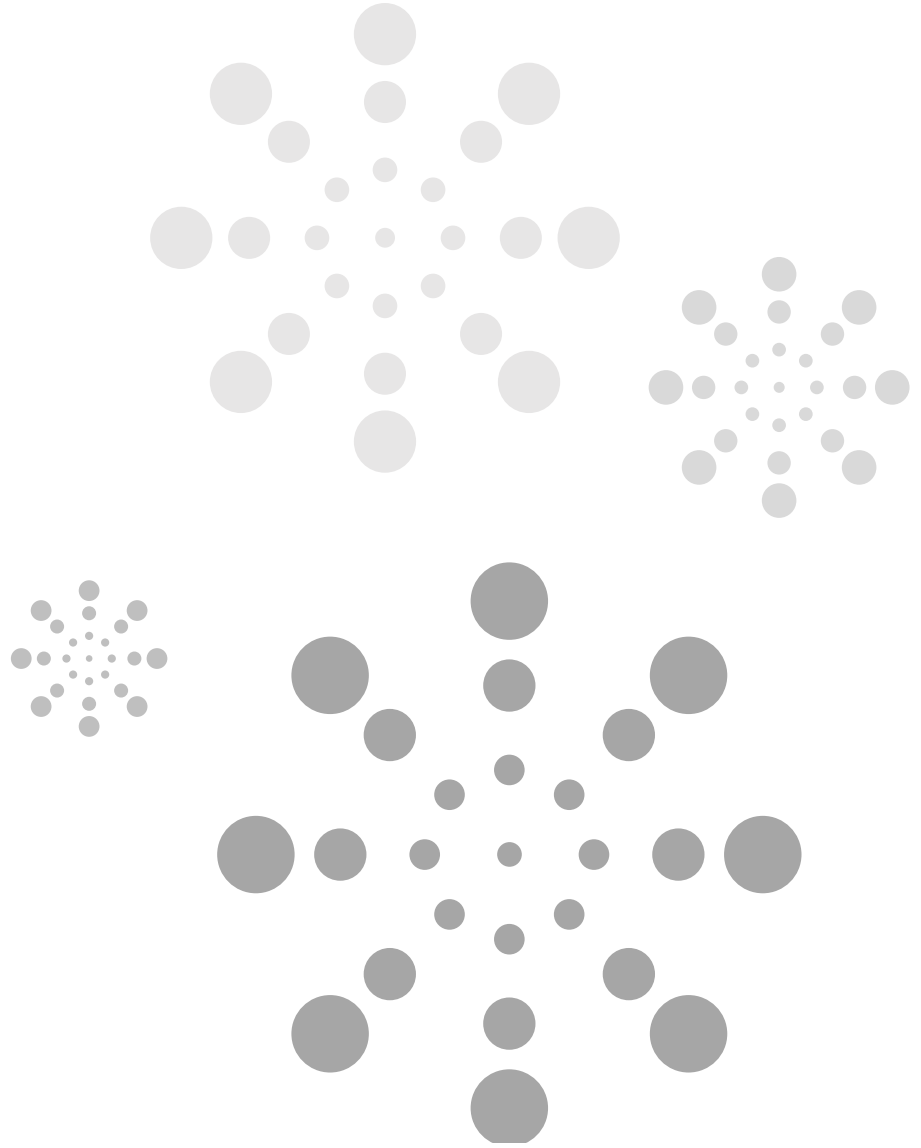


ASSISTÈNCIA TÈC28 TÈCNICA PER A L'ELABORACIÓ I
L'APROVACIÓ DE L'ESTRATÈGIA DE
REINDUSTRIALITZACIÓ DE LA COMUNITAT

INFORME DEL SECTOR DE LA PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL I DE VIDEOJOC



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Innovació,
Indústria, Comerç i Turisme

ÍNDIX

1.	CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR.....	2
1.1.	Estructura empresarial	2
1.2.	Recursos humanos	3
1.3.	Magnitudes econòmiques.....	4
2.	POSICIÓN COMPETITIVA	5
2.1.	Factores competitivos	5
2.2.	Principales competidores.....	6
3.	RETOS 2028	8
3.1.	Retos tecnológicos	8
3.2.	Retos comerciales	9
3.3.	Retos organizativos	10
4.	ACCIONES.....	12

1. CARACTERÍSTIQUES DEL SECTOR

1.1. Estructura empresarial

El sector audiovisual i del videojoc valencià comptava amb 839 empreses l'any 2023. Este sector engloba activitats com l'edició de videojocs, activitats cinematogràfiques, de vídeo i de programes de televisió, gravació de so, edició musical, i activitats de programació i emissió de ràdio i televisió (CNAE 5821, 59 i 60).

