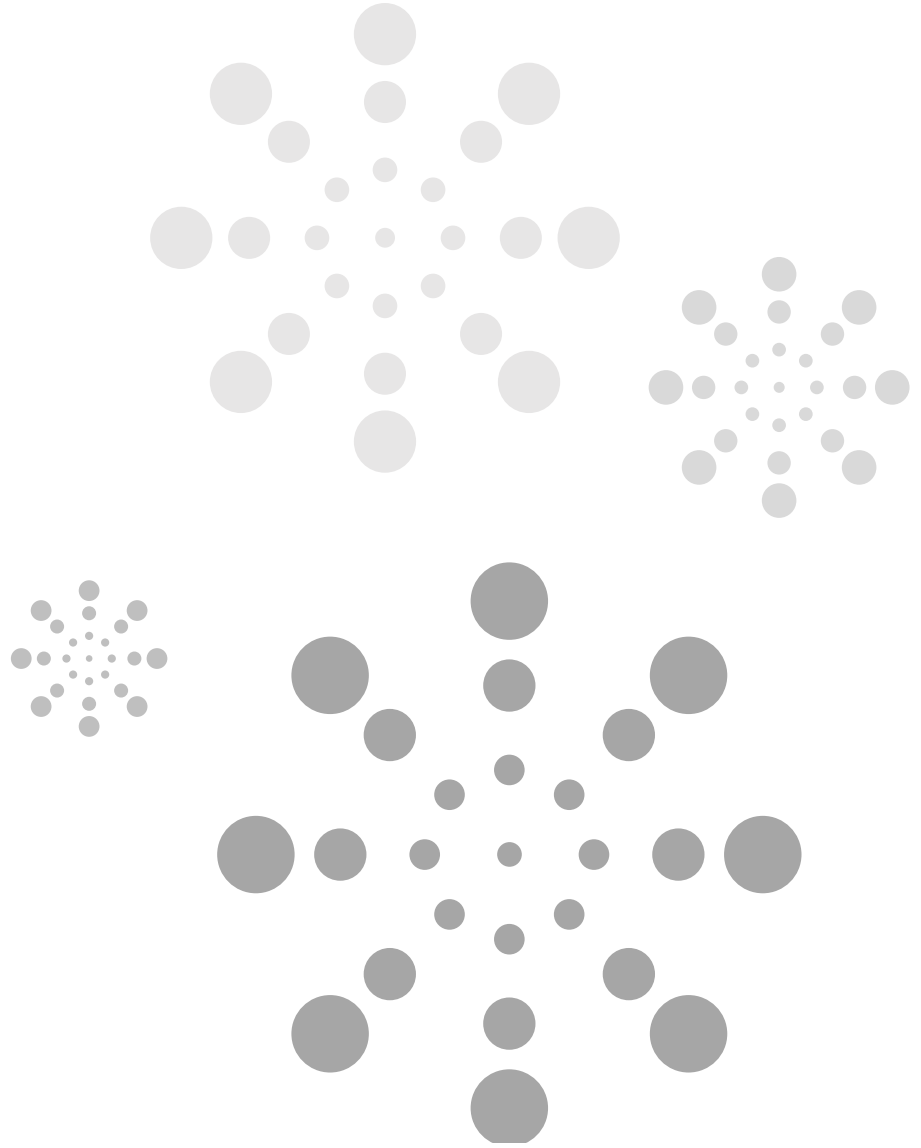


ASISTENCIA TÉCNICA PARA LA ELABORACIÓN  
Y APROBACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE  
REINDUSTRIALIZACIÓN DE LA COMUNITAT

# INFORME DEL SECTOR DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y VIDEOJUEGOS



GENERALITAT  
VALENCIANA

Conselleria d'Innovació,  
Indústria, Comerç i Turisme

## ÍNDICE

|      |                                 |    |
|------|---------------------------------|----|
| 1.   | CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR..... | 2  |
| 1.1. | Estructura empresarial.....     | 2  |
| 1.2. | Recursos humanos.....           | 4  |
| 1.3. | Magnitudes económicas.....      | 4  |
| 2.   | POSICIÓN COMPETITIVA.....       | 6  |
| 2.1. | Factores competitivos.....      | 6  |
| 2.2. | Principales competidores.....   | 7  |
| 3.   | RETOS 2028.....                 | 10 |
| 3.1. | Retos tecnológicos.....         | 10 |
| 3.2. | Retos comerciales.....          | 11 |
| 3.3. | Retos organizativos.....        | 12 |
| 4.   | ACCIONES.....                   | 14 |

## 1. CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR

### 1.1. Estructura empresarial

El sector audiovisual y del videojuego valenciano contaba con 839 empresas en el año 2023. Este sector engloba actividades como la edición de videojuegos, actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido, edición musical, y actividades de programación y emisión de radio y televisión (CNAE 5821, 59 y 60).

