



2024

El mercado de trabajo del sector audiovisual en España



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE TRABAJO
Y ECONOMÍA SOCIAL

SERVICIO PÚBLICO
DE EMPLEO ESTATAL

SEPE





2024

El mercado de trabajo del sector audiovisual en España



Catálogo general de publicaciones oficiales

[Publicaciones Oficiales de la Administración General del Estado](#)

Edición realizada por el Servicio Público de Empleo Estatal
Condesa de Venadito, 9. 28027 - Madrid

NIPO: 120-24-051-2

PRESENTACIÓN

El Observatorio de las Ocupaciones del Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE) presenta el estudio sobre “El mercado de trabajo del sector audiovisual en España 2024”. Esta unidad del Sepe realiza estudios prospectivos de diferentes sectores, con el fin de profundizar en el conocimiento de las actividades económicas y de las ocupaciones que tienen más posibilidades de creación de actividad y empleo a corto y medio plazo.

El Observatorio del SEPE ha consolidado una metodología que permite abordar, tanto el estudio prospectivo de los sectores económicos tradicionales, como el de aquellos que generan nuevas actividades relacionadas con los avances tecnológicos y con la necesidad de introducir cambios en las formas de producción más respetuosas con el medioambiente y con la sostenibilidad a largo plazo.

En este documento se estudia el sector audiovisual en el que se incluyen las actividades relacionadas con la edición de videojuegos, las actividades cinematográficas, de video y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical, y las actividades de programación y emisión de radio y televisión, teniendo en cuenta la clasificación nacional de actividades económicas. A partir de estas secciones se ha delimitado el ámbito de este estudio.

La importancia del sector en el momento actual, en plena expansión y ligado a la trascendencia de la digitalización, hace que sea estratégico para la economía española y que, por tanto, merezca un análisis detallado de los aspectos más relevantes que lo componen. España es el sexto país de la Unión Europea en número de títulos producidos (por detrás de Alemania, Francia, Reino Unido, Holanda e Italia) y el quinto en número de horas de producción (por detrás de Alemania, Reino Unido, Francia e Italia).

El Plan “España, Hub Audiovisual de Europa” (Plan “Spain AVS Hub”), es uno de los ejes de la agenda España Digital 2025 y tiene como objetivo convertir España en el principal Hub audiovisual de Europa mediante el impulso de la producción audiovisual nacional y la atracción de inversión y actividad económica, el refuerzo de las empresas del sector mejorando su competitividad a través de la digitalización y el apoyo del talento, reduciendo la brecha de género.

Este documento aborda la situación actual, la situación del mercado de trabajo, las actividades y las ocupaciones que tienen mejores perspectivas de empleo a corto y medio plazo, así como las competencias que requieren las empresas y las necesidades de formación de los trabajadores que se originan como consecuencia de la complejidad y continuo avance del sector.

Por último, quiero agradecer a empresas, organizaciones, entidades públicas y privadas y a los expertos que nos han dedicado su tiempo y han aportado la información de la que disponían sobre el sector audiovisual, facilitando la documentación más actualizada y participando en reuniones y entrevistas.

Noviembre de 2024

Gerardo Gutiérrez Ardoy
Director General del SEPE

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS DEL ESTUDIO.....	6
1.1. INTRODUCCIÓN	7
1.2. OBJETIVOS DEL ESTUDIO	8
2. METODOLOGÍA.....	9
2.1. PLANIFICACIÓN DEL ESTUDIO	10
2.2. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y CONCLUSIONES	10
3. CARACTERIZACIÓN	11
3.1 APROXIMACIÓN AL SECTOR AUDIOVISUAL.....	12
3.1.1 <i>El sector audiovisual</i>	12
3.1.2 <i>Actividades económicas del sector audiovisual</i>	13
3.1.3 <i>Marco normativo</i>	13
3.1.4 <i>Planes estratégicos y ayudas públicas</i>	14
3.1.5 <i>Datos económicos y empleo</i>	15
3.1.6 <i>Brecha de género</i>	16
3.1.7 <i>Clústeres</i>	16
3.1.8 <i>DAFO del sector</i>	17
4. MERCADO DE TRABAJO	22
4.1. EL MERCADO DE TRABAJO DEL SECTOR AUDIOVISUAL EN ESPAÑA.....	23
4.1.1 <i>Encuesta de Población Activa</i>	23
4.1.2 <i>Afiliación de ocupados a la Seguridad Social</i>	25
4.1.3 <i>Contratación</i>	28
4.1.4 <i>Paro registrado</i>	31
5. LA FORMACIÓN RELACIONADA CON EL SECTOR AUDIOVISUAL.....	34
5.1. OFERTA FORMATIVA SECTOR AUDIOVISUALES.....	35
5.1.1 <i>Características Generales</i>	35
5.1.2 <i>Formación Universitaria en Audiovisuales</i>	35
5.1.3 <i>Formación Profesional en el Sector Audiovisual</i>	37
5.1.4 <i>Formación en el trabajo</i>	38
5.1.5 <i>Otra formación</i>	39
6. OCUPACIONES DEL SECTOR AUDIOVISUAL	40
6.1. OCUPACIONES DEL SECTOR.....	41
6.1.1 <i>Ocupaciones en el sector audiovisual</i>	41
6.1.2 <i>Nuevos perfiles en el sector audiovisual</i>	45
7. CONCLUSIONES	48
7.1. CONCLUSIONES	49
8. FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA.....	51
8.1. FUENTES DE INFORMACIÓN.....	52
8.2. BIBLIOGRAFÍA.....	52

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Evolución de la población activa: ocupada y parada (miles)	24
Gráfico 2. Evolución de la afiliación a Seguridad Social en el sector audiovisual.....	25
Gráfico 3. Distribución provincial de la afiliación del sector audiovisual y variación 2023/2022	27
Gráfico 4. Contratos registrados y personas contratadas. Evolución.....	28
Gráfico 5. Contratos indefinidos y temporales por modalidad. Variación2023/2022.....	30
Gráfico 6. Ocupaciones con mayor número de contratos por sexo.....	31
Gráfico 7. Evolución del paro registrado por sexo en el sector audiovisual	31
Gráfico 8. Ocupaciones con mayor número de solicitantes de empleo por sexo.....	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Actividades económicas del sector audiovisual.....	13
Tabla 2. Aportación al PIB del sector audiovisual (Millones de euros).....	15
Tabla 3. Principales magnitudes según actividad principal	15
Tabla 4. Participación de la mujer en el sector audiovisual.....	16
Tabla 5. Principales indicadores del mercado de trabajo	23
Tabla 6. Ocupados y parados del sector audiovisual. Comparativa con el mercado de trabajo estatal	24
Tabla 7. Empresas y trabajadores del sector audiovisual	26
Tabla 8. Perfil de los afiliados a la Seguridad Social en el sector audiovisual. Comparativa con el mercado de trabajo estatal	27
Tabla 9. Contratos de trabajo del sector audiovisual. Comparativa con el mercado de trabajo estatal.....	29
Tabla 10. Contratación según nivel formativo y sexo en el sector audiovisual	29
Tabla 11. Contratación según modalidad contractual y jornada en el sector audiovisual.....	30
Tabla 12. Paro registrado del sector audiovisual. Comparativa con el mercado de trabajo estatal.....	32
Tabla 13. Paro registrado según nivel formativo y sexo en el sector audiovisual	33
Tabla 14. Títulos universitarios relacionados con el sector audiovisual.....	36
Tabla 15. Títulos de formación profesional relacionados con el sector audiovisual.....	38

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS DEL ESTUDIO

1.1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el sector audiovisual en España ha experimentado una explosión a todos los niveles, ligada a su expansión a nivel global. La relevancia del sector se fundamenta en la demanda de productos digitales y su desarrollo está marcado por los cambios en los hábitos de consumo que, a su vez, marcan los tipos de empleo y la existencia de un ecosistema muy variable en el que existe una gran competencia.

En España, destaca la complejidad del sector audiovisual, en el que conviven pequeñas empresas con otras de mayor tamaño, que trabajan y producen en el mercado internacional. Son constantes los cambios en la tecnología y el consumo, que modifican los modelos de negocio y los perfiles del sector, a lo que se suma la extrema competencia de los sistemas de distribución, que utilizan todos los canales de difusión existentes con el objetivo de llegar al mayor número de público potencial.

De acuerdo a los datos del informe de PwC *Entertainment and Media Outlook 2020-2024*, se prevé en el periodo 2020-2024 un crecimiento en el sector de un 2,8 % a nivel mundial y un 3,3 % en España, lo que supone un incremento considerable que muestra las grandes oportunidades existentes para las empresas. Igualmente significa una gran oportunidad para segmentos con gran potencial como el vídeo bajo demanda o los videojuegos.

La trascendencia del sector es evidente y por su expectativa de crecimiento puede considerarse un sector estratégico y de futuro. Para favorecer su impulso se han implementado una serie de estrategias por parte del Gobierno de España para su desarrollo, siendo especialmente relevante el plan *España, Hub Audiovisual de Europa*.

Este plan se lanzó en marzo de 2021 y su objetivo consiste en incrementar la producción audiovisual española un 30 %, desde el año 2021 hasta 2025, así como mejorar su competitividad a nivel global. Para ello cuenta con un apoyo financiero de 1.603 millones de euros para invertir en ese período, que obtiene financiación de los Fondos *Next Generation* procedentes de la Unión Europea, destinados a la digitalización del sector audiovisual con el fin de lograr su expansión que, previsiblemente, conllevará también la difusión de la música, la literatura o los videojuegos, al funcionar como un impulso respecto a otros elementos culturales del sector.

El plan *España, Hub Audiovisual de Europa* se enmarca dentro de la Agenda España Digital 2026, cuyo fin es la actualización de la estrategia lanzada en julio de 2020, como la hoja de ruta de transformación digital del país. Esta agenda consta de diez ejes estratégicos basados en Infraestructuras y Tecnología, Economía y Personas, de dos ejes transversales (PERTE: Proyectos Estratégicos para la Recuperación y Transformación Económica y RETECH: Redes Territoriales de Especialización Tecnológica) y de una serie de Planes y estrategias, entre los que se encuentra el *Spain Audiovisual Hub*. Destaca también el desarrollo de un marco fiscal y normativo favorable para atraer inversores, de cara a posicionar a España como un lugar de actividad y empleo del sector audiovisual, para favorecer, así, su internacionalización.

El impulso del sector ha estado determinado por un acelerado y cambiante ritmo en su consumo, por un público que demanda cada vez más contenido, diverso y personalizado, lo cual se traduce en un aumento del empleo en algunos perfiles relacionados con el marketing y, especialmente, con la tecnología. Simultáneamente, se produce una disminución del número de ocupaciones que poseen un componente manual que, en muchas ocasiones, es sustituido por el componente tecnológico, y que conlleva que se amplíe el territorio en el que las compañías pueden operar y competir, de modo que el conocimiento de idiomas es fundamental.

Es importante señalar que el cambio en el contenido de las necesidades formativas de los diferentes perfiles también depende de la actividad concreta, puesto que hay perfiles comunes a todas las actividades del sector, pero también, perfiles requeridos que son más específicos, fundamentalmente, en el sector de videojuegos y de efectos audiovisuales o VFX. Por ello, hay que realizar una estructuración de las actividades y ocupaciones del sector, en función de la formación requerida en cada caso.

Como consecuencia de todo el contexto señalado se plantea un reto importante, en el sentido de que debe trabajarse para posibilitar una oferta formativa adecuada a las necesidades actuales del sector audiovisual. Sin embargo, en este punto es interesante remarcar que son muchas las empresas que eligen a sus candidatos en función de sus capacidades, de aquello que saben hacer y de sus competencias personales, independientemente de que cuenten con un título académico o no.

El documento se estructura en siete capítulos diferenciados; los dos primeros se refieren al motivo por el que se estudia este sector, así como los aspectos metodológicos y técnicas utilizadas para su elaboración.

El capítulo tercero analiza las características más significativas del sector y de las actividades seleccionadas y su importancia y representatividad en el sistema productivo español, principalmente a partir de los datos de la Estadística estructural de empresas, Sector Servicios y de la Contabilidad Nacional Anual, elaboradas ambas por el Instituto Nacional de Estadística.

El capítulo cuarto se dedica a la situación actual del mercado de trabajo del sector a partir de la información proporcionada por la Encuesta de Población Activa, la afiliación a la Seguridad Social, la demanda de empleo, el paro registrado y la contratación laboral. De dichas fuentes, se analizan diferentes variables e indicadores.

El capítulo quinto sintetiza una panorámica de la oferta formativa para el empleo relacionada con las ocupaciones relevantes del sector y de las actividades estudiadas.

En el capítulo sexto se identifican las principales ocupaciones y empleos y se agrupan en función de los diferentes procesos que conlleva la producción audiovisual (preproducción, producción y postproducción) y en relación con los subsectores de actividad abordados en el estudio (imagen real, animación, videojuegos y VFX).

Por último, el capítulo séptimo contiene las conclusiones finales del estudio, con una breve reseña de todos los aspectos abordados.

Este documento se enmarca dentro de la línea de estudios sectoriales del Observatorio de las Ocupaciones del Servicio Público de Empleo Estatal en la que se han estudiado, en los últimos años, los sectores de energías renovables, automoción, turismo, hortofrutícola, logística, servicios avanzados en las tecnologías de información y comunicación, fabricación de bienes de equipo y comercio minorista, las actividades relacionadas con la economía circular, los servicios avanzados a las empresas en materia de consultoría empresarial y técnica, así como en cuanto a investigación y desarrollo; las ocupaciones STEM (*Science, Technology, Engineering y Mathematics*), y el sector de los cuidados de larga duración.

1.2. OBJETIVOS DEL ESTUDIO

En este estudio nos proponemos profundizar, fundamentalmente, en los siguientes aspectos:

- Analizar la situación y la evolución de las principales actividades que componen el sector audiovisual, teniendo en cuenta las diferentes variables e indicadores relacionados con el empleo, la productividad, los factores de cambio, las nuevas tecnologías, etc.
- Conocer las tendencias del mercado de trabajo, las perspectivas de empleo en las distintas actividades del sector; las ocupaciones en las que se va a crear empleo; el perfil laboral de los demandantes de empleo y las personas contratadas en las diversas ocupaciones; así como las competencias requeridas por las empresas y las necesidades de formación por ocupación.
- Evaluar si la oferta de formación profesional actual es suficiente para satisfacer las necesidades formativas de los puestos de trabajo que se generarán en función de nuevas directrices.
- Identificar aquellas ocupaciones o puestos de trabajo en los que va a haber una mayor necesidad de empleo; los perfiles profesionales que están cambiando y necesitan nuevas competencias; el grado de especialización o polivalencia que requieren las empresas y las necesidades de formación que se originan en consecuencia.

2. METODOLOGÍA

2.1. PLANIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El diseño metodológico de este estudio prospectivo se ha centrado en el análisis de la situación del sector de actividades audiovisuales y su evolución en los últimos años.

Para contemplar este modelo desde la perspectiva social, económica, tecnológica y normativa actual el Observatorio de las Ocupaciones del Sepe ha realizado el análisis de diferentes fuentes: estadísticas, estudios e informes previos, artículos, información suministrada por expertos en el sector, por empresas y por centros de formación de referencia.

Fases del proyecto:

1. Determinación de los objetivos del estudio.
2. Selección del equipo de trabajo para llevarlo a cabo.
3. Elaboración de la metodología a seguir, estableciendo las acciones y los tiempos de realización.
4. Selección de las fuentes documentales a utilizar
5. Delimitación del ámbito de estudio y establecimiento de las actividades a incluir en el mismo.

2.2. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y CONCLUSIONES

Con la información recabada, se sigue el proceso descrito a continuación para la elaboración del documento y su presentación:

- Tratamiento y análisis de datos cuantitativos del sector.
- Análisis de la información cualitativa recopilada.
- Redacción de la información y conclusiones.
- Diseño y difusión.

3. CARACTERIZACIÓN

3.1 APROXIMACIÓN AL SECTOR AUDIOVISUAL

3.1.1 EL SECTOR AUDIOVISUAL

El sector audiovisual ha adquirido, a nivel global, una gran importancia que va más allá de sus aspectos puramente socioculturales. Desde una perspectiva económica, el fuerte crecimiento que está experimentando su demanda influye directamente sobre otros sectores que implican la utilización de alta tecnología, sectores a los que está íntimamente ligado.

La industria audiovisual se refiere y abarca al conjunto de actividades de creación, producción, distribución y exhibición. Se trata de un sector que engloba diversas disciplinas, desde las clásicas como el cine, la televisión, la radio, la industria discográfica, la animación, la publicidad, los efectos especiales y los videojuegos, hasta otros segmentos de nueva creación como las plataformas de *streaming* (OTT, siglas en inglés de *Over The Top*), el metaverso, la realidad extendida, que incluye la realidad virtual y la aumentada y los *eSports*.

