



MURCIA

HUB

AUDIOMISUAL




Ayuntamiento
de Murcia



Índice.

1. - INTRODUCCIÓN	pág. 4
2. - MISIÓN - VISIÓN - VALORES	pág. 6
2.1. - OBEJTIVO PRINCIPAL Y LÍNEAS DE ACTUACIÓN	
2.2. - UN PASO HACIA LA REDEFINICIÓN DEL CONSUMO CULTURAL	
2.3.- LA SEGUNDA VIDA DE LOS EDIFICIOS: RECUPERAR Y REDEFINIR EL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO	
3. - EJES DEL PROYECTO	pág. 9
4. - ALGUNAS CONSIDERACIONES POLÍTICAS	pág. 11
5. - NÓMADAS DIGITALES Y STARTUPS	pág. 15
6. - SOSTENIBILIDAD, VALOR GENERADO PARA LA CIUDAD Y LEGADO	pág. 16
7.- IDENTIFICACIÓN DE NUESTRO PÚBLICO: EL CONSUMIDOR CULTURAL ACTUAL	pág. 18
8.- DATOS DE EMPLEABILIDAD	pág. 20
9.- LA CÁTEDRA	pág. 23
10.- EL COMPONENTE 25: SPAIN AVS HUB	pág. 26





1 - Introducción.

El proyecto del **HUB Audiovisual de Murcia** nace de la firme idea de que el dominio digital puede expandir las capacidades de la cultura, y el arte digital puede crear nuevas formas de relacionarnos con el mundo y con quienes nos rodean. Será por tanto un espacio dedicado a la producción, difusión, educación y reflexión de las manifestaciones sociales, culturales y económicas de un mundo tecnológico. Abrazando su espíritu de participación y transparencia, el **HUB Audiovisual de Murcia** permitirá dar mayor visibilidad a la producción audiovisual realizada por este sector de la ciudad, fortalecer su gestión e, incluso activar nuevos públicos.

Los constantes avances tecnológicos suponen la necesaria reinención y adaptación constante del creador cultural. La cultura, más allá de solo asimilar estas innovaciones dentro de los aspectos formales de creación, puede convertirse en una zona independiente de investigación y búsqueda del conocimiento. La sinergia entre el arte, la ciencia y la tecnología en el entorno digital nos permite comprender mejor y aplicar la

cultura a cuestiones sociales y universales urgentes de acceso, equidad y ciudadanía global. Para que los artistas y científicos accedan a estas posibilidades, se precisa infraestructura para generar colaboraciones e intercambios de conocimiento. **El Ayuntamiento de Murcia** debe tener voz en este diálogo abierto, aportando y desarrollando claves para entender estos cambios profundos que ya están en marcha, abordar sus potencialidades y su integración dentro de la ciudad y el entorno urbano, y afrontar las nuevas perspectivas humanísticas que se desarrollan en torno a la cultura digital.

Se trata de una oportunidad para innovar y crear herramientas que no solo permitan comprender nuestras circunstancias y entorno, sino también contribuir a dar forma a un futuro democrático, y positivo. A través del desarrollo de una propuesta digital holística, podemos promover la divulgación, comprensión y el disfrute de la cultura, para lo cual lo digital deberá convertirse en una dimensión fundamental de toda actividad cultural desarrollada.



2- Misión, visión y valores

2.1. - Objetivos y líneas de actuación.

La misión principal del Ayuntamiento de Murcia a través de este HUB Audiovisual de Murcia es **potenciar a las empresas del sector del videojuego y el audiovisual** en general para que alcancen mayor proyección y volumen de trabajo. A raíz de esta misión principal, podemos destacar diversos objetivos derivados:

-----> **CONSTRUIR, IMPULSAR Y SOSTENER** comunidades de aprendizaje y de práctica en las que personas que provienen de mundos diversos (por su formación y experiencia, sus intereses, su origen o su situación social) trabajen juntas en el desarrollo de proyectos concretos.

-----> **PROMOVER** el desarrollo de proyectos culturales libres: bien documentados, modificables y, si procede, replicables.

-----> **EXPERIMENTAR Y EVALUAR** metodologías y modos de

hacer en el trabajo colaborativo en los distintos niveles de acción: institucional en general, en la propia organización interna y en el desarrollo de proyectos por parte de los usuarios y usuarias.

-----> **EXPLOTAR Y EXPORTAR** todo el potencial de la industria audiovisual, digital y del videojuego y del talento local en un entorno global.

-----> **INTENSIFICAR** la digitalización de las colecciones y la documentación, plantando versiones digitales remotas de las exposiciones temporales como otra vía de experiencia.

-----> **APOYAR** a la creación e innovación que pueda promocionar el talento y producto cultural murciano.

-----> **CREAR Y FAVORECER SINERGIAS** entre las diferentes PYMES de Murcia y ponerlos en contacto con el mercado internacional a través del fomento del nomadismo digital.

Para conseguir tales fines y garantizar la consecución de nuestros objetivos, se ha identificado el entramado de empresas que conforman ambos sectores dentro del municipio de Murcia y se desarrollan las siguientes líneas y ejes de actuación que determinarán a su vez las actividades a realizar e impulsar en dentro del Hub Audiovisual:

LÍNEA 1 - EL HUB AUDIOVISUAL COMO ESPACIO DE ACCESO FÍSICO Y VIRTUAL

Crearemos un espacio donde estas empresas puedan materializar y cristalizar sus proyectos innovadores mediante cinco ejes motores que propicien el desarrollo de las mismas en los dos espacios más innovadores que vertebran la cultura de la ciudad: el Cuartel de Artillería y la Cárcel Vieja.

LÍNEA 2 - MENTORIZACIÓN Y FORMACIÓN DE PYMES

Se hará seguimiento activo de PYMES incluidas en el proyecto, así como el desarrollo de diferentes proyectos y formación en las diferentes disciplinas del audiovisual y videojuego, así como el aprendizaje del uso de maquinaria y software específico.

LÍNEA 3 - COPRODUCCIÓN DE PROYECTOS

Se ofrecerá apoyo a la producción de proyectos desarrollados por las PYMES seleccionadas para el proyecto en el que el Ayuntamiento de Murcia a través de las diferentes áreas de trabajo desarrollarán proyectos que beneficien a las empresas y que ayuden a generar puestos de trabajo dentro del sector.

