l'aprenentatge multicultural en una de les ciutats més creatives d'Europa."  
**Claude Marchand, President i CEO, LCI Education**



"Hem vingut a Barcelona perquè és una ciutat de creativitat i d'inspiració."  
**Tarek Besold, Senior Research Scientist, Sony AI**

### 13a ciutat de la UE

en creació d'ocupació en els sectors creatius

"Cultural and Creative Cities Monitor (XXL)"  
Comissió Europea  
2019 (revisió del 2023)

### 18a ciutat del món

en interacció cultural

*Inclou, entre d'altres, el potencial per marcar tendència i les instal·lacions culturals*

"Global Power City Index"  
The Mori Memorial Foundation  
2025



A més, dues ciutats catalanes formen part de la **Xarxa de Ciutats Creatives de la UNESCO**:

#### Barcelona



Literatura

#### Terrassa



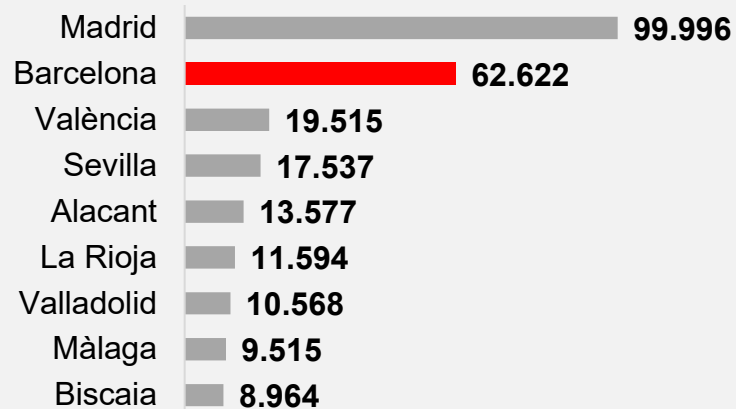
Cinema

## Formació audiovisual a Catalunya

### Centres universitaris catalans que imparteixen formació relacionada amb el sector audiovisual



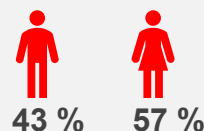
### Matriculats en màsters i graus en els darrers 5 anys (top 10 comunitats autònomes, curs 2020-21 a 2024-25)



**Nota:** Nombre d'estudiants de formacions universitàries relacionades amb l'audiovisual. **Font:** Ministeri de Ciència, Innovació i Universitats

### Curs 2024-2025 a Catalunya

Del total d'estudiants matriculats a nivell estatal en màsters i graus relacionats amb el sector audiovisual, un **21 %** estudia a Catalunya. Segons gènere, la distribució dels **estudiants catalans** és:



Del total de **persones matriculades a l'Estat** en màsters i graus relacionats amb el sector audiovisual, el **58 %** són dones.