Es un sector que necesita innovarse y desarrollar nuevas tecnologías constantemente para satisfacer las demandas de los usuarios. El nuevo consumidor digital exige a las empresas productoras contenidos más personalizados e interactivos. La transición del consumo lineal al consumo bajo petición (vídeo OTT, podcast...) se está convirtiendo en *mainstream*, es decir, en moda, especialmente entre el público más joven.

Este cambio de tendencia en el consumo se vio favorecido por el aumento y disponibilidad de redes de banda ancha y de dispositivos digitales, capaces estos de reproducir contenidos audiovisuales en cualquier lugar y en cualquier momento.

Otras figuras que han irrumpido con fuerza en el mercado audiovisual son los denominados *Influencers*, *Bloggers* y *Tiktokers*, que producen y distribuyen contenido a través de diferentes canales y que se han convertido en una importante estrategia del marketing digital, con gran audiencia entre los consumidores jóvenes.

La evolución del sector en los últimos años ha estado claramente marcada por la crisis sanitaria de la Covid -19, que afectó de forma asimétrica a cada uno de sus subsectores. Las restricciones de movilidad conllevaron un descenso de afluencia de espectadores a las salas de cine. En los años posteriores aumentó la recaudación y el número de espectadores, aunque todavía no se han alcanzado los niveles previos a la pandemia.

Sin embargo, los segmentos de la televisión, del vídeo OTT y de los videojuegos aumentaron su demanda cuando los hogares buscaron entretenimiento adicional. En 2021 aproximadamente un 83 % de la población española estaba suscrita a una o más plataformas de *streaming*, cifra que coloca a nuestro país en la tercera posición a nivel global y en la primera a nivel europeo. El consumo de vídeos bajo demanda sigue escalando posiciones y se espera que en 2026, el gasto de producción triplique lo facturado en 2016.

Mirando hacia el futuro, el informe *Entertainment & Media Outlook 2023-2027 España (PwC 2023)*, E&M, pronostica una desaceleración de las previsiones de crecimiento de los ingresos mundiales del sector causada, en gran medida, por la situación de incertidumbre actual derivada de la espiral inflacionista y otras tensiones en el escenario global.

A pesar de esta ralentización, se espera que el sector del entretenimiento crecerá en los próximos cinco años un 3,6 % CAGR¹ a nivel global, hasta alcanzar los 2,8 billones de dólares en ingresos. Se prevé que, en España, en el mismo periodo, el sector aumentará un 4,6 % CAGR, facturando 35.011 millones de euros en 2027. Se trata de un crecimiento considerable que pone de manifiesto las oportunidades para las empresas de segmentos con gran potencial, como el vídeo bajo demanda y los videojuegos.

Respecto a las perspectivas de los videojuegos y *eSports*, España ha experimentado un crecimiento más rápido que la media mundial, posicionándose como el tercer país con mayor penetración en el ámbito de los *eSports* a nivel europeo.

Según el informe *La industria del videojuego*, publicado en mayo de 2024 por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), el sector ha alcanzado una facturación récord a nivel mundial, aumentando en España su facturación en un 16,3 %, lo que eleva la cifra total hasta los 2.339 millones de euros.

¹ *Compound Annual Growth Rate*: tasa de crecimiento anual compuesta que expresa el crecimiento de un indicador respecto al nivel de años anteriores.

3.1.2. ACTIVIDADES ECONÓMICAS DEL SECTOR AUDIOVISUAL

El ámbito de este estudio sobre el sector audiovisual se centra en los códigos de la Clasificación Nacional de Actividades Económicas (CNAE) que se indican en la tabla 1 y que se corresponden con los siguientes dígitos:

- 58. Edición.
- 59. Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical.
- 60. Actividades de programación y emisión de radio y televisión.

Estas actividades engloban la mayor parte del sector: cine, TV, animación, VFX, edición musical y videojuegos, desde la creación de contenidos hasta la distribución y exhibición al consumidor final. No se incluyen otras actividades auxiliares como Peluquería y otros tratamientos de belleza (9602), Industria textil (13) y Publicidad (731), ya que no es posible determinar cuándo estos profesionales ejercen su actividad en el sector audiovisual, a pesar de que generan un buen número de puestos de trabajo indirectos.

La gran mayoría de las empresas y personas que trabajan en el sector se encuadran en Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical (CNAE 59).

Tabla 1. Actividades económicas del sector audiovisual

CNAE	Actividad Económica
5821	Edición de videojuegos
5829	Edición de otros programas informáticos
5912	Actividades de postproducción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión
5914	Actividades de exhibición cinematográfica
5915	Actividades de producción cinematográfica y de vídeo
5916	Actividades de producciones de programas de televisión
5917	Actividades de distribución cinematográfica y de vídeo
5918	Actividades de distribución de programas de televisión
5920	Actividades de grabación de sonido y edición musical
6010	Actividades de radiodifusión
6020	Actividades de programación y emisión de televisión

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos de la CNAE 2009.

3.1.3. MARCO NORMATIVO

Los servicios de comunicación audiovisual han experimentado una rápida y significativa evolución en los últimos años. Como ya se apuntado anteriormente, por un lado, se diversifican los formatos audiovisuales por la proliferación de vídeos cortos o por el contenido generado por los propios usuarios. Por otra parte, han irrumpido con fuerza en el mercado nuevos prestadores de servicios, como las plataformas de intercambio de vídeos.

Para dar respuesta a esta nueva realidad, la Unión Europea modificó en 2018 la Directiva de servicios de comunicación audiovisual. En España, esta Directiva se incorporó al ordenamiento jurídico español a través de la Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual.

La normativa comunitaria pretende alcanzar dos objetivos fundamentales:

- proteger la diversidad cultural y lingüística de los países y
- establecer las mismas reglas del juego para los diferentes actores que compiten en el sector por una misma audiencia.

Las principales novedades introducidas son:

- Extender a los medios televisivos a la carta la obligación de reservar parte de su catálogo a obras europeas, al menos en un 30 %. Con anterioridad esto solo era exigible a los medios televisivos lineales.
- Ampliar la obligación de financiar, anticipadamente, obra europea a los prestadores de servicios audiovisuales a petición y, también, a los prestadores no establecidos en España que tengan su sede en otro Estado miembro, siempre que dirijan parte de sus servicios específicamente a una audiencia en España.

Los servicios de intercambio de vídeos a través de plataformas y los usuarios de especial relevancia que empleen estos servicios de intercambio, los llamados *Influencers*, deberán cumplir las obligaciones relacionadas, por un lado, con los contenidos que se ofrecen a menores y, por otro, con ofrecer o mostrar una publicidad responsable.

Según el informe *Evaluación del sector audiovisual español y su contexto regulador*, de la Cámara de Comercio de EE.UU. en España (de Oliver & Ohlbaum Associates, Ltd.) el enfoque regulador menos restrictivo de España ha permitido a nuestro país disfrutar de un crecimiento saludable en los últimos años.

Por su parte, la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC) es el organismo encargado de garantizar la libre competencia en el sector y de realizar funciones de supervisión, regulación y resolución de conflictos.

El marco jurídico estatal establece las directrices básicas en materia audiovisual, complementándose con las normas autonómicas y locales en las competencias reservadas a comunidades autónomas y entes locales, en sus respectivos ámbitos.

3.1.4. PLANES ESTRATÉGICOS Y AYUDAS PÚBLICAS

La llegada de los Fondos Europeos *Next Generation* ha supuesto un antes y un después en el sector. No obstante, es importante comentar que las fuentes de financiación del sector audiovisual provienen tanto del estamento público como del privado.

En el primer caso, el público, participan tanto la Unión Europea como la administración central, autonómica o local. Por lo que se refiere a la parte privada, los fondos pueden provenir, a su vez, de las plataformas, de las televisiones, de la venta de derechos de emisión, así como por la precompra de derechos de distribución de series y películas entre otros. Sin olvidar la importancia que tiene para los productores el tema de las exenciones fiscales.

El Gobierno de España lanzó en 2021, como ya se ha apuntado anteriormente, el Plan “*España, Hub Audiovisual de Europa*” como una estrategia para incrementar la producción audiovisual nacional en un 30 %, con un apoyo financiero de 1.603 M€ durante el periodo 2021-2025. El objetivo de este programa es, además de atraer talento al sector audiovisual, convertir a España en una plataforma global de inversión y en un centro de negocios, posicionándola como un país exportador de productos.

Las medidas recogidas en este Plan se articulan entorno a cuatro ejes:

- Digitalizar, internacionalizar y atraer inversiones: incluye actuaciones tendentes a digitalizar gran parte de las tareas realizadas en las diferentes fases, desde la producción hasta la distribución, que favorezcan su comercialización internacional. Así mismo, se creará un punto centralizado de contacto para dar información, asistencia y acompañamiento a potenciales inversores en el sector.
- Mejorar los instrumentos financieros y fiscales, para ampliar los proyectos susceptibles de recibir financiación pública a través del Instituto de Crédito Oficial (ICO) y/o de Empresa Nacional de Innovación (ENISA), así como facilitar el acceso a la financiación bancaria.
- Potenciar la disponibilidad del talento y el desarrollo del capital humano, para adaptar los planes de formación a las competencias que demanda la industria en cada momento.
- Introducir reformas regulatorias y eliminar barreras administrativas, para reducir al máximo las cargas administrativas que faciliten la actividad inversora. Simplificar la tramitación de visados y/o autorizaciones de residencia de trabajo con la creación de una ventanilla única.

El Ministerio de Cultura, a través del Instituto de la Cinematografía y las Artes (ICAA), otorga ayudas a la industria cinematográfica: a la producción, a la distribución, a la exhibición, etc. Asimismo, las comunidades autónomas

cuentan también con líneas de subvención para financiar diferentes iniciativas de desarrollo y producción audiovisual.

Los incentivos fiscales variarán en función de si se trata de producciones nacionales o extranjeras y, dentro de cada uno de esos ámbitos, cabe diferenciar y conocer las diferentes deducciones que se contemplan en cada comunidad autónoma: Navarra, País Vasco y Canarias, así como los requisitos que se solicitan en el territorio común.

Para ello puede ser útil el *Manual sobre incentivos fiscales para las producciones audiovisuales en España*, elaborado por ONTIER/OM-MA para *Spain Film Commission* en el marco del *Spain Audiovisual Hub* del Gobierno de España, actualizado a septiembre de 2024.

3.1.5. DATOS ECONÓMICOS Y EMPLEO

La aportación al Producto Interior Bruto (PIB) de la industria audiovisual y multimedia presenta varios años de crecimiento, que se han visto únicamente interrumpidos por la pandemia. La aportación de 2021 ascendió a la cifra de 8.619 M€, lo que representa el 31,7 % del PIB cultural y el 0,71 % del total nacional, según la Cuenta Satélite de la Cultura en España, elaborada por el Ministerio de Cultura y Deporte.

La evolución del PIB revela una caída menor del sector audiovisual durante 2020, en comparación con el total del sector cultural y respecto a la cifra del nacional. Del mismo modo, la recuperación posterior muestra un avance a mejor ritmo que en los otros dos sectores.

Tabla 1. Aportación al PIB del sector audiovisual (millones de euros)

Sector	2018	2019	2020	2021 (P)	% var. 2019/2018	% var. 2020/2019	% var. 2021/2020
Audiovisual y multimedia	8.245	8.389	7.692	8.619	1,75	-8,31	12,05
Total sector cultural	29.681	29.787	24.992	27.201	0,36	-16,10	8,84
Total nacional	1.203.859	1.245.513	1.119.010	1.222.290	3,46	-10,16	9,23

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del Ministerio de Cultura. Cuenta Satélite de la Cultura en España. Avance de resultados 2015-2021 (Revisión CNE 2019).

(P) Estimación provisional.

En relación con el mercado laboral, en la tabla 3 se muestran los principales indicadores para cada una de las CNAE analizadas, relacionadas a nivel de actividad principal (CNAE 2009-tres dígitos), por las variables: número de empresas, personas ocupadas y cifra de negocios.

Tabla 2. Principales magnitudes según actividad principal

CNAE	Actividad económica	N.º de empresas	Personas ocupadas	Cifra de negocios (miles de €)
582	Edición de programas informáticos	5.596	17.243	1.520.849
591	Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión	9.241	43.117	5.988.782
592	Actividades de grabación de sonido y edición musical	446	1.713	438.598
601	Actividades de radiodifusión	741	5.674	564.881
602	Actividades de programación y emisión de televisión	540	7.559	4.813.317
Total		16.564	75.306	13.326.427

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los resultados de la Estadística estructural de empresas. Instituto Nacional de Estadística. Datos 2022

Según los últimos datos disponibles de la Estadística Estructural de Empresas, la variación interanual 2022/21 fue positiva para las tres variables: creció aproximadamente un 6 % el número total de empresas y el de trabajadores, mientras que la cifra de negocios lo hizo en torno al 9 %.

La crisis de 2020 afectó de forma desigual a cada uno de los subsectores, pero en el cómputo total del mismo, el número de empresas cuya actividad principal se enmarca en el sector audiovisual y el volumen de la cifra de negocios se ha recuperado en los años posteriores. En cambio, el número de personas empleadas descendió

durante dos años consecutivos, aunque en 2022 apuntó síntomas de crecimiento. Sin embargo, todavía no se ha alcanzado la cifra de empleados anterior a la pandemia.

Respecto al perfil de las personas trabajadoras, aunque no se dispone de datos del segmento de audiovisuales, en el conjunto del sector cultural predominan los hombres, un 60 %, de entre 35 y 44 años con estudios superiores.

3.1.6. BRECHA DE GÉNERO

El sector audiovisual presenta una importante brecha de género al tener en cuenta a la presencia de mujeres en puestos relevantes y, en general, en todos sus subsectores. Sin embargo, como se concluye en el informe “Las mujeres en el sector cinematográfico del largometraje español 2023 - CIMA 2023” de la Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales, la brecha se va reduciendo cada año un poco más.

La participación femenina es superior, por ejemplo, en los departamentos de dirección de producción y dirección artística, así como en los apartados de diseño de vestuario, maquillaje y peluquería, pero no en aquellos departamentos que conllevan una mayor responsabilidad en el conjunto del proyecto, como pueden ser dirección y guion.

Es interesante, en este punto, traer a colación el análisis que se contiene en el Informe *Female professionals in European TV/SVOD fiction productions 2015-2022 figures*, publicado por el Observatorio Audiovisual Europeo, en el sentido de que las mujeres ostentan un mayor peso en aquellos puestos susceptibles de realizarse en colaboración con otros colegas: productores y guionistas, por ejemplo, mientras que en el caso de puestos considerados más individuales, tal es el caso de editores, directores y compositores, su porcentaje de representación es más bajo.

Por otro lado, destacan los expertos que, en la industria del videojuego, a pesar del aumento de mujeres consumidoras, que supera en ocasiones al número de hombres, su participación en la creación y desarrollo sigue siendo notoriamente baja. España presenta, no obstante, un tímido incremento en esa línea, como se apunta en el informe *Spain Audiovisual Hub de 2024*.

Ocupación	Mujeres en el período 2019-2023 (%)	Incremento respecto al período 2015-2018 (%)
Directoras de largometrajes	27	4
Guionistas de largometrajes	30	4
Productoras de largometrajes	33	10
Compositoras	12	4
Editoras	30	2

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del estudio “Mujeres profesionales en la producción cinematográfica europea”. Observatorio Audiovisual Europeo.

3.1.7. CLÚSTERES

Un síntoma de que el sector audiovisual está creciendo y enraíza con más fuerza en el conjunto de la economía es la aparición de clústeres específicos. En el caso de los audiovisuales se cuenta ya con el denominado REDCAU, Red Española de Clústeres Audiovisuales, que engloba, a su vez, a los clústeres de Aragón, Canarias, Cataluña, Galicia, Madrid, Navarra, País Vasco y Valencia, así como a numerosas empresas y gremios.

Sus objetivos comunes son, entre otros, gestionar el talento, conocer en profundidad el sector, diseñar una red de profesionales del medio, impulsar la internacionalización de sus empresas y, cómo no, colaborar entre ellos.

Por su lado, en el campo de los videojuegos, la aparición de los primeros clústeres ha sido más tardía y está, quizá, dando sus primeros pasos. Sin embargo, al de Málaga ya se suman los clústeres de Madrid, Valencia y Móstoles, contando también con el soporte de la AEVI, Asociación Española de Videojuegos.

3.1.8. DAFO DEL SECTOR

El análisis DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) pretende mostrar de forma organizada y de forma más o menos gráfica, la situación de un sector en el momento en que se realiza.