2.2. - Un paso hacia la redefinición del consumo y la creación cultural.

Según el World Economic Forum (WEF) en su “Informe sobre el futuro de los empleos” de 2020, para el año 2025 la computación en la nube, el big data y el comercio electrónico serán medidas extensivamente incorporadas. Asimismo, ha habido un aumento significativo en el número de empresas que esperan adoptar robots no humanoides e inteligencia artificial, con ambas tecnologías convirtiéndose lentamente en un pilar de la tecnología. trabajar en todas las industrias.

Estas nuevas tecnologías están diseñadas para impulsar el crecimiento futuro en todas las industrias, así como para aumentar la demanda de nuevos roles laborales y conjuntos de habilidades. El **Hub Audiovisual de Murcia**, a través de espacios destinados a la formación, la contemplación y la creación, ofrecerá recursos accesibles y adaptados a todos los públicos para paliar los efectos de esta inevitable transformación social.

Uno de los hallazgos centrales del informe del WEF es que para 2025, el tiempo promedio estimado que los humanos y las máquinas dedican al trabajo estará a la par basándonos en las tareas actuales desempeñadas. Los algoritmos y las máquinas se centrarán principalmente en las tareas de procesamiento y recuperación de información y datos, tareas administrativas y algunos aspectos del trabajo manual tradicional. Las tareas en las que se espera que los humanos mantengan su ventaja comparativa incluyen la gestión, el asesoramiento, la toma de decisiones, el razonamiento, la comunicación y la interacción.

Se estima que para 2025, 85 millones de puestos de trabajo pueden ser desplazados por un cambio en la división del trabajo entre humanos y máquinas, mientras que pueden surgir 97 millones de nuevos roles que se adapten mejor a la nueva división del

trabajo entre humanos. máquinas y algoritmos. Las posiciones que liderarán la demanda son roles como analistas de datos y científicos, especialistas en inteligencia artificial y aprendizaje automático, ingenieros en robótica, desarrolladores de software y aplicaciones, así como especialistas en transformación digital.

La cultura no se queda al margen de estos cambios, habiendo un cambio notable en los modos de consumo cultural, los medios de creación de contenido, y lo que se espera que la cultura pueda hacer por nosotros en este nuevo contexto global. Si el arte y la cultura nos sirve para entender el mundo que nos rodea y revelar nuestra relación con él, desde el **HUB Audiovisual de Murcia** se pondrá en valor procesos culturales para la transformación social, y se trabajará para desarrollar una cultura de la participación que fomente formas de ciudadanía más crítica con las narraciones dominantes.

2.3. - La segunda vida de los edificios: recuperación y redefinición del patrimonio arquitectónico.

El **HUB Audiovisual de Murcia** también subraya y estudia las relaciones entre la implementación de proyectos de reutilización adaptativa y su impacto en el propio edificio y el contexto urbano. La **Agenda Urbana 2030** es una de las principales entidades que hace frente a esta cuestión, destacando el papel del patrimonio cultural (tangibles e intangibles) en el desarrollo urbano sostenible. Por ejemplo, se subrayan los roles que puede desempeñar en la humanización de las ciudades (punto 26) y en el desarrollo de economías urbanas vibrantes, sostenibles e inclusivas (punto 45).

Muchos temas en el corazón del debate mundial contemporáneo sobre nuestro futuro se cruzan con el tema de

la reutilización de edificios, abarcando desde la investigación de modelos de desarrollo sostenible hasta la protección de las raíces culturales. La reutilización es coherente con un enfoque sostenible de la gestión urbana y paisajística, según un modelo de “**economía circular**” capaz de convertir bienes que se encuentran al final de su vida útil en recursos para otros, cerrando bucles en los ecosistemas industriales y minimizando los residuos.

La recuperación y redefinición de edificios se considera un medio para transmitir el legado del pasado, que consiste no solo en los edificios patrimoniales como elementos físicos, sino principalmente en la riqueza de información proporcionada por cada elemento. El patrimonio construido también puede adquirir valor por su capacidad para contar historias, transmitir conocimientos, ser símbolo de acontecimientos, tradiciones y experiencias comunes; una verdadera fuente de valor cultural.

En virtud de la convocatoria para la selección de estrategias de Desarrollo Urbano Sostenible e Integrado que serán cofinanciadas mediante el programa operativo FEDER de crecimiento sostenible 2014- 2020 del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, a través de Orden HAP/2427/2015, de 13 de noviembre, el Ayuntamiento de Murcia elaboró la Estrategia de Desarrollo Urbano Integrado “IT MURCIA: INNOVACION + TRADICIÓN” cuyos objetivos se encontraban enmarcados en la Estrategia Murcia 2020, en la que el Ayuntamiento llevó cerca de 2 años trabajando y que se entendió como un proceso abierto, basado en la participación ciudadana y en las aportaciones de los agentes clave del territorio.

En este marco se rehabilitan los Pabellones 1 y 2 del Cuartel de Artillería y la Fase 1 de la Cárcel Vieja.

3- Ejes del proyecto.

Podemos desglosar cinco ejes en los que se apoya el proyecto del HUB Audiovisual de Murcia con lo que se refiere al apoyo a la creación y el desarrollo sectorial:

STAGE - Escenario híbrido de producción audiovisual.

Escenario híbrido con funciones de plató de grabación que permite a las pymes murcianas acceder a una tecnología puntera en 3D dada que la resolución total de esta pantalla es de 3072 x 1792 píxeles e irá alimentada por una electrónica 4K, que facilita que las personas reales que esté en el escenario podrán moverse por delante y por detrás del holograma que se proyecta, con una pantalla adicional de LED que será el fondo con el que contará el escenario, como una capa más a la hora de generar el efecto 3D de los contenidos.

