

L'Ajuntament de Barcelona exhibeix a l'ISE el potencial creatiu i tecnològic de l'ecosistema audiovisual local

- » El consistori, a través de Barcelona Activa, estarà present en la cinquena edició de l'Integrated Systems Europe a la ciutat amb un estand de 320 m2 que mostrarà el potencial de les empreses de la ciutat i reforçarà el paper de Barcelona com a punt de trobada internacional de l'ecosistema
- » L'espai servirà de 'showroom' per a 7 empreses punteres del sector audiovisual i mostrarà una nova mirada de la Barcelona més quotidiana a través de 'Finestra Endins', una instal·lació artística que connecta els mons físic i digital

L'Integrated Systems Europe (ISE) arriba a Barcelona del 3 al 6 de febrer per mostrar les innovacions més avançades de l'audiovisual i consolidar el posicionament de la ciutat com a epicentre mundial del sector, que acull per cinquè any consecutiu aquest esdeveniment de referència. L'Ajuntament de Barcelona, a través de Barcelona Activa, tornarà a ser present al recinte de Gran Via de Fira de Barcelona. Amb la col·laboració de l'Institut de Cultura de Barcelona (ICUB) i el Clúster Audiovisual de Catalunya mostrarà la capacitat d'impacte econòmic i social de la indústria local.

En aquesta línia la cinquena tinenta d'alcaldia i responsable de les àrees de Promoció Econòmica, Comerç, Mercats, Restauració i Treball, Raquel Gil, ha destacat que aquesta edició de l'ISE a Barcelona tornarà a posar de nou la ciutat al centre de les indústries audiovisuals i tecnològiques, acollint el congrés referent mundial que enguany preveu superar els 85.000 assistents de l'edició de l'any passat i que de moment ja suma un 6'5% d'expositors més que al 2025. "Comptar amb l'ISE potencia clarament el sector de les indústries creatives a Barcelona, un sector que aposta pel talent i on Barcelona destaca tant per les seves empreses consolidades -algunes presents en la Fundació Barcelona Creativity & Design-, com les emergents i emprenedores, que per exemple ja comencen a sortir del pol d'Activitat Econòmica Barcelona XRLaB de Palo Alto", ha remarcat Gil. La tinenta d'alcaldia ha assenyalat que la presència de l'Ajuntament al congrés permetrà mostrar a nivell mundial el talent de Barcelona en les indústries creatives.

En aquest sentit, l'espai específic de l'Ajuntament a l'ISE, que augmenta les seves dimensions fins a un total de 320 m2, s'ubicarà al Congress Square i vol esdevenir punt de trobada i aparador del talent creatiu, audiovisual i emprenedor de la ciutat, amb empreses locals que generen negoci amb propostes que van des de *software* específic per a la realització de *streamings* fins a solucions basades en realitats immersives. L'estand també comptarà amb una zona expositora per presentar projectes d'empreses punteres de Barcelona i amb una àgora que oferirà un programa ampli de ponències i taules rodones

al voltant de les últimes tendències d'aquest sector estratègic per a la ciutat, i que facilitarà les trobades *one to one* entre actors.

Com a novetat d'aquesta edició 2026, Betevé s'incorpora com a *media partner* i emetrà en directe els seus informatius del migdia des de la zona àgora, convertida en un plató. També permetrà seguir en *streaming* alguns dels millors moments de l'ISE i participarà en l'organització i emissió de part de les taules rodones programades per facilitar-ne el seguiment al gran públic.

A l'estand també es podrà gaudir enguany de la instal·lació artística *Finestra Endins*, a càrrec de l'estudi Gracias Grecia, que connecta les esferes física i digital. Mitjançant la recreació d'una façana, les persones assistents podran mirar a través de pantalles en forma de finestres per contemplar la Barcelona més íntima, domèstica i quotidiana. La proposta s'alineja amb la designació de Barcelona com a Capital Mundial de l'Arquitectura 2026 per la UNESCO i la Unió Internacional d'Arquitectes (UIA).

Un programa que reflecteix les oportunitats el sector

Entre la vintena d'activitats que integren l'àmplia programació proposada per als quatre dies de congrés, destaquen diverses taules rodones vinculades a l'arquitectura, les solucions tecnològiques més innovadores i l'ús de la robòtica, entre altres, per mostrar els reptes del sector.

La generació i captació de talent serà un altre dels eixos principals de l'àgora amb una trobada amb el Consorci d'Educació de Barcelona, centres educatius especialitzats i empreses col·laboradores per parlar sobre eines de suport com l'Oficina FP Empreses de Barcelona Activa. També es donarà a conèixer el Taller d'Oficis i dels Espectacles en l'especialitat de so i il·luminació, que ofereixen formació i pràctiques, amb un intercanvi d'experiències entre estudiants, docents i empreses. A més, les empreses coexpositores aproparan a la fira les oportunitats laborals que ja estan oferint i quines són les seves principals demandes a nivell de talent.