La informació proporcionada per fonts oficials limita la mostra de la verdadera diversitat del sector en l'actualitat, a on a més de les empreses tradicionals, s'inclouen productores de continguts, empreses publicitàries, xicotetes empreses i autònoms dedicats a l'edició de vídeo i postproducció, així com empreses especialitzades en so i proveïdors de servicis. A més, s'observa la presència creixent d'empreses dedicades a la creació de continguts per a xarxes socials, entre altres activitats. Este panorama reflectix clarament una tendència cap a l'expansió i la diversificació del sector, que va més enllà del que les dades oficials poden capturar.

No obstant això, este informe se centra principalment en l'estat del sector més tradicional, en què destaca la indústria audiovisual i del videojoc relacionada amb productores d'entreteniment vinculades a la Comunitat Valenciana.

Tabla 1. Dades principals del sector de la producció audiovisual i del videojoc valencià (empreses, 2023).

SECTOR VALENCIÀ	DADES
Empreses	839
Divisions en CNAE	5821, 59 i 60

Font: DIRCE 2023. INE, Base de dades del videojoc espanyol. Devuego, 2024; elaboració pròpia.

Les empreses dedicades a les *activitats cinematogràfiques, vídeos i programes de televisió, gravació de so i d'edició musical* són les més nombroses del sector amb 664 empreses, de les quals el 95,6 % es dediquen a activitats cinematogràfiques, de vídeo i a programes televisius.

Les activitats de programació i emissió de ràdio i televisió valencianes suposen 137 empreses (el 16,3 % del sector valencià). Per la seua part, els editors de videojocs conformen 38 empreses, el 4,5 % del sector en la regió.

Tabla 2. Dades principals de les divisions i grups de la producció audiovisual i videojocs valencià (empreses, %, 2023).

SECTOR AUDIOVISUAL I DEL VIDEOJOC VALENCIÀ	EMPRESSES	REPRESENTACIÓ EN EL SECTOR
Activitats cinematogràfiques, de vídeo i de programes de televisió, gravació de so i edició musical	664	79,1
Activitats cinematogràfiques, de vídeo i de programes de televisió	635	95,6
Activitats de gravació de so i edició musical	29	4,4
Activitats de programació i emissió de ràdio i televisió	137	16,3
Activitats de radiodifusió	88	64,2
Activitats de programació i emissió de televisió	49	35,8
Edició de videojocs	38	4,5

Font: DIRCE 2023. INE, Base de dades del videojoc espanyol. Devuego, 2024; elaboració pròpia.

Les empreses audiovisuals i del videojoc valencianes són micropimes (99,9 %), amb l'excepció d'una empresa que supera els 250 empleats: la Corporació Valenciana de Mitjans de Comunicació (CVMC)

Organisme públic autònom destinat a atendre les demandes d'informació, cultura, educació i oci dels habitants i la Comunitat de la Comunitat Valenciana, que posseïx personalitat jurídica independent.

Tabla 3. Empreses per grandària del sector de la producció audiovisual i de videojocs valencià (2023).

SECTOR I DIVISIONS CNAE	AUTÒNOM	MICRO	XICOTETA	MITJANA	GRAN
Sector audiovisual i del videojoc	435	341	55	7	1
Activitats cinematogràfiques, de vídeo i de programes de televisió, gravació de so i edició musical	387	235	37	5	0
Activitats de programació i emissió de ràdio i televisió	39	83	13	1	1
Edició de videojocs	9	23	5	1	0

Font: DIRCE 2023. INE, Base de dades del videojoc espanyol. Devuego, 2024; elaboració pròpia.

Malgrat que el 51,8 % del sector valencià està format per autònoms, esta proporció es reduïx a la mitat en el cas d'empreses editores de videojocs i activitats de programació i emissions de ràdio i televisió. Abunden en estes les microempreses.