LAB - Laboratorio de creación audiovisual y de videojuegos

'Tubos de ensayo' audiovisuales y de apoyo a la creación de videojuegos, enfocado a la creación de nuevos contenidos de profesionales y

PYMES, generando una cadena de valor creativa mediante la oferta de herramientas, espacios y asesoramiento. El LAB añade valor al proceso de creación y producción, tratándose de un banco de pruebas y un entorno de experimentación cuyo objetivo principal es la creación de nuevos productos e infraestructuras adecuadas a las necesidades del sector, ofreciendo espacios donde se desarrollan y prueban prototipos, proyectos y que buscan mejorar la capacidad de respuesta de las PYMES murcianas. En el HUB Audiovisual de Murcia habrá acceso a seis laboratorios:

- > Laboratorio de sonido: Estudio de radio y de grabación
- > Laboratorio de imagen digital
- > Laboratorio de fotografía digital
- > Laboratorio de Edición de Video
- > Laboratorio de Plató de Televisión y Fotografía

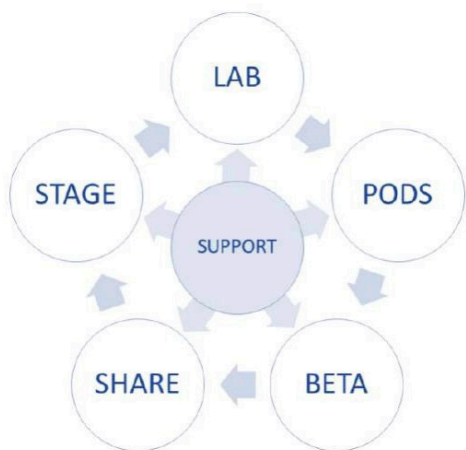
SHARE - Servicio de préstamo de material de creación y producción audiovisual

Préstamos de "packs" de herramientas de creación y producción audiovisual, disponibles para PYMES del sector para la realización de grabaciones de

audio, de video, de escaneo 3D de elementos, drones, etcétera, para convertir a la ciudad en un escenario de producción y plató de rodaje de los proyectos audiovisuales de las PYMES murcianas. Este servicio tiene como finalidad apoyar el desarrollo de proyectos destinados a reforzar las infraestructuras del ecosistema digital en el sector audiovisual de las PYMES facilitando el acceso a equipos para la creación, distribución y manejo de la información y la tecnología más avanzada del sector audiovisual. Este servicio se complementará con acciones formativas para reforzar capacidades de los profesionales beneficiarios.

PODS - Cápsulas individuales de trabajo de última tecnología para la edición audiovisual y la edición de videojuegos.

Las cápsulas, individuales e insonorizadas, ubicadas en el Cuartel de Artillería, y a disposición de los PYMES, ofrecen equipos de alto rendimiento y con software específico para la edición de audio, de video, y de videojuegos. De esta forma, el desarrollador, técnico o especialista no es distraído por el entorno, y se evita que se pueda producir un plagio.



BETA - Centro de pruebas, testeos, evaluación y documentación de proyectos de videojuegos y audiovisuales.

Espacio de beta testeo para PYMES y desarrolladores de videojuegos y audiovisuales en cualquier momento de su fase de creación. El espacio permitirá

realizar pruebas de garantía de calidad. Se creará un equipo de control de calidad de videojuegos (Game tester) en las primeras fases de juego hasta su postproducción. El espacio contará además con un servidor que permitirá a los Game Tester trabajar desde sus propios estudios o casas, lo que permitirá hacer un playtesting más amplio.. Dentro del espacio beta además se formará a game testers, se perfeccionan las habilidades en comunicación, ética de trabajo y atención en detalles de los game tester para desarrollar las herramientas adecuadas para probar los juegos.

SECTOR AUDIOVISUAL

Se implementará un programa específico con la creación de una **oficina de rodajes** que básicamente se centrará en:

- > Ayuda en la búsqueda de localizaciones para rodajes.
- > Orientación y apoyo en la gestión de permisos de rodaje.
- > Mediación con los diferentes entes municipales y otras administraciones públicas.
- > Información sobre PYMES y profesionales del sector audiovisual.
- > Asesoramiento.
- > Promoción.

SECTOR DE VIDEOJUEGOS

Se implementará un programa específico para el sector profesional de los videojuegos que girará en torno a los siguientes items:

- > La orientación y promoción de Gamers
- > Profesionalización del sector del videojuego
- > Potenciar el talento
- > Plan de capacitación
- > Competencias
- > Intermediación mundo laboral Programa de prácticas y estancias en empresas
- > Bolsa de servicios
- > Promoción exterior y búsqueda de inversiones
- > Colaboración de universidades y empresas
- > Desarrollo de proyectos singulares a instancias del Ayuntamiento de Murcia

4- Consideraciones políticas.

El **HUB Audiovisual** supone para el **Ayuntamiento de Murcia** la oportunidad de utilizar lo digital para cumplir con la misión de promover la divulgación, la comprensión y el disfrute de la cultura entre públicos locales, nacionales e internacionales, en tiempos y espacios simultáneos, y para ello, lo digital deberá convertirse en una dimensión fundamental de toda actividad cultural desarrollada. Una inversión necesaria para el futuro de una cultura permanente, sólida y sostenible, una cultura democrática al alcance de todos.

La aceleración de la digitalización es una realidad, y hay que saber aprovecharlo para ofrecer experiencias únicas y enriquecidas, para establecer conexiones con los usuarios, para atraer su engagement, para ofrecer múltiples vías de aproximación al patrimonio, para ser más accesibles, abiertos, participativos y sociales.

En una ciudad como Murcia, con un rico patrimonio cultural y un creciente sector audiovisual y de los videojuegos, surge la

necesidad de establecer un Hub Audiovisual que sirva como centro de desarrollo y promoción de la industria. Este Hub Audiovisual se convertiría en un motor económico y cultural, impulsando el crecimiento y la proyección de la ciudad a nivel nacional e internacional.

Desde una **perspectiva económica y política**, caben destacar los siguientes aspectos y beneficios:

-----> Fomenta la creación de empleo en el sector audiovisual, generando oportunidades laborales para profesionales locales y atrayendo talento de otras regiones. Esto contribuiría a reducir el desempleo y a fortalecer la economía de la ciudad.

-----> El Hub Audiovisual en Murcia brindaría apoyo y recursos a los creadores y productores locales, permitiéndoles desarrollar y producir contenido de alta calidad. Esto estimularía la creatividad y la innovación en el sector, lo que a su vez contribuiría a la diversificación de la oferta cultural y a la

promoción de la identidad local.