La información proporcionada por fuentes oficiales limita la muestra de la verdadera diversidad del sector en la actualidad, donde además de las empresas tradicionales, se incluyen productoras de contenidos, empresas publicitarias, pequeñas empresas y autónomos dedicados a la edición de video y postproducción, así como empresas especializadas en sonido y proveedores de servicios. Además, se observa la presencia creciente de empresas dedicadas a la creación de contenidos para redes sociales, entre otras actividades. Este panorama refleja claramente una tendencia hacia la expansión y diversificación del sector, que va más allá de lo que los datos oficiales pueden capturar.

Sin embargo, este informe se centra principalmente en el estado del sector más tradicional, destacando la industria audiovisual y del videojuego relacionada con productoras de entretenimiento vinculadas a la Comunitat Valenciana.

Tabla 1. Datos principales del sector de la producción audiovisual y videojuegos valenciano (empresas; 2023).

| SECTOR VALENCIANO  | DATOS         |
|--------------------|---------------|
| Empresas           | 839           |
| Divisiones en CNAE | 5821, 59 y 60 |

Fuente: DIRCE 2023. INE; Base de datos del Videojuego Español. Devuego; 2024; elaboración propia.

Las empresas dedicadas a las *actividades cinematográficas, videos y programas de televisión, grabación de sonido y de edición musical* son las más numerosas del sector 664 empresas, de las que el 95,6% se dedican a actividades cinematográficas, de video y a programas televisivos.

Las actividades de programación y emisión de radio y televisión valencianas la conforman 137 empresas (el 16,3% del sector valenciano). Por su parte los editores de videojuegos lo conforman 38 empresas, el 4,5% del sector en la región.

Tabla 2. Datos principales de las divisiones y grupos de la producción audiovisual y videojuegos valenciano (empresas, %; 2023).

| SECTOR AUDIOVISUAL Y DEL VIDEOJUEGO VALENCIANO   | EMPRESAS | REPRESENTACIÓN EN EL SECTOR |
|--|----------|-----------------------------|
| Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical | 664      | 79,1                        |
| Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión  | 635      | 95,6                        |
| Actividades de grabación de sonido y edición musical   | 29       | 4,4                         |
| Actividades de programación y emisión de radio y televisión  | 137      | 16,3                        |

| SECTOR AUDIOVISUAL Y DEL VIDEOJUEGO VALENCIANO      | EMPRESAS | REPRESENTACIÓN EN EL SECTOR |
|---|----------|-----------------------------|
| Actividades de radiodifusión                        | 88       | 64,2                        |
| Actividades de programación y emisión de televisión | 49       | 35,8                        |
| Edición de videojuegos                              | 38       | 4,5                         |

Fuente: DIRCE 2023. INE; Base de datos del Videojuego Español. Devuego; 2024; elaboración propia.

Las empresas audiovisuales y del videojuego valencianas son Micropymes (99,9%), con la excepción de 1 empresas que superan los 250 empleados: La Corporació Valenciana de Mitjans de Comunicació (CVMC).

Organismo público autónomo destinado a atender las demandas de información, cultura, educación y ocio de los habitantes y la Comunitat de la Comunitat Valenciana, poseyendo personalidad jurídica independiente.

Tabla 3. Empresas por tamaño del sector de la producción audiovisual y videojuegos valenciano (2023).

| SECTOR Y DIVISIONES CNAE   | AUTÓNOMO | MICRO | PEQUEÑA | MEDIANA | GRANDE |
|--|----------|-------|---------|---------|--------|
| Sector audiovisual y del videojuego  | 435      | 341   | 55      | 7       | 1      |
| Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical | 387      | 235   | 37      | 5       | 0      |
| Actividades de programación y emisión de radio y televisión  | 39       | 83    | 13      | 1       | 1      |
| Edición de videojuegos   | 9        | 23    | 5       | 1       | 0      |

Fuente: DIRCE 2023. INE; Base de datos del Videojuego Español. Devuego; 2024; elaboración propia.