Tabla 4. Distribució de les empreses per grandària del sector de la producció audiovisual i videojocs valencià (% , 2023).

SECTOR I DIVISIONS CNAE	AUTÒNOM	MICRO	XICOTETA	MITJANA	GRAN
Sector audiovisual i del videojoc	51,8	40,6	6,6	0,8	0,1
Activitats cinematogràfiques, de vídeo i de programes de televisió, gravació de so i edició musical	58,3	35,4	5,6	0,8	0,0
Activitats de programació i emissió de ràdio i televisió	28,5	60,6	9,5	0,7	0,7
Edició de videojocs	23,7	60,5	13,2	2,6	0,0

Font: DIRCE 2023. INE; 2024; elaboració pròpia.

1.2. Recursos humans

El sector audiovisual i del videojoc valencià està format per 2.867 persones ocupades. Les empreses dedicades a la cinematografia, el vídeo i els programes de televisió, la gravació de so i l'edició musical són les que més ocupació generen amb 1.646 ocupats en el sector (57,4 %), li segueixen les empreses dedicades a activitats de programació i emissió de ràdio i televisió (28,6 %) i les empreses de videojocs (14,0 %).

Tabla 5. Distribució de les persones ocupades en el sector de la producció audiovisual i de videojocs valencià (2021).

SECTOR VALENCIÀ	OCUPADES	REPRESENTACIÓ EN EL SECTOR
Sector audiovisual i del videojoc	2.867	100,0
Activitats cinematogràfiques, de vídeo i de programes de televisió, gravació de so i edició musical	1.646	57,4

Estratègia de reindustrialització de la Comunitat
Valenciana 2024-2028
Informe del sector de la producció audiovisual i de
videojocs

Activitats de programació i emissió de ràdio i televisió	819	28,6
Edició de videojocs	402	14,0

Font: Estadística estructural d'empreses: sector industrial 2021. INE, afiliació i alta de treballadors 2021. Seguretat Social; 2024; elaboració pròpia.

1.3. Magnituds econòmiques

Les vendes del sector valencià van ser de quasi 215 milions d'euros en 2021, dels quals 76,9 milions d'euros es van facturar pel sector del videojoc¹, i una miqueta més de 138 milions van ser les vendes realitzades del sector audiovisual.

Tabla 6. Distribució de les vendes en el sector de la producció audiovisual i de videojocs valencià (milers d'euros, %; 2021).

SECTOR VALENCIÀ	XIFRA DE NEGOCIS	REPRESENTACIÓ EN EL SECTOR
Sector audiovisual i del videojoc	214,95	100,0
Activitats cinematogràfiques, de vídeo i de programes de televisió, gravació de so i edició musical	93,02	43,3
Activitats de programació i emissió de ràdio i televisió	45,07	21,0
Edició de videojocs	76,86	35,8

Font: Estadística estructural d'empreses: sector industrial 2021. INE, "Llibre Blanc del Desenvolupament Espanyol del Videojoc 2022". DGV, 2024; elaboració pròpia.

Les exportacions del sector se centren exclusivament en les activitats cinematogràfiques; van ser de 0,91 milions d'euros en 2021, només el 0,42 % de les vendes realitzades pel sector audiovisual i del videojoc valencià, i de l'1 % de les vendes de les activitats cinematogràfiques, de vídeo i de programes de televisió, gravació de so i edició musical (CNAE 59).

¹ El "Llibre Blanc del Desenvolupament Espanyol del Videojoc 2022" estableix que la Comunitat Valenciana va facturar el 6 % dels 1.281 milions d'euros facturats per Espanya en 2021.

2. POSICIÓ COMPETITIVA

2.1. Factors competitius

El sector audiovisual i dels videojocs a la Comunitat Valenciana presenta diversos avantatges significatius:

Talent i creativitat: educació i formació especialitzada

A la Comunitat Valenciana, l'impuls del talent i la creativitat en la indústria audiovisual i dels videojocs es veu recolzat per programes educatius especialitzats que preparen els futurs desenrotlladors amb les habilitats necessàries per a sobreixir en un mercat en constant evolució. La col·laboració estreta amb professionals del sector i empreses locals garanteix una formació pràctica i connexions valuoses per als estudiants, i contribueix així a la formació d'una nova generació de talents experts i creatius arrelats a la regió.

