



El talento de Barcelona se presenta en el ISE para impulsar el sector audiovisual local

- » El Ayuntamiento, con un stand propio y programación específica, apoya al sector audiovisual
- » Barcelona concentra el 57,1 % de los puestos de trabajo y el 61,7 % de las empresas con asalariados del sector en el ámbito catalán en 2022.
- » A través de Barcelona Activa, 10 empresas de la ciudad estarán presentes y expondrán sus proyectos de realidad virtual y metaverso, entre otros.
- » El Clúster Audiovisual de Cataluña abordará tendencias clave del sector como la revolución de los platós de producción virtual con pantallas LED o la inmersividad y las oportunidades en diferentes ámbitos audiovisuales como los conciertos o el turismo.

El Ayuntamiento de Barcelona **impulsa el ecosistema empresarial y educativo del audiovisual de la ciudad** en la feria ISE que tendrá lugar del 31 de enero al 3 de febrero en el recinto Gran Vía de Fira de Barcelona. **La Integrated Systems Europe es la feria líder mundial del sector** audiovisual. Una feria que se convierte en un gran escaparate de productos y soluciones visuales y auditivas de vanguardia donde los fabricantes y los proveedores de servicios audiovisuales presentan las últimas innovaciones desarrolladas para los sectores del mercado comercial y residencial. En esta segunda edición en la ciudad, presenta el futuro del audiovisual con más de 800 empresas expositoras.

El ISE reunirá en Barcelona a la comunidad audiovisual global, lo cual favorece **la proyección internacional del ecosistema empresarial** catalán, rico en creación de contenidos y en la aplicación de soluciones audiovisuales.

El Ayuntamiento de Barcelona a través de su **Concejalía de Industrias Creativas** y de **Barcelona Activa**, junto con el **Clúster Audiovisual de Cataluña** están presentes en la feria de referencia para el sector dando a conocer, desde el stand de la ciudad, proyectos estratégicos municipales y apoyando al tejido empresarial y académico local en su proyección internacional.

El concejal de Turismo e Industrias Creativas, **Xavier Marcé**, ha destacado la importancia que tiene para Barcelona acoger un salón como el ISE, que "aglutina talento, competitividad empresarial y creación de nuevas propuestas innovadoras en un sector estratégico y con un



enorme potencial de crecimiento como el audiovisual, en el que nuestra ciudad está bien posicionada". "En cada edición, el ISE nos muestra que el proceso de transformación de este sector es vertiginoso, tanto desde el punto de vista tecnológico como por los efectos de la globalización y por las dinámicas de concentración empresarial que se suceden por todas partes", ha añadido.



El espacio propio de la ciudad se presenta con el lema "***The european hub for the audiovisual talento***", se ubica entre los pabellones 4 y 5 de Fira de Barcelona Gran Vía y cuenta con 250 m². En este espacio se darán a conocer los servicios, recursos y programas que desde el Ayuntamiento de Barcelona y a través de Barcelona Activa se ofrecen a las empresas y profesionales locales e internacionales del sector audiovisual. El stand Barcelona es también compartido con el Clúster Audiovisual de Cataluña que reúne hasta 165 de las principales empresas e instituciones que abarcan toda la cadena de valor del sector audiovisual.



Se presentará **una instalación audiovisual única e inmersiva** en la que podrán participar las personas asistentes. A través del escaneo de su imagen, se entrará simbólicamente en Barcelona, donde **se podrá formar parte virtualmente de los lugares más emblemáticos de la ciudad**. Una experiencia que permite compartir espacios destacables de la ciudad y de su ecosistema audiovisual.

El stand contará con una **Ágora** y con un espacio donde se organizarán charlas sobre temas de actualidad y actividades de *networking*. También se presentarán proyectos y novedades, como los distintos programas que se articulan desde Barcelona Activa como el [Connectio](#), el [Creamedia](#), los servicios de la [Oficina de Atención a las Empresas \(OAE\)](#) y el [Barcelona International Welcome Desk](#) o la presentación del [Digital Impact](#), la exposición de artes digitales que tendrá lugar esta primavera en el Disseny Hub Barcelona.