### Formació i talent

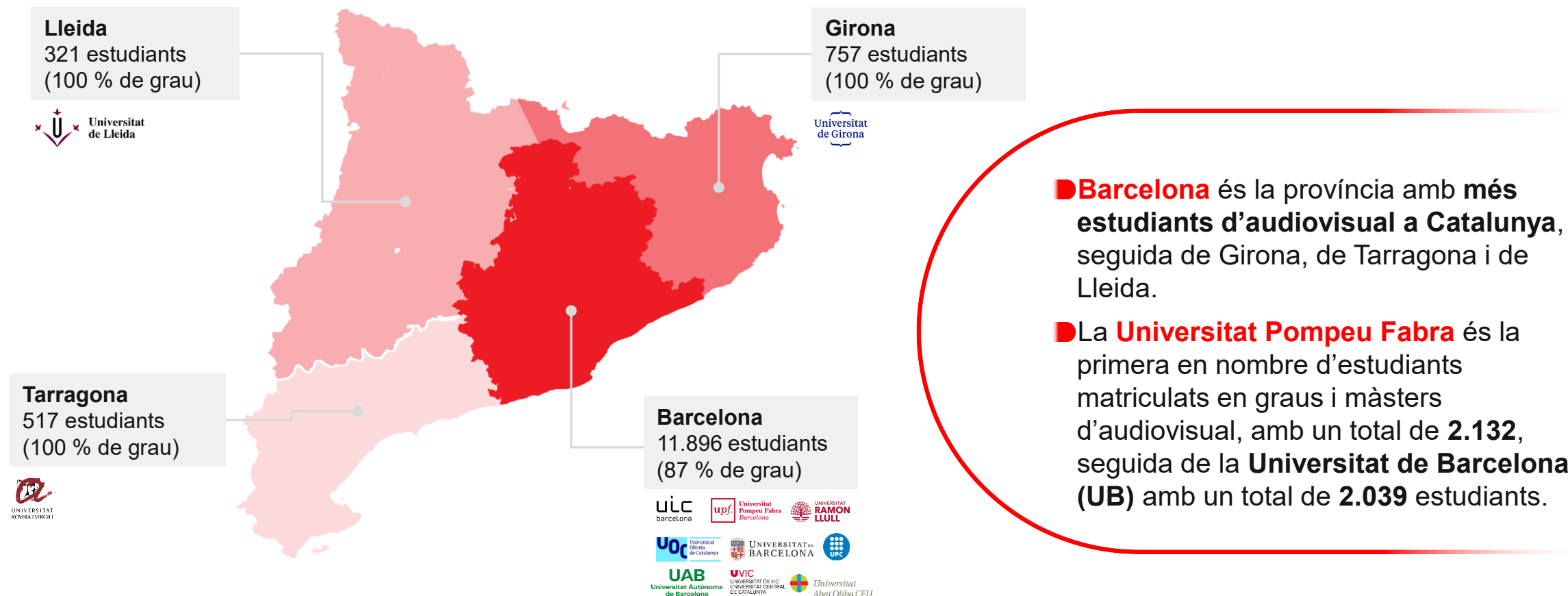


**13.491 persones matriculades** en màsters i graus relacionats amb el sector audiovisual a Catalunya, el **21 % estatal** (curs 2024-2025)

Fem avui l'**empresa** del demà

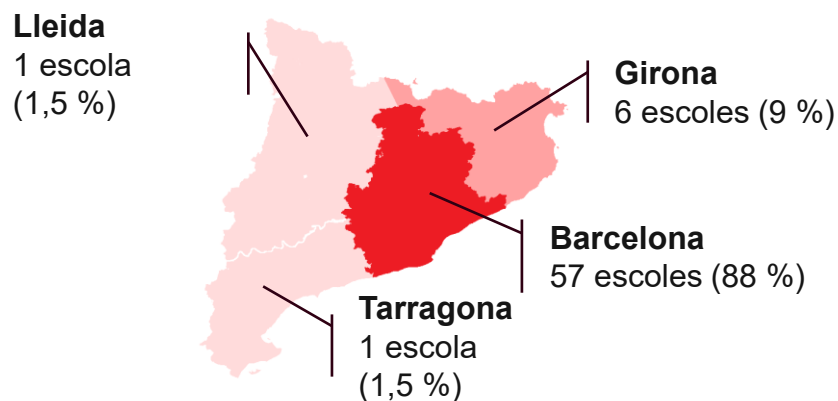
# La major part dels estudiants d'audiovisuals a Catalunya es concentren a la província de Barcelona

Matriculats en audiovisuals a Catalunya per províncies, 2024-2025



## Escoles relacionades amb el sector audiovisual

Segons l'Institut Català de les Empreses Culturals, actualment hi ha **65 escoles** vinculades amb el món audiovisual a Catalunya, de les quals el **89 % estan ubicades a la província de Barcelona**.



### Escoles catalanes relacionades amb l'àmbit audiovisual



**Bande à Part  
Barcelona  
(Barcelona)**

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



**Escola d'Art  
de Vic  
Vic (Barcelona)**

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



**LCI Barcelona  
Barcelona  
(Barcelona)**

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



**Pepe School Land  
Barcelona (Barcelona)**

PepeSCHOOLland

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

## Prestigiosos rànquings internacionals reconeixen Barcelona com a pol d'atracció de talent digital d'arreu del món...

Barcelona gaudeix d'una alta qualitat de vida, així com d'un ampli ecosistema digital i d'una gran disponibilitat de talent digital.

7a

ciutat més estimada del món gràcies a la seva **vitalitat cultural, gastronòmica i nocturna** i 4a de la UE