Incubadores i acceleradores de projectes

Les incubadores, les acceleradores i els espais de cotreball a la Comunitat Valenciana exercixen un paper crucial en el suport als creadors emergents, i proporcionen recursos i finançament per a convertir idees en projectes tangibles. Estos espais també fomenten la col·laboració i la creació de comunitats, i enriqueixen així els projectes amb diverses perspectives i experiències.

Concursos i esdeveniments de desenrotllament

Els concursos i esdeveniments de desenrotllament organitzats en la regió ofereixen una plataforma per a exhibir el talent local, rebre retroalimentació i buscar oportunitats d'inversió i col·laboració. Al mateix temps, els convenis amb plataformes de distribució faciliten l'arribada dels projectes al mercat global, promouen la diversitat i la innovació en la indústria.

Convenis amb plataformes de distribució

A la Comunitat Valenciana, els convenis amb plataformes de distribució són ferramentes clau per a impulsar la visibilitat i l'accessibilitat dels desenrotlladors locals en el mercat global. Estos acords permeten als creadors nous i emergents publicar les seues creacions de manera senzilla, aprofitant condicions especials i suport en màrqueting per a destacar en un entorn competitiu. Al facilitar la distribució de contingut, es fomenta la diversitat i la innovació en la indústria, i s'enfortix així l'ecosistema creatiu de la regió.

Suport a la diversitat i la inclusió

El foment a la diversitat en la indústria no sols enriqueix el contingut produït, sinó que també promou un ambient més inclusiu i acollidor per a tots els involucrats en la creació de contingut audiovisual i de videojocs.

Infraestructura i tecnologia avançada

La Comunitat Valenciana compta amb una infraestructura sòlida i tecnologia avançada que proporciona les bases necessàries per al desenrotllament eficient i la distribució de contingut digital. A més, els incentius fiscals, les subvencions i els programes de suport financer impulsen la inversió en la indústria, mentre que les localitzacions atractives i estratègies de projecció internacional posicionen a la regió com un líder en la indústria a escala global.

Incentius i subvencions

Els incentius fiscals, les subvencions i els programes de suport financer a la Comunitat Valenciana juguen un paper fonamental en l'impuls del creixement econòmic i la innovació en la indústria audiovisual i dels videojocs. Estes iniciatives no sols estimulen la inversió, sinó que també fomenten la col·laboració i el desenrotllament de projectes innovadors en la regió.

Localitzacions atractives

Les localitzacions atractives, caracteritzades per un alt nivell de benestar, un cost de vida raonable i paisatges inspiradors, fan de la Comunitat Valenciana una destinació atractiva per a professionals i empreses del sector. Esta combinació de factors promou l'establiment i creixement de la indústria en la regió, atrau talent i facilita la col·laboració creativa.

Ciutat de la Llum

La Ciutat de la Llum s'erigix en l'epicentre de la creativitat cinematogràfica a Europa, per ser l'estudi de cine més avantguardista del continent. Situat a la ciutat d'Alacant, este complex redefinix els estàndards de producció audiovisual amb els seus servicis d'última generació. Dissenyat per a albergar una àmplia gamma de projectes, des de pel·lícules fins a produccions televisives i comercials, la Ciutat de la Llum ofereix vastes àrees de rodatge equipades amb tecnologia punta. El seu compromís amb l'excel·lència es reflectix en cada detall, brinda un entorn idoni per a impulsar tant el talent local com l'internacional, i convertix esta ciutat en un far de la indústria de l'entreteniment.

Projecció internacional

Les estratègies de projecció internacional, com la creació d'una marca distintiva, la participació en fires internacionals i la promoció de contingut multilingüe i multicultural, contribuïxen a posicionar la Comunitat Valenciana com un líder en la indústria a escala global. Estes iniciatives no sols augmenten la visibilitat dels creadors locals, sinó que també enfortixen les connexions internacionals i obrin noves oportunitats de col·laboració i expansió.

2.2. Principals competidors

El sector audiovisual i dels videojocs a la Comunitat Valenciana s'enfronta amb competència tant en l'àmbit nacional com internacional. Els principals territoris competidors espanyols són:

Madrid

La capital espanyola és un centre important per a la indústria audiovisual i dels videojocs a Espanya, amb una gran quantitat d'empreses, estudis de desenrotllament i productores de cine i televisió.

