

## El Ayuntamiento de Barcelona exhibe en el ISE el potencial creativo y tecnológico del ecosistema audiovisual local

- » El consistorio, a través de Barcelona Activa, estará presente en la quinta edición de la Integrated Systems Europe en la ciudad con un stand de 320 m<sup>2</sup> que mostrará el potencial de las empresas de la ciudad y reforzará el papel de Barcelona como punto de encuentro internacional del ecosistema
- » El espacio servirá de 'showroom' para 7 empresas punteras del sector audiovisual y mostrará una nueva mirada de la Barcelona más cotidiana a través de 'Finestra Endins', una instalación artística que conecta los mundos físico y digital

El Integrated Systems Europe (ISE) llega a Barcelona del 3 al 6 de febrero para mostrar las innovaciones más avanzadas del audiovisual y consolidar el posicionamiento de la ciudad como epicentro mundial del sector, que acoge por quinto año consecutivo este acontecimiento de referencia. El Ayuntamiento de Barcelona, a través de Barcelona Activa, volverá a estar presente en el recinto de Gran Vía de Fira de Barcelona. Con la colaboración del Institut de Cultura de Barcelona (ICUB) y el Clúster Audiovisual de Catalunya mostrará la capacidad de impacto económico y social de la industria local.

En esta línea la quinta teniente de alcaldía y responsable de las áreas de Promoción Económica, Comercio, Mercados, Restauración y Trabajo, Raquel Gil, ha destacado que esta edición del ISE en Barcelona volverá a poner de nuevo la ciudad en el centro de las industrias audiovisuales y tecnológicas, acogiendo al congreso referente mundial que este año prevé superar los 85.000 asistentes de la edición del año pasado y que de momento ya suma un 6'5% de expositores más que en 2025. "Contar con el ISE potencia claramente el sector de las industrias creativas en Barcelona, un sector que apuesta por el talento y donde Barcelona destaca tanto por sus empresas consolidadas -algunas presentes en la Fundación Barcelona Creativity & Design-, como las emergentes y emprendedoras que, por ejemplo, ya empiezan a salir del polo de Actividad Económica Barcelona XRLaB de Palo Alto", ha remarcado Gil. La teniente de alcaldía ha señalado que la presencia del Ayuntamiento en el congreso permitirá mostrar a nivel mundial el talento de Barcelona en las industrias creativas.

En este sentido, el espacio específico del Ayuntamiento en el ISE, que aumenta sus dimensiones hasta un total de 320 m<sup>2</sup>, se ubicará al Congress Square y quiere acontecer punto de encuentro y escaparate del talento creativo, audiovisual y emprendedor de la ciudad, con empresas locales que generan negocio con propuestas que van desde software específico para la realización de streamings hasta soluciones basadas en realidades inmersivas. El stand también contará con una zona expositora para presentar proyectos de empresas punteras de Barcelona y con un ágora que ofrecerá un programa

amplio de ponencias y mesas redondas alrededor de las últimas tendencias de este sector estratégico para la ciudad, y que facilitará los encuentros one to one entre actores.

Como novedad en esta edición 2026, Betevé se incorpora como media partner y emitirá en directo sus informativos del mediodía desde la zona ágora, convertida en un plató. También permitirá seguir en streaming algunos de los mejores momentos del ISE y participará en la organización y emisión de parte de las mesas redondas programadas para facilitar el seguimiento al gran público.

Al stand también se podrá disfrutar este año de la instalación artística *Finestra Endins*, a cargo del estudio Gracias Grecia, que conecta las esferas física y digital. Mediante la recreación de una fachada, las personas asistentes podrán mirar a través de pantallas en forma de ventanas para contemplar la Barcelona más íntima, doméstica y cotidiana. La propuesta se alinea con la designación de Barcelona como Capital Mundial de la Arquitectura 2026 por la UNESCO y la Unión Internacional de Arquitectas (UIA).

### **Un programa que refleja las oportunidades del sector**

Entre la veintena de actividades que integran la amplia programación propuesta para los cuatro días de congreso, destaquen varias mesas redondas vinculadas a la arquitectura, las soluciones tecnológicas más innovadoras y el uso de la robótica, entre otras, para mostrar los retos del sector.

La generación y captación de talento será otro de los ejes principales del ágora con un encuentro con el Consorcio de Educación de Barcelona, centros educativos especializados y empresas colaboradoras para hablar sobre herramientas de apoyo como la Oficina FP Empresas de Barcelona Activa. También se dará a conocer el Taller de Oficios y de Espectáculos en la especialidad de sonido e iluminación, que ofrecen formación y prácticas, con un intercambio de experiencias entre estudiantes, docentes y empresas. Además, las empresas coexpositoras acercarán a la feria las oportunidades laborales que ya están ofreciendo y qué son sus principales demandas a nivel de talento.