*World's Best Cities Report (Lovability), Resonance, 2026*

8a

ciutat del món **més atractiva per treballar a l'estranger** i 3a de la UE

*Decoding Global Talent, Boston Consulting Group, 2024*

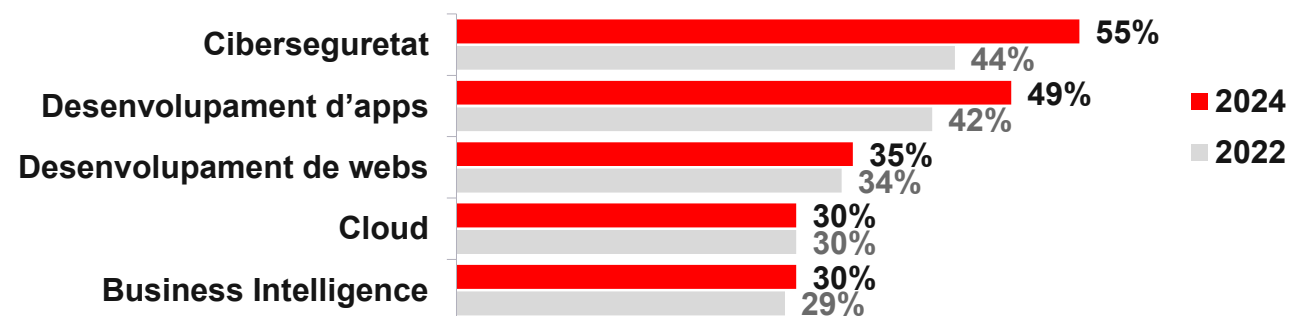
10a

ciutat del món en **atracció de talent, turisme i inversió** i 5a de la UE

*World's Best Cities Report, Resonance, 2026*

... que atrau professionals internacionals de tota l'experiència digital

### Especialitats digitals que atrauen talent digital estranger a Barcelona (en percentatge)



Actualment, **Barcelona** compta amb més de **120.000 professionals digitals**, dels quals 42.000 provenen de fora de la ciutat. Es posiciona com a referent europeu amb un 31,6% de dones al sector.

La **ciberseguretat** (55 %) i el desenvolupament d'aplicacions (49 %) són les especialitats que atrauen més talent digital a Barcelona.

Les ciutats que més talent exporten a **Barcelona** són **Londres (12 %)** i **Lisboa (6 %)**, seguides de Madrid (4 %), Buenos Aires (3 %) i São Paulo (3 %).

# Grans empreses internacionals trien Barcelona per a la disponibilitat de talent (I)

El talent internacional i local en un lloc ideal per a la vida i per al treball



«Per què una empresa ha de venir a Barcelona? Per crear un videojoc AAA d'alta qualitat necessites un talent potent, i el pots trobar aquí mateix, a Barcelona».

**Javier Capel**, *studio manager* d'Ubisoft Barcelona

Barcelona com a destinació



«Barcelona és la destinació més important per a les grans empreses internacionals que vulguin crear *hubs* tecnològics i digitals».

**Miquel Martí**, CEO de Tech Barcelona

Barcelona, prioritat a Europa



«Vam mirar els recintes firals, els hotels, el talent i l'ecosistema empresarial de ciutats de tota Europa, i vam escollir Barcelona». Compta amb un atractiu i amb una reputació que la precedeixen, a més d'elements destacats com el port, les infraestructures, el recolzament al sector o les inversions a la ciutat.

**Mike Blackman**, director executiu de l'ISE



## Grans empreses internacionals trien Barcelona per la disponibilitat de talent (II)

### Sony AI anuncia el seu nou centre a Barcelona

**Sony AI**

Sony AI, una divisió de l'empresa japonesa Sony Research, ha escollit Barcelona per establir un nou *hub* dedicat al desenvolupament de solucions d'intel·ligència artificial per al descobriment científic i per a projectes innovadors.

El responsable de Sony AI a Barcelona, Tarek Besold, assegura que **“Sony AI està compromès a convertir-se en una part fonamental de l'ecosistema tecnològic català.”** Recalca que Catalunya destaca per la seva connectivitat, pel seu ecosistema tecnològic i per l'excel·lent accés al talent, factor al qual se li atribueix una gran importància.

El suport d'ACCIÓ – Catalonia Trade & Investment ha estat decisiu per facilitar l'establiment de Sony AI a Barcelona, una ciutat que encaixa amb els seus valors i amb els seus objectius. També ajuda a reforçar la seva connexió amb l'ecosistema local, tot consolidant la regió com un pol per a projectes en intel·ligència artificial.