Es una herramienta profusamente utilizada en planes estratégicos, planes de negocio o estudios de mercado, que permiten comparar periodos, ayudando a tomar decisiones estratégicas, calibrar sus efectos, etc.

Como indica su nombre, se estudian habitualmente cuatro aspectos:

- **Debilidades:** son las situaciones, particularidades, aspectos que limitan la capacidad de desarrollo del sector, debido a sus propias características internas.
- **Amenazas:** son los factores externos limitadores que podrían llegar a impedir la ejecución o la viabilidad de una estrategia empresarial.
- **Fortalezas:** constan del conjunto de recursos internos, posiciones estratégicas o cualquier tipo de ventaja competitiva en el propio sector.
- **Oportunidades:** son aquellos factores ajenos al sector que promueven la implantación de mejoras o favorecen el desarrollo del sector.

En este DAFO añadimos un quinto apartado que hemos denominado retos.

- **Retos:** son situaciones, factores, circunstancias que, aunque no pueden considerarse como una debilidad, amenaza, fortaleza u oportunidad pueden intervenir decisivamente en la situación del sector.

DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • La estructura empresarial. • La competencia. • Los diferentes marcos normativos. • La formación. • La alta temporalidad contratación. • La competencia. • La industrialización cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> • La sobreproducción. • La concentración en el sector. • La política de ayudas. • La fuga de talento. • El gran plató. • La tecnología.
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • La financiación. • El apoyo institucional. • El talento de los profesionales. • La infraestructura digital. • El incremento de la demanda. • La reducción de los costes. 	<ul style="list-style-type: none"> • El Mercado Único Europeo. • La comunidad hispanohablante. • Los diferentes marcos normativos. • La flexibilidad y nicho local. • El cine de autor.
RETOS	
<ul style="list-style-type: none"> • El medio ambiente. • El fomento del turismo, la cultura y los valores. • La tecnología. 	

DEBILIDADES:

- **La estructura empresarial**

El tejido empresarial del sector audiovisual se compone tanto de grandes empresas y corporaciones, como de pequeñas empresas. Las empresas medianas tienden a ser absorbidas o a establecer relaciones de colaboración duradera con las grandes empresas.

Estas son la que lideran las grandes producciones o las coproducciones de ámbito internacional.

Las producciones nacionales o locales quedan en manos de las pequeñas y medianas empresas, que son también subcontratadas por las grandes empresas en los mercados nacionales o locales.

- **La competencia**

Es un sector globalizado, donde las empresas extranjeras, que tienen mayor capacidad económica y de financiación, vienen a rodar a España y limitan la penetración en el mercado a las pequeñas empresas, al competir por unos recursos escasos, por lo que se éstas se ven obligadas a hacer frente con financiación reducida, a unas producciones de gran tamaño y calidad para conseguir que las suyas sean atractivas al público.

- **Los diferentes marcos normativos**

En España, las empresas tienen que hacer frente a la legislación multinivel de diferentes administraciones públicas (de la UE, de ámbito estatal, autonómico y local) que implica una gestión administrativa más compleja y a veces una carga de trabajo extra.

- **La formación**

Debido a los continuos cambios tecnológicos en el sector, sus profesionales precisan de una formación que cubra esas nuevas y continuas carencias específicas. Se muestra la necesidad de mantener viva la recualificación constante de las ocupaciones y sus profesionales.

La digitalización de todos los ámbitos del sector, el uso intensivo de los efectos digitales y el uso de la inteligencia artificial (IA) agudiza la necesidad de cubrir esos déficits.

Otro escollo formativo que se identifica como especialmente relevante es el bajo dominio del inglés conversacional, profesional y técnico del sector.

- **La alta temporalidad en la contratación**

Una característica del empleo en este sector es su alta temporalidad y la escasez de contratos de carácter indefinido.

Esta circunstancia se debe, por un lado, al reducido tamaño de las empresas del sector, que son estructuralmente muy pequeñas y, por otro, a que las producciones de series o de películas, son proyectos con plazos definidos.

- **La industrialización cultural**

Este proceso ha forzado un alto ritmo de producción fomentado por las necesidades de oferta de los canales temáticos, de las cadenas generalistas y de las plataformas multidifusión, ya sean de pago o no.

Ese ritmo puede llegar a ser excesivo, por lo que podría llegar a provocar falta de recursos, falta de personal cualificado, etc.

Puede darse una falta de innovación, que haga que se repitan formatos y contenidos, y afecte a las producciones de autor.

AMENAZAS:

- **La sobreproducción**

El florecimiento y gran éxito de numerosas plataformas ha llevado al incremento de la producción de series y películas, hecho que provoca cierta escasez de personal cualificado, de espacios de rodaje o de fechas disponibles.

Esta situación podría, no solo afectar a la calidad de las producciones, sino que, además, parece poco probable que un crecimiento como el actual se mantenga en el medio y largo plazo al mismo ritmo.

De hecho, ya empiezan a verse ciertos movimientos de reconfiguración entre las plataformas y distribuidoras, que a medio y largo plazo pudieran generar un riesgo de efecto burbuja, que afecten negativamente al conjunto del sector.

- **La concentración en el sector**

El consumo de productos audiovisuales es cada vez más global, más homogéneo e internacionalizado.

Las grandes plataformas multinacionales están aglutinando el mercado; es difícil para otras empresas más pequeñas hacerse un hueco. Hay un fuerte riesgo de oligopolio y de conductas anticompetitivas.

- **La política de ayudas**

La creación de una política de ayudas mal estructurada, de una estructura fiscal y financiera poco sólida, podría provocar que desaparezcan los fondos y las ayudas tanto europeas, como nacionales y locales antes de que se produzca la consolidación efectiva del sector audiovisual.

Una política de ayudas poco sólida o cambiante puede resultar perjudicial para todo el sector.

- **La fuga de talento**

Las productoras globales se hacen con el talento local, principalmente en el sector de los efectos especiales y videojuegos, por sus mayores ofertas económicas, mayor prestigio y reconocimiento.

Los profesionales encuentran mayores oportunidades laborales en otros países, donde además tienen un acceso a una formación de gran calidad y con los medios más adecuados y modernos.

- **El gran plató**

La luz, el buen clima, los costes contenidos y la política de ayudas pueden derivar en que España se convierta en un gran plató de rodaje para empresas extranjeras, con gran capacidad financiera y que llegan con sus propios equipos de producción y rodaje consolidados. Esta circunstancia podría no aportar nada al desarrollo y consolidación del sector en España.

De hecho, las grandes plataformas contratan a profesionales locales, como requisito para la obtención de ayudas, aunque después no lleguen a incorporarse completamente al proyecto y frenan, así, no solo el desarrollo del talento individual local, si no el saber hacer de las empresas locales, y en definitiva, del sector audiovisual en general.

- **La tecnología**

El uso de las nuevas tecnologías conlleva una mejora de las posibilidades del sector en cuanto a productividad y a los efectos digitales, pero también supone una amenaza a la protección de los datos personales y a la propiedad intelectual, especialmente con un uso inadecuado o poco regulado de la IA.

Además, pueden suponer un freno al desarrollo de las empresas menos capitalizadas del sector local al aumentar las necesidades de inversión en la infraestructura del proceso de datos, conexiones, equipos y programas informáticos. Si bien es cierto que, algunas de estas necesidades pueden ser solventadas contratando los servicios tecnológicos pertinentes.

También modificará los entornos laborales, influirá en la contratación y el contenido de las ocupaciones.

El alto coste de las nuevas tecnologías puede influir negativamente en el desarrollo de talentos individuales.

FORTALEZAS:

- **La financiación**

Las diversas ayudas a la financiación, las subvenciones, o las exenciones fiscales establecidas por las diferentes administraciones públicas han sido un motor de crecimiento y desarrollo para el sector. Y lo seguirán siendo durante un cierto periodo de tiempo.

- **Apoyo institucional**

Ha sido y es muy importante la apuesta que las administraciones públicas, en su conjunto, están haciendo por el sector y su desarrollo.

El objetivo es posicionar al sector audiovisual de España como un referente, a nivel internacional, en calidad y disponibilidad; es, además, simultáneamente, altamente competitivo.

- **El talento de los profesionales**

Un talento que es reconocido a nivel internacional, por lo que se detecta una alta demanda para trabajar en proyectos internacionales.

- **La infraestructura digital**

El sector requiere de una importante infraestructura digital que, probablemente, irá en aumento por las necesidades tanto técnicas, como de la producción en red a gran escala.

Son necesarias, no solo redes de cobertura de fibra óptica, de banda ancha y muy alta velocidad, sino también cobertura móvil extensa en 5 G, 5 G+ y próximamente 6 G.

El desarrollo de las grandes granjas de ordenadores actualmente en desarrollo facilitará, no solo las tareas de almacenaje digital, sino también el proceso de producción en España.

- **El incremento de la demanda**

Cada vez la demanda de consumo de productos en este sector es más amplia. Tanto en canales o programas especializados y temáticos, plataformas de emisión en línea en directo, como en compra, alquiler, descarga y en el creciente número de espectadores.

Ha pasado de ser un consumo asociado a la televisión, a ser un consumo en ordenadores, tabletas, teléfonos y, en general, en cualquier dispositivo con pantalla y conexión a la red.

- **La reducción de los costes**

La aparición y desarrollo de la digitalización de los contenidos, de la postproducción digital, de los efectos digitales y de la reciente incorporación de la inteligencia artificial generativa ha marcado un descenso en el coste de las producciones, principalmente en las de ficción.

La aparición de los platós digitales puede ayudar a reducir los costes y tiempos de producción de forma notoria.

OPORTUNIDADES:

- **Mercado Único**

La pertenencia al Mercado Único Europeo permite que las empresas incluidas, pero con residencia fiscal en otros estados, contemplen trabajar en España como una gran oportunidad de inversión, en un país con el que comparten unos valores culturales y sociales, por lo que, es posible, que resulte más fácil la producción.

Las políticas de apoyo al sector de la UE, no solo apoyan a las grandes productoras extranjeras o europeas, sino también a las empresas nacionales y locales, incluso las de tamaño más contenido.

- **Mercado hispano**

El gran incremento de consumo de series y películas conlleva una gran demanda de producción que, en el caso de la lengua hispana, para España supone la ampliación del mercado al poder exportar sus producciones a toda Latinoamérica.

Además, el castellano no solo es una de las lenguas más habladas, sino que tiene cierto prestigio y se demanda en ciertos países extranjeros.

- **Diferentes marcos normativos**

Las administraciones públicas multinivel son comunes en todo el mundo, sin que esto sea un problema irresoluble, ni decisivo a la hora de invertir. Resulta más relevante la estabilidad, la expectativa de retornos económicos y la seguridad jurídica y contractual.

Las diferentes exenciones fiscales, subvenciones y otras ayudas promovidas por distintas administraciones suelen ser complementarias y no excluyentes.

Esto permite que, en ciertos casos, las ayudas puedan ser también muy específicas, enfocadas a solucionar problemas concretos en ciertos ámbitos.

- **Flexibilidad y nicho local**

Las empresas locales suelen ser más pequeñas, con estructuras muy contenidas y la posibilidad de adaptarse con gran flexibilidad y rapidez a los requisitos de una producción audiovisual.

Las empresas locales conocen el nicho local: desde las localizaciones, los extras, los procesos administrativos, las costumbres, las normativas laborales hasta las normas de seguridad.

- **Cine de autor**

En una situación de homogenización de contenidos en las producciones audiovisuales a nivel mundial, de una fuerte industrialización del sector, los trabajos artesanales, el cine de autor, las producciones independientes tienen su propio mercado y pueden ser una oportunidad de consolidar el sector.

RETOS:

Aunque no puedan considerarse como una debilidad, una amenaza, una fortaleza o una oportunidad, si es importante tenerlos en cuenta. A futuro, pueden ser aspectos relevantes:

- **Medio ambiente**

Las empresas del sector se están sensibilizando y alineando con la sostenibilidad y la reducción de la huella de carbono que se genera en toda la cadena de valor.

Según datos del informe *Sustainable Production Alliance* (SPA, 2021), las emisiones generadas en cada producción audiovisual en EE.UU. van de las 391 toneladas de CO2 hasta las 3.370 toneladas.

Para lograr una industria audiovisual que sea ambientalmente responsable y sostenible se han elaborado varias guías y manuales de buenas prácticas, entre las que se encuentra la Guía *Green Shooting* de la Asociación de productoras de Cine Publicitario de España (APCP), el Protocolo de rodajes sostenibles de la Fundación Secuoya o el *Green Book de Mamma Team*.

- **Fomento del turismo**

Mostrar lugares idílicos, tranquilos o animados, playas o montañas... genera demanda turística, que mueve personas, que necesitan infraestructuras turísticas, accesos, etc.

Hay que conseguir un uso que no desborde las capacidades de acogida, ni destruya o desvirtúe esos lugares de valor. Encontrar unos equilibrios adecuados es imprescindible, podrían darse casos de limitación o prohibición de uso para preservar el medio ambiente, acabando con esas localizaciones tan especiales y útiles.

- **La tecnología**

Un uso intensivo de la tecnología también utilizan recursos: agua, electricidad; necesita conducciones eléctricas, de fibra óptica, influye en el ecosistema tradicional de los artesanos del cine, de los trabajadores, de los tecnólogos.

Su uso adecuado previene daños en un ecosistema sectorial complejo y delicado. Aquí los riesgos, los desafíos y las oportunidades son muy complejos y resulta poco probable que seamos capaces de percibirlos.

4. MERCADO DE TRABAJO

4.1. EL MERCADO DE TRABAJO DEL SECTOR AUDIOVISUAL EN ESPAÑA

El mercado laboral del sector audiovisual se va a analizar desde dos fuentes de información; por un lado, los datos de la Encuesta de Población Activa del Instituto Nacional de Estadística (INE), y, por otro, los de los Servicios Públicos de empleo, tanto desde el punto de vista de la contratación registrada, como de las solicitudes de empleo realizadas. Los subgrupos principales de la CNO 2011 incluidos en el estudio son:

- 58. Edición
- 59 .Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical
- 60. Actividades de programación y emisión de radio y televisión

Para el cálculo de los indicadores se ha utilizado el siguiente criterio: se ha obtenido el sumatorio de los datos de las actividades económicas elegidas con CNAE a 2 dígitos, excepto para el indicador de la afiliación a la Seguridad Social, ya que el mismo se ha calculado mediante la suma de los datos de actividades económicas con CNAE a 4 dígitos.

Indicadores		Total 2023	% variación 2023/2022
Personas Ocupadas EPA		155,6	22,23
Personas Paradas EPA		17,5	-12,50
Personas afiliadas a la Seguridad Social	Régimen Autónomos	17.972	6,24
	No Autónomos	74.517	2,52
	Total	92.489	3,23
Centros de cotización		5.338	1,75
Contratos registrados		411.218	-4,24
Personas contratadas		121.464	-7,27
Personas demandantes de empleo paradas (Paro registrado)		17.180	6,80

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del INE (Encuesta de Población, Activa, IV trimestre de 2023, datos en millares); Afiliados a la Seguridad Social (TGSS) a fecha 31 de diciembre 2023; Contratos año 2023 y Paro registrado a 31 de diciembre de 2023 (Sistema de Información de los Servicios Públicos de Empleo).

4.1.1. ENCUESTA DE POBLACIÓN ACTIVA

Según los datos de la Encuesta de Población Activa del INE (EPA), correspondientes al IV trimestre de 2023, la cifra de personas activas en España fue de 24.250.600, de las que un 88,20 % constaban como ocupadas y un 11,80 % como paradas. En las actividades económicas del sector audiovisual las personas activas sumaron un total de 173.100, de las cuales el 89,89 % se encontraban ocupadas y el 10,11 % paradas. El peso de la población activa en audiovisuales, sobre el total nacional fue, por tanto, del 0,71 %. El porcentaje de personas ocupadas respecto al total fue de un 0,73 % y el de las personas paradas del 0,61 % sobre el total.

Según la variable sexo, el 62,79 % de las personas ocupadas, en el ámbito las actividades económicas estudiadas, eran hombres, mientras que el 37,21 % corresponde a mujeres; en el caso de personas paradas los hombres suponían el 61,14 % y las mujeres el 38,86 %.

La brecha de género en relación a las personas ocupadas y paradas es muy superior en las actividades del sector audiovisual que en el total nacional. Así, en el caso de la población ocupada se registra una diferencia de 25,58 puntos porcentuales entre ambos sexos, mientras que en el total estatal dicha diferencia es de 7,02 puntos. Y si tenemos en cuenta a las personas paradas, la diferencia en el sector es de 22,29 puntos, mientras que a nivel nacional es de 6,94 puntos.