-----> Implicaría la colaboración con otras instituciones y organismos, tanto a nivel regional como nacional e internaciona, que fortalecería las relaciones interinstitucionales y fomentaría la cooperación en el ámbito cultural y audiovisual.

-----> Sería una oportunidad para atraer inversiones y proyectos cinematográficos, televisivos y producciones de videojuegos a la ciudad. La infraestructura y los recursos disponibles serían un atractivo para productoras y estudios, lo que contribuiría a posicionar a Murcia como un destino preferido para la producción audiovisual y de videojuegos.

-----> La mejora de la empleabilidad jugará también un papel fundamental. Atendiendo a la estrategias europeas, se pretende desarrollar herramientas que permitan mejorar la empleabilidad desde una perspectiva innovadora, reforzamos nuestra participación en Proyectos Europeos enfocados hacia acciones estratégicas en materia de empleo, emprendimiento, formación y promoción económica, con actuaciones de impacto e incorporando socios transnacionales de una dimensión acorde a nuestra ciudad.

Para ello, se ofrecerá formación que gire en torno a una serie de principios claros:

-----> Destacar la importancia de evaluar y anticipar las habilidades necesarias, que están en constante evolución y a una velocidad cada vez más acelerada, para que puedan abordarse a través de formación que responda directamente a las necesidades públicas y privadas en materia de competencias laborales.

-----> Reafirmar la importancia de las habilidades transferibles para promover la reasignación laboral frente al cambio estructural y asegurar que los ciudadanos estén capacitados para aprovechar las nuevas oportunidades e insertarse en el nuevo mercado laboral.

-----> Generar sinergias y facilitar el contacto entre el sector público y privado, actuando, cuando procede, de entidad mediadora para el desarrollo de nuevos proyectos que beneficien la empleabilidad de los ciudadanos y/o las empresas locales.

-----> Apostar por el fortalecimiento de las interacciones entre el mundo laboral y el mundo de la educación y la formación.

-----> Se dará especial importancia a promover mecanismos de coordinación y diálogo social, incluidos grupos de trabajo, mesas redondas y consejos sectoriales de competencias, para garantizar una mejor recopilación, difusión y uso de la información sobre las necesidades de competencias por parte de todas las partes interesadas pertinentes. También se fomentará la participación de personas de grupos desfavorecidos en programas de aprendizaje permanente y empleabilidad, abordando las barreras a la participación y proporcionando incentivos adecuados.

ALGUNOS DATOS RELEVANTES

- > En España hay un total de 618 estudios con una media de 10 empleados por estudio.
- > En Murcia hay 16 estudios con un total de 52 empleados (datos de 2022).
- > Total de videojugadores: 18,2 :(9,6 hombres – 53%), (8,5 mujeres – 47%)
- > Facturación total: 2012 Millones (832 física), 1180 online.
- > Crecimiento del 12,09%
- > Los empleos crecen al año en un 33%

HUB AUDIOVISUAL PARA EL DESARROLLO DEL SECTOR AUDIOVISUAL

Las razones clave por las que el hub audiovisual es importante para el crecimiento y fortalecimiento de esta industria:

---> **Concentración de recursos:**

El hub audiovisual reunirá en un mismo lugar una amplia gama de recursos necesarios para la producción audiovisual (pabellones 1 y 2 del cuartel de artillería y Cárcel vieja), como estudios de grabación, equipos técnicos, infraestructuras, servicios de postproducción y expertos en diferentes áreas. Esta concentración de recursos facilita el acceso y la colaboración entre los profesionales del sector, lo que impulsa la eficiencia y la calidad de las producciones.

---> **Colaboración y sinergias:**

El hub audiovisual fomentará la colaboración y el intercambio de conocimientos entre profesionales de diferentes disciplinas dentro del sector. La proximidad física y las oportunidades de networking estimulan la creación de alianzas creativas y la generación de proyectos conjuntos. Esto impulsa la innovación, la creación de contenido original y la mejora continua de las habilidades y competencias profesionales.

---> **Atracción de talento y oportunidades de empleo:**

La existencia de un hub audiovisual atrae a profesionales y talentos del sector que buscan oportunidades de desarrollo y crecimiento. Esto no solo enriquece la comunidad creativa local, sino que también estimula la generación de empleo en diferentes áreas relacionadas, como producción, dirección, guionismo, diseño de producción, efectos visuales, sonido, videojuegos, e-sports entre otros. El hub audiovisual actúa como un imán para atraer talento y retenerlo en la región.

---> **Promoción y visibilidad:**

El hub audiovisual brinda una plataforma para la promoción y difusión de las producciones locales. Al tener un centro dedicado a la industria audiovisual, se facilita la exhibición de películas, series de televisión y contenido digital a través de festivales, proyecciones y eventos especiales. Esto aumenta la visibilidad de las creaciones y permite que lleguen a audiencias más amplias, tanto a nivel nacional como internacional.

---> **Estímulo económico y crecimiento local:**

El desarrollo del hub audiovisual conlleva beneficios económicos significativos para la ciudad. Además de los empleos directos generados por las producciones audiovisuales, también se generan oportunidades indirectas en sectores relacionados, como el turismo, la hostelería y los servicios de apoyo. Además, el aumento de la actividad económica en la industria audiovisual tiene un impacto positivo en el desarrollo económico general de la región, incluyendo la atracción de inversión y la generación de ingresos a través de la venta y distribución de contenidos.

ALGUNOS DATOS RELEVANTES

La industria turística española ha constatado un crecimiento constante en las últimas décadas. Según el Ministerio de Industria, Comercio y Turismo fueron más de 82,8 millones los turistas internacionales que en 2021 eligieron a España como destino, y la tendencia es de crecimiento moderado para los siguientes períodos.

Se estima que más del 30% del presupuesto global de una producción se ejecuta en las localizaciones elegidas, a través de gastos directos, indirectos o inducidos.

Esta industria tiene un carácter estratégico por su carácter global, su capacidad de generar empleo y su potencial de modernización gracias a la digitalización.