### BIG C obrirà a Barcelona el centre d'eSports més gran del sud d'Europa



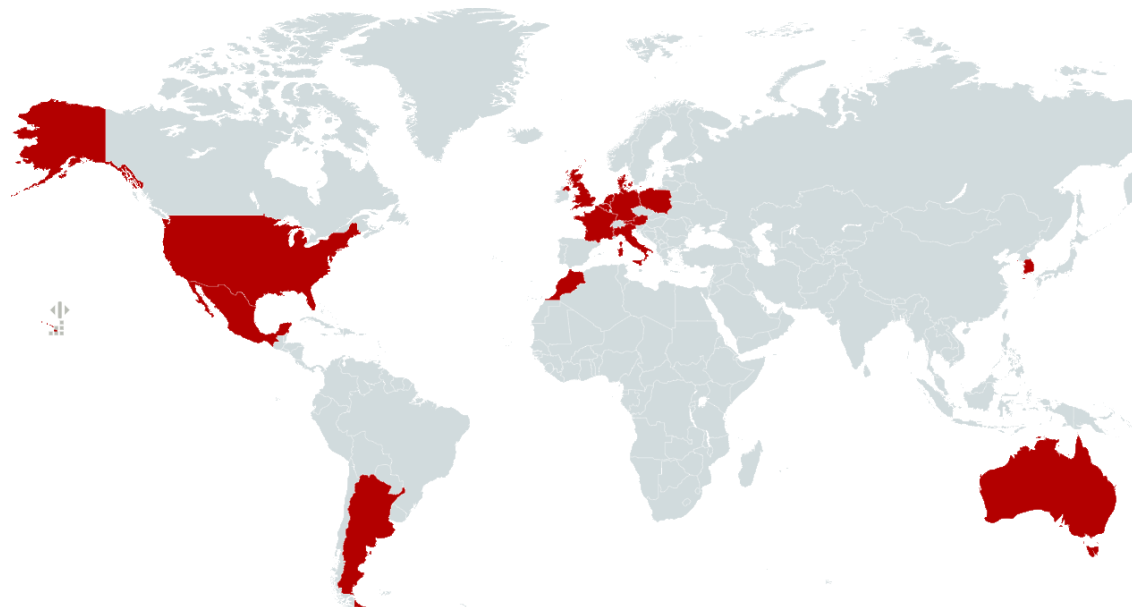
Es tracta de l'ampliació del projecte de BIG C Barcelona, un centre d'alt rendiment en l'àmbit de l'entreteniment digital situat al 22@, que ampliarà les seves instal·lacions fins a un espai de més de 7.000 m2 de superfície.

El projecte ha comptat amb el suport del Govern, mitjançant ACCIÓ, de l'agència per a la competitivitat de l'empresa del Departament d'Empresa i Treball, i amb el de l'Ajuntament de Barcelona des de la direcció de Promoció de Ciutat, i mitjançant Barcelona Activa.

El fundador i CEO de BIG C, Jean-Sébastien Ventura, assegura que: **“els videojocs són una de les indústries més potents del món, motor de transformació econòmica”** i que, amb aquest projecte d'ampliació, **“Barcelona ara sí que disposarà d'un centre d'atenció internacional d'innovació i de nous formats en una ubicació tan emblemàtica com el 22@”**. Per Ventura, **“és una oportunitat per a l'alta competició i, sobretot, per motivar la formació de nens i de nenes, adolescents i joves en l'apassionant món del videojoc i dels eSports.”**

# Oportunitats de negoci internacional per a l'empresa catalana del sector audiovisual

Món



S'ha identificat un total de **15 països** amb oportunitats de negoci per a l'empresa catalana en el sector audiovisual.

 [Accedeix al recomanador](#) d'oportunitats internacionals d'ACCIÓ

|                                                                                       |               |                                                                                       |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
|    | EUA           |    | Mèxic     |
| Califòrnia és el centre mundial de l'audiovisual                                      |               |    | Dinamarca |
|    | Alemanya      |    | Polònia   |
|    | Regne Unit    |    | Austràlia |
|    | França        |    | Bèlgica   |
|    | Països Baixos |    | Àustria   |
|  | Corea del Sud |  | Marroc    |
|  | Itàlia        |  | Argentina |

Font: ACCIÓ, a partir del mapa global d'oportunitats de negoci internacionals 2025

Fem avui l'**empresa** del demà

El sector audiovisual a Catalunya

## 4. Les 10 tendències tecnològiques del sector audiovisual

# Les 10 tendències tecnològiques que estan redefinint el sector audiovisual el 2026 (I)

79



La convergència entre l'**audiovisual** i les **TIC**



L'audiovisual i el **broadcast**: un futur compartit



L'ascens imparable de l'**economia de l'experiència**



Les **pràctiques sostenibles** guanyen rellevància



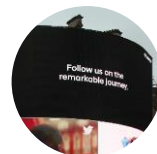
L'expansió de les **tecnologies** i de les **instal·lacions immersives**



L'era de la **IA**, la **RV** i la **RA**



La **integració de la IA** i de la **IoT** està transformant la senyalització digital del comerç minorista