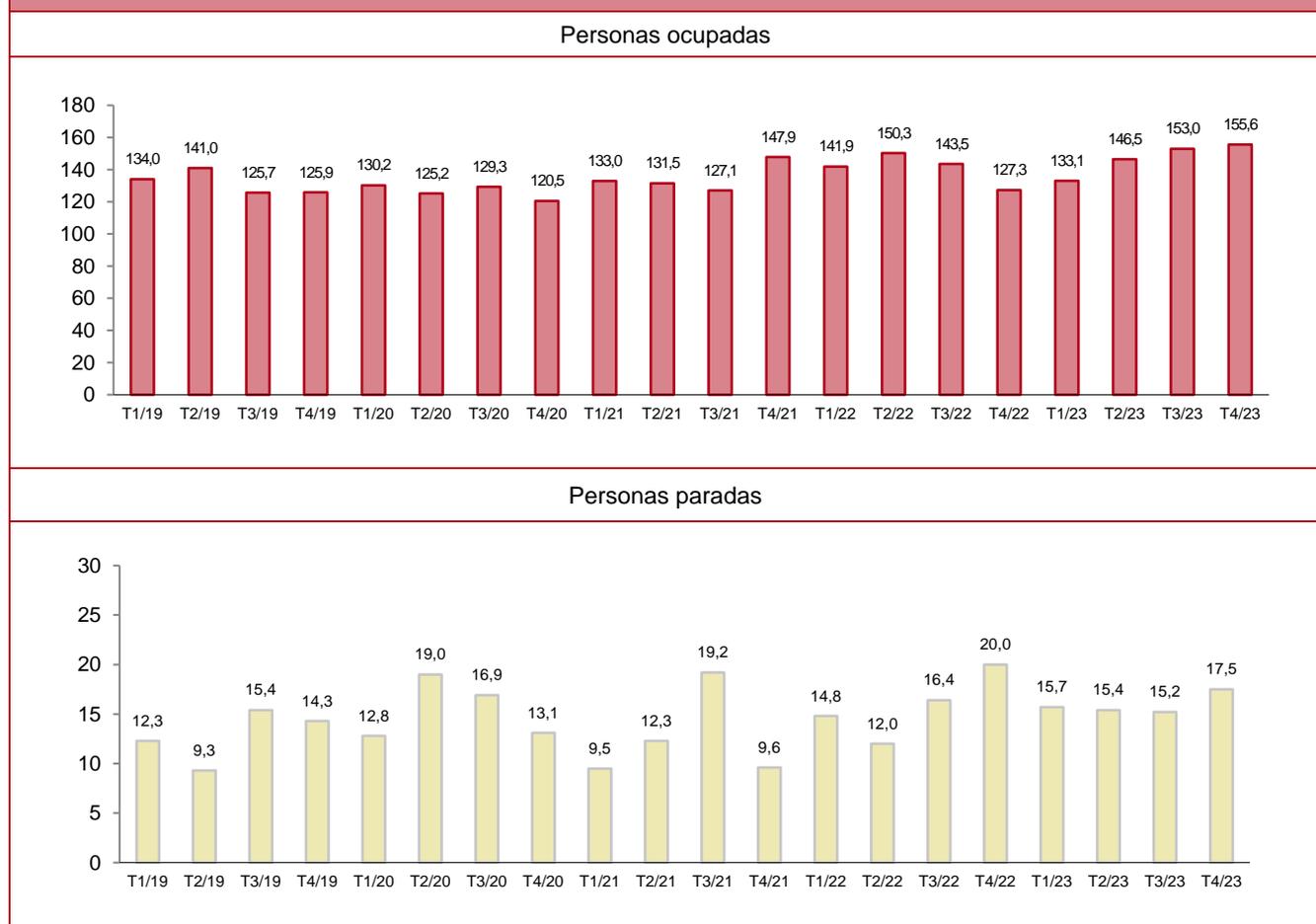
Tabla 6. Ocupados y parados del sector audiovisual. Comparativa con el mercado de trabajo estatal

CNAE	58	59	60	Total Actividades Audiovisuales	Total AAEE
	Edición	Actividades cinematográficas	Actividades de programación		
Personas ocupadas	59,6	63,0	33,0	155,6	21.389,7
Hombres	33,1	42,0	22,6	97,7	11.445,9
Mujeres	26,5	21,0	10,4	57,9	9.943,8
Personas paradas	1,1	13,8	2,6	17,5	2.860,9
Hombres	1,2	7,6	1,9	10,7	1.331,1
Mujeres	0,0	6,1	0,7	6,8	1.529,7

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del INE. Encuesta de Población Activa. IV trimestre de 2023. Datos en millares.

En el siguiente gráfico se muestra la evolución de la población activa, ocupada y parada, en los últimos cinco años. Los datos están presentados por trimestres, para conocer así, tanto el comportamiento de las cifras de la población ocupada como de la parada. En el caso de las personas ocupadas, el dato máximo del año 2023 se registró en el cuarto trimestre, que coincide con el máximo de toda la serie temporal con 155.600 personas. El dato del paro en el año 2023 tuvo su mínimo en el tercer trimestre y cerró el año con 17.500 personas paradas.

Gráfico 1. Evolución de la población activa: ocupada y parada (miles)



Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del INE. Encuesta de Población Activa. Datos trimestrales de 2019 a 2023.

La población ocupada, en el IV trimestre de 2023, registró un incremento del 22,23 % respecto al mismo trimestre de 2022, lo que se traduce en 28.300 personas más. Si observamos la evolución de los últimos cinco años, las cifras reflejan un aumento acumulado del 23,59 %, lo que en valores absolutos supone que en el año 2023 se contabilizaron 29.700 personas ocupadas más que en 2019. Este porcentaje de crecimiento triplica el observado en el total de personas ocupadas en España, que fue del 7,13 %.

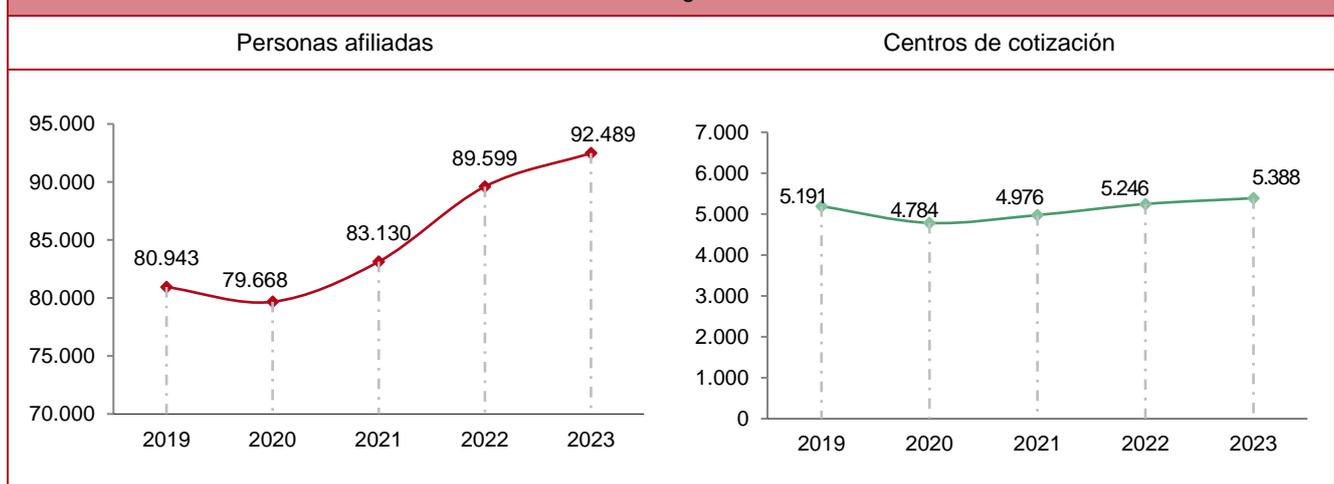
En el sector audiovisual las personas en paro disminuyeron, en 2023, un 12,50 % respecto al año anterior, según los datos de la EPA. Por actividades económicas, aunque en todas ha disminuido el paro, la actividad 58 de Edición, ha sido la que ha mostrado un mejor comportamiento, con un descenso del 47,62 %. En los últimos cinco años, el número de personas paradas del conjunto del sector audiovisual aumentó un 22,38 %, mientras que el porcentaje, en ese mismo período, del conjunto del paro estatal descendió un 10,37 %.

4.1.2. AFILIACIÓN DE OCUPADOS A LA SEGURIDAD SOCIAL

A fecha 31 de diciembre de 2023 se encontraban en alta laboral 92.489 personas afiliadas, 2.890 cotizantes más que el año anterior, lo que supone un incremento interanual del 3,23 %. En los últimos tres años, la afiliación no ha dejado de aumentar tras la crisis del 2020. El crecimiento observado desde el año 2020 al 2023 se cifra en 12.821 personas trabajadoras más, es decir, un aumento del 16,09 %. Si comparamos el comportamiento de las cifras del sector en estudio con las del conjunto del mercado laboral, en el que la afiliación creció en el año 2023 un 2,85 %, se constata que el ritmo de crecimiento en audiovisuales ha sido mejor, pues lo supera en 0,38 puntos.

El número de centros de cotización, a 31 de diciembre de 2023, era de 5.338, un 1,75 % más que en el año anterior. Si tomamos como referencia el año 2019, se observa que el incremento es de un 2,83 %, lo que se traduce en 147 centros más en estos últimos cinco años.

Gráfico 2. Evolución de la afiliación a Seguridad Social en el sector audiovisual



Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos de TGSS. 31 diciembre de cada año.

A continuación, en la tabla 7 de la página siguiente se ofrecen los datos del año 2023 correspondientes a centros de cotización y afiliaciones a la Seguridad Social por grupos de actividades económicas. En la tabla se refleja el peso que representan las personas afiliadas de cada actividad económica sobre el total del sector audiovisual, su variación interanual y el peso de las personas inscritas en el Régimen Especial de Trabajadores Autónomos.

Para la elaboración esa tabla se han considerado 11 actividades a 4 dígitos de la CNAE, siendo las que cuentan con mayor número de afiliaciones y que, en conjunto, representan el 44,79 % del sector:

- CNAE 5915. Actividades de producción cinematográfica y de vídeo. En esta actividad se acumula el 27,53 % de personas trabajadoras de las actividades audiovisuales: 25.461 personas afiliadas. En el año 2023 el número de afiliaciones se incrementó un 8,20 % respecto al año anterior, porcentaje muy superior a la media del sector audiovisual. Las personas trabajadoras, en su mayoría, están empleadas por cuenta ajena, mientras que las personas inscritas como autónomos representan un 32,56 %, casi un tercio del total. El porcentaje de mujeres afiliadas es de un 39,61 %; el tramo de edad predominante es el comprendido entre los 45 y 54 años. Por último, las personas extranjeras representan el 10,62 %.
- CNAE 6010. Actividades de radiodifusión. Con 15.996 personas afiliadas reúne el 17,26 % de las personas trabajadoras del sector, con un descenso del 5,89 % en 2023 respecto al año 2022. En esta actividad la mayoría de las personas trabajadoras están inscritas por cuenta ajena, ya que las personas establecidas como autónomos sólo suponen un 4,28 % de la afiliación. En cuanto a la distribución por sexo, los hombres representan el 57,29 %. El tramo de edad de los mayores de 55 años es el que predomina en este caso. Las personas extranjeras suponen el 1,52 % del total, el valor más bajo de todas las actividades contempladas.

CNAE	Actividad Económica	Centros de cotización (cuenta ajena)	Afiliados a la Seguridad Social			
			Afiliados totales	% sobre total	% var. 2023/2022	% Autónomos
5821	Edición de videojuegos	238	3.928	4,25	1,74	16,60
5829	Edición de otros programas informáticos	398	8.538	9,23	0,34	19,45
5912	Actividades de postproducción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión	368	5.345	5,78	-2,23	41,03
5914	Actividades de exhibición cinematográfica	426	6.444	6,97	1,37	3,90
5915	Actividades de producción cinematográfica y de vídeo	2.063	25.461	27,53	8,20	32,56
5916	Actividades de producciones de programas de televisión	474	10.404	11,25	-1,17	4,55
5917	Actividades de distribución cinematográfica y de vídeo	148	1.539	1,66	6,43	22,68
5918	Actividades de distribución de programas de televisión	33	363	0,39	1,97	10,19
5920	Actividades de grabación de sonido y edición musical	236	4.252	4,60	9,19	71,24
6010	Actividades de radiodifusión	700	15.966	17,26	-5,89	4,28
6020	Actividades de programación y emisión de televisión	304	10.249	11,08	17,99	3,43
Total		5.388	92.489	100,00	3,23	19,43

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos de TGSS. 31 de diciembre de 2023.

La actividad más destacada, por su mayor porcentaje de incremento de personas afiliadas, tanto en el último año como respecto a cinco años atrás, es:

- CNAE 6020. Actividades de programación y emisión de televisión. En el año 2023 el crecimiento interanual de su afiliación a la Seguridad Social fue del 17,99 % y el incremento en los últimos cinco años del 21,64 %. En este caso, solo el 3,43 % de personas trabajadoras lo son por cuenta propia. En cuanto a la distribución por sexo de las personas cotizantes, los hombres representan un 56,79 % y, respecto a la edad predominante, es el tramo situado entre 45 y 54 años el que más destaca. Las personas extranjeras son un 1,95 % de las personas afiliadas.

Respecto de los centros de cotización, las dos actividades que recogen el 51,28 % del total se corresponden con la 5915 de Actividades de producción cinematográfica y vídeo y con la 6010, de Actividades de radiodifusión.

Las actividades que poseen un mayor porcentaje de empleo autónomo son: CNAE 5920. Actividades de grabación de sonido y edición musical; CNAE 5912. Actividades de postproducción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión y CNAE 5915. Actividades de producción cinematográfica y de vídeo.

PERFIL DE LOS AFILIADOS

En cuanto a la distribución de la afiliación por sexo, las mujeres suponen el 39,61 % en las actividades audiovisuales, porcentaje inferior al que representan en el total, que alcanza el 47,37 % de los afiliados. La actividad económica con mayor presencia de mujeres es la 5914. Actividades de exhibición cinematográfica ya que cuenta con un 53,53 %. En las actividades estudiadas los hombres representan el 60,39 %. La actividad económica con mayor representatividad masculina es la 5821. Edición de videojuegos, donde alcanzan el 77,90 %.

En relación con la edad de las personas afiliadas, el tramo comprendido entre 45 y 54 años es el más numeroso, con un 25,49 %, aunque el grupo de 35 a 44 años alcanza un porcentaje similar, el 25,25 %. Las personas menores de 35 años suponen el 32,98 % de los afiliados, un tercio del total, más elevado que el 25,39 % del total de cotizantes.

En las actividades audiovisuales, la afiliación de trabajadores españoles es del 92,85 %, frente a solo el 7,15 % de personas extranjeras. En la totalidad del mercado de trabajo en España, la afiliación a la Seguridad Social de españoles es del 87,24 %, frente al 12,76 % de personas extranjeras.

Tabla 8. Perfil de los afiliados a la Seguridad Social en el sector audiovisual. Comparativa con el mercado de trabajo estatal

Perfil		AAEE Audiovisuales	Total AAEE	
Total afiliados		92.489	20.733.042	
Sexo	Hombres	55.851	10.912.638	
	Mujeres	36.638	9.820.356	
	No consta	0	48	
Tramos de edad	16-24 años	7.623	1.360.871	
	25-34 años	22.881	3.903.069	
	35-44 años	23.353	5.115.453	
	45-54 años	23.577	6.021.335	
	>=55	15.035	4.332.126	
	< 16 años/No consta	20	188	
Nacionalidad	Españoles		85.877	18.087.287
	Extranjeros	Unión Europea	3.553	853.188
		Resto de países	3.059	1.792.567
		Total Extranjeros	6.612	2.645.755

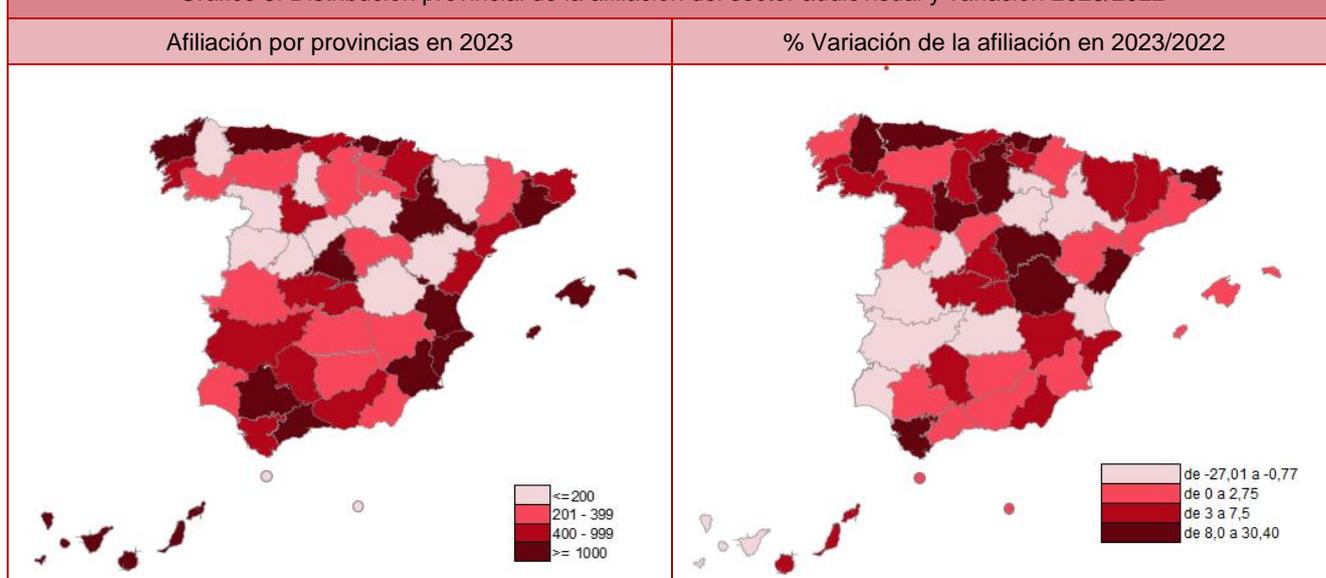
Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos de TGSS. 31 de diciembre 2023.