El equipo de profesionales, la aportación de soluciones punteras, la diversidad de localizaciones y los incentivos fiscales atraen cada vez más rodajes internacionales a nuestro país, que se suman a las producciones nacionales.

La oportunidad de los contenidos de ficción en España, existe un potencial mercado de producción de series de ficción que generó, entre 2020 y 2021, casi 4.300 millones de euros en ingresos, aportó 811,9 millones al PIB, produjo hasta 72 series, creó 18.443 puestos de trabajo (13.944 directos) y logró una recaudación fiscal cercana a los 264 millones de euros.

HUB AUDIOVISUAL PARA EL DESARROLLO DEL SECTOR DE VIDEOJUEGOS

Las razones clave por las que el hub audiovisual es importante para el crecimiento y fortalecimiento de esta industria:

---> Acceso a recursos tecnológicos:

Un hub audiovisual puede proporcionar acceso a recursos y tecnología de vanguardia que pueden ser costosos o difíciles de obtener individualmente para estudios o desarrolladores independientes. Esto incluye hardware, software, herramientas de desarrollo, equipos especializados y servicios de apoyo técnico. El acceso a estos recursos impulsa la innovación, la calidad de los productos y la competitividad de los estudios locales.

---> Colaboración y sinergias:

El hub audiovisual proporcionará también un espacio físico y una comunidad de profesionales del sector de los videojuegos en el que pueden colaborar y compartir conocimientos. Esta interacción fomenta la creación de alianzas estratégicas, el intercambio de ideas y la generación de sinergias entre estudios, desarrolladores, artistas, diseñadores y otros profesionales del ámbito de los videojuegos. La colaboración facilita el aprendizaje conjunto, el desarrollo de nuevas técnicas y la resolución de desafíos comunes.

---> Networking y oportunidades de negocio:

La proximidad física en un hub audiovisual crea oportunidades de networking y establecimiento de contactos clave en la industria de los videojuegos. Los eventos, ferias y actividades organizadas en el hub audiovisual permiten a los profesionales del sector conectarse con editores, inversores, distribuidores y otros actores importantes de la industria. Estas interacciones pueden resultar en asociaciones comerciales, oportunidades de financiación, acuerdos de publicación y

otras formas de colaboración que impulsan el crecimiento y el éxito de los estudios locales.

---> Desarrollo del talento:

El hub audiovisual puede ofrecer programas de formación, talleres y eventos educativos específicos para el sector de los videojuegos. Estas iniciativas ayudan a desarrollar y mejorar las habilidades y competencias de los profesionales locales, así como a atraer y retener talento joven. El desarrollo de talento fortalece la capacidad de innovación y creatividad en el sector de los videojuegos y contribuye al crecimiento sostenible a largo plazo.

---> Visibilidad y promoción:

El hub audiovisual proporcionará una plataforma para la promoción y la visibilidad de los videojuegos desarrollados a nivel local. Los eventos y festivales organizados en el hub ofrecen la oportunidad de exhibir y demostrar los proyectos de los estudios locales a audiencias más amplias. Esto puede atraer atención mediática, generar interés por parte de jugadores y potenciales inversores, y aumentar la visibilidad de los talentos y la calidad de los videojuegos desarrollados en la ciudad.



5- Nómadas digitales y Startups

El Ayuntamiento de Murcia participa en el **Proyecto Urbact Remote-IT**, que persigue promover una economía más sostenible, con especial atención puesta en los nómadas digitales. Para la convertirnos en un destino atractivo para nómadas digitales, **el HUB Audiovisual** ofrece los siguientes beneficios:

---> **Infraestructuras y servicios:**

El Hub Audiovisual proporcionará una infraestructura y servicios que incluye espacios de coworking, salas de reuniones, conexiones de alta velocidad a Internet, equipos audiovisuales, servicios de asesoramiento empresarial y apoyo técnico, fundamentales para facilitar el trabajo remoto.

---> **Comunidad y networking:**

El Hub Audiovisual reunirá a una comunidad de profesionales, emprendedores y expertos en la industria audiovisual. Esto crea un entorno propicio para el networking, el intercambio de conocimientos, la colaboración y el establecimiento de contactos clave. Las interacciones con otros nómadas digitales y startups pueden generar oportunidades de colaboración, sociedades comerciales, intercambio de experiencias y aprendizaje mutuo.

---> **Acceso al talento y colaboración:**

El Hub Audiovisual atraerá y retendrá talento en la industria audiovisual y de los videojuegos, lo que puede ser beneficioso para nómadas digitales y startups que buscan contratar profesionales cualificados. La proximidad a otros expertos y profesionales del sector facilita la búsqueda de colaboradores, socios o empleados adecuados para proyectos específicos.

---> **Promoción y visibilidad:**

El Hub Audiovisual proporcionará una plataforma para la promoción y la visibilidad de las startups y proyectos de nómadas digitales. Los eventos, ferias y actividades organizadas en el hub ofrecen oportunidades para exhibir productos, presentar ideas y establecer conexiones con inversores, mentores y posibles clientes.

---> **Sinergias y oportunidades de negocio:**

La interacción con otras empresas, startups y profesionales del hub puede dar lugar a colaboraciones estratégicas, proyectos conjuntos, adquisición de clientes y acceso a financiación. Estas oportunidades de negocio pueden impulsar el crecimiento y la sostenibilidad de las startups y proyectos de nómadas digitales.

6- Sostenibilidad, valor y legado.

Para materializar el proyecto de el **HUB Audiovisual de Murcia**, es importante señalar que la telematización y digitalización de los procedimientos burocráticos relacionados con el espacio (boletines informativos, reservas de espacios y material, actividades de formación, etcétera) no solo reducirán los costes, sino que además serán un paso decisivo hacia un espacio más sostenible con baja creación de residuos.

Además, al tratarse generalmente de exposiciones y productos culturales efímeros o intangibles, se plantea el concepto de “**economía colaborativa**”, que ofrece una forma única de interactuar con el arte basado en el uso compartido en lugar de la propiedad. En un mundo donde las masas se están inclinando más hacia inversiones en experiencias, y donde los artistas digitales buscan usar la tecnología para encontrar modos alternativos de creatividad, interacción e ingresos, estamos en la cúspide de una emocionante evolución en la economía del consumo de arte.