Senyalització digital **interactiva i immersiva**: cap a una nova era de participació



La revolució de la **robòtica** al sector audiovisual



L'audiovisual permetrà desbloquejar tot el potencial dels **espais intel·ligents**

*Font: ISE i premsa*

# Les 10 tendències tecnològiques que estan redefinint el sector audiovisual el 2026 (II)

80

1

## La convergència entre l'audiovisual i les TIC



- La confluència entre l'audiovisual i les TIC ha donat lloc a una nova era de comunicació caracteritzada per **la transmissió ininterrompuda, la compartició de dades en temps real i la creació d'ecosistemes interconnectats** que faciliten l'escalabilitat, la flexibilitat i la seguretat.
- Amb els sistemes audiovisuals interconnectats, n'augmenta la vulnerabilitat davant les amenaces cibernètiques.

2

## L'audiovisual i el *broadcast*: un futur compartit



- La demanda d'aplicacions de *broadcast* en els projectes audiovisuals **creix de manera significativa i contribueix a difuminar les fronteres entre ambdós mercats**, impulsada per factors com l'evolució tecnològica i els canvis en els hàbits de consum de mitjans.
- Així doncs, els mitjans tradicionals obren pas a l'ús d'aquestes aplicacions en entorns educatius, hostalers o empresarials, entre d'altres.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències

### Eurovision Song Contest 2025

Maig del 2025

L'Eurovision Song Contest 2025 **ha portat l'audiovisual tradicional al seu màxim nivell tecnològic**. S'hi han utilitzat nombroses eines TIC, entre les quals destaquen el sistema de votació electrònica reforçat amb IA, l'intercanvi de senyal internacional mitjançant satèl·lit, fibra òptica i SRT, el control digital de llums, so i pantalles LED, i l'ús de plataformes en línia que permeten la interacció i la difusió del contingut.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències

### Assemblea Nacional de Corea del Sud

Agost del 2025

L'Assemblea Nacional de Corea del Sud necessitava un **sistema audiovisual capaç de donar suport a reunions híbrides, oferir transcripció en temps real i brindar un control intuïtiu**, sense comprometre la qualitat ni la fiabilitat de l'àudio. Avui, un sistema completament integrat ofereix un rendiment excepcional, una gestió simplificada i un àudio cristal·lí, fins i tot en escenaris d'alta demanda.

Font: ISE i premsa

# Les 10 tendències tecnològiques que estan redefinint el sector audiovisual el 2026 (III)

81

3

L'ascens imparable de l'economia de l'experiència



- L'economia de l'experiència continua creixent de manera sostinguda, **impulsada i reforçada per les tecnologies audiovisuals d'avantguarda**.
- Aquestes tecnologies proporcionen les eines necessàries per crear entorns multisensorials i enriquir les interaccions amb els consumidors, i esdevenen un motor essencial per transformar simples productes en experiències úniques.

4

Les pràctiques sostenibles guanyen rellevància



- La incorporació de pràctiques sostenibles en la producció audiovisual s'ha consolidat com a element clau per a fabricants, integradors i usuaris.
- Representa una **oportunitat per desenvolupar tecnologies respectuoses amb el medi ambient, sistemes energèticament eficients i processos de producció més sostenibles** que permetin reduir l'impacte ambiental dels productes audiovisuals.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències  
**LUMINISCENCE a la Basílica de Santa Maria del Pi**

**Octubre del 2025**

Catalunya és puntera a posar l'art i la tecnologia al servei del patrimoni, i l'experiència LUMINISCENCE a la Basílica de Santa Maria del Pi n'és un bon exemple. Es tracta d'un espectacle immersiu de 360 graus en què **la història, el video mapping i la música s'uneixen per revelar el passat d'aquest tresor cultural**. Aquesta fusió de música en viu i arquitectura transforma l'escolta en una experiència sensorial única.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències  
**Frankenstein, de Guillermo del Toro**

**Setembre del 2025**

Frankenstein va ser premiada al Festival Internacional de Cinema de Toronto amb el Trailblazer Award for Sustainable Production, que reconeix contribucions destacades a la reducció de l'impacte ambiental de les produccions cinematogràfiques. Entre els seus assoliments en sostenibilitat, el rodatge **va destacar per reduir l'ús de combustibles fòssils, emprar vehicles elèctrics i híbrids i reciclar materials**.