Pese a que el 51,8% del sector valenciano está formado por autónomos, esta proporción se reduce a la mitad en el caso de empresas editoras de videojuegos y actividades de programación y emisiones de radio y televisión. Abundando en éstas las microempresas.

Tabla 4. Distribución de las empresas por tamaño del sector de la producción audiovisual y videojuegos valenciano (%;2023).

| SECTOR Y DIVISIONES CNAE   | AUTÓNOMO | MICRO | PEQUEÑA | MEDIANA | GRANDE |
|--|----------|-------|---------|---------|--------|
| Sector audiovisual y del videojuego  | 51,8     | 40,6  | 6,6     | 0,8     | 0,1    |
| Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical | 58,3     | 35,4  | 5,6     | 0,8     | 0,0    |
| Actividades de programación y emisión de radio y televisión  | 28,5     | 60,6  | 9,5     | 0,7     | 0,7    |
| Edición de videojuegos   | 23,7     | 60,5  | 13,2    | 2,6     | 0,0    |

Fuente: DIRCE 2023. INE; 2024; elaboración propia.

## 1.2. Recursos humanos

El sector audiovisual y del videojuego valenciano está formado por 2.867 personas empleadas. Las empresas dedicadas a la cinematografía, vídeo y programas de televisión, grabación de sonido y edición musical son los que mayor empleo general con 1.646 ocupados en el sector (57,4%), le siguen las empresas dedicadas a actividades de programación y emisión de radio y televisión (28,6%) y las empresas de videojuegos (14,0%).

Tabla 5. Distribución de las personas ocupadas en el sector de la producción audiovisual y videojuegos valenciano (2021).

| SECTOR VALENCIANO  | OCUPADAS | REPRESENTACIÓN EN EL SECTOR |
|--|----------|-----------------------------|
| Sector audiovisual y del videojuego  | 2.867    | 100,0                       |
| Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical | 1.646    | 57,4                        |
| Actividades de programación y emisión de radio y televisión  | 819      | 28,6                        |
| Edición de videojuegos   | 402      | 14,0                        |

Fuente: Estadística estructural de empresas: sector industrial 2021. INE; Afiliación y alta de trabajadores 2021. Seguridad Social; 2024; elaboración propia.

## 1.3. Magnitudes económicas

Las ventas del sector valenciano fueron de casi 215 millones de euros en 2021, de los que 76,9 millones de euros se facturaron por el sector del videojuego<sup>1</sup> y algo más de 138 millones fueron las ventas realizadas por el sector audiovisual.

Tabla 6. Distribución de las ventas en el sector de la producción audiovisual y videojuegos valenciano (Miles de euros, %; 2021).

| SECTOR VALENCIANO  | CIFRA DE NEGOCIOS | REPRESENTACIÓN EN EL SECTOR |
|--|-------------------|-----------------------------|
| Sector audiovisual y del videojuego  | 214,95            | 100,0                       |
| Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical | 93,02             | 43,3                        |
| Actividades de programación y emisión de radio y televisión  | 45,07             | 21,0                        |
| Edición de videojuegos   | 76,86             | 35,8                        |

Fuente: Estadística estructural de empresas: sector industrial 2021. INE; Libro Blanco del Desarrollo Español del Videojuego 2022. DGV; 2024; elaboración propia.

Las exportaciones del sector se centran exclusivamente en las actividades cinematográficas, siendo de 0,91 millones de euros en 2021, sólo el 0,42% de las ventas realizadas por el sector audiovisual y del videojuego valenciano y del 1% de las ventas de las actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical (CNAE 59).

<sup>1</sup> Libro Blanco del Desarrollo Español del Videojuego 2022 establece que la Comunitat Valenciana facturó el 6% de los 1.281 millones de euros facturados por España en 2021.



## 2. POSICIÓN COMPETITIVA

### 2.1. Factores competitivos

El sector audiovisual y de los videojuegos en la Comunitat Valenciana presenta varias ventajas significativas:

#### Talento y Creatividad: Educación y formación especializada

En la Comunitat Valenciana, el impulso del talento y la creatividad en la industria audiovisual y de los videojuegos se ve respaldado por programas educativos especializados que preparan a los futuros desarrolladores con las habilidades necesarias para sobresalir en un mercado en constante evolución. La colaboración estrecha con profesionales del sector y empresas locales garantiza una formación práctica y conexiones valiosas para los estudiantes, contribuyendo así a la formación de una nueva generación de talentos expertos y creativos arraigados en la región.