Existirá la posibilidad de generar patentes, y sobre todo colaborar en el desarrollo de software, producciones audiovisuales y contenido digital que trasciende los límites geográficos para potenciar la “marca Murcia” en un amplio abanico de sectores, destacando el carácter innovador de todas las propuestas que surgirán.

En lo referente al turismo, aparte del interés que presentará el HUB Audiovisual de Murcia por su singularidad como centro innovador, será un destacado destino para consumidores de las nuevas generaciones con especial interés por la llamada “economía de la experiencia”. Los datos recogidos por Eventbrite sobre el mercado confirman esta tendencia comprobando que más de 8 de cada 10 millennials (82%), asisten o participan en experiencias en vivo, como fiestas, conciertos, festivales, artes

escénicas y deportes temáticos, y se espera un incremento progresivo, por lo que el **HUB Audiovisual de Murcia**, por su naturaleza, se convierte en un destino idóneo para este mercado. El **HUB Audiovisual de Murcia** además buscará afianzar su vínculo con todas las Áreas del Ayuntamiento atendiendo a su función transversal, optimizando su sinergia con la actividad cultural y hostelera de la ciudad.

El valor a largo plazo que puede suponer el HUB Audiovisual para el patrimonio y la identidad del municipio también es digno de subrayar, pues se desarrollará en dos de los entornos más emblemáticos de la ciudad, el Cuartel de Artillería y la Cárcel Vieja. Debemos entender la realidad virtual no solo como instrumento de creación artística, sino valorar las aportaciones que puede hacer al emplearlo como herramienta de investigación en campos como la arqueología virtual, donde utiliza planos bidimensionales y secciones de los edificios históricos y ciudades para recrear modelos tridimensionales y visualizarlos en realidad virtual. Esto puede suponer importantes progresos para la arquitectura, arqueología, museología e investigación histórica de la ciudad. Nos brinda la oportunidad de plantear nuevos enfoques para acercarnos a nuestro pasado y plantear nuestro futuro de forma no invasiva en el espacio físico, y sin necesidad de recursos materiales más allá de la inversión original.

Un espacio con los ejes temáticos y las líneas de investigación de **HUB Audiovisual de Murcia** estará siempre estrechamente vinculado al progreso de las **Smart Cities** y la innovación en la sostenibilidad de las ciudades, lo cual permitirá que Murcia se mantenga a al frente de las buenas prácticas y ligada a iniciativas y programas de la Agenda Urbana 2030 de la Unión Europea, afianzando y ampliando lazos e intercambios internacionales.

Dado el carácter digital del mismo mecanismo de funcionamiento de **HUB Audiovisual de Murcia**, se generará información, estadísticas y datos de valor incalculable para el Ayuntamiento de Murcia. El Big Data está contribuyendo a mejorar la segmentación de los

mercados culturales. Las clásicas segmentaciones por hábitos de consumo (frecuencia, compañía, etc.) y demográfica (clase social, edad etc.) han dado paso a segmentaciones más complejas donde las características psicográficas juegan un papel fundamental en la descripción de los públicos. El desarrollo de la segmentación en los servicios culturales tiene todavía un amplio margen de recorrido en el futuro, no solo en profundizar en nuevos criterios de comportamiento del asistente cultural (influencias, entorno, preocupaciones etc.), sino también hacia el conocimiento de sus expectativas y frustraciones. Y todo ello con la finalidad de saber cómo empatizar con el consumidor cultural, resolver sus quejas y saber cómo desde la organización cultural se puede ayudar al mismo. Así, el sector avanzará en la implementación de acciones de marketing de contenidos que aporten valor al consumidor cultural y mejoren su experiencia de consumo. A su vez, se generará nueva información de interés para la institución, que reforzará la segmentación y personalización de contenidos.



Además, la presencia de un Hub Audiovisual en Murcia podría incentivar el interés y la participación de jóvenes en actividades culturales y creativas. La promoción de programas educativos y talleres relacionados con el cine, la televisión y los videojuegos permitiría a los jóvenes adquirir habilidades y conocimientos en estas áreas, estimulando su creatividad y potenciando su desarrollo personal.



Por último, el **Hub Audiovisual en Murcia tendría un efecto positivo en la imagen y la reputación de la ciudad.** La producción de contenido audiovisual de calidad y su proyección a nivel nacional e internacional ayudarían a posicionar a Murcia como un centro cultural y creativo, atrayendo a más artistas, inversores y visitantes interesados en el sector audiovisual.

7- Identificación de nuestro público.

Entender al público y evaluar el impacto y el valor de sus experiencias digitales es un elemento esencial de la transformación digital que las instituciones culturales están viviendo. A continuación presentamos una reflexión acerca de la implementación de una práctica digital más centrada en el público, en sus necesidades, y dirigida precisamente desde el análisis y el estudio del público.

Internet y las nuevas tecnologías pueden ayudar a las instituciones a incluir a nuevos públicos, así como a ampliar la difusión del contenido a un público virtual, más allá del que participa presencialmente en las actividades. Cada vez se producen más contenidos y se realizan más proyectos para este público mediante múltiples canales y formatos: webs, vídeos, artículos, redes sociales, mailings, aplicaciones, interactivos in situ, etc.

Una estrategia centrada en el público significa implicar al público potencial en diferentes fases del desarrollo del proyecto para garantizar que el producto final sea accesible, fácil de

utilizar, que conecte con el público y ofrezca una experiencia más gratificante y significativa.

Es más necesario que nunca reivindicar una formación humanística asociada a las nuevas tecnologías, que permita una comprensión del entorno digital y que, además, contribuya a hacer que los ciudadanos sean más críticos y estén más implicados en el devenir de la sociedad. Que el conocimiento del ecosistema digital y su impacto cultural formen parte del imaginario popular, y de los programas educativos, son condiciones necesarias para que Murcia se mantenga a la vanguardia de la innovación.