*Font: ISE i premsa*

# Les 10 tendències tecnològiques que estan redefinint el sector audiovisual el 2026 (IV)

82

5

L'expansió de les tecnologies i de les instal·lacions immersives



- S'està produint un desenvolupament de les tecnologies i les instal·lacions immersives que pot **incrementar la implicació del públic, generar experiències interactives i oferir opcions de participació virtual**.
- Aquestes solucions audiovisuals tenen aplicació en diversos contextos, com ara els espais recreatius, culturals, d'exposició o comercials.

6

L'era de la IA, la RV i la RA



- La IA està **millorant la personalització de continguts, optimitzant les estratègies comercials, automatitzant fluxos de treball i perfeccionant l'anàlisi de dades** per permetre prendre decisions més encertades i augmentar la implicació del públic.
- La RV i la RA també estan redefinint la interacció amb els continguts i ofereixen **experiències immersives a través de dispositius com cascos i apps**.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències

## Projecte ARS GRÀCIA d'ARTIFICIA

**Desembre del 2025**

El projecte ARS GRÀCIA proposa, durant tres mesos, una instal·lació interactiva sonora i visual per enriquir l'experiència de viatge al passadís del metro de Passeig de Gràcia. Es basa en una **IA que genera música i vídeo en temps real a partir de la presència i les interaccions dels usuaris** al llarg d'un tram del transbordament, creant un ambient audiovisual agradable i en constant transformació.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències

## NBA Tabletop

**Febrer del 2025**

La NBA ha revolucionat l'experiència esportiva amb la seva nova aplicació per a Apple Vision Pro. Un dels elements més innovadors és la funció Tabletop, que **projecta una pista 3D interactiva dins del teu espai físic i permet veure una representació virtual del partit** en miniatura. Els usuaris poden acostar-se a una jugada, examinar els detalls dels moviments dels jugadors i explorar estadístiques en temps real.

*Font: ISE i premsa*

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències  
**IA i música: Warner Music Group i Udio**

**Novembre del 2025**

Warner Music Group i la startup Udio han arribat a un acord de llicència per a un servei de creació musical amb IA, previst per al 2026. Aquest servei de subscripció **permetrà als usuaris crear remescles, versions i noves cançons utilitzant les veus d'artistes i les composicions dels compositors** que decideixin participar-hi. Entre els artistes signats amb WMG hi ha Lady Gaga, Coldplay, The Weeknd i Sabrina Carpenter.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències  
**IA i doblatge: Prime Video**

**Març del 2025**

El març del 2025, Prime Video va iniciar un **programa pilot de doblatge amb IA per a pel·lícules i sèries** amb llicència que permetrà als usuaris gaudir de títols que anteriorment no estaven disponibles doblats. Aquest programa pilot combina tecnologia i experiència humana: els professionals de la localització treballen conjuntament amb la IA per assegurar el control de qualitat del doblatge.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències  
**IA i publicitat: Trendia**

**Fundada el 2024**

Trendia és una empresa catalana de programari que utilitza la IA per **detectar tendències, analitzar audiències i millorar els continguts audiovisuals que marques i creadors de contingut publiquen** a les xarxes socials. El sistema pot processar desenes de milers de vídeos i transformar aquestes dades en informació pràctica per facilitar la presa de decisions.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències  
**IA i CGU\*: Disney+**

**Novembre del 2025**

En la seva última comunicació de resultats als accionistes, el CEO de Disney va anunciar que **els usuaris de Disney+ podran crear i consumir contingut generat per ells mateixos mitjançant IA**, principalment en format de vídeos curts. També va destacar que l'empresa havia mantingut converses amb empreses d'IA per assolir un acord que garanteixi la protecció de la seva propietat intel·lectual.

*\*CGU: contingut generat per l'usuari (user generated content, UGC)*

*Font: ISE i premsa*

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències  
**IA i remakes: reinventant els clàssics del kungfu**

**Juny del 2025**

La iniciativa xinesa “Kung Fu Movie Heritage Project 100 Classics AI Revitalization Project”, presentada al 27è Festival Internacional de Cinema de Xangai, té com a objectiu la **“revitalització” mitjançant IA de 100 clàssics de les arts marcial**s. Això els proporcionarà una aparença renovada per al públic actual, potenciant-ne l'atractiu sense perdre'n l'essència.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències  
**IA i videojocs: Electronic Arts i Stability AI**

**Octubre del 2025**

Electronic Arts col·laborarà amb Stability AI per **codesenvolupar models, eines i fluxos de treball transformadors basats en IA** amb l'objectiu de potenciar els equips d'art, disseny i desenvolupament en la reimaginació del procés de creació de contingut. Aquesta iniciativa permetrà agilitzar la iteració, accelerar els processos i ampliar les possibilitats creatives.