Catalunya

Barcelona, en particular, és una altra ciutat amb una sòlida indústria audiovisual i de videojocs. Barcelona compta amb una forta comunitat de desenrotlladors de videojocs, així com empreses de producció cinematogràfica i televisiva.

Andalusia

Esta regió també és un competidor important, especialment pel que fa a la filmació de pel·lícules i sèries de televisió que busquen aprofitar els seus bells paisatges i la seua rica història cultural.

Galícia

La regió compta amb una indústria cinematogràfica en creixement, recolzada per una combinació de paisatges impressionants, una sòlida infraestructura de producció i un talent local en constant expansió.

País Basc

Encara que és una regió més xicoteta en termes de territori, el País Basc compta amb una indústria audiovisual activa i creativa, amb una presència notable en la producció de pel·lícules, documentals i programes de televisió.

A escala internacional, els espais de referència en el sector audiovisual i del videojoc són:

Califòrnia, els Estats Units

L'Estat de Califòrnia, i especialment centres com Los Angeles i San Francisco, són líders mundials en la indústria de l'entreteniment, inclosos el cine, la televisió i els videojocs. Empreses com Disney, Warner Bros., Electronic Arts i moltes altres tenen la seua seu o importants operacions en este estat.

Canadà

El Canadà, i especialment ciutats com Vancouver i Mont-real, ha emergit com un important centre per a la producció de pel·lícules i videojocs. Oferix incentius fiscals atractius que han atret nombrosos estudis de cine i desenvolupament de videojocs.

Japó

Amb empreses com Nintendo, Sony i Capcom, el Japó és un competidor destacat en la indústria dels videojocs a escala mundial. També té una influència significativa en la indústria de l'anime i el manga, que poden ser considerats dins de l'àmbit audiovisual.

Regne Unit

Amb ciutats com Londres i Manchester, el Regne Unit és un centre important de producció cinematogràfica i televisiva, a més de tindre una indústria sòlida de videojocs, amb empreses com Rockstar Games, Codemasters i Lionhead Studios.

França

França té una indústria audiovisual ben establida, amb París com a centre principal. A més, empreses franceses com Ubisoft tenen una gran influència en la indústria global dels videojocs.

3. REPTES 2028

3.1. Reptes tecnològics

El sector audiovisual i dels videojocs a la Comunitat Valenciana afronta una sèrie de reptes tecnològics que han de tractar-se per a mantindre la seua competitivitat i rellevància en un mercat en evolució constant. Alguns d'estos desafiaments inclouen:

Desenrotllament d'experiències immersives

El desenrotllament d'experiències immersives en realitat virtual (VR), augmentada (AR) i computació espacial implica la creació d'entorns digitals realistes que submergisquen per complet l'usuari. Per a aconseguir-ho, els desenrotlladors han d'aprofitar al màxim les capacitats tecnològiques de l'VR, l'AR i la computació espacial, garantir gràfics detallats, efectes visuals impressionants i interaccions intuïtives. Estes experiències tenen aplicacions en diversos camps com els jocs, l'educació, l'entrenament i el turisme virtual, i ofereixen així noves maneres d'interactuar amb el món digital i desafiar els límits de la creativitat tecnològica.

Distribució digital i estríming

Amb el creixement continu de les plataformes d'estríming i la distribució digital de contingut audiovisual i de videojocs, les empreses a la Comunitat Valenciana necessiten adaptar-se a estes noves formes de consum i trobar formes efectives de distribuir els seus productes de manera digital.

Gràfics en temps real i renderització

En el sector dels videojocs i la producció audiovisual, hi ha una demanda creixent de gràfics d'alta qualitat en temps real. Això requereix tecnologies avançades de renderització i maquinari potent per a aconseguir resultats realistes i atractius.

Integració de la IA

La integració d'intel·ligència artificial (IA) en videojocs i produccions audiovisuals té com a objectiu millorar l'experiència de l'usuari, per poder dotar els personatges no jugadors (NPC) de més realisme i els sistemes de joc d'una intel·ligència més avançada. Això implica el desenrotllament d'algoritmes i models d'IA que permeten els NPC prendre decisions adaptatives i respondre de manera més natural a les accions del jugador. A més, la IA pot ser emprada per a crear narratives dinàmiques que s'ajusten en temps real al comportament del jugador, i ofereix així una experiència de joc més personalitzada i envolupant.