#### Incubadoras y aceleradoras de proyectos

Las incubadoras, aceleradoras y espacios de coworking en la Comunitat Valenciana desempeñan un papel crucial en el apoyo a los creadores emergentes, proporcionando recursos y financiamiento para convertir ideas en proyectos tangibles. Estos espacios también fomentan la colaboración y la creación de comunidades, enriqueciendo así los proyectos con diversas perspectivas y experiencias.

#### Concursos y eventos de desarrollo

Los concursos y eventos de desarrollo organizados en la región ofrecen una plataforma para exhibir el talento local, recibir retroalimentación y buscar oportunidades de inversión y colaboración. Al mismo tiempo, los convenios con plataformas de distribución facilitan la llegada de los proyectos al mercado global, promoviendo la diversidad y la innovación en la industria.

#### Convenios con plataformas de distribución

En la Comunitat Valenciana, los convenios con plataformas de distribución son herramientas clave para impulsar la visibilidad y accesibilidad de los desarrolladores locales en el mercado global. Estos acuerdos permiten a los creadores nuevos y emergentes publicar sus creaciones de manera sencilla, aprovechando condiciones especiales y apoyo en marketing para destacar en un entorno competitivo. Al facilitar la distribución de contenido, se fomenta la diversidad y la innovación en la industria, fortaleciendo así el ecosistema creativo de la región.

#### Apoyo a la diversidad e inclusión

El fomento a la diversidad en la industria no solo enriquece el contenido producido, sino que también promueve un ambiente más inclusivo y acogedor para todos los involucrados en la creación de contenido audiovisual y de videojuegos.

#### Infraestructura y tecnología avanzada

La Comunitat Valenciana cuenta con una infraestructura sólida y tecnología avanzada que proporciona las bases necesarias para el desarrollo eficiente y la distribución de contenido digital. Además, los incentivos fiscales, subvenciones y programas de apoyo financiero impulsan la inversión en la industria, mientras que las localizaciones atractivas y estrategias de proyección internacional posicionan a la región como un líder en la industria a nivel global.

## Incentivos y subvenciones

Los incentivos fiscales, subvenciones y programas de apoyo financiero en la Comunitat Valenciana juegan un papel fundamental en el impulso del crecimiento económico y la innovación en la industria audiovisual y de los videojuegos. Estas iniciativas no solo estimulan la inversión, sino que también fomentan la colaboración y el desarrollo de proyectos innovadores en la región.

## Localizaciones atractivas

Las localizaciones atractivas, caracterizadas por un alto nivel de bienestar, un costo de vida razonable y paisajes inspiradores, hacen de la Comunitat Valenciana un destino atractivo para profesionales y empresas del sector. Esta combinación de factores promueve el establecimiento y crecimiento de la industria en la región, atrayendo talento y facilitando la colaboración creativa.

## Ciudad de la Luz

Ciudad de la Luz se erige como el epicentro de la creatividad cinematográfica en Europa, siendo el Estudio de Cine más vanguardista del continente. Situado en la ciudad de Alicante, este complejo redefine los estándares de producción audiovisual con sus servicios de última generación. Diseñado para albergar una amplia gama de proyectos, desde películas hasta producciones televisivas y comerciales, Ciudad de la Luz ofrece vastas áreas de rodaje equipadas con tecnología punta. Su compromiso con la excelencia se refleja en cada detalle, brindando un entorno idóneo para impulsar tanto el talento local como el internacional, convirtiendo a esta ciudad en un faro de la industria del entretenimiento.

## Proyección internacional

Las estrategias de proyección internacional, como la creación de una marca distintiva, la participación en ferias internacionales y la promoción de contenido multilingüe y multicultural, contribuyen a posicionar a la Comunitat Valenciana como un líder en la industria a nivel global. Estas iniciativas no solo aumentan la visibilidad de los creadores locales, sino que también fortalecen las conexiones internacionales y abren nuevas oportunidades de colaboración y expansión.

## 2.2. Principales competidores

El sector audiovisual y de los videojuegos en la Comunitat Valenciana enfrenta competencia tanto a nivel nacional como internacional. Los principales territorios competidores españoles son:

Madrid

La capital española es un centro importante para la industria audiovisual y de los videojuegos en España, con una gran cantidad de empresas, estudios de desarrollo y productoras de cine y televisión.