Ajuntament de Barcelona

Además, Barcelona Activa también trae al ISE **10 de empresas punteras del sector**, que presentarán soluciones audiovisuales. Las *start-ups* expondrán proyectos vinculados con la realidad virtual o aumentada, la visualización 3D, la tecnología *blockchain*, el metaverso y experiencias inmersivas, entre otras. Las empresas presentes en el ISE 2023 de la mano de Barcelona Activa serán: [Estudio Gurugú](#), [Reality Telling](#); [Inmersia](#), [Brickken](#), [Immersium Studio](#), [Pixeldreams](#), [Union Avatars](#), [Wildbytes](#), [Univrse](#) i [Broomx](#)

El **Clúster Audiovisual de Cataluña** presenta las novedades de las principales empresas e instituciones de la industria audiovisual catalana del sector en la Fira de Barcelona. Las empresas que conforman el clúster abordarán las dos tendencias clave del sector: la revolución de los platós de producción virtual con pantallas LED y el impulso de experiencias en directo cada vez más reales e inmersivas.

El Clúster Audiovisual de Cataluña organizará en el espacio Ágora conferencias, encuentros profesionales y mesas redondas para reflexionar sobre las innovaciones, retos y oportunidades en diferentes ámbitos audiovisuales, como los conciertos o el turismo, o jornadas con representantes de varios clústeres a nivel europeo, entre otras actividades. Destaca la sesión "Conversation with David Gray of Lux Machina" (NEP Group), un encuentro entre David Gray, director de Lux Machina, empresa californiana responsable de la producción virtual en "The Mandalorian" y "House of Dragon" y Joel Mestre, *country manager* de Nep Group, que hablarán de su experiencia en producción con platós virtuales en sus producciones.

Barcelona polo central del sector audiovisual catalán

En Cataluña el sector del audiovisual está formado por más de 3.609 empresas que suman una facturación total de 6.703 millones de euros y ocupan a unas 31.000 personas, según el estudio "El sector audiovisual en Cataluña" realizado por la Unidad estratégica y de inteligencia competitiva de ACCIÓ y la Dirección General de Industria de la Generalitat de Catalunya. (Datos de mayo de 2022)

Entre 2017 y 2021 Cataluña recibió 54 proyectos del sector, que recaudaron 167 millones de euros y generaron 2.774 puestos de trabajo. El capital invertido en 2021 llega a los 47 M€, cifra que representa un aumento interanual del 36,5 % y representa el mejor registro de la serie histórica.

En Barcelona y en el Área Metropolitana hay una industria diversa y transversal, con empresas que cubren toda la cadena de valor audiovisual: contenidos, comunicación, acontecimientos, tecnología, entretenimiento y medios de comunicación.

Barcelona es el polo central del sector audiovisual de Cataluña y concentra el 57,1 % de los puestos de trabajo y el 61,7% de las empresas con asalariados del sector en el ámbito catalán en 2022.



El sector audiovisual en Barcelona alcanza, en el cuarto trimestre de 2022, **15.553 puestos de trabajo**, cifra que supone un **57,1 % del empleo total del sector en Cataluña**. Por subsectores, destaca la edición, que supone el 68,6 % de los puestos de trabajo del total de Cataluña, seguida por el cine, vídeo y música (60,7 %) y la radio y televisión (21,2 %).

El cuarto trimestre de 2022 Barcelona registra **1.059 empresas con personas asalariadas del sector audiovisual**, el **61,7 % de las de Cataluña**. En este caso, por subsectores destacan, en este orden, el cine, el vídeo y la música (68,2 %), la edición (59,7%) y la radio y la televisión (29,9 %).

El sector audiovisual presenta un gran dinamismo empresarial y, en ese sentido, destaca que el **57,2 % del tejido productivo del sector en Barcelona se constituyó después del año 2011**, cifra que supera en 10 puntos el referente al conjunto de los agentes de la ciudad.