Per reforçar el potencial de l'ecosistema i l'aposta de l'Ajuntament de Barcelona per aquest sector estratègic, es donaran a conèixer els principals projectes incubats al Barcelona XRLab, el pol d'activitat econòmica de l'audiovisual i les tecnologies immersives. El consistori també col·laborarà en la presentació del projecte *Digital Twins* del Ministeri d'Educació, desenvolupat, entre altres, per l'escola municipal de mitjans audiovisuals de Barcelona l'EMAV; i del primer informe de Robòtica Audiovisual elaborat pel Clúster Audiovisual de Catalunya i l'Observatori Switch, que analitza com l'ús de dispositius robòtics està transformant els platós, les produccions i l'experiència audiovisual.

Aparador del talent local

El *showroom* d'empreses ofert a l'estand de l'Ajuntament de Barcelona i Barcelona Activa permetrà conèixer 7 empreses punteres de l'entorn audiovisual:

- [Estudio Gurugú](#): *MusikaliVR* és una experiència immersiva dissenyada per transformar la manera com assistim als esdeveniments musicals en directe.

Mitjançant ulleres de realitat virtual, el públic pot viure la retransmissió d'un festival musical des de diferents punts de vista (escenari, públic o realització). El concert és enregistrat en 180° estereoscòpic 3D amb una configuració multicàmera.

- [Framemov](#): *DynAlmic Persona* és una proposta interactiva en temps real i interactiva, on la presència del visitant és captada per una càmera (Kinect) i transformada en una creació artística mitjançant la IA visual. La peça es projecta sobre unes pantalles LED, estructures verticals o mitjançant videoprojecció, generant una identitat visual única i efímera per a cada usuari. L'empresa també presenta *Velora*, un showcase creatiu de l'enfocament de Framemov: entorns dissenyats a través de la interacció que es transformen en experiències personals.
- [Into Reality](#): El seu reproductor web interactiu permet que el públic visqui en directe un esdeveniment de la ciutat que se celebra en altres emplaçaments. El contingut es pot visualitzar amb ulleres de RV, en dispositius mòbils o directament a la pantalla. Amb aquesta experiència immersiva es volen trencar les barreres de mobilitat i accessibilitat i fer arribar l'entreteniment i la cultura de forma universal.
- [Emogg](#): *Fan Engagement* és un joc audiovisual que permet mesurar en temps real com se sent i com reacciona el públic durant una experiència en directe, a través d'indicadors d'atenció i resposta emocional. Ofereix dades instantànies sobre quins moments, missatges o ponents generen més impacte, sense necessitat d'enquestes ni l'ús de tècniques invasives.
- [Produktia](#): *The Virtual Layer* és una experiència de realitat mixta col·laborativa i interactiva que permet dissenyar espais i productes. Amb la simulació d'una recepció o habitació d'hotel i, mitjançant realitat augmentada no virtual (ulleres de realitat mixta), el visitant podrà personalitzar l'espai, incorporant i sobreposant productes.
- [Flopwork](#) i [Blit.studio](#): les dues empreses presenten conjuntament "Reactiva", una proposta d'experiència immersiva amb control gestual a través d'IA. Es tracta d'un monòlit amb sensors en el qual el públic podrà veure en cada cara una solució de continguts diferents sobre Barcelona. El sistema detecta els moviments i gestos de la mà, de manera que els menús es desplacen movent els braços.

El talent local estarà també present a través de 8 empreses a l'Innovation Park: [Animm](#), [IT'S ON](#), [Jupiter Innovation Lab](#), [Dinamon](#), [Somia](#), [Repscan](#), [JCS](#) i [Stagetwin](#)

Impuls als sectors estratègics

A través del Pla Impulsa, el full de ruta econòmic de la ciutat per al 2030, l'Ajuntament de Barcelona ha identificat els àmbits amb més capacitat de generació de competitivitat empresarial i ocupació de qualitat. Les indústries creatives i audiovisual són un dels sectors estratègics, que ja disposa del Barcelona XRLab com a pol d'activitat econòmica per a la seva dinamització.

El sector audiovisual a Catalunya, segons el darrer informe elaborat per ACCIÓ en col·laboració amb el Clúster Audiovisual de Catalunya i l'Institut Català de les Empreses Culturals, suposa el 2,9% del PIB català amb una facturació que el 2024 ha superat els 9.000 milions d'euros, amb un creixement del 6% respecte de l'any anterior. La indústria la conformen 4.457 empreses, de les quals el 57% estan ubicades a la ciutat de Barcelona

i el 87% a la demarcació, i un total de 44.986 persones treballadores.

Per a més informació:

Valença Figuera

660805317

valenca.figuera@barcelonactiva.cat