Según el tipo de contrato, en el ámbito del sector, el 84,37 % de las personas afiliadas a la Seguridad Social lo estaban como indefinidos, el 15,63 % como temporales y en el apartado de no constan el 1,65 %.

En cuanto a la distribución de los afiliados por cuenta ajena en las distintas categorías profesionales, según grupos de cotización, cabe decir que alcanzó un mayor peso en el sector audiovisual la categoría de Oficiales administrativos que, junto a los Ingenieros y licenciados sumaron el 42,48 % del total. Las categorías que le siguieron en volumen fueron las de Jefes administrativos y Auxiliares que acumularon casi un tercio del total. Los grupos de cotización correspondientes a Ayudantes no titulados, Ingenieros técnicos, Peritos y Oficiales de primera y segunda representaron alrededor del 20 %.

En los siguientes mapas se ha representado la distribución provincial de las personas afiliadas del sector, junto a la variación que han experimentado respecto al año 2022. Es una distribución muy polarizada, ya que Madrid y Barcelona acumulan el 57,32 % de la afiliación. Otras provincias que superan el 2 % del total nacional de la afiliación son: A Coruña, Bizkaia, Málaga, Las Palmas, Sevilla y Valencia.

Gráfico 3. Distribución provincial de la afiliación del sector audiovisual y variación 2023/2022



Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos de TGSS. 31 de diciembre de 2023 y 2022.

Con respecto a la variación, las cinco provincias que experimentan mayor porcentaje de incremento en 2023 son Cuenca, Girona; Bizkaia, Lugo y Castellón/Castello. Sin embargo, la afiliación desciende en diez provincias y se mantiene sin variaciones en dos.

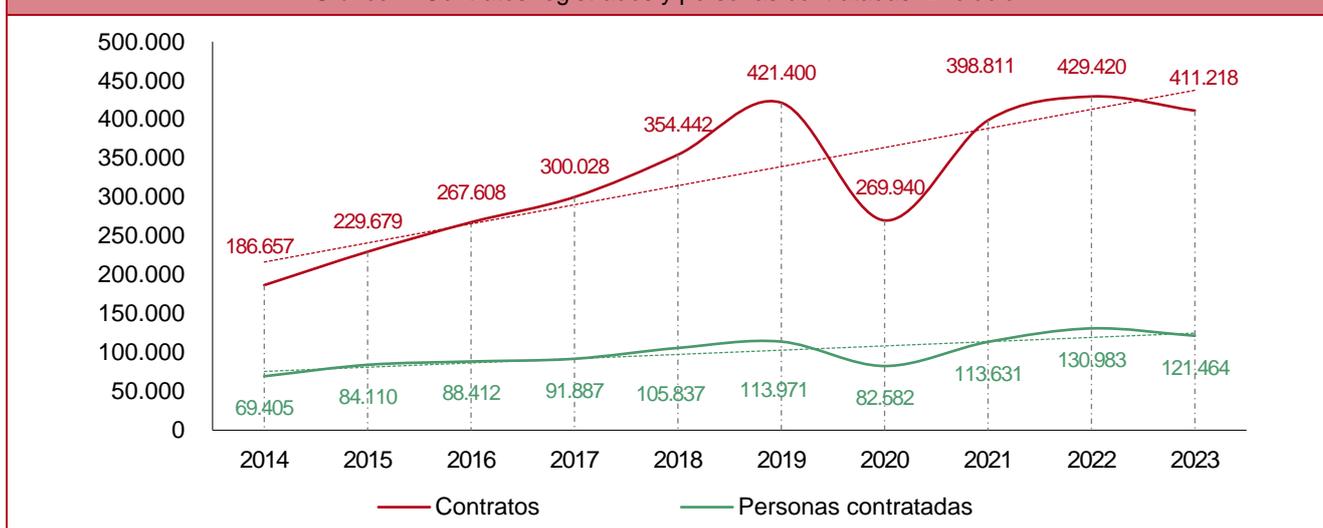
4.1.3. CONTRATACIÓN

En el año 2023, los contratos contabilizados en el ámbito del sector audiovisual alcanzaron la cifra de 411.218, un 4,24 % menos que el año anterior. Este dato representa el 2,66 % de todos los contratos celebrados en España en dicho año.

En el gráfico siguiente se muestra la evolución de la contratación a lo largo de los últimos diez años. Como puede apreciarse, desde el año 2014 se observa una paulatina recuperación en la contratación y se registra un periodo de incremento que abarca cinco años. Sin embargo, en 2020 se produjo un fuerte desplome en la economía general originado por la Covid-19. En el año 2021 se constata una palpable recuperación, al registrarse un volumen de contratos similar al anterior a la pandemia, alcanzándose el pico máximo del decenio durante en el 2022.

Por lo que se refiere al número de personas contratadas, su número disminuyó un 7,27 % en 2023 respecto al año anterior, porcentaje mayor al de contratos. El índice de rotación (relación entre el número de contratos y el número de personas contratadas) se incrementó, pasando de 3,28 a 3,39 en el sector, siendo para el total de actividades económicas, en el año 2023, de 2,26.

Gráfico 4. Contratos registrados y personas contratadas. Evolución



Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del SISPE. Años 2014-2023.

En la tabla de la página siguiente se ofrece un resumen de los datos más relevantes de la contratación del sector en sus cifras totales que incluye la comparación con los datos del año anterior y, también, respecto al total del número de contratos de todas las actividades económicas en el año 2023.

Como puede apreciarse en la tabla 9, en 2023, alrededor de un 2,66 % de los contratos celebrados en España tuvieron su destino en empresas del sector objeto de análisis. Cerca del 88,55 % de los contratos firmados por las personas trabajadoras del ámbito de audiovisual se incluyeron en la actividad 59, Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical. La actividad 58, Edición, es la que registró un menor volumen de contratos: 14.231.

La actividad económica donde se registraron más contratos suscritos, tanto por hombres como por mujeres, fue la 59, Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical. En el conjunto del sector audiovisual destacan los contratos firmados por el sexo masculino, suscribiendo estos el 58,41 % del total. Dicha cifra, extrapolada al conjunto de contratos registrados a nivel estatal, sigue siendo superior en hombres, cuya proporción es del 53,35 % frente al 46,65 % de contratos celebrados con mujeres.

En cuanto a la edad, no se aprecian grandes diferencias en el reparto de la contratación en el total nacional respecto al sector objeto de estudio, pues en los dos ámbitos el mayor volumen de contratación recae en la franja de edad de 25 a 34 años, y el menor volumen, en la de mayores de 55 años. Si descendemos a las actividades en particular, observamos que en la 59, Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical, el porcentaje de contratos de entre 25-34 años es el más elevado del sector, pues el 88,51 % de los contratados de esta franja de edad pertenecían a empresas de dicha

actividad económica. Durante el año 2023 para la actividad 58, Edición, apenas se comunicaron contratos de mayores de 55 años.

CNAE	58	59	60	Audiovisuales	% variac. 2023/22	Total AAEE España
Total contratos	14.231	364.134	32.853	411.218	-4,24	15.444.205
Hombre	6.668	213.918	19.610	240.196	-5,51	8.239.982
Mujer	7.563	150.216	13.243	171.022	-2,39	7.204.223
16-24 años	3.644	65.240	3.897	72.781	-12,41	3.612.844
25-34 años	5.114	99.544	7.813	112.471	-5,75	4.193.043
35-44 años	2.860	82.682	7.413	92.955	-4,55	3.389.409
45-54 años	2.012	69.788	7.975	79.775	0,82	2.886.169
>=55 años	601	46.880	5.755	53.236	5,46	1.362.740
Indefinidos	7.717	13.048	1.996	22.761	-5,16	6.620.983
Temporales	6.514	351.086	30.857	388.457	-4,18	8.823.222
Personas extranjeras	1.986	34.023	992	37.001	-8,24	3.579.900
UE + EEE	690	14.491	422	15.603	-16,69	817.695
Resto de países	1.296	19.532	570	21.398	-5,39	2.762.205

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del SISPE. Año 2023

Por último, la contratación de personas extranjeras en audiovisuales es inferior al conjunto de la contratación estatal ya que, en el primer caso, respecto al total de contratos celebrados en las actividades objeto de este informe, se sitúa en un 9 %, mientras que en el segundo caso la cifra de contratados extranjeros asciende al 23,18 %. La actividad económica que registró la mayoría de contratos a extranjeros es la 59, Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical, de los cuales, y al igual que ocurre en el conjunto de actividades audiovisuales, más de la mitad de los contratos fueron suscritos por trabajadores de fuera del Espacio Económico Europeo.

El nivel formativo predominante en la contratación, tanto de hombres como de mujeres, es el de Bachillerato y equivalente, así como universitarios, en el que figura el 47,58 % de los contratos comunicados. No obstante, la contratación masculina es más elevada en Bachillerato, mientras que la presencia femenina es más notable entre los universitarios.

Nivel formativo	Total contratos	% sobre total	% var. 2023/22	Hombres	Mujeres
Estudios primarios/No acreditados	69.232	16,84	-7,30	41.851	27.381
Educación secundaria obligatoria	70.138	17,06	-6,82	44.739	25.399
Bachillerato y equivalente	101.119	24,59	-4,44	58.679	42.440
Grado medio FP	23.928	5,82	-6,27	14.536	9.392
Grado superior FP	52.182	12,69	-4,21	33.574	18.608
Universitarios	94.521	22,99	1,02	46.797	47.724
Indeterminado	98	0,02	16,67	20	78
Total	411.218	100,00	-4,24	240.196	171.022

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del SISPE. Total año 2023.

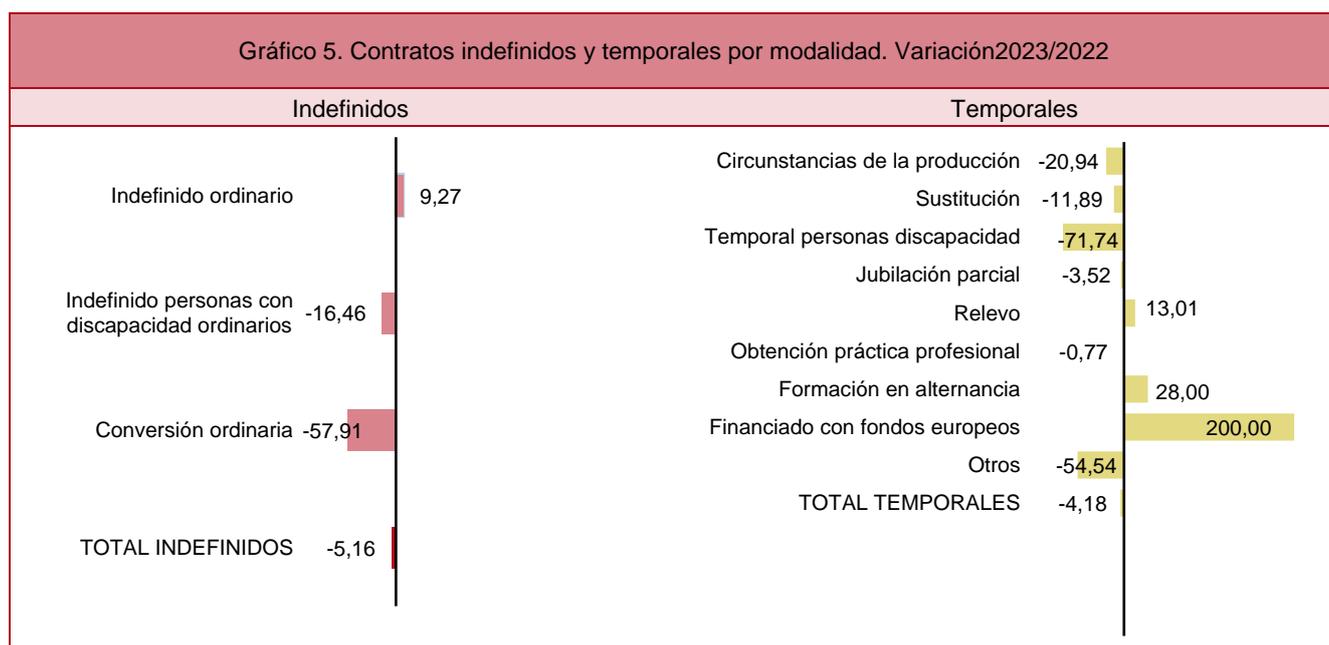
En cuanto a la modalidad contractual, en el sector audiovisual prevalece el contrato temporal frente al indefinido con un 94,46 % sobre el total, siendo el tipo de contrato predominante el de Artistas y personal técnico y auxiliar y el de Circunstancias de la producción, ya que entre los dos suponen un 78,08 %. En todas las modalidades

de contratación el tipo de jornada imperante es el de jornada completa. En referencia a la variable sexo, la contratación masculina es más numerosa y representa más de la mitad del total de contratos suscritos.

Modalidad contractual	Total contratos	% total	Tipo de jornada			Sexo	
			Completa	Parcial	Fijo discontinuo	Hombre	Mujer
Indefinido ordinario	20.538	4,99	11.088	3.985	5.465	11.754	8.784
Indefinido personas discapacidad	66	0,02	34	27	5	36	30
Conversión ordinaria	2.157	0,52	1.489	516	152	1.030	1.127
Subtotal Indefinido	22.761	5,54	12.611	4.528	5.622	12.820	9.941
Circunstancias de la producción	139.912	34,02	127.362	12.550	0	81.255	58.657
Sustitución	5.612	1,36	4.667	945	0	2.658	2.954
Temporal personas discapacidad	13	0,00	4	9	0	5	8
Jubilación parcial	137	0,03	0	137	0	103	34
Relevo	139	0,03	27	112	0	69	70
Obtención práctica profesional	1.034	0,25	904	130	0	510	524
Formación en alternancia	64	0,02	64	0	0	31	33
Investigador predoctoral en formación	1	0,00	1	0	0	1	0
Financiado con fondos europeos	24	0,01	24	0	0	9	15
Artistas y personal técnico o auxiliar	181.184	44,06	178.812	2.372	0	107.668	73.516
Otros	60.337	14,67	43.937	16.400	0	35.067	25.270
Subtotal Temporal	388.457	94,46	355.802	32.655	0	227.376	161.081
Total	411.218	100,00	368.413	37.183	5.622	240.196	171.022

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del SISPE. Año 2023.