Los distritos con más sociedades con actividad económica del audiovisual son **L'Eixample, Sant Martí, Sarrià-Sant Gervasi y Gràcia**, que **representan cerca de tres cuartas partes (73,3 %) del conjunto del sector en la ciudad**. En términos de especialización (BCN=1), destaca Gràcia con un índice de especialización de 2,0 y Sant Martí, con un índice de 1,7, con resultados especialmente destacables en los barrios del Parc y la Llacuna del Poblenou (3,1), la Salud (2,7), el Poblenou (2,4), la Vila Olímpica de Poblenou (2,2) y la Vila de Gràcia (2,0).

EMPRESAS DE BARCELONA ACTIVA PRESENTES EN EL ISE

BRICKKEN: Es una *start-up* centrada en la tecnología *blockchain* que ha desarrollado una *app* que permite a cualquier usuario y desde cualquier lugar tener acceso a financiación para su proyecto mediante la emisión y distribución de tokens.

Cada proyecto tendrá la independencia para implicar a su comunidad y futura audiencia, monetizando y construyendo su fidelidad ofreciéndoles una experiencia inolvidable combinada con beneficio financiero.

Presentan en el ISE el funcionamiento de su aplicación y cómo esta tecnología es realmente innovadora para la industria del entretenimiento.

Presentarán "clips" de un documental social que ha sido financiado con su tecnología.

<http://www.brickken.com>

BROOMX: Es una *start-up* tecnológica centrada en crear experiencias inmersivas en espacios físicos mediante la combinación de hardware, software y plataforma de contenido.

Presentan en el ISE una solución específica para profesionales del sector de la salud destinada a mejorar el bienestar emocional de los pacientes, reducir la percepción del dolor, generar terapias que estimulen las funciones cognitivas y trabajar habilidades adaptativas.

<https://www.broomx.com>

ESTUDIO GURUGÚ: Es una PYME audiovisual centrada en la creación de contenidos de vídeo 360° VR, transmisión en directo 360, torneos de deportes en directo y realización de acontecimientos híbridos.



Muestran en el ISE narraciones mediante realidad virtual producidas por su estudio con un nuevo concepto de narrativa que incorpora videojuegos, vídeo 360 y audio ambisónico.

<http://www.estudioguruguru.com>

IMMERSIUM STUDIO: Es una *start-up* centrada en la generación de soluciones de aprendizaje utilizando la realidad virtual. Desarrollan experiencias altamente realistas (escenarios y personas reales) que generan contextos relevantes para sus usuarios en el aprendizaje de habilidades como trabajo en equipo, comunicación, resolución de problemas, habilidades directivas, empatía.

Muestran en el ISE experiencias de aprendizaje de *soft skills* mediante la realidad virtual y el uso del vídeo 360. Los usuarios se verán inmersos en una situación donde tendrán que interactuar con diferentes perfiles comunicativos y aprender qué estrategias funcionan mejor a cada uno de esos perfiles. <https://immersiumstudio.com>

INMERSIA: Es una *start-up* tecnológica que está desarrollando la próxima generación de gafas inteligentes de AR y VR de uso diario. Sus gafas, InmersiaLens, con tecnología óptica patentada por Inmersia, ofrecen la experiencia más inmersiva del mercado en un dispositivo muy compacto e indistinguible de unas gafas convencionales.

Presentan por primera vez la última versión de su sistema óptico inMirror. El desarrollo consiste en un sistema de proyección compacto y unas lentes delgadas y transparentes integradas en un par de gafas normales que proporcionan experiencias de AR y VR con un grado de inmersión próximo a los 150° de campo de visión.

<https://www.inmersia.com>

UNION AVATARS: Es la primera *start-up* centrada en avatares que ofrece soluciones de identidad para el metaverso uniendo la gestión de identidades con mundos virtuales 3D para un metaverso abierto.

Utilizando NFT pueden construir un sistema de interoperabilidad orientado a ofrecer la mejor experiencia de usuario que reduce la fricción asociada a la incorporación de los usuarios de Web3.