## Cataluña

Barcelona, en particular, es otra ciudad con una sólida industria audiovisual y de videojuegos. Barcelona cuenta con una fuerte Comunitat de desarrolladores de videojuegos, así como empresas de producción cinematográfica y televisiva.

## Andalucía

Esta región también es un competidor importante, especialmente en lo que respecta a la filmación de películas y series de televisión que buscan aprovechar sus hermosos paisajes y su rica historia cultural.

## Galicia

La región cuenta con una industria cinematográfica en crecimiento, respaldada por una combinación de paisajes impresionantes, una sólida infraestructura de producción y un talento local en constante expansión.

## País Vasco

Aunque es una región más pequeña en términos de territorio, el País Vasco cuenta con una industria audiovisual activa y creativa, con una notable presencia en la producción de películas, documentales y programas de televisión.

A nivel internacional, los espacios de referencia en el sector audiovisual y del videojuego son:

## California, Estados Unidos

El estado de California, y especialmente los centros como Los Ángeles y San Francisco, son líderes mundiales en la industria del entretenimiento, incluidos el cine, la televisión y los videojuegos. Empresas como Disney, Warner Bros., Electronic Arts y muchas otras tienen su sede o importantes operaciones en este estado.

## Canadá

Canadá, especialmente ciudades como Vancouver y Montreal, ha emergido como un importante centro para la producción de películas y videojuegos. Ofrece incentivos fiscales atractivos que han atraído a numerosos estudios de cine y desarrollo de videojuegos.

## Japón

Con empresas como Nintendo, Sony y Capcom, Japón es un competidor destacado en la industria de los videojuegos a nivel mundial. También tiene una influencia

significativa en la industria del anime y el manga, que pueden ser considerados dentro del ámbito audiovisual.

## Reino Unido

Con ciudades como Londres y Manchester, el Reino Unido es un importante centro de producción cinematográfica y televisiva, además de tener una sólida industria de videojuegos, con empresas como Rockstar Games, Codemasters y Lionhead Studios.

## Francia

Francia tiene una industria audiovisual bien establecida, con París como centro principal. Además, empresas francesas como Ubisoft tienen una gran influencia en la industria global de los videojuegos.

## 3. RETOS 2028

### 3.1. Retos tecnológicos

El sector audiovisual y de los videojuegos en la Comunitat Valenciana enfrenta una serie de retos tecnológicos que deben abordarse para mantener su competitividad y relevancia en un mercado en constante evolución. Algunos de estos desafíos incluyen:

#### Desarrollo de experiencias inmersivas

El desarrollo de experiencias inmersivas en realidad virtual (VR), aumentada (AR) y computación espacial implica la creación de entornos digitales realistas que sumerjan por completo al usuario. Para lograrlo, los desarrolladores deben aprovechar al máximo las capacidades tecnológicas de la VR, AR y computación espacial, garantizando gráficos detallados, efectos visuales impresionantes e interacciones intuitivas. Estas experiencias tienen aplicaciones en diversos campos como juegos, educación, entrenamiento y turismo virtual, ofreciendo así nuevas formas de interactuar con el mundo digital y desafiando los límites de la creatividad tecnológica.

#### Distribución digital y Streaming

Con el crecimiento continuo de las plataformas de streaming y la distribución digital de contenido audiovisual y de videojuegos, las empresas en la Comunitat Valenciana necesitan adaptarse a estas nuevas formas de consumo y encontrar formas efectivas de distribuir sus productos de manera digital.

#### Gráficos en tiempo real y renderización

En el sector de los videojuegos y la producción audiovisual, hay una demanda creciente de gráficos de alta calidad en tiempo real. Esto requiere tecnologías avanzadas de renderización y hardware potente para lograr resultados realistas y atractivos.

#### Integración de la IA

La integración de inteligencia artificial (IA) en videojuegos y producciones audiovisuales tiene como objetivo mejorar la experiencia del usuario al dotar a los personajes no jugadores (NPCs) de mayor realismo y a los sistemas de juego de una inteligencia más avanzada. Esto implica el desarrollo de algoritmos y modelos de IA que permitan a los NPCs tomar decisiones adaptativas y responder de manera más natural a las acciones del jugador. Además, la IA puede ser empleada para crear narrativas dinámicas que se ajusten en tiempo real al comportamiento del jugador, ofreciendo así una experiencia de juego más personalizada y envolvente.