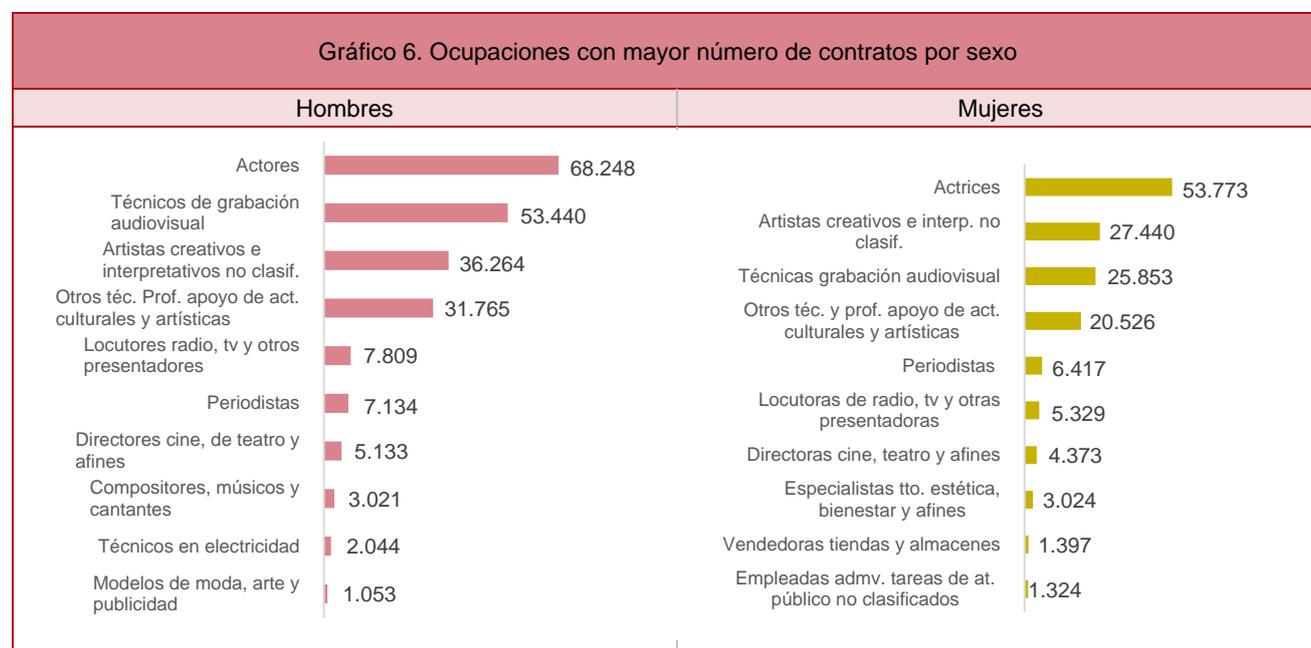
En el gráfico 5 pueden apreciarse las variaciones registradas por las diferentes modalidades contractuales en 2023 respecto al año 2022. No figura en el mismo el contrato “Artistas y personal técnico o auxiliar”, introducido por el Real Decreto Ley 5/2022 de 22 de marzo y que aparece en los datos del SISPE por primera vez en el año 2023.



Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del SISPE.

Para la elaboración del gráfico 6 se han seleccionado las 10 ocupaciones con mayor contratación, tanto en mujeres como en hombres. En el caso de las mujeres, las ocupaciones representadas alcanzan el 85,55 % de los contratos femeninos, mientras que para los hombres el porcentaje es de un 89,89 %.

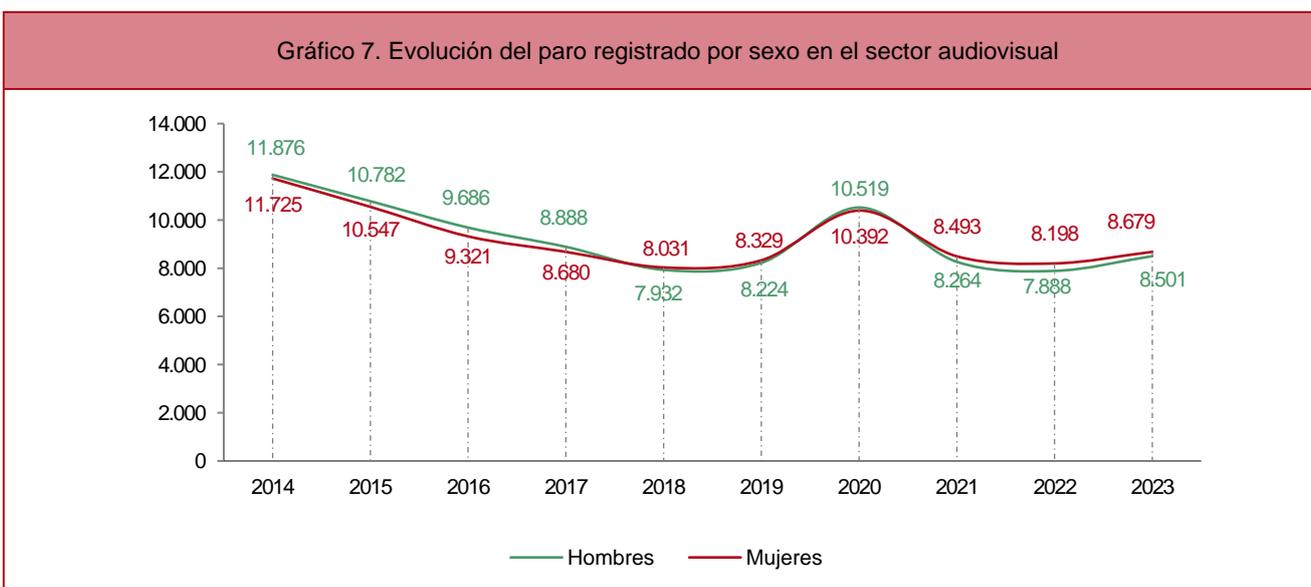
La ocupación más destacada para ambos sexos fue la de actores, que contabilizó 122.021 contratos en 2023, aunque sufrió un descenso con respecto al año anterior de un 18,55 %.



Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del SISPE. Año 2023.

4.1.4. PARO REGISTRADO

En diciembre de 2023 las personas demandantes de empleo paradas, que previamente habían tenido una colocación en las actividades económicas objeto de este estudio e inscritos en los servicios públicos de empleo, alcanzaron la cifra de 17.180 personas, aumentando así un 6,80 % respecto al dato del año anterior. Las personas desempleadas que buscaron empleo en empresas encuadradas en el sector audiovisual representaron un 0,63 % del total de personas paradas de España.



Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del SISPE. 31 de diciembre de cada año.

En el gráfico anterior se muestra la evolución del paro registrado a lo largo de los últimos diez años. En este período el valor más alto se da en el año 2014, tanto en hombres como en mujeres, al registrarse 23.601 parados. Con la excepción del año 2020 y del último año, en los cuales se puede apreciar un repunte, el descenso del paro registrado ha sido constante durante la última década, arrojando la diferencia interanual 2014-2023 un descenso del 27,21 %.

En la tabla 12 se ofrece un resumen de los datos más relevantes del paro registrado en sus cifras totales, comparándolos con la situación del año anterior.

Tabla 12. Paro registrado del sector audiovisual. Comparativa con el mercado de trabajo estatal						
CNAE	58	59	60	Audiovisuales	% variac. 2023/22	Total AAEE
Total paro registrado	4.068	11.548	1.564	17.180	6,80	2.707.456
Hombre	1.823	5.908	770	8.501	7,77	1.090.483
Mujer	2.245	5.640	794	8.679	5,87	1.616.973
16-24 años	84	514	80	678	26,02	193.965
25-34 años	563	2.646	338	3.547	16,07	430.528
35-44 años	787	2.809	250	3.846	4,26	529.596
45-54 años	1.086	2.981	395	4.462	3,22	686.563
>=55 años	1.548	2.598	501	4.647	3,73	866.804
Total paro extranjeros	199	722	66	987	18,77	2.707.456
UE+EEE	106	366	23	495	21,03	2.464.097
Resto de países	93	356	43	492	16,59	243.359
Total paro larga duración >365 días	1.898	2.895	621	5.414	0,39	1.214.135
Hombre	816	1.454	290	2.560	2,94	437.894
Mujer	1.082	1.441	331	2.854	-1,79	776.241

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del SISPE. Año 2023.

La actividad económica que aglutinó un mayor número de personas paradas es la 59, Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical, pues cerca del 70 % de las personas paradas del sector audiovisual había prestado sus servicios en empresas incluidas en esta CNAE. La mayor proporción de mujeres paradas, respecto a los hombres la encontramos en la actividad 58, Edición. En esta actividad el 55,19 % de las personas paradas son mujeres, valor superior al que arroja el porcentaje de mujeres paradas en el sector objeto de estudio, que en su conjunto es del 50,52 %.

Las personas paradas extranjeras del sector audiovisual representan un valor mínimo en el conjunto del paro registrado en 2023 en España, ya que se sitúa en el 5,75 %. La actividad económica que registró menos personas paradas extranjeras es la 60, Actividades de programación y emisión de radio y televisión, mientras que la actividad con mayor tasa de personas paradas extranjeras es la 69, Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical, que alcanza el 73,15 %.

En cuanto a la procedencia de las personas desempleadas, la mitad de las mismas procedía de un país perteneciente al Espacio Económico Europeo y la otra mitad, el 49,85 %, a países del resto del mundo. Entre la actividad 58 (Edición) y la 59 (Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical) se contabilizan el 93,31 % de las personas paradas extranjeras del sector en estudio.

Por último, entre las personas paradas de larga duración se puede observar un ligero aumento registrado en diciembre de 2023, concretamente del 0,39 % respecto a la misma fecha del año anterior, causado principalmente por el aumento de parados en la actividad 59. La proporción del paro de larga duración en actividades audiovisuales, respecto al paro total del sector es elevada, afectando al 31,51 % de las personas paradas. Este valor es inferior a lo que se constata en el caso de las personas inscritas que llevan más de un año en desempleo en España, cuyo valor relativo asciende al 44,84 % respecto al total de parados.

Según a la variable sexo, los hombres parados suponen el 49,48 % en las actividades audiovisuales, mientras que las mujeres representan el 50,52 % de las personas paradas del sector.

En cuanto a la edad, no se aprecian diferencias importantes en la distribución de las personas paradas en este sector en comparación a los datos del total nacional, concentrándose los demandantes, en ambos casos, en los tramos de edad de 25 en adelante. Si descendemos a las actividades en particular, se observa que el CNAE 59 concentra la mayor parte de personas paradas de este sector, en concreto el 67,22 %, de los que una cuarta parte tiene entre 45 y 54 años. Por otra parte, las personas paradas mayores de 55 representan el 27,05 % sobre el total; este porcentaje es menor que el de las personas paradas de estas edades en el conjunto de las actividades económicas, que es del 32,02 %.

Por niveles formativos, las personas paradas en el mes de diciembre de 2023 del sector audiovisual eran más numerosas entre los universitarios con un 30,93 %; porcentaje superior al observado durante el año 2022. En todos los niveles formativos, excepto en el Universitario, se registraron más hombres parados que mujeres. En la tabla se observa que el número de parados ha aumentado en todos los niveles académicos salvo en Educación secundaria obligatoria (ESO).

Tabla 13. Paro registrado según nivel formativo y sexo en el sector audiovisual

Nivel formativo	Total paro	% sobre total	% variación 2023/22	Hombres	Mujeres
Estudios primarios/No acreditados	2.687	15,64	4,59	1.453	1.234
Educación secundaria obligatoria	2.608	15,18	-1,92	1.416	1.192
Bachillerato y equivalentes	3.106	18,08	4,44	1.685	1.421
FP Grado medio	1.126	6,55	9,53	560	566
FP Grado superior	2.338	13,61	13,50	1.234	1.104
Universitario	5.313	30,93	10,83	2.152	3.161
Indeterminado	2	0,01	0,00	1	1
Total	17.180	100,00	6,80	8.501	8.679

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del Sistema de Información de los Servicios Públicos de Empleo (SISPE). 31 de diciembre de 2023.

Las personas paradas procedentes de las actividades económicas seleccionadas para este estudio demandaron hasta 424 ocupaciones diferentes. De todas ellas se muestran en el siguiente gráfico las diez con mayor número de solicitantes, tanto por las mujeres como por los hombres. En el caso de las mujeres, las ocupaciones representadas en el siguiente gráfico alcanzan el 41,36 % de los solicitudes femeninas, mientras que en el caso de los hombres el porcentaje es de un 35,54 %.

Gráfico 8. Ocupaciones con mayor número de solicitantes de empleo por sexo



Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del SISPE. Año 2023.

5. LA FORMACIÓN RELACIONADA CON EL SECTOR AUDIOVISUAL

5.1. OFERTA FORMATIVA SECTOR AUDIOVISUALES

5.1.1. CARACTERÍSTICAS GENERALES

El sector audiovisual, cuyo crecimiento ha ido en aumento en los últimos años, ha experimentado una serie de cambios derivados de diferentes factores como el desarrollo tecnológico, la innovación, la globalización, las nuevas formas organizativas de trabajo, etc. La consecuencia de todos estos cambios se ha traducido en la necesidad de adaptar el sistema formativo a todas las novedades. En este sentido, los expertos señalan la irrupción de la inteligencia artificial, la realidad aumentada, el metaverso y otras tecnologías emergentes que harán necesarios nuevos itinerarios formativos, sin dejar de lado el área de las habilidades blandas y de gestión.

Las previsiones de expansión del sector audiovisual español hacen necesaria la formación de nuevos profesionales para satisfacer la demanda presente y futura. Según el informe *Spain Audiovisual Hub 2024*, la formación académica de los trabajadores del sector es predominantemente de nivel superior, un 72,10 %, que supera ampliamente el promedio a nivel nacional que es del 46,40 %. Estamos ante un sector económico que cuenta con perfiles más cualificados y con formación avanzada.

El informe *Entertainment and Media Outlook 2022-2026 España* de PWC incide en que hay oportunidades que pueden hacer mejorar el sector, como una formación más especializada y adaptada a la industria, así como la inclusión de la mujer en el sector audiovisual a través de esta formación.

El eje 3 del Plan de Impulso al Sector Audiovisual está destinado a desarrollar la disponibilidad del capital humano necesario en este sector. Especialmente se requieren mayores y muy diversas competencias digitales, tanto en el manejo de tecnologías cada vez más sofisticadas en todas las fases de la producción audiovisual, como en cuestiones de seguridad o de gestión de grandes volúmenes de datos. Así, por ejemplo, la Escuela de Organización Industrial y Cisco, líder mundial en tecnología de la información y redes, pusieron en marcha el Programa de Talento Digital.

Por último, hay que señalar que, para algunos expertos del sector consultados, la titulación no es un requisito *sine qua non* para realizar el trabajo en el sector audiovisual y dan gran importancia al factor de la experiencia y a la propia formación adquirida fuera del mundo académico. En general, a las empresas les interesa más el conocimiento del oficio de la persona que van a contratar, su actitud y las ganas de hacer las cosas bien, que su titulación académica.

5.1.2. FORMACIÓN UNIVERSITARIA EN AUDIOVISUALES

En este apartado se abordan las distintas posibilidades de formación relacionadas con el sector audiovisual. La educación superior en la estructura del sistema educativo español comprende, además de la formación profesional de grado superior, que se analiza en el siguiente punto, la enseñanza universitaria y las enseñanzas artísticas superiores.

Las enseñanzas artísticas superiores relacionadas con el sector se corresponden con Arte Dramático, en las especialidades de Dirección Escénica y Dramaturgia, Escenografía e Interpretación. Esta formación la imparten las escuelas superiores de arte dramático, que pueden tener carácter público o privado. Las ocupaciones relacionadas con estos estudios tienen que ver con la interpretación, la dramaturgia, la escenografía y aquellas áreas de conocimiento e investigación vinculadas a ellas.

Dentro de las enseñanzas universitarias podemos distinguir las relacionadas con el cine, las series, la animación y otras más específicas entroncadas con el mundo de los videojuegos, con lo que se ofrece un amplio abanico de títulos, grados, dobles grados y másteres vinculados a los empleos que requiere el sector. Así:

- el Grado en Artes Escénicas forma actores;
- los Grados en Cine o Cinematografía nutren al equipo de dirección y/o guionistas;
- los Grados relacionados con Fotografía y Creación Audiovisual al equipo de cámaras;
- los Grados en producción Musical y Sonido al equipo de sonido;
- los Grados en efectos visuales al equipo de Postproducción.

- En las titulaciones relacionadas con el sector de los videojuegos, para el ámbito de la programación, se podría acceder con Grados en Informática o en Desarrollo de videojuegos.

Al Departamento de Diseño se puede llegar a través de diversas titulaciones como Diseño de productos interactivos o Diseño gráfico digital. Otros a destacar son: en el departamento de Producción el Grado en Diseño de Producción; en el Departamento de Arte el Grado en Arte Digital o Grado en Arte para Videojuegos. El resto de Departamentos como Administración, Marketing y Distribución, Diseño Narrativo, Diseño de Sonido, Monetización, Desarrollo de Negocio, Recursos Humanos, Servicios, Prensa y Otros cuentan con oferta formativa en las universidades de sus respectivas áreas.

Otras titulaciones que no muestran una relación directa con el sector audiovisual, pero que también pueden formar a estos profesionales sería, por ejemplo, el Grado en Diseño de interiores, para el equipo de decoración o el Grado en Diseño de Moda para el equipo de vestuario.