A medida que avanza la explosión de las redes sociales, las conversaciones se centran en las posibilidades y realidades de la interacción, la colaboración y el diálogo. Ahora todos estamos conectados tan fácilmente, y las conversaciones pueden fluir de un lado a otro como nunca antes. Para los centros culturales, esta es una perspectiva atractiva: la oferta de canales prefabricados a través de los cuales conversar con el público, cercano y lejano, a un costo relativamente bajo. Se debe poner un especial



interés en propiciar un diálogo genuino entre las instituciones del patrimonio cultural y la sociedad en general, analizando cuáles son las implicaciones de intentar promover esa comunicación bidireccional.

De este modo, aseguramos que los centros culturales no sean únicamente repositorios fantásticamente ricos de conocimiento y sitios de investigación sobre el mundo y nuestras vidas dentro de él, sino también estarán desarrollándose y progresando de forma paralela a la ciudad y sus habitantes. El **HUB Audiovisual de Murcia** tiene la posibilidad de involucrar a los ciudadanos en prácticas que implican una transformación social o cultural más amplia, impulsando la creación de una sociedad del aprendizaje, una meta a largo plazo que irá mucho más allá que cualquier objetivo corporativo.

Ajeno al sector profesional, habrá una programación didáctica enfocada a la actividad en familia, actividades de experimentación y ocio para el público joven, y exposiciones inmersivas y participativas dedicadas a todos los públicos, con actividades de mediación enfocadas a públicos específicos,

asegurando una comunicación efectiva y una impresión duradera en todos los visitantes.

Lo fundamental es entender que el **HUB Audiovisual de Murcia** no es un prescriptor unidireccional, siendo imperativo tener en cuenta para quién y con quién trabajamos e integrarlo en el modelo de gestión y funcionamiento del espacio. Una organización cultural que no solo tiene en cuenta los intereses y las necesidades de la comunidad a la que se dirige, sino que trabaja con y por ella: es su razón de ser.

En definitiva, se distinguen varios niveles de participación dentro del **HUB Audiovisual de Murcia**: visitantes, participantes y comunidad. La participación se tiene en cuenta desde el inicio del proyecto, centrado en amplios temas interdisciplinares, hacen llamamientos abiertos pidiendo ideas a la comunidad, creando sinergias con redes diferentes (universidades, laboratorios, grupos de investigación) y en actividades que no tienen por qué producirse siempre dentro de los límites del espacio físico del edificio. Sus retos consisten en hallar el equilibrio entre una marca fuerte, una narrativa clara, la apertura y la velocidad del cambio.

8- Datos de empleo

EMPLEABILIDAD EN EL SECTOR DEL VIDEOJUEGO

---> España es el quinto Mercado europeo y decimotercero a nivel mundial (ver gráfico).

---> La industria española del videojuego continúa en crecimiento como lo certifica tanto el aumento de estudios constituidos con NIF como el número de estudios activos, cifra que incluye también a aquellas empresas que todavía no se han dado de alta como sociedad limitada.

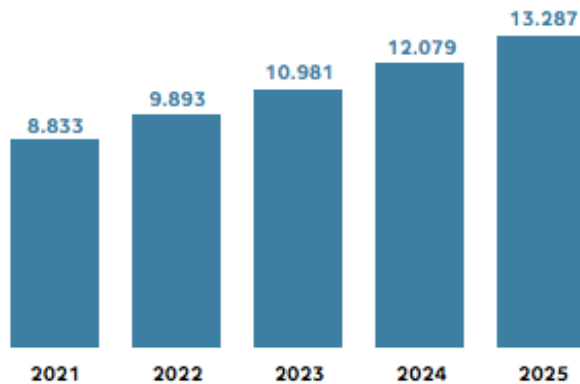
---> Murcia es una de las regiones donde se está experimentando un crecimiento exponencial y se están generando oportunidades en el sector.

EE.UU	38.200	1.249	143.045	30,6
Franca	3.830	700	19.000	5,5
Canadá	3.778	937	32.300	4,0
Alemania	3.740	717	10.906	5,2
Reino Unido	3.220	1.528	20.975	2,1
Finlandia	3.200	215	3.550	14,9
Suecia	2.713	785	7.944	3,5
España	1.281	445	8.833	2,9
Polonia	969	439	12.110	2,2
Países Bajos	430	501	3.736	0,9
Dinamarca	424	168	911	2,5
Rumanía	293	228	6.700	1,3
Rep. Checa	290	135	2.329	2,1
Lituania	154	53	1.097	2,9



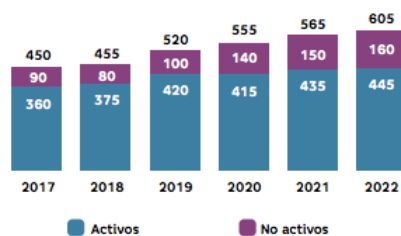
---> Las previsiones de crecimiento son optimistas de cara a los próximos años con una tasa de crecimiento agregado del 10,7% para el periodo 2021-2025 de manera que a mediados de la década el sector en España empleará de manera directa a algo más de 13.000 profesionales.

7. Evolución prevista del empleo en el sector del videojuego

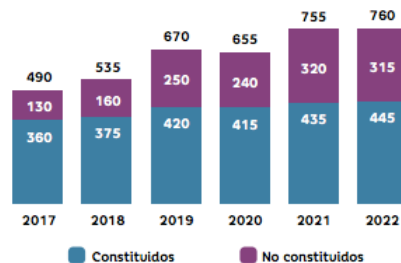


---> Se observa por tanto un incremento del 31% en las ofertas de empleo digitales relacionadas con los videojuegos entre mayo de 2022 y abril de 2023, en comparación con el mismo periodo del año anterior. En este contexto se han registrado aproximadamente 1.400 ofertas de empleo vinculadas al sector del videojuego a nivel nacional.