#### Realidad extendida

Además de la realidad virtual y aumentada, la realidad extendida (que incluye la realidad mixta) está ganando relevancia en diversas aplicaciones de entretenimiento. La Comunitat Valenciana necesita mantenerse al día con estas tendencias y desarrollar habilidades en el diseño y desarrollo de experiencias XR.

## Optimización para dispositivos móviles

Con el aumento del consumo de contenido audiovisual y de videojuegos en dispositivos móviles, las empresas en la Comunitat Valenciana enfrentan el desafío de optimizar sus productos para una amplia variedad de plataformas y dispositivos móviles, asegurando una experiencia de usuario óptima en estas pantallas más pequeñas y con diferentes capacidades.

## Integración en productos tradicionales

Incorporar tecnologías innovadoras en productos tradicionales como juguetes o libros desafía a los desarrolladores a encontrar formas creativas de fusionar el mundo físico con el digital para ofrecer experiencias de juego y entretenimiento únicas y cautivadoras. Asimismo, los libros que incorporen elementos de internet de las cosas (IoT) podrían integrar sensores que desencadenen eventos en el juego cuando el lector interactúe con ciertos pasajes, creando así una experiencia de lectura más inmersiva y dinámica. Este desafío fomenta la innovación y la colaboración entre distintos sectores, ampliando las posibilidades creativas y brindando a los usuarios experiencias de entretenimiento más inmersivas y emocionantes.

## Protección de la propiedad intelectual y seguridad digital

Con la proliferación de la piratería y las amenazas cibernéticas, la protección de la propiedad intelectual y la seguridad digital son preocupaciones importantes para el sector audiovisual y de los videojuegos en la Comunitat Valenciana. Las empresas deben implementar medidas efectivas para proteger sus activos creativos y los datos de sus usuarios.

### 3.2. Retos comerciales

El sector audiovisual y de los videojuegos en la Comunitat Valenciana enfrenta varios desafíos comerciales que afectan su competitividad y su capacidad para crecer y expandirse en el mercado. Algunos de estos retos comerciales incluyen:

#### Competencia internacional

La industria audiovisual y de los videojuegos es altamente competitiva a nivel mundial, con empresas de todo el mundo compitiendo por la atención del público y los recursos financieros. Las empresas valencianas deben encontrar formas de destacar en un mercado global y diferenciarse de la competencia. Esto implica la necesidad de contar con empresas tractoras que sirvan como modelos de producción, ganando reconocimiento tanto en ámbitos comerciales nacionales como internacionales, y sirviendo de inspiración para el resto de la industria.

#### Expansión internacional

Para muchas empresas en la Comunitat Valenciana, la expansión internacional puede ser un objetivo importante para aumentar su alcance y sus oportunidades de crecimiento. Sin embargo, expandirse a nuevos mercados puede ser complicado y costoso, especialmente en términos de adaptación cultural, cumplimiento normativo y establecimiento de redes de distribución.

## Visibilidad social y repercusión cultural

El audiovisual en la Comunitat Valenciana enfrenta un apasionante desafío: consolidarse como una marca de renombre a nivel internacional. Con una rica tradición cinematográfica y una diversidad de paisajes que van desde playas idílicas hasta ciudades históricas, la región posee un potencial creativo inigualable. Sin embargo, el reto radica en proyectar esta riqueza cultural y artística a escala global, logrando producciones que tengan un mayor impacto y reconocimiento social, tanto a nivel autonómico, nacional e internacional. Para ello, es imprescindible fomentar la colaboración entre profesionales locales e internacionales, así como promover políticas que incentiven la inversión en el sector y faciliten la realización de producciones de alto nivel. Además, es crucial desarrollar estrategias de marketing y promoción que destaquen la singularidad de la Comunitat Valenciana como destino preferente para la industria audiovisual. Solo así podrá esta región convertirse en un referente mundial en el ámbito del cine y la televisión, atrayendo tanto a talentos emergentes como a grandes producciones internacionales y obteniendo un considerable aumento de espectadores.

## Globalización y adaptación cultural

A medida que la industria se globaliza, es importante considerar las diferencias culturales y lingüísticas para garantizar que el contenido producido sea relevante y atractivo para audiencias de todo el mundo.