Para reforzar el potencial del ecosistema y la apuesta del Ayuntamiento de Barcelona por este sector estratégico, se darán a conocer los principales proyectos incubados en el Barcelona XRLab, el polo de actividad económica del audiovisual y las tecnologías inmersivas. El consistorio también colaborará en la presentación del proyecto *Digital Twins* del Ministerio de Educación, desarrollado, entre otras, por la escuela municipal de medios audiovisuales de Barcelona, la EMAV; y del primer informe de Robótica Audiovisual elaborado por el Clúster Audiovisual de Catalunya y el Observatorio Switch, que analiza como el uso de dispositivos robóticos está transformando los platós, las producciones y la experiencia audiovisual.

### **Escaparate del talento local**

El showroom de empresas ofrecido en el stand del Ayuntamiento de Barcelona y Barcelona Activa permitirá conocer 7 empresas punteras del entorno audiovisual:

- [Estudio Gurugú](#): *MusikaliVR* es una experiencia inmersiva diseñada para transformar la manera como asistimos a los acontecimientos musicales en directo. Mediante gafas de realidad virtual, el público puede vivir la retransmisión de un festival musical desde diferentes puntos de vista (escenario, público o realización). El concierto es grabado en 180° estereoscópico 3D con una configuración multicámara.
- [Framemov](#): *DynAlmic Persona* es una propuesta interactiva en tiempo real e interactiva, donde la presencia del visitante es captada por una cámara (Kinect) y transformada en una creación artística mediante la IA visual. La pieza se proyecta sobre unas pantallas LED, estructuras verticales o mediante videoproyección, generando una identidad visual única y efímera para cada usuario. La empresa también presenta *Velora*, un showcase creativo del enfoque de Framemov: entornos diseñados a través de la interacción que se transforman en experiencias personales.
- [Into Reality](#): Su reproductor web interactivo permite que el público viva en directo un acontecimiento de la ciudad que se celebra en otros emplazamientos. El contenido se puede visualizar con gafas de RV, en dispositivos móviles o directamente en la pantalla. Con esta experiencia inmersiva se quieren romper las barreras de movilidad y accesibilidad y hacer llegar el entretenimiento y la cultura de forma universal.
- [Emogg](#): *Fan Engagement* es un juego audiovisual que permite medir en tiempo real cómo se siente y cómo reacciona el público durante una experiencia en directo, a través de indicadores de atención y respuesta emocional. Ofrece datos instantáneos sobre qué momentos, mensajes o ponentes generan más impacto, sin necesidad de encuestas ni el uso de técnicas invasivas.
- [Produktia](#): *The Virtual Layer* es una experiencia de realidad mixta colaborativa e interactiva que permite diseñar espacios y productos. Con la simulación de una recepción o habitación de hotel y, mediante realidad aumentada no virtual (gafas de realidad mixta), el visitante podrá personalizar el espacio, incorporando y superponiendo productos.
- [Flopwork](#) i [Blit.studio](#): las dos empresas presentan conjuntamente *Reactiva*, una propuesta de experiencia inmersiva con control gestual a través de IA. Se trata de un monolito con sensores en el cual el público podrá ver en cada cara una solución de contenidos diferentes sobre Barcelona. El sistema detecta los movimientos y gestos de la mano, de forma que los menús se desplazan moviendo los brazos.

El talento local estará también presente a través de 8 empresas en el Innovation Park: [Animm](#), [IT'S ON](#), [Jupiter Innovation Lab](#), [Dinamon](#), [Somia](#), [Repscan](#), [JCS](#) i [Stagetwin](#)

### **Impulso para los sectores estratégicos**

A través del Pla Impulsa, la hoja de ruta económica de la ciudad para el 2030, el Ayuntamiento de Barcelona ha identificado los ámbitos con más capacidad de generación de competitividad empresarial y ocupación de calidad. Las industrias creativas y audiovisual son uno de los sectores estratégicos, que ya dispone del Barcelona XRLab como polo de actividad económica para su dinamización.

El sector audiovisual en Cataluña, según el último informe elaborado por ACCIÓ en colaboración con el Clúster Audiovisual de Catalunya y el Institut Català de les Empreses Culturals, supone el 2,9% del PIB catalán con una facturación que en 2024 ha superado los 9.000 millones de euros, con un crecimiento del 6% respecto del año anterior. La industria la conforman 4.457 empresas, de las cuales el 57% están ubicadas en la ciudad de Barcelona y el 87% en la demarcación, y un total de 44.986 personas trabajadoras.

---

**Para más información:**

Valença Figuera

660805317

[valenca.figuera@barcelonactiva.cat](mailto:valenca.figuera@barcelonactiva.cat)