A continuación se incluyen los títulos universitarios relacionados con alguna de las ocupaciones propias del sector audiovisual.

Tabla 14. Títulos universitarios relacionados con el sector audiovisual	
Rama	Títulos
Cine, series, animación	Grado de Comunicación Audiovisual
	Grado en Animación Digital
	Grado en Artes Escénicas y Cinematográficas
	Grado en Artes y Diseño
	Grado en Cine/Cinematografía
	Grado en Composición Musical
	Grado en Composición, Postproducción y Efectos Visuales
	Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración
	Grado en Diseño Integral y Gestión de la Imagen
	Grado en Diseño, Animación y Arte Digital
	Grado en Efectos Visuales
	Grado en Fotografía y Creación Audiovisual
	Máster en Artes Escénicas
	Máster universitario en Animación y Efectos Visuales
	Máster universitario en Artes Digitales y Tecnologías Creativas
	Máster universitario en Artes Visuales y Multimedia
	Máster universitario en Cinematografía
	Máster universitario en Composición Musical
	Máster universitario en Creación de Guiones Audiovisuales
	Máster universitario en Creación, Interpretación e Investigación Musical
Máster universitario en Estudios de Cine y Culturas Visuales	
Máster universitario en Ficción en Cine y Televisión. Producción, Guion y Realización	
Máster universitario en Interpretación Audiovisual	
Videojuegos	Grado de Bellas Artes en Arte digital y Animación.
	Grado de Ingeniería Informática en Simulación Interactiva en Tiempo Real
	Grado en Arte para Videojuegos
	Grado en Contenidos Digitales Interactivos
	Grado en Creación Artística para Videojuegos y Juegos aplicados

Tabla 14. Títulos universitarios relacionados con el sector audiovisual

Rama	Títulos
	Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos
	Grado en Desarrollo de Videojuegos
	Grado en Diseño Digital
	Grado en Diseño y Producción de Videojuegos
	Grado en Diseño, Animación y Arte Digital para Videojuegos
	Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos
	Grado en Ingeniería Multimedia
	Doble titulación en Ingeniería informática de Gestión y Sistemas de Información y Diseño y Producción de Videojuegos
	Máster UCM Playstation Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos
	Máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos
	Máster universitario en Arte Digital de Videojuegos
	Máster universitario en Digital Living: Creatividad e innovación en el Mundo Digital
	Máster universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos
	Máster universitario en Informática, Gráfica, Juegos y Realidad Virtual

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

Según datos del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades los alumnos matriculados en el curso 2023-2024, en el ámbito de estudio “Técnicas audiovisuales y medios de comunicación”, alcanzaron los 20.292, con un porcentaje de mujeres del 66,1 %. Se observa un incremento en la matriculación femenina, sobre todo a partir del curso 2019-2020, ya que en los datos de los cuatro cursos anteriores el porcentaje de alumnos y alumnas matriculados era prácticamente del 50 %.

5.1.3. FORMACIÓN PROFESIONAL EN EL SECTOR AUDIOVISUAL

La ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional define el Catálogo Nacional de Estándares de Competencias profesionales como base del Sistema Nacional de Formación Profesional, si bien, hasta que se proceda a su desarrollo reglamentario, mantendrá su vigencia la ordenación del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales recogida en el Real Decreto 1128/2003, de 5 de septiembre.

El Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales está constituido por las cualificaciones profesionales más significativas, identificadas en el sistema productivo, que se ordenan por familias profesionales y por niveles de cualificación. Dentro de las 26 familias en las que se estructura el Catálogo, las relacionadas con el sector audiovisual son: Imagen personal, Imagen y sonido e Informática y Comunicaciones.

Puede consultarse el catálogo en el siguiente enlace: <https://incual.educacion.gob.es/busqueda-de-cualificaciones>.

La oferta de Formación Profesional del sistema educativo se estructura en ciclos. Estos pueden ser de grado medio o de grado superior, así como cursos de especialización. Los títulos de formación profesional (agrupados en las 26 familias profesionales) pueden consultarse en: <https://www.todofp.es/inicio.html>.

A continuación, se relacionan los títulos ofertados y los perfiles profesionales correspondientes a las familias profesionales más directamente relacionadas con el sector audiovisual:

Tabla 45. Títulos de formación profesional relacionados con el sector audiovisual

Familia	Títulos
Imagen personal	Técnico Superior en Caracterización y Maquillaje Profesional. Da acceso a los puestos de caracterizador, jefe de maquillaje o maquillador para medios audiovisuales.
Imagen y sonido	Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y entornos Interactivos. Relacionado con ocupaciones del sector tales como Animador 3D o 2D, Generador de espacios virtuales, desarrollador de aplicaciones y productos audiovisuales o editor de contenidos audiovisuales.
	Técnico superior en Iluminación, Captación y Tratamiento de Imagen. Para ocupaciones como Cámara de cine, video y televisión o Iluminador de televisión.
	Técnico Superior en Producción o en Realización de Audiovisuales. Pueden desarrollar puestos de Ayudante de producción de cine, video, televisión, animación, Ayudante de dirección o de realización, Montador de cine, Editor o Montador de video.
	Técnico Superior en Sonido. Ocupaciones como Jefe o Técnico de sonido, Montador y Editor de sonido o Mezclador y Masterizador.
Informática y comunicaciones	Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, en Desarrollo de Aplicaciones Web, en Administración de Sistemas Informáticos en Red, que a su vez permite el acceso al Curso de Especialización en Desarrollo de videojuegos y realidad virtual.

Fuente: Elaborado por el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE a partir de los datos del Ministerio de Educación , Formación Profesional y Deportes. (<https://todofp.es/>)

Basado también en el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales se encuentran los Certificados Profesionales, que son títulos oficiales expedidos por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes o, en su caso, por las CCAA que acreditan las competencias profesionales adquiridas.

Los Certificados Profesionales pueden consultarse en: <https://todofp.es/buscadorcertificados/buscador>.

5.1.4. FORMACIÓN EN EL TRABAJO

La Ley 3/2023, de 28 de febrero, de Empleo, es el marco de todas las iniciativas y acciones de formación de naturaleza laboral, no vinculadas al Catálogo de Estándares de Competencia (CNEC). Acciones que se programan y desarrollan para la formación a lo largo de la vida de toda persona trabajadora, ocupada o desempleada, con la finalidad de mejorar su cualificación, recualificación y adaptación profesional, y facilitar la libre elección de profesión u oficio y su promoción profesional.

La formación en el trabajo se desarrolla a través de diferentes iniciativas y programas, que se concretan en acciones formativas dirigidas a dar respuesta inmediata a las distintas necesidades individuales de las personas, así como a las demandas del sistema productivo. Principales iniciativas de formación en el ámbito laboral:

- La formación programada por las empresas para sus trabajadores.
- La oferta formativa de las administraciones competentes para trabajadores, ocupados y desempleados, constituida por los programas de formación sectoriales y los programas de formación transversales.
- Los permisos individuales de formación.

La ordenación de toda la oferta de formación para el empleo se lleva a cabo a través del [Catálogo de Especialidades Formativas](#), referente común para el diseño y programación de las acciones formativas en todas las iniciativas.

La oferta formativa disponible en cada momento se puede consultar en el portal de la Fundación Estatal para la Formación en el Empleo ([Fundae.es](#)). Actualmente, dentro del programa *Digitalízate* se ofrecen cursos gratuitos relacionados con el sector audiovisual, concretamente en lo relativo a videojuegos.

5.1.5. OTRA FORMACIÓN

Junto con la formación reglada, aquella que se rige por una normativa oficial e incluye tanto estudios de formación profesional, estudios universitarios y cuyos títulos son oficialmente reconocidos por el Ministerio de Educación y Formación Profesional, y la formación en el trabajo, existe una amplia oferta de formación no reglada que cubre diferentes aspectos formativos relacionados con las actividades y especialidades relacionadas con el sector audiovisual y que permiten adquirir conocimientos y habilidades específicas.

La formación no reglada se enfoca en muchas ocasiones a la formación especializada, reciclaje profesional y ampliación de conocimientos técnicos y profesionales que permiten una constante adecuación a los nuevos requerimientos que surgen en el campo audiovisual.

Esta formación es ofertada por centros privados, academias o, a veces, por centros públicos o universidades, pero no otorgan títulos oficiales, y su modalidad de impartición es tanto presencial como a distancia, o una combinación de ambas.

Existen diferentes formatos de impartición en la formación no reglada en este ámbito, entre otros:

- Cursos de especialización técnica realizados por centros privados o colegios profesionales.
- Talleres y seminarios: Programas cortos que pueden enfocarse en áreas específicas.
- Certificaciones de empresas tecnológicas: Cursos ofrecidos por empresas como que validan competencias en el uso de sus herramientas y software.
- Programas de capacitación.
- Posgrados y másteres propios de las universidades, tanto públicas como privadas.
- Cursos de perfeccionamiento y especialización impartidos por universidades y centros de formación superior.
- Cursos de temática diversa dirigidos a destinatarios con perfiles diversos realizados por centros privados o asociaciones.
- MOOC (*Massive Open Online Course*), son cursos online y gratuitos impartidos por universidades o instituciones académicas de prestigio.

Un ejemplo, de este tipo de formación, es la que proporciona el Programa Haz de RTVE Instituto. Este programa está financiado con Fondos *Next Generation* y se encuadra dentro del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia del Gobierno de España, a través del Ministerio de Cultura y del *Spain Audiovisual Hub*.

Esta formación va dirigida tanto a los estudiantes que quieren enfocarse en alguna ocupación del sector audiovisual, como a los profesionales que quieran reciclarse o mejorar. Son cursos que permiten desarrollar competencias técnicas y transversales relacionadas con el sector audiovisual y de la comunicación mediante una metodología activa y práctica de carácter online e híbrida.

La oferta formativa está dividida en 4 áreas: Imagen, Sonido, Producción y medios y Negocio audiovisual y ofrecen estos cursos de especialización un 100 % de bonificación para los ciudadanos europeos.

Se puede ampliar la información en: [Haz – RTVE Instituto – Hub de formación en contenidos digitales avanzados](#)

6. OCUPACIONES DEL SECTOR AUDIOVISUAL

6.1. OCUPACIONES DEL SECTOR

6.1.1. OCUPACIONES EN EL SECTOR AUDIOVISUAL

El sector audiovisual abarca la creación de productos de muy distinto formato, desde largometrajes de imagen real a series de animación, cine publicitario, realidades inmersivas o videojuegos. Se trata de una actividad en la que participa un gran y diverso número de profesionales. En cualquier proyecto audiovisual, ya sea la realización de un spot publicitario o de un largometraje, se pueden diferenciar tres fases a nivel temporal:

- Preproducción: comprende todos los preparativos anteriores a un rodaje: elección de actores, licencias, localizaciones, vestuario, contratación de personal, etc.
- Producción: atañe a las tareas que han de realizarse durante el rodaje.
- Postproducción: engloba los trabajos relativos a la edición de video, etalonaje, efectos especiales etc.

Para llevar a cabo el proyecto audiovisual se forman equipos de trabajo que pueden participar en una o en varias de las fases anteriores descritas y que, generalmente, se corresponden con los siguientes:

Equipo de producción. Es el que engloba a todas las personas encargadas de llevar a cabo las tareas de organización y preparación de todos los procesos del rodaje, tanto durante el mismo (producción) como previamente al mismo (preproducción), comprendiendo ocupaciones como:

- Director/a de producción. Se encarga de coordinar los aspectos logísticos y operativos, y se asegura que se cumplan plazos, presupuestos y estándares de calidad. Supervisa y gestiona la producción diaria. Entre sus funciones está la de elaborar el plan de trabajo, el presupuesto y gestionar los recursos humanos y materiales.
- Productor/a ejecutivo/a. Es un/a profesional cualificado/a para seleccionar proyectos y desarrollarlos, además de contar con conocimientos de medios de financiación. Es la persona responsable a nivel financiero y administrativo en una producción. Supervisa la gestión del presupuesto y toma decisiones para que el proyecto se complete según lo planeado.
- Jefe/a de producción. Planifica, organiza y supervisa todas las fases de la producción. Coordina equipos y controla los recursos durante el desarrollo del proyecto. Representa a la persona que ejerce de director/a de producción y coordina el departamento de producción, de rodaje, la logística de localización, contrata recursos y elabora el orden de trabajo diario. Se encarga igualmente de organizar todo el material audiovisual necesario para realizar cualquier tipo de rodaje. El cumplimiento de la normativa y la seguridad laboral también está entre sus responsabilidades.
- Primer ayudante de producción o Jefe/a de localizaciones. Es la persona encargada de seleccionar y gestionar los lugares donde se realizarán las filmaciones, así como obtener permisos y coordinar el uso de las localizaciones.
- Ayudante de producción. Se encarga de que todos los departamentos cuenten con lo necesario para poder trabajar en las mejores condiciones, además de coordinar las labores del equipo de producción sobre el terreno conjuntamente con el/la jefe/a de producción.
- Auxiliar de producción. Realiza tareas operativas básicas durante la producción, como transportar equipos, organizar espacios de rodaje o asistir a los distintos departamentos. Gestiona los procesos en el set de rodaje; es, además, el responsable del material de producción.
- Cajero/a o Contador/a. Responsable de manejar y registrar las operaciones financieras.
- Regidor/a: encargado de compras y alquileres del departamento de decoración. Está a las órdenes del jefe/a de atrezzo.
- Secretario/a de Producción. Es el encargado de la oficina y de tareas administrativas. Coordina suministros, viajes y servicios.
- Documentalista. Su responsabilidad es la selección, catalogación y preservación de archivos documentales.

- Controlador/a financiero/a o *Cost controller*. Actualmente es un perfil muy demandado y su función es cada vez más importante dentro de una producción. Es responsable de llevar un seguimiento y análisis de costes en base al presupuesto de producción. Trabaja en coordinación con el productor y con el secretario de producción.
- Coordinador/a de postproducción, perfil altamente demandado. Actúa como vínculo entre producción y postproducción. Debe ser un profesional con suficientes conocimientos técnicos para poder armonizar los procesos entre los distintos departamentos (montaje, sonido, cámara, música, VFX, etc.) para que todos trabajen en la misma dirección.
- Conductor/a. Se encarga de transportar el equipo y al equipo técnico para asegurar la puntualidad y seguridad y contribuye a la logística diaria en las filmaciones.
- *Runner*. Es un puesto de nivel básico que asiste al director/a y al resto del personal. Responsable de realizar tareas administrativas y logísticas que asisten al flujo de trabajo diario del estudio.

Equipo de dirección. Está formado por un grupo de roles que no están tan enfocados hacia la organización y planificación como los de producción. Su labor se encamina más bien a que la dirección, durante el rodaje sea lo más eficiente posible, aunque dentro de este departamento existen otros perfiles que comparten funciones organizativas similares a las del departamento de producción:

- Realizador/a o Director/a. Es el/la responsable de las decisiones creativas de una producción audiovisual, dirige tanto a actores y actrices como al equipo técnico y aprueba el diseño de todos los elementos que atañen a la producción (vestuario, música, coreografía, fotografía, etc.). Colabora en la realización del plan de rodaje y postproducción, así como en la elección de localizaciones o en el montaje.
- Primer/a ayudante de dirección. Coordina y supervisa la logística diaria de un rodaje y asegura que el plan de rodaje se cumpla eficientemente. Actúa como puente entre dirección y producción. Se encarga de la comunicación entre departamentos técnicos y artísticos. Realiza el plan de rodaje.
- Segundo/a ayudante (o asistente) de dirección. Apoya al primer ayudante en la organización y coordinación del rodaje.
- Auxiliar de dirección. Apoya al equipo de dirección en la logística del rodaje y actúa de enlace entre la dirección y otros equipos para garantizar una ejecución fluida del plan de rodaje.
- Artista de *Storyboard*. Visualiza y diseña las escenas a través de bocetos secuenciales que sirven de guía visual para el/la directora/a y el equipo técnico.
- Director/a de *casting*. Es responsable de identificar y seleccionar los actores y las actrices adecuados, en colaboración con el director/a y los/as productores.
- Secretario/a de rodaje o *script*. Responsable del *raccord*, técnica que garantiza la continuidad visual y sonora en una producción.
- Guionista. Crea el guion, desarrolla la trama, los diálogos y la estructura narrativa de una producción.