Aprofundint en les sinergies entre IA i audiovisual  
**L'impacte de la IA en la postproducció audiovisual**

**La IA està transformant el paper tradicional de la postproducció audiovisual, amb un impacte directe en totes les seves tasques.**

Entre altres coses, s'ha produït un **desplaçament d'algunes tasques cap a l'etapa de producció**: certes eines d'IA permeten generar efectes visuals, editar seqüències o corregir el color durant el rodatge, de manera que part de la feina que abans realitzava l'equip de postproducció es pot fer en temps real. Això ha portat diverses empreses del sector a incorporar perfils especialitzats en IA.



*Font: ISE i premsa*

# Les 10 tendències tecnològiques que estan redefinint el sector audiovisual el 2026 (V)

85

7

La integració de la IA i de la IoT està transformant la senyalització digital del comerç minorista

- La senyalització digital en el comerç minorista comença a incorporar de manera intensiva tecnologies d'IA i d'IoT.
- L'anàlisi amb IA permet **personalitzar el contingut en temps real a partir de dades del públic** obtingudes mitjançant sensors i càmeres. Alhora, els dispositius IoT faciliten actualitzacions fluides i la **interacció entre la senyalització digital i altres equips intel·ligents**.

8

Senyalització digital interactiva i immersiva: cap a una nova era de participació

- L'interès per solucions de senyalització digital interactiva i immersiva, que **integren pantalles tàctils, controls per gestos i tecnologies de RA**, està en constant creixement.
- Aquestes tecnologies capten l'atenció dels clients, milloren la informació sobre els productes i reforcen la narrativa de la marca.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències

**Bershka**

**Agost del 2025**

Bershka ha inaugurat una nova botiga insígnia al Trafford Centre de Manchester, incorporant un dels seus conceptes més innovadors: els AR Mirrors. Aquesta experiència de RA reinventa el procés de prova de roba, **permetent als clients provar-se virtualment els productes mitjançant filtres de Snapchat** desenvolupats especialment per a la marca. Només cal situar-se davant del mirall per activar l'experiència.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències

**Coca-Cola**

**Desembre del 2024**

Coca-Cola ha llançat una **experiència immersiva d'IA DOOH (Digital Out of Home)** dins de la seva campanya nadalenca del 2024. La iniciativa convida el públic a escanejar un codi QR per iniciar una conversa personalitzada amb el Pare Noel, combinant diàlegs en temps real amb generació d'imatges mitjançant IA. Així, els usuaris poden crear un globus de neu personalitzat i compartir-lo de manera senzilla.

*Font: ISE i premsa*

9

## La revolució de la robòtica al sector audiovisual



- La robòtica audiovisual **combina la precisió i les capacitats de la robòtica amb el potencial dels elements audiovisuals**. Inclou solucions innovadores, com sets i elements tècnics robotitzats, braços robòtics, robots humanoides i drons.
- Aquesta tecnologia permetrà automatitzar tasques complexes, augmentar la precisió de les instal·lacions i oferir exhibicions dinàmiques i interactives.



Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències

### 3Cat

**Abril del 2025**

3Cat ha incorporat un **sistema de càmeres robotitzades d'última generació** per al seu nou model d'informatius. Aquest equip innovador, capaç de capturar imatges d'alta qualitat, està dissenyat per desplaçar-se amb total llibertat per qualsevol plató, oferint una gran versatilitat d'angles i moviments. Amb això, es faciliten propostes de realització més creatives i amb un component artístic més marcat.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències

### Clúster Audiovisual de Catalunya

**Febrer del 2026**

El Clúster Audiovisual de Catalunya presenta el primer INFORME DE ROBÒTICA AUDIOVISUAL 2026, una anàlisi exhaustiva de l'estat actual i de les tendències de la robòtica aplicada al món audiovisual. Gràcies als avenços en prestacions mecàniques, autonomia, qualitat dels moviments i capacitat d'adaptació a l'entorn que proporciona la IA, la robòtica amplia les possibilitats narratives i simplifica les tasques. Al estudi es descobreixen les principals innovacions i es segueixen en detall els casos d'ús més emblemàtics.

*Font: ISE i premsa*

# Les 10 tendències tecnològiques que estan redefinint el sector audiovisual el 2026 (V)

87

10

L'audiovisual permetrà desbloquejar tot el potencial dels espais intel·ligents



- Les solucions audiovisuals s'integraran en espais, llars i edificis intel·ligents per millorar el confort, l'eficiència i la sostenibilitat. Les tecnologies més avançades se centraran en **la gestió eficient de l'energia, l'automatització basada en IA, la ciberseguretat i els sistemes de control integrats.**
- Aquestes solucions inclouen tecnologies d'oficina intel·ligent, eines d'aprenentatge adaptatiu i dissenys d'edificis pensats per a la sostenibilitat.