## Modelos de negocio sostenibles

En un entorno digital en constante cambio, encontrar modelos de negocio sostenibles puede ser complicado. Las empresas en la Comunitat Valenciana deben adaptarse a las nuevas formas de consumo de contenido y encontrar formas innovadoras de monetizar su trabajo, ya sea a través de suscripciones, publicidad, microtransacciones u otras estrategias. Es fundamental destacar que, al igual que en todas las CCAA con TV pública autonómica, existe una oportunidad clara para diversificar las fuentes de ingresos y reducir la dependencia del "cliente único", en este caso, la televisión. Superar esta dependencia casi total sería un gran avance, permitiendo un mayor dinamismo y fortaleza en el sector, lo que contribuiría significativamente a la sostenibilidad y el crecimiento de las empresas en la región.

## Distribución y comercialización

Llegar al público adecuado y comercializar eficazmente el contenido audiovisual y los videojuegos es fundamental para el éxito comercial. Las empresas en la Comunitat Valenciana necesitan desarrollar estrategias de distribución y marketing efectivas para asegurar que sus productos lleguen a su audiencia objetivo y generen ingresos.

### 3.3. Retos organizativos

#### Talentos y recursos humanos

Atraer y retener talento creativo y técnico es crucial para el éxito en el sector audiovisual y de los videojuegos. La Comunitat Valenciana necesita desarrollar y mantener una fuerza laboral altamente cualificada y motivada, lo que puede requerir inversiones en educación, formación y programas de desarrollo profesional.

La rápida evolución de la tecnología requiere que los profesionales del sector se mantengan actualizados y adapten constantemente sus habilidades y herramientas de trabajo.

## Inclusión y diversidad

Aunque se promueve la inclusión y diversidad, aún existen desafíos en cuanto a la representación equitativa y la eliminación de barreras para grupos subrepresentados en la industria.

## Sostenibilidad y ética

La industria enfrenta desafíos en términos de sostenibilidad ambiental y responsabilidad ética en la producción y consumo de contenido digital.

## Regulaciones y políticas

Es imperativo estandarizar las regulaciones, incluyendo el proceso de bases y convocatorias de ayudas, para garantizar una mayor seguridad y estabilidad jurídica en el futuro. Al hacerlo, se promoverá un entorno empresarial más predecible y justo en el sector audiovisual y de los videojuegos en la Comunitat Valenciana. La implementación de regulaciones más consistentes permitirá a las empresas planificar y ejecutar sus proyectos de manera eficiente, sin enfrentar obstáculos causados por cambios anuales. Esto, a su vez, fortalecerá la competitividad regional al nivelar el campo de juego con otras regiones que ofrecen ayudas y contratos nacionales.

## Acceso a financiación

Es esencial facilitar el acceso a financiación para proyectos audiovisuales y de videojuegos en la Comunitat Valenciana, especialmente para empresas emergentes y estudios independientes. Avanzar hacia un sistema de ayudas más ágil, similar al del ICAA, permitiría que los fondos se destinen íntegramente al proyecto, en lugar de una parte a los costos de financiación. Además, la posibilidad de cambios previsibles en la forma de acceder a los fondos públicos podría implicar una evolución en la forma de financiar las producciones. Por ejemplo, aumentar las desgravaciones fiscales por inversión, como se está valorando, podría pasar del 30 al 50 %, lo que sería un impulso significativo para el sector.

## 4. ACCIONES

### Sobre transición digital

- Refuerzo de la digitalización de procesos de fabricación
- Dotación de tecnologías avanzadas para procesos de fabricación

### Sobre innovación

- Apoyo a proyectos de I+D
- Impulso de innovaciones empresariales
- Desarrollo de centros tecnológicos y de innovación
- Promoción de espacios tecnológicos y de innovación
- Apoyo a la oferta de servicios avanzados
- Fomento de la demanda de servicios avanzados

### Sobre crecimiento industrial

- Promoción del emprendimiento
- Apoyo a la consolidación del emprendimiento
- Desarrollo de nuevas áreas productivas
- Adaptación de áreas productivas

### Sobre internacionalización

- Promoción del inicio exportador
- Impulso a la consolidación exportadora
- Promoción exterior de la Comunidad Valenciana

### Sobre capital humano

- Captación de talento
- Retención de talento

### Sobre administración industrial

- Colaboración público-privada
- Simplificación administrativa
- Desarrollo normativo