Realitat ampliada

A més de la realitat virtual i augmentada, la realitat ampliada (que inclou la realitat mixta) està guanyant rellevància en diverses aplicacions d'entreteniment. La Comunitat Valenciana necessita mantindre's al dia amb estes tendències i desenrotllar habilitats en el disseny i desenrotllament d'experiències XR.

Optimització per a dispositius mòbils

Amb l'augment del consum de contingut audiovisual i de videojocs en dispositius mòbils, les empreses a la Comunitat Valenciana afronten el desafiament d'optimitzar els seus productes per a una varietat àmplia

de plataformes i dispositius mòbils, i assegurar una experiència d'usuari òptima en estes pantalles més xicotetes i amb capacitats diferents.

Integració en productes tradicionals

Incorporar tecnologies innovadores en productes tradicionals com ara joguets o llibres desafia els desenrotlladors a trobar formes creatives de fusionar el món físic amb el digital per a oferir experiències de joc i entreteniment úniques i captivadores. Així mateix, els llibres que incorporen elements d'internet de les coses (IoT) podrien integrar sensors que desencadenen esdeveniments en el joc quan el lector interactue amb uns certs passatges, i crear així una experiència de lectura més immersiva i dinàmica. Este desafiament fomenta la innovació i la col·laboració entre diferents sectors, amplia les possibilitats creatives i brinda als usuaris experiències d'entreteniment més immersives i emocionants.

Protecció de la propietat intel·lectual i seguretat digital

Amb la proliferació de la pirateria i les amenaces cibernètiques, la protecció de la propietat intel·lectual i la seguretat digital són preocupacions importants per al sector audiovisual i dels videojocs a la Comunitat Valenciana. Les empreses han d'implementar mesures efectives per a protegir els seus actius creatius i les dades dels seus usuaris.

3.2. Reptes comercials

El sector audiovisual i dels videojocs a la Comunitat Valenciana afronta diversos desafiaments comercials que afecten la seua competitivitat i la seua capacitat per a créixer i expandir-se en el mercat. Alguns d'estos reptes comercials inclouen:

Competència internacional

La indústria audiovisual i dels videojocs és altament competitiva a escala mundial, amb empreses de tot el món competint per l'atenció del públic i els recursos financers. Les empreses valencianes han de trobar maneres de destacar en un mercat global i diferenciar-se de la competència. Això implica la necessitat de comptar amb empreses tractores que servisquen com a models de producció, i així guanyar reconeixement tant en àmbits comercials nacionals com internacionals, i servir d'inspiració per a la resta de la indústria.

Expansió internacional

Per a moltes empreses a la Comunitat Valenciana, l'expansió internacional pot ser un objectiu important per a augmentar el seu abast i les seues oportunitats de creixement. No obstant això, expandir-se a nous mercats pot ser complicat i costós, especialment en termes d'adaptació cultural, compliment normatiu i establiment de xarxes de distribució.

Visibilitat social i repercussió cultural

L'audiovisual a la Comunitat Valenciana afronta un desafiament apassionant: consolidar-se com una marca de renom a escala internacional. Amb una rica tradició cinematogràfica i una diversitat de paisatges que van des de platges idíl·liques fins a ciutats històriques, la regió posseïx un potencial creatiu inigualable. No obstant això, el repte radica a projectar esta riquesa cultural i artística a escala global, i aconseguir produccions que tinguen més impacte i reconeixement social, tant a escala autonòmica com nacional i internacional. Per a fer-ho, és imprescindible fomentar la col·laboració entre professionals locals i internacionals, així com promoure polítiques que incentiven la inversió en el sector i faciliten la

realització de produccions d'alt nivell. A més, és fonamental desenvolupar estratègies de màrqueting i promoció que destaquen la singularitat de la Comunitat Valenciana com a destinació preferent per a la indústria audiovisual. Només així podrà esta regió convertir-se en un referent mundial en l'àmbit del cine i la televisió, atraure tant talents emergents com grans produccions internacionals i obtenir un augment considerable d'espectadors.

Globalització i adaptació cultural

A mesura que la indústria es globalitza, és important considerar les diferències culturals i lingüístiques per a garantir que el contingut produït siga rellevant i atractiu per a audiències de tot el món.