Equipo de cámara o de fotografía. Tiene que ver, principalmente, con el equipamiento o material más técnico, así como con todos los roles que han de manejarlo. La función de este departamento es, pues, conseguir que puedan grabarse los planos a nivel técnico siguiendo las directrices del equipo de dirección. Cuenta con los siguientes puestos de trabajo:

- Director/a de fotografía o primer/a operador/a. Responsable de la parte visual de una producción. De él/ella depende cómo se verá el proyecto en la pantalla. Trabaja con el/la directora/a para crear la estética deseada y selecciona tanto iluminación como la composición o movimientos de cámara. Además, es el/la jefe/a de todo el equipo de cámara.
- Operador/a de cámara, o segundo/a operador/a o camarógrafo/a. Manejan el equipo día a día y se aseguran de que todo funcione a la perfección, desde el enfoque a la intensidad de la luz, por ejemplo.
- *Steadicam*. Es un/a operador/a especializado/a en el equipo *Steadicam*, sistema que permite capturar tomas fluidas y estables durante el movimiento.
- Maquinista. Responsable de la maquinaria de rodaje.

- Foquista o asistente de cámara. Se encarga de enfocar la imagen que capta la cámara. En rodajes pequeños el ayudante de cámara y el foquista suelen ser la misma persona.
- Ayudante de cámara. Asiste al/la operador/a de cámara, mantiene y se responsabiliza del equipo.
- Auxiliar de cámara. Es la persona que maneja la claqueta y toma nota de los planos ya grabados. Trabaja estrechamente con el/la *script*.
- Técnico/a de vídeo o *video assist*. Proporciona apoyo técnico en el set al configurar y operar sistemas de asistencia de vídeo y facilita la visualización en tiempo real de las tomas. Puede ser un auxiliar de cámara o auxiliar de dirección.
- Foto fija. Captura imágenes estáticas durante el rodaje para promocionar o documentar el proceso.
- Jefe/a de electricidad o *Gaffer*. Encargado/a de ejecutar y coordinar la iluminación de las escenas y de los diferentes escenarios durante la producción de contenidos audiovisuales, según las indicaciones de la dirección de fotografía.
- Eléctricos/as. Se encargan de la parte mecánica de la iluminación y electricidad.
- Grupista. Es la persona encargada de mantener el suministro eléctrico de un set de rodaje cuando la electricidad disponible en el lugar no es suficiente para las necesidades del rodaje.

Equipo de sonido. Está estrechamente ligado al departamento de cámara o fotografía. Encargado de grabar todos los sonidos dentro del rodaje, así como de realizar una edición correcta de los diálogos. También incluye los efectos de sonidos.

- Jefe/a de sonido. Responsable de la calidad técnica y artística del sonido, tanto en la fase de producción como en la de postproducción.
- Técnico/a de sonido o Sonidista. Gestiona los equipos de grabación y ayuda en las necesidades técnicas relacionadas con la grabación de sonido.
- Ayudante de sonido, Microfonista o Pertiguista. Colabora con el/la jefe/a de sonido en la preparación y mantenimiento de material. Opera el micrófono de pértiga mientras se rueda, asegurando que el sonido ambiente y los diálogos se capturen claramente sin que el micrófono sea visible en el encuadre.

Equipo de arte. Este departamento engloba todos los roles que tienen que ver directamente con la estética de la película: vestuario, el atrezzo, maquillaje...

- Director/a de arte:. Responsable de diseñar y supervisar la creación de los escenarios, atrezzo, vestuarios y, en general, todo lo relacionado con el aspecto visual del entorno en el que se desarrolla la historia. Trabaja con el/la directora/a de fotografía para ofrecer una visión creativa de todas las ubicaciones y decorados, dotando a la película de identidad visual.
- Escenógrafo/a. Colabora con el/la directora/a y el/la director/a de fotografía para planificar la toma de la secuencia o plano.
- Ambientador/a o Decorador/a. Encargado de diseñar el decorado. También puede desempeñar esta función el/la director/a artístico/a.
- Constructor/a jefe/a, Carpintero/a, Escayolistas, Pintores/as etc. Sus funciones son las de construir los decorados.
- Ambientador/a jefe/a, Jefe/a de atrezzo, Atrecista o Utilero/a. Son los responsables de los objetos y de los accesorios. Colaboran con el decorador y diseñador.
- Vestuario (Figurinista, Sastre/a jefe/a, Ayudante de vestuario, Costurero/a). Son las personas encargadas de diseñar, confeccionar y conseguir el vestuario del reparto siguiendo la estética y paleta de color del diseño para la producción.
- Maquillaje y Peluquería. Se encargan de la estética y estilismo del reparto. Según el tamaño de la producción pueden ser la misma persona o varias.
- Jefe/a de efectos especiales. Diseña los efectos especiales necesarios tales como explosiones. Así mismo se encarga de los maquillajes especiales.

- En producciones de animación 2D y 3D este equipo incluye también los puestos de: Artista conceptual, que crea ilustraciones y diseños que establecen el estilo visual y la estética de personajes, entornos y elementos del proyecto y los Diseñadores/as de personajes, de localizaciones, de objetos y de fondos, encargados de crear los diseños visuales de personajes, entornos y objetos que conforman el proyecto audiovisual.

Equipo de postproducción. El departamento de postproducción lleva a cabo tareas posteriores al rodaje, aunque a veces coincidan en el tiempo con el rodaje de otras escenas. Para este trabajo se cuenta con:

- Supervisor/a de postproducción. Coordina y gestiona todas las etapas de postproducción como la edición, efectos visuales, sonido y color, asegurando que se cumplan las expectativas creativas y técnicas del/la director/a y del/la productor/a.
- Montador/a o Editor/a. Es el primer escalón de la postproducción. Recopila todo el material grabado, lo organiza y compone para dar ritmo y sentido a la historia.
- Montador/a de sonido (montador/a de audio). Una vez la obra audiovisual está montada y etalonada se encarga de limpiar los diálogos y de componer y montar el sonido ambiente.
- Editor/a de efectos de sonido: crea, edita y sincroniza efectos sonoros para que se integren de manera efectiva con el diálogo y la música para mejorar la atmósfera y la narrativa del proyecto audiovisual.
- Compositor/a. Crea y diseña la banda sonora original.
- Editor/a musical. Selecciona, corta, edita y sincroniza música y efectos musicales con el contenido audiovisual.
- Mezclador/a de doblaje. Supervisa y realiza la mezcla de las pistas de audio de doblaje.
- Etalonador o Colorista. Aplica y ajusta la corrección de color a las imágenes de la producción.
- Especialistas en efectos visuales VFX, puestos como Supervisor/a de VFX, Productor de Efectos visuales o Artista de efectos. Encargados de concebir la integración de los efectos especiales en la producción así como de crearlos y planificarlos.
- Supervisor/a de Composición 2D/3D. En los proyectos de animación lidera el equipo de composición para asegurar la integración perfecta de todos los elementos visuales en la producción final.
- Artista de Composición 2D/3D: trabaja con imágenes generadas por ordenador, efectos especiales y material filmado y aplica técnicas de color, corrección de luz y efectos visuales para lograr un resultado cohesivo en las producciones de animación.
- Doblador/a de animación: presta su voz a personajes animados.

Además de todos estos perfiles en las producciones audiovisuales, existen ocupaciones que no están asociadas directamente a estos equipos, tal es el caso de los actores, los especialistas y los dobladores.

En el sector audiovisual se distinguen una serie de ocupaciones que pueden denominarse “de entrada”, son aquellas que se identifican con puestos de trabajo en los que no se requiere, en un principio, ni titulación ni experiencia. Es el propio sector el que permite y facilita que estos profesionales adquieran los conocimientos, habilidades y competencias a través de la experiencia.

El Centro de Orientación, Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación para el Empleo de Canarias (<http://coecanarias.es/>) ha realizado un mapa de empleo, “una herramienta que representa visualmente la información relacionada con las oportunidades de empleo: puestos de trabajo, funciones desarrolladas, perfiles, la experiencia y habilidades necesarias para acceder a un sector específico” denominado Mapas de Empleo en el Sector Audiovisual en Canarias.

El COE Canarias define veintiocho ocupaciones de entrada en función de los mapas y áreas de trabajo. En este informe simplificamos su clasificación centrándonos en la ocupación, quedando veinte:

- Animador/a júnior (*Junior animator*)
- Aprendiz/a de asistencia de video (*Video assist trainee*)
- Artista de *storyboard* (*Storyboard artist*)

- Asistente/a de almacén de equipos (*Kit room assistant*)
- Auxiliar de arte (*Second assistant art department*)
- Auxiliar de edición (*Assistant editor*)
- Auxiliar de escenografía (*Scene hand*)
- Auxiliar de *grip* (*Grip assistant/best boy*)
- Auxiliar de localizaciones (*Second assistant locations*)
- Auxiliar de maquillaje y peluquería (*Hair and make-up assistant*)
- Auxiliar de marketing (*Marketing assistant*)
- Auxiliar de sonido (*Sound assistant*)
- Auxiliar de vestuario (*Costume 2st assistant*)
- Ayudante/a de corrección de color (*Grading assistant*)
- Ayudante/a de marketing (*Marketing assistant*)
- Cajero/a (*Cashier*)
- Compositor/a júnior (*Junior compositor*)
- *Runner* (hasta seis tipos distintos)
- Modelador/a de personajes (*Character modeler*)
- Refuerzo de vestuario (*Daily costume assistant*)

6.1.2. NUEVOS PERFILES EN EL SECTOR AUDIOVISUAL

La producción de contenidos audiovisuales ha experimentado una gran evolución en los últimos años. El crecimiento exponencial en el consumo de contenidos, especialmente en las plataformas de *streaming* y medios digitales, ha propiciado la introducción de cambios e innovaciones en los contenidos más técnicos (animación, videojuegos, *eSports* y efectos visuales). Esto ha supuesto la aparición de nuevos perfiles ocupacionales.

Un subsector relevante, dentro de la industria audiovisual, es el relativo a los **efectos visuales (VFX)** presentes no sólo en la industria del cine y la televisión, sino también en sectores como la publicidad, el marketing, los videojuegos y en la industria del entretenimiento, lo que conlleva que sus profesionales sean muy solicitados y presenten una alta empleabilidad. En el mundo de los efectos visuales o VFX, se pueden distinguir los siguientes perfiles técnicos²:

- *Concept Art* (se encarga de diseñar, bocetar y pintar) y *Matte Painting* (recrean paisajes o escenarios realistas a partir de la integración o superposición de diferentes imágenes, ilustraciones o vídeos en una misma escena).
- Modelado en VFX (crean personajes, criaturas, escenarios, vehículos, etc).
- Texturas y *Shading* (dotan de colores, texturas, relieves).
- *Rigging* (crean los esqueletos digitales para modelos 3D).
- *Layout* y *Previs* (se encargan de crear una versión preliminar para valorar el aspecto final de una secuencia o también para vender un proyecto).
- Animación (encargados de animar y mover cualquier elemento de la película).
- CFX (hace referencia a efectos intrínsecos de los personajes como pelo, piel o ropa).
- Artista VFX (crea y diseña efectos especiales realistas y animaciones con programas informáticos).

² Se ha optado por mantener la terminología en inglés dado que en el sector se trabaja con ellos, de ahí la alta demanda de del inglés técnico en las producciones, incluso las que se realizan en países con otros idiomas.

- *Lighting* (son los que iluminan los diferentes planos en una película de VFX).
- Composición digital (se encarga de combinar, modificar o eliminar elementos que se producen en otros departamentos mediante técnicas de VFX).
- Edición y Color Grading (proceso que permite manipular el color y la tonalidad para crear una estética visual específica).

Los profesionales de VFX son valorados por su conocimiento de software de animación 3D como *Houdini*, *Blender*, *Dreamweaver*, *Adobe CS5* o *Autodesk Maya*, así como por sus conocimientos en software de composición VFX como *Nuke*, *Fusion* y *After Effects*. Como se ha señalado anteriormente, a pesar de que existe una amplia oferta formativa relacionada con la formación en el área de efectos visuales, lo que muchas empresas buscan son personas con amplios conocimientos en estos programas, independientemente de los títulos formativos que posean.

Otro subsector que ha experimentado un gran crecimiento, acompañado de una espectacular innovación tecnológica, es el del **videojuego**, lo que ha derivado en la aparición de nuevos perfiles y en una demanda de estos especialistas por parte del sector. En este campo pueden distinguirse los siguientes roles:

- Diseñador de videojuegos (*game designer*). Es un perfil técnico y creativo a partes iguales. Se encarga tanto de las normas que rigen el videojuego como de la coherencia del mismo. Diseña lo que más tarde ejecutarán los artistas y programadores. Ejercen tanto de directores como de guionistas.
- Desarrollador de videojuegos (*game developer*). concretamente programador. Es uno de los perfiles más demandados. Es el responsable de la creación del software y la lógica de programación que permiten que un proyecto se convierta en un juego.
- Artista de videojuegos (*game artist*). Incluye perfiles como *concept artist*, modeladores, texturizadores, *riggers* y animadores o artistas de sonido siendo perfiles muy demandados en un estudio de videojuegos. De ellos depende el aspecto total del mismo, tanto en lo concerniente a los personajes como a los escenarios.
- Otros perfiles de la industria del videojuego a destacar son: Diseñador de Niveles (*level designer*), Productor de Videojuegos (*game producer*), Tester de Videojuegos (*game Tester* o *QA Tester*), Escritor de Narrativa de Juegos, Ingeniero de sonido, Especialista en localización de videojuegos o Analista de datos.

La **animación 2D y 3D** es otro de los subsectores que contratan perfiles muy técnicos. Se utiliza tanto en cine como en videojuegos o publicidad para contar historias de forma visualmente impactante. A continuación se relacionan perfiles que encontramos en las producciones de animación:

- Supervisor/a de *storyboard*. Supervisa el equipo de artistas de *storyboard*, de modo que las secuencias visuales se correspondan con la visión del director/a. Coordina el flujo de trabajo y colabora con otros departamentos para integrar las escenas visuales en el proceso de producción.
- Artista de *storyboard*. Crea representaciones visuales detalladas de las escenas traduciendo el guion en imágenes.
- Desarrollador/a de *pipeline* y programador/a de *pipeline*. Estos perfiles diseñan, implementan, mantienen y desarrollan herramientas y sistemas automatizados que optimizan los flujos de trabajo, facilitando la colaboración entre los distintos equipos.
- Programador/a de herramientas, Técnico/a informático de *hardware*, Técnico/a informático/a de *software* Técnico/a informático/a de redes. Conforman el equipo técnico informático desarrollando *software* personalizado que automatice tareas repetitivas y mejoren la eficiencia del equipo, desarrollan herramientas específicas según las necesidades del proyecto además del mantenimiento de equipos de *hardware* utilizados en la producción.
- Modelador/a 3D. Crea modelos 3D de personajes, localizaciones o de objetos. Utiliza *software* especializado para esculpir, texturizar y optimizar modelos que pueden ser utilizados en películas, videojuegos y otros medios digitales.
- Texturizador/a 3D. Responsable de crear y aplicar texturas detalladas y realistas a los modelos 3D para personajes, localizaciones y objetos.

- Artista de animación 3D. Crea secuencias animadas que dan vida a los personajes y entornos del proyecto con técnicas y *software* de animación.
- Artista de efectos especiales 2D/3D. Diseña, crea e implementa efectos visuales que mejoran la narrativa y la estética del proyecto.
- Artista de *Previs*. Encargado de crear versiones preliminares de las escenas combinando animación, cámaras y efectos visuales.
- Artista de *Layout*. Diseña la composición y disposición de las escenas estableciendo el posicionamiento de personajes, cámaras y elementos dentro del entorno para asegurar una narrativa visual efectiva.
- *Rigger* de personajes o de objetos. Responsable de crear los sistemas de esqueleto y controles necesarios para que los personajes puedan ser animados de manera fluida y realista y los objetos inanimados se comporten de manera coherente y realista según las necesidades de la animación.

Otra oportunidad de crecimiento del empleo en el sector audiovisual son los **platós virtuales**, una realidad cada vez más extendida y que se aplica a todo tipo de producciones, ya sea cine, televisión, publicidad o videojuegos. Se contempla como un complemento a los métodos tradicionales. Para una producción virtual se necesitan especialistas en el motor gráfico *Unreal Engine*, un perfil no muy común en España, además de profesionales en animación 3D o imágenes 2D.

Las empresas necesitan perfiles profesionales que en muchos casos vienen del sector del videojuego, que a su vez también muestra carencias de profesionales especializados. En la actualidad se están desarrollando proyectos de platós virtuales por toda España. Algunas ciudades que ya cuentan con ellos son, por ejemplo, Sevilla, A Coruña, Madrid o Las Palmas de Gran Canaria.

Como conclusión, puede afirmarse que las previsiones de crecimiento del empleo en el sector audiovisual se centran en aquellas áreas relacionadas con contenidos y tecnología, especialmente en postproducción. Los perfiles relacionados con la producción de efectos visuales o la producción de rodajes virtuales son cada vez más demandados, mientras que los que poseen un componente manual generarán menos empleo.

7