



# PLAN DE RECUPERACIÓN, TRANSFORMACIÓN Y RESILIENCIA



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

ESPAÑA  
PUEDE.

## Manifestaciones de interés relativas al “Plan de impulso al sector audiovisual (Spain Audiovisual HUB)” en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia

### Introducción

El pasado 7 de octubre, el Gobierno presentó el “**Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia**” (*España puede*) entendido como un proyecto de país orientado a la modernización de la economía española, la recuperación del crecimiento económico y la creación de empleo, dando respuesta a los retos de la próxima década.

El nuevo Fondo Europeo de Recuperación y Resiliencia *Next Generation EU* prevé para España una financiación por hasta **140.000 millones de euros en transferencias y créditos en los próximos seis años.**

La movilización de un volumen tan importante de recursos abre una oportunidad extraordinaria para la modernización de nuestra economía, para que la recuperación sea verde, digital, inclusiva y social.

Dentro de este Plan de Recuperación, la política palanca novena “Impulso a la industria de la cultura y el deporte” recoge tres componentes, entre los que se encuentra el nº 25 “**Spain Audiovisual Hub (incluye sector de videojuegos)**”, cuyo objetivo es “*posicionar a España como centro de referencia para la producción audiovisual y el sector de videojuegos, mediante la atracción de inversiones y talento, la simplificación de requisitos y el impulso del ecosistema de empresas y profesionales en el ámbito de la producción en español y en otras lenguas*”.

La importancia estratégica del sector audiovisual es reconocida asimismo dentro de la estrategia “**España Digital 2025**” que plantea como uno de sus ejes mejorar el atractivo de España como **plataforma europea de negocio, trabajo e inversión en el ámbito audiovisual** a través de dos medidas:

- Proyecto de Ley General de Servicios de Comunicación Audiovisual
- Plan Spain Audiovisual Hub

Para dar cumplimiento a los objetivos planteados, el Gobierno presentó el 24 de marzo de 2021 el “**Plan de Impulso al sector audiovisual: España Hub Audiovisual de Europa**” ([#SpainAVSHUB](#)) con el fin de reforzar la producción audiovisual española, su internacionalización y el incremento del atractivo de España como

destino de inversiones extranjeras y actividad económica vinculada a la producción audiovisual. El plan **movilizará unos recursos públicos que ascienden a 1.603 millones de euros**, a lo largo del periodo **2021- 2025**.

Los objetivos fundamentales y últimos del plan son **la creación de empleo en España**, fomentar la **competitividad de las empresas (en particular, las pymes)** de la industria audiovisual de nuestro país y europea, y hacerlo **de manera sostenible**, contribuyendo a **romper la brecha de género** y a la **vertebración territorial**. Junto a los aspectos estrictamente económicos, la prosperidad de la industria audiovisual es un vector fundamental para la preservación y promoción de nuestra cultura y valores.

Los recursos financieros de este **Plan provendrán de los Presupuestos Generales del Estado** y de **fondos de la Unión Europea**, principalmente, el Fondo Europeo de Recuperación y Resiliencia, el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) y el Programa Europa Creativa para el periodo 2021-2027.

**La presente invitación se refiere a la ejecución de la parte de ese plan que se financia con el Fondo Europeo de Recuperación y Resiliencia y cubre toda la cadena de valor del sector audiovisual en sentido amplio, incluyendo el cine, la televisión, la publicidad, los videojuegos e e-sports..., y las actividades de creación, edición, producción, distribución e industrias auxiliares.**

## Objeto

En este contexto, el Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, a través de la Secretaría de Telecomunicaciones e Infraestructuras Digitales lanza la presente invitación, con el fin de identificar ideas, propuestas y proyectos para articular las acciones previstas dentro del componente 25 “Spain Audiovisual Hub” del Plan de Recuperación.