Models de negoci sostenibles

En un entorn digital en constant canvi, trobar models de negoci sostenibles pot ser complicat. Les empreses a la Comunitat Valenciana han d'adaptar-se a les noves formes de consum de contingut i trobar formes innovadores de monetitzar el seu treball, ja siga a través de subscripcions, publicitat, microtransaccions o altres estratègies. És fonamental destacar que, igual que en totes les CA amb TV pública autonòmica, hi ha una oportunitat clara per a diversificar les fonts d'ingressos i reduir la dependència del "client únic", en este cas, la televisió. Superar esta dependència quasi total seria un gran avanç, permetria més dinamisme i fortalesa en el sector, cosa que contribuiria significativament a la sostenibilitat i el creixement de les empreses en la regió.

Distribució i comercialització

Arribar al públic adequat i comercialitzar eficaçment el contingut audiovisual i els videojocs és fonamental per a l'èxit comercial. Les empreses a la Comunitat Valenciana necessiten desenvolupar estratègies de distribució i màrqueting efectives per a assegurar que els seus productes arriben a la seua audiència objectiu i generen ingressos.

3.3. Reptes organitzatius

Talents i recursos humans

Atraure i retindre talent creatiu i tècnic és crucial per a l'èxit en el sector audiovisual i dels videojocs. La Comunitat Valenciana necessita desenvolupar i mantindre una força laboral altament qualificada i motivada, la qual cosa pot requerir inversions en educació, formació i programes de desenvolupament professional.

La ràpida evolució de la tecnologia requereix que els professionals del sector es mantinguen actualitzats i adapten constantment les seues habilitats i ferramentes de treball.

Inclusió i diversitat

Tot i que es promou la inclusió i la diversitat, encara hi ha desafiaments quant a la representació equitativa i l'eliminació de barreres per a grups subrepresentats en la indústria.

Sostenibilitat i ètica

La indústria afronta desafiaments en termes de sostenibilitat ambiental i responsabilitat ètica en la producció i consum de contingut digital.

Regulacions i polítiques

És imperatiu estandarditzar les regulacions, inclòs el procés de bases i convocatòries d'ajudes, per a garantir més seguretat i estabilitat jurídica en el futur. Quan es faça, es promourà un entorn empresarial més predictable i just en el sector audiovisual i dels videojocs a la Comunitat Valenciana. La implementació de regulacions més consistents permetrà a les empreses planificar i executar els seus projectes de manera eficient, sense afrontar obstacles causats per canvis anuals. Això, al seu torn, enfortirà la competitivitat regional per anivellar el camp de joc amb altres regions que oferixen ajudes i contractes nacionals.

Accés a finançament

És essencial facilitar l'accés al finançament per a projectes audiovisuals i de videojocs a la Comunitat Valenciana, especialment per a empreses emergents i estudis independents. Avançar cap a un sistema d'ajudes més àgil, similar al de l'ICAA, permetria que els fons es destinen íntegrament al projecte, en lloc d'una part als costos de finançament. A més, la possibilitat de canvis previsibles en la manera d'accedir als fons públics podria implicar una evolució en la manera de finançar les produccions. Per exemple, augmentar les desgravacions fiscals per inversió, com s'està valorant, podria passar del 30 % al 50 %, cosa que seria un impuls significatiu per al sector.

4. ACCIONS

Sobre transició digital

- Reforç de la digitalització de processos de fabricació
- Dotació de tecnologies avançades per a processos de fabricació

Sobre innovació

- Suport a projectes d'I+D
- Impuls d'innovacions empresarials
- Desenrotllament de centres tecnològics i d'innovació
- Promoció d'espais tecnològics i d'innovació
- Suport a l'oferta de servicis avançats
- Foment de la demanda de servicis avançats

Sobre creixement industrial

- Promoció de la mamprenedoria
- Suport a la consolidació de la mamprenedoria
- Desenrotllament de noves àrees productives
- Adaptació d'àrees productives

Sobre internacionalització

- Promoció de l'inici exportador
- Impuls a la consolidació exportadora
- Promoció exterior de la Comunitat Valenciana

Sobre capital humà

- Captació de talent
- Retenció de talent

Sobre administració industrial

- Col·laboració publicoprivada
- Simplificació administrativa
- Desplegament normatiu