Su propuesta empieza con la creación de un avatar realista a partir de un solo selfi en solo 30 segundos, y después acuñar este avatar en un NFT imbricado que contendrá los datos de identificación del usuario, lo que denominan "Soul NFT". Los usuarios podrán almacenar los activos digitales que quieran llevar de una "plataforma" a otras, permaneciendo como únicos propietarios de sus activos y manteniendo un control total sobre ellos.

www.unionavatars.com

PIXELDREAMS: esta PYME es una agencia de comunicación especializada en la aplicación de la Visualización 3D para los ámbitos de la comunicación y el marketing digital.

Utilizan las más avanzadas técnicas de visualización 3D, como la animación 3D, la realidad aumentada o la realidad virtual a fin de que sus clientes puedan mostrar sus servicios y/o productos, en Internet, a acontecimientos, en ferias, congresos. La visualización en 3D permite que los clientes puedan optimizar la toma de decisiones ante proyectos y también favorece el proceso de venta.

Presentan su software para acontecimientos virtuales en 3D, una aplicación informática de escritorio que permite convertir el entorno del escritorio del ordenador en un pequeño plató de televisión para la realización de acontecimientos corporativos mediante hologramas y modelos



REALITY TELLING: Es una *start-up* de reciente creación centrada en experiencias inmersivas con tecnología 360/realidad aumentada/realidad virtual a entidades que operan en el sector sociosanitario. Uno de sus propósitos es conectar marcas, organizaciones y empresas con causas a través de historias y contenidos 360/AR/VR logrando un impacto positivo para los participantes. <https://www.realitytelling.com/>

UNIVRSE: es una *start-up* centrada en el desarrollo de soluciones y aplicaciones de VR multiusuario para espacios de tráfico como museos, instituciones culturales y deportivas, showrooms industriales, ferias, acontecimientos de marketing, etc.

Su software, permite ejecutar y gestionar fácilmente cualquier tipo de instalación VR en espacios físicos de cualquier tamaño y forma y para un gran número de usuarios simultáneos (100 o más).

Mostrarán su software, Univrse Experience Manager que, por una parte, permite controlar eficaz y cómodamente todos los aspectos relacionados con una instalación de VR multiusuario y, por la otra, a través de Univrse Framework agilizar el trabajo de los creadores de contenidos a la hora de producir cualquier experiencia/aplicación de VR multiusuario.

<https://www.univr.se>

WILDBYTES: esta *start-up* es una agencia de innovación experiencial que crea productos y servicios a través de tecnologías inmersivas como la realidad aumentada, la realidad virtual, el metaverso o la inteligencia artificial, centrada en marcas globales que buscan formas innovadoras de conectar con su audiencia.

Muestran en el ISE sus prestaciones de diseño y producción de experiencias impactantes, multiplataforma y de gran alcance para aquellas marcas dirigidas al consumidor que pretenden adoptar la mejor estrategia para acceder al metaverso. Mostrarán dos experiencias con "H&M InnovationX" y "Pull& Bear live show on Roblox".

<https://www.wildbytes.cc/>

EMPRESAS ASOCIADAS AL CLÚSTER AUDIOVISUAL DE CATALUÑA EN EL ISE 2023

Los 31 socios del clúster que participan en el ISE 2023 estarán presentes en la feria con stands propios y también bajo el paraguas de los stands del Ayuntamiento de Barcelona y de ACCIÓ, y expondrán experiencias y soluciones audiovisuales únicas, como:

WINDOWSIGHT: con sede en Barcelona, es una plataforma de *streaming* para la exhibición de artes visuales desde cualquier televisión que da acceso a un archivo con más de 12.000 piezas artísticas de más de 200 creadores de todo el mundo. En colaboración con el ISE, presente en Fira de Barcelona una experiencia visual y cultural: un pasillo de 1.000 m² con 36 pantallas grandes a los lados donde se proyectan 540 obras.



GRUPO LAVINIA Y UNIVRSE: Lavinia, grupo de empresas dedicadas a crear, producir y difundir contenidos digitales y audiovisuales, y Univrse, tecnológica que crea experiencias inmersivas con realidad virtual y realidad aumentada, presentan conjuntamente una experiencia de realidad virtual multiusuario en un espacio de 380 m².