De manera concreta, se pretende:

- Dotar de transparencia al proceso de colaboración público-privada
- Identificar los proyectos e iniciativas planteadas por las empresas del sector para lograr los objetivos del Plan.
- Garantizar que las iniciativas desplegadas por el sector público lleguen al conjunto de empresas, administraciones públicas y otro tipo de organismos o iniciativas evitando una dispersión de la inversión sin impacto real en la economía
- Conocer el encaje de cada propuesta en diferentes temáticas o sectores
- Evaluar el impacto de cada una de las propuestas
- Inferir su potencial contribución al desarrollo económico y social
- Tener una visión actualizada del tipo de necesidades del sector

Para ello, se invita a la presentación de propuestas respecto a cuatro bloques de temas:

1) **Tecnologías:**

- **Nuevas tecnologías** para mejorar la competitividad empresarial, que se puedan encargar por el ministerio como Compra Pública Innovadora, relacionadas, entre otros, con avances en postproducción digital, animación y los videojuegos (incluyendo la incorporación de inteligencia artificial al automatismo de algunos procesos), etiquetado automático de contenidos y la acreditación de la edad al acceder a contenidos digitales “on line”, medición de audiencias en el ámbito digital, la aplicación de tecnologías vinculadas a la gestión de derechos de propiedad intelectual o el apoyo a la implantación de las tecnologías propias de los videojuegos en otros entornos.
- **Desarrollo innovador de contenidos digitales**, como el apoyo a proyectos de creación de videojuegos y prototipos, y proyectos que puedan pivotar sobre la tecnología 5G.

2) **Espacios e infraestructuras para la producción digital:**

- Desarrollo de **nuevos estudios de grabación y postproducción audiovisual avanzados** que incorporen tecnología digital y permitan la creación de hubs de producción audiovisual digitales en los que estén presentes todas las actividades de la cadena de valor de la producción audiovisual.
- Desarrollo de una **plataforma de contenidos audiovisuales** en español

3) **Competencias Digitales**

- **Formación en competencias digitales** (incluyendo tutorías) y **profesionalización** de las actividades del sector.
- Apoyo a la **transformación digital de Pymes** con actividad (en sentido amplio) en el sector audiovisual

4) **Otras líneas distintas de las anteriores**

## Manifestaciones de interés

Las entidades que participen de esta Manifestación de interés deberán tomar en consideración los siguientes condicionantes:

- La presentación de manifestaciones de interés está abierta a todo tipo de agentes privados y organismos o administraciones públicas
- Las propuestas deberán versar sobre los aspectos descritos en el apartado anterior

La información que se recopile mediante estas manifestaciones de interés tiene como único objetivo ayudar a la definición de las líneas estratégicas y guiar la acción de esta Secretaría de Estado en la ejecución de los planes con cargo a los fondos europeos. Esta Manifestación de interés no se realiza en el marco de ningún procedimiento de contratación ni de subvención ya convocado y en ningún caso genera derecho preferente a la financiación, ni compromiso alguno por parte del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. Se garantizará la confidencialidad de la información enviada y el reconocimiento de la propiedad intelectual.

La no presentación de una Manifestación de interés no limitará la posibilidad de presentar propuestas en una eventual futura convocatoria o licitación. Las convocatorias posteriores a esta *Manifestación de Interés* estarán sujetas en todo momento a los criterios de publicidad, concurrencia, transparencia y no discriminación.

## Presentación de manifestaciones de interés

Las manifestaciones de interés se podrán enviar hasta el **día 28 de mayo de 2021 a las 08.00h**. Las manifestaciones recibidas después de esta fecha no serán tenidas en cuenta. Las manifestaciones de interés deberán ser remitidas utilizando el formulario publicado en el siguiente enlace:

<https://forma.administracionelectronica.gob.es/form/open/corp/5880/HHko>

Las contribuciones deberán presentarse siguiendo el formulario proporcionado en el enlace anterior, de acuerdo con las instrucciones que se describen en el mismo.