Un exemple d'èxit que segueix les noves tendències

**Ricoh i Neat**

**Novembre del 2025**

Ricoh i Neat **col·laboraran per oferir solucions audiovisuals avançades en els espais de treball moderns.** Gràcies a aquesta col·laboració, Ricoh integrarà el servei AV Managed Services (AVMS) amb les tecnologies d'àudio i vídeo de Neat. L'AVMS és un servei que dona suport a reunions i seminaris crítics, tant presencials com a distància, oferint una gestió completa dels equips i dels serveis operatius.

*Font: ISE i premsa*

El sector audiovisual a Catalunya

## 5. Annex

# Metodologia

Per dur a terme aquest estudi s'ha elaborat una base de dades (bbdd) amb totes les empreses relacionades amb el sector audiovisual a Catalunya. La bbdd s'ha construït a partir de diverses fonts i de diversos mètodes de recerca amb la col·laboració del Clúster Audiovisual de Catalunya:

- La bbdd Orbis on s'han seleccionat les empreses amb dades disponibles entre el 2020 i el 2024 dels CNAEs relacionades amb el sector (4743, 4763, 5821, 5911, 5912, 5913, 5914, 5915, 5916, 5917, 5918, 5920, 6010, 6020, 6312, 6391, 6399, 7311, 7312, 7420 i 7722).
- Anterior *Update* estratègic audiovisual, realitzat per ACCIÓ.
- Socis del Clúster Audiovisual de Catalunya, empreses que treballen al sector audiovisual al país.
- Les bbdd d'ACCIÓ, que són fonts de dades addicionals que aporten informació específica sobre les empreses. Algunes d'aquestes bbdd són el *Directori d'startups* o el *Catalonia Industry Suppliers*.
- Mapatges de sectors relacionats, realitzats anteriorment per ACCIÓ amb dades d'empreses de música, realitat virtual, videojocs, GovTech, etc.
- Les empreses presents a fires audiovisuals com *Integrated Systems Europe* des del 2022.
- Altres, que inclouen qualsevol altre recurs que hagi contribuït a la creació de la bbdd, com ara les entrevistes, les enquestes, les visites a les empreses i les recomanacions d'experts.

Aquesta metodologia ha permès obtenir una bbdd àmplia i actualitzada de les empreses del sector audiovisual a Catalunya, que facilitarà fer una anàlisi profunda i rigorosa de la situació i de les tendències d'aquest sector per al país.



# Consideracions

| Informació                                                               | Estimació facturació i treballadors                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tipologia de dades                                                       | S'ha considerat la totalitat de les dades de totes aquelles empreses amb seu a Catalunya. En el cas de les empreses amb seu fora de Catalunya però que tenen gran part de la seva activitat al territori, s'ha considerat un 10 % de la seva facturació i de treballadors en el mapeig. |
| Dades disponibles                                                        | Últim any disponible. El 58 % de les empreses disposen de dades del 2024, 22 % del 2023.                                                                                                                                                                                                |
| Estimacions                                                              | No s'han realitzat estimacions a les empreses actives que no disposen de dades al registre mercantil.                                                                                                                                                                                   |
| Activitat relacionada amb el sector audiovisual                          | Un 94 % de les empreses del mapeig tenen el 100 % de la seva activitat relacionada amb el sector audiovisual.                                                                                                                                                                           |
| Empreses productores de música, de videojocs i d'experiències immersives | S'ha considerat cas a cas quin percentatge de la seva activitat està relacionat amb el sector de la música, dels videojocs i de les experiències immersives. Les empreses de videojocs poden estar categoritzades a altres cadenes de valor.                                            |
| Empreses de serveis aplicats al sector audiovisual                       | S'ha considerat que el 10 % de la seva activitat està relacionada amb el sector audiovisual.                                                                                                                                                                                            |



# Gràcies!

Passeig de Gràcia, 129  
08008 Barcelona

[accio.gencat.cat](http://accio.gencat.cat)  
[catalonia.com](http://catalonia.com)



@accio\_cat  
@Catalonia\_TI



linkedin.com/company/acciocat/  
linkedin.com/company/invest-in-catalonia/

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



**ACCIÓ**  
Catalonia  
Trade & Investment



Generalitat  
de Catalunya

Fem avui l'**empresa** del demà