ONIONLAB: la empresa catalana internacionalmente reconocida para utilizar la proyección *mapping* y la realidad virtual en acontecimientos y espectáculos audiovisuales trae la instalación "Xarxa", una experiencia inmersiva que conecta emociones, música y luz

SONO: empresa con sede en Barcelona que ofrece soluciones integrales para acontecimientos, proyectos de integración y museísticos, escenarios e instalaciones audiovisuales. En el ISE presenta Edison PRO, una innovadora aplicación de reproducción que utiliza la realidad aumentada y los entornos virtuales y que permite convertir presentaciones y conferencias en experiencias inmersivas. SONO ha creado la experiencia inmersiva del stand del Ayuntamiento de Barcelona compartido con el Clúster Audiovisual de Cataluña en el ISE.

CCMA: La Corporación Catalana de Medios Audiovisuales (CCMA) contará con un stand de 200 m² donde ofrecerá, entre otros, la emisión de canciones del concierto de "Eufòria" grabadas con tecnología 360° 3D, y la emisión en directo, con cámaras 360°, de las actuaciones de los Castellers de Vilafranca.

GESTMUSIC (BANIJAY IBERIA): Gestmusic presenta su pantalla virtual vanguardista, una nueva experiencia para cualquier tipo de empresa que quiera realizar una producción basada en entornos virtuales con tecnología de gama alta. El set consigue integrar entornos virtuales donde diseñar y grabar productos audiovisuales, desde anuncios publicitarios hasta programas televisivos, ficción y entretenimiento.

D&B AUDIOTECHNIK: exhibirá todo un abanico de soluciones de diseño y tecnología específicas de instalación. En su *demo room*, se invitará a los visitantes a experimentar d&b Soundscape y a conocer en qué consiste la reproducción de audio basada en objetos y sus beneficios.

INFiLED: compañía global líder en desarrollo y fabricación de equipos de vídeo LED de gran tamaño, con sede en Shenzhen y filial en Barcelona, entre otros. El stand de INFiLED en el ISE contará con más de diez instalaciones. Presentarán un estudio XR para realizar demostraciones en tiempo real de soluciones avanzadas de XR y producción virtual, además de la solución TITAN-X, pantallas transparentes para acontecimientos.

VISYION: expone un plató de pantallas LED y ofrece una mesa redonda para hablar de su nuevo proyecto VIVIM.

LANG IBERIA: empresa proveedora de equipamiento de vídeo que ofrece el alquiler y la venta de productos de alta gama y su instalación y operativa.

BLIT: es un estudio creativo de contenido para marcas, acontecimientos, música y arte. Trabajan con grandes empresas e instituciones desde el diseño visual hasta las experiencias inmersivas



BLACKFISH: expondrá el abanico de soluciones que ofrecen, como la fabricación de *mediaservers* para alimentar las pantallas LED de los platós de TV, mejores herramientas para hacer *mappings*, un plató propio para realizar directos o grabaciones en entornos virtuales. Se podrá ver un tour 360 de VR por su estudio, así como una experiencia inmersiva en algunos de los entornos que han creado este año.

EBANTIC: presentará sus nuevos proyectos en integración de *blockchain*, IA, redacción de noticias en la nube, sistemas de intercambio y gestión colaborativa de noticias y programas, portales web de noticias e industria 4.0.

EMOGG: es una empresa que ofrece tecnología capaz de identificar las emociones de los usuarios en sesiones en directo de videojuegos online, por ejemplo.

MINORÍA ABSOLUTA: a través de su empresa Layers of Reality han creado varias experiencias inmersivas en algunos stands de la feria, como el de Catalunya Media City.

NRD MULTIMEDIA: diseña centros de producción audiovisual con soluciones profesionales abiertas y escalables para cada cliente.

También estarán presentes empresas como AVIXA, FX Animation, Eurecat, Ecija, Bah Studios, Ovide, Filmsnomades, Cymatic, NEP, Caixaforum, Filmin, XAL y Serializados, que participan en conferencias y encuentros.