## Anexo

Definiciones de los tres bloques temáticos sobre los que se consulta:

### 1. **Tecnología:**

- a) **Nuevas tecnologías** para mejorar la competitividad empresarial, que se puedan encargar por el ministerio como Compra Pública Innovadora,

relacionadas, entre otros, con avances en postproducción digital, animación y los videojuegos (incluyendo la incorporación de inteligencia artificial al automatismo de algunos procesos), etiquetado automático de contenidos y la acreditación de la edad al acceder a contenidos digitales “on line”, medición de audiencias en el ámbito digital, la aplicación de tecnologías vinculadas a la gestión de derechos de propiedad intelectual o el apoyo a la implantación de las tecnologías propias de los videojuegos en otros entornos

- **Post producción:** tecnologías de post-producción audiovisual que den protagonismo y royalties a la industria audiovisual española y mejoren la autonomía tecnológica europea.
- **Animación y videojuegos (incluyendo la incorporación de inteligencia artificial al automatismo de algunos procesos)** para permitir optimizar el tiempo de los creativos en vez de dedicarlo a tareas que puede hacer un programa.
- **Etiquetado automático de contenidos:** tecnologías que permitan el etiquetado de contenidos multimedia. Internet es una valiosa fuente de información que alberga cientos de millones de contenidos de muy diversa índole y calidad. Localizar información relevante en Internet no siempre es una tarea sencilla. Este contexto hace que surja la necesidad de proveer de herramientas a los usuarios, o a los creadores de los mismos, que ayuden a identificar los contenidos digitales, o a los organismos reguladores para realizar su labor de supervisión. El objetivo es desarrollar una herramienta que permita identificar y filtrar automáticamente contenidos digitales. Esta evaluación tendrá como resultados descriptores y prescriptores del contenido basada en el análisis del video, audio y texto.
- **Acreditación de la edad al acceder a contenidos digitales “on line”:** La acreditación de atributos ha venido siendo una función ya incorporada en algunos servicios para la identificación del individuo. Se pretende ampliar su finalidad al incorporar tecnologías que resuelvan importantes deficiencias de los sistemas actuales, en cuanto al anonimato, protección de la información e interoperabilidad. Por ejemplo, mediante la integración en una plataforma de diferentes servicios y tecnologías como la video identificación digital remota, gestión de citas, salas virtuales de espera, gestión del ciclo de vida de tokens o credenciales basados en pruebas de conocimiento nulo y criptografía; para poder disponer de un sistema capaz de ofrecer servicios de gestión de credenciales aplicables a distintos escenarios y problemáticas (edad, anonimato...), todo ello, dentro de la normativa europea de protección de datos y el nuevo concepto de “pseudonimato” recogido en la [Carta de Derechos Digitales](#).

- **Medición de audiencias en el ámbito digital:** el objetivo es dotarse de tecnologías que, respetando el anonimato y la protección de datos, permitan realizar un seguimiento fiable del tráfico web a través de metodología de analítica.
- **Aplicación de nuevas tecnologías para la gestión de derechos de propiedad intelectual:** desarrollo o aplicación de tecnologías vinculadas a la gestión de derechos de propiedad intelectual que, a través de la digitalización, permitan ganar mayor eficiencia y competitividad, así como la entrada de nuevos actores en este ámbito.
- **Apoyo a la implantación de las tecnologías propias de los videojuegos en otros entornos (cultural, sanitario o educativo):** las tecnologías que se emplean para los videojuegos tienen un gran potencial en otros campos como el cultural, el sanitario o educativo. Por ello se busca la captación de ideas y propuestas que busquen la aplicación de estas tecnologías a los sectores mencionados.

#### **b) Desarrollo innovador de contenidos digitales**

- **Apoyo a proyectos de creación de videojuegos y prototipos,** de efectos especiales y de animación, o proyectos audiovisuales en general; de gestión de derechos de propiedad intelectual, de automatización de procesos o aplicación de tecnologías de inteligencia artificial a la producción audiovisual.
- **Proyectos que puedan pivotar sobre la tecnología 5G:** la implantación de la tecnología 5G está llamada a revolucionar la manera de hacer en muchos sectores. También en el audiovisual. Aun cuando los proyectos de desarrollo e implantación de 5G son objeto de otro componente del Plan de Recuperación (el 15 “Conectividad Digital, impulso de la ciberseguridad y despliegue del 5G), una parte de los fondos de ese componente pueden tener en el sector audiovisual uno de sus mejores exponentes. En este sentido, las propuestas que se reciban, una vez analizadas, se podrán articular con el resto de instrumentos de apoyo al despliegue del 5G.