1. Evolución de estudios constituidos (con NIF)



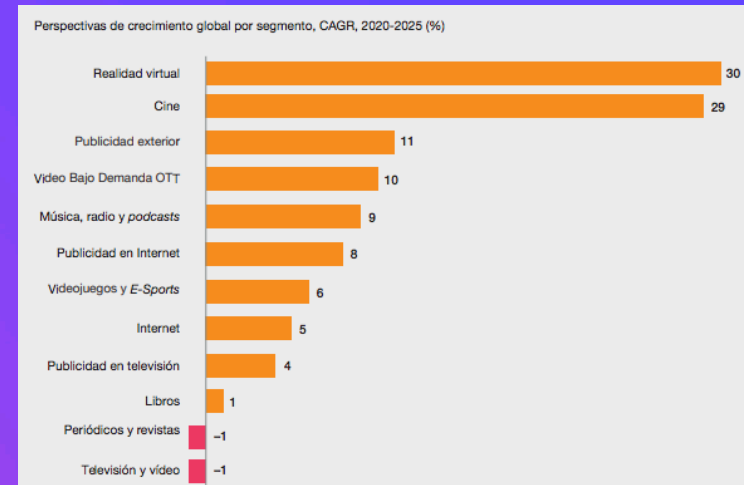
2. Evolución de los estudios constituidos / no constituidos



EMPLEABILIDAD EN EL SECTOR AUDIOVISUAL

---> El sector audiovisual tiene una gran repercusión en el mundo actual. De hecho, este ámbito representa el 28,3% del total de las industrias culturales y dichas empresas representan el 2,4% del PIB español, según destaca el Gobierno de España. Además, cada vez la oferta laboral es mayor, ya que, actualmente, **representan más de 72.000 profesionales.**

---> Las empresas audiovisuales constituyen una parte esencial de la economía, **existen más de 6.700 especializadas en el diseño y difusión del contenido multimedia.**



---> Los Técnicos de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) acumulan 213.135 contratos. Entre ellos sobresalen los Técnicos de grabación audiovisual con un crecimiento interanual del 63,30 %.

9- La cátedra

Permitirá la **mentorización de las PYMES** incluidas en el proyecto, así como el desarrollo de diferentes proyectos y formación en las diferentes disciplinas del audiovisual y videojuego y el aprendizaje del uso de maquinaria y software específico.

Se desarrolla en colaboración con la Universidad de Murcia, Universidad Católica SanAntonio (UCAM), la Universidad Politécnica de Cartagena, Grupo de comunicación Secuoya y empresas del sector audiovisual y digital de Murcia.

El objetivo de la Cátedra es **garantizar la sostenibilidad y prolongación del proyecto HUB Audiovisual**, por parte de todos sus miembros, con el compromiso de participación a largo plazo (durante los años 2024 y 2025) además del periodo

establecido por los fondos.

Esta sostenibilidad en el tiempo se alcanzará mediante una continua inversión financiera y tecnológica en el HUB. Para lograrlo, la Cátedra deberá enfocarse en diversos aspectos estratégicos. En primer lugar, **será fundamental buscar una financiación estable, estableciendo convergencia con otros fondos europeos y creando la figura de captadores de ayudas.** Asimismo, se promoverá activamente la innovación, brindando apoyo y estímulo a la investigación y desarrollo en el ámbito audiovisual y digital. Además, se comprometerá a ofertar programas de capacitación continua para profesionales y estudiantes, garantizando así una mano de obra cualificada y actualizada. El fomento del emprendimiento será una prioridad, incentivando la creación de nuevas empresas y proyectos en el ámbito mencionado, con especial atención a los **nómadas digitales y a las startups.**

Para asegurar la sostenibilidad, tanto las empresas como las universidades incorporarán prácticas y políticas sostenibles

en sus operaciones. Se facilitarán espacios y recursos para incubar proyectos audiovisuales innovadores, asegurando la presencia constante de empresas en el HUB. **A través de la cátedra aseguramos redes sólidas con otras instituciones, empresas y organizaciones en el sector audiovisual esenciales, generando oportunidades de colaboración y continuidad.** La **evaluación periódica** del desempeño del HUB y la búsqueda constante de formas para mejorar su funcionamiento también formarán parte del proceso.

El objetivo del proyecto es garantizar su sostenibilidad y prolongación, por lo que las empresas y universidades implicadas deberán

---> **Compromiso a largo plazo**, y mantener su participación en el hub en el tiempo (durante al menos dos años). Esto implicará establecer acuerdos y contratos dentro de la Cátedra.

---> **Continua inversión** con recursos financieros y tecnológicos en el hub.

---> **Búsqueda de financiación estable:** Para ello tendremos que poner especial atención en la convergencia con otros fondos europeos. Es fundamental crear la figura de captadores ayudas.

---> **Fomentar de la innovación**, promoviendo la investigación y el desarrollo.

---> **Capacitación continua** a través del compromiso de ofertar programas de capacitación para profesionales y estudiantes.

---> **Promoción del emprendimiento:** El Hub fomentará la creación de nuevas empresas y proyectos emprendedores en el ámbito audiovisual, digital. Prestará especial importancia a los nómadas digitales y a las startups.

---> **Enfoque en la sostenibilidad:** Tanto las empresas como las universidades deberán incorporar prácticas y políticas sostenibles en sus operaciones.

---> **Evaluación y mejora continua:** Realizar evaluaciones periódicas del desempeño del hub y buscar formas de mejorar su funcionamiento.





10- Componente 25, Spain AVS Hub



Financiado por
la Unión Europea



red.es



#Spain
AVSHub



Ayuntamiento
de Murcia

España dispone de importantes activos para posicionarse como un hub internacional de producción de contenidos audiovisuales, así como en el sector de los videojuegos.

En este contexto, el objetivo del componente es dinamizar el sector audiovisual (desde una perspectiva amplia e integradora, que incluye los videojuegos y la creación digital) a través de la internacionalización, el fomento de la innovación y la mejora de la regulación para posicionar a España como centro de referencia para la producción audiovisual y el sector de los videojuegos y los E-Sports.

Este componente agrupa una serie de inversiones y reformas destinadas a fortalecer el tejido empresarial, mejorar el clima de inversión y consolidar a España como plataforma de inversión audiovisual a nivel mundial y país exportador de productos audiovisuales.

Con este componente se persigue er radicar la brecha digital de género, que limita la empleabilidad de las jóvenes en el sector digital y más teniendo en cuenta que la igualdad de género es uno de los cuatro objetivos clave del programa Next GenerationUE.

Finalmente, la creación de empleo, sobre todo entre jóvenes y apoyar a la industria turística, crucial para el desarrollo económico nacional.



Ayuntamiento
de Murcia