## **2. Espacios e Infraestructuras para la producción digital:**

- **Desarrollo de nuevos estudios de grabación y postproducción audiovisual avanzados**

El incremento previsto en la producción audiovisual nacional y la atracción de trabajos de creación digital y postproducción de rodajes

hechos fuera y dentro de España posiblemente van a hacer necesarios nuevos espacios avanzados que concentren en un mismo lugar todas las industrias de la cadena de valor, desde el propio trabajo digital, la formación, la distribución o el impulso de startups.

Asimismo, hay grandes oportunidades para nuestro país en el entorno de los e-sports.

- **Desarrollo de una plataforma de contenidos audiovisuales en español**

La dispersión de esfuerzos públicos y privados en Europa supone un lastre para la competencia del sector en el ámbito internacional. España cuenta con importantes activos en este terreno, entre los que destaca el español, que la posicionan en buen lugar para contribuir al desarrollo del sector en el conjunto de la UE.

### **3. Competencias Digitales:**

- **Formación en competencias digitales (incluyendo tutorías) y profesionalización de las actividades del sector**

La formación en las nuevas tecnologías del audiovisual es una absoluta necesidad para retener el talento nacional y atraer el foráneo. Para ser competitivos en las áreas de producción y post-producción, animación o videojuegos necesitamos formar a miles de personas en los próximos años, tanto en titulaciones regladas como en formación ad hoc de alta volatilidad. Son precisamente los profesionales y las empresas del sector las que más notan esas necesidades formativas y esas carencias (idiomas, software, equipamiento...), por lo que conocer las misma de primera mano puede ser de gran importancia para el uso más eficaz de los fondos dispuestos para ello.

Si bien la competencia para el apoyo a la formación en habilidades digitales corresponde al Componente 19 (Plan Nacional de Capacidades Digitales), en la medida en que, una parte de los fondos de ese componente está previsto que se apliquen a este sector, las propuestas que se reciban, una vez analizadas se podrán articular con los proyectos que se pongan en marcha para impulsar la capacitación digital.

Entendemos incluidas en este bloque posibles propuestas que abarquen tutorías en las propias empresas e incluyan la realización de pilotos o demostradores de la formación recibida.

- **Apoyo a la transformación digital de Pymes con actividad (en sentido amplio) en el sector audiovisual**



Una de las palancas previstas en el Plan España Puede es la digitalización de las Pymes. Entre ellas, las del sector audiovisual pueden jugar un papel muy importante. Tanto la competitividad como la consecución de los objetivos de sostenibilidad ambiental están muy vinculados a una digitalización de los procesos actuales. Conocer las peculiaridades de este proceso transversal aplicado al sector audiovisual entendido en sentido amplio (cines, series, animación, efectos especiales) y las necesidades (tutorización, equipamiento, software, procesos auxiliares, iluminación, carpintería, apoyo a startups, etc.) es imprescindible para aprovechar los recursos disponibles.

Si bien la competencia para el apoyo a la digitalización de pymes corresponde al Componente 13 (Impulso a la pyme), en la medida en que, una parte de los fondos de ese componente está previsto que se apliquen a este sector, las propuestas que se reciban, una vez analizadas se podrán articular con los proyectos puestos en marcha en ese ámbito.

Especialmente valiosa para la competitividad europea es profundizar en la implantación de tecnologías desarrolladas en nuestro continente que permitan reducir los costes de royalties a otras jurisdicciones y avanzar en la autonomía tecnológica europea.

#### **4. Otras líneas distintas de las anteriores**

Es posible que algunas políticas o iniciativas de trascendencia para el desarrollo de nuestro sector audiovisual no entren en ninguna de las anteriores. Si se quiere proponer alguna en este sentido, se abre este bloque para poder recibir ideas, propuestas o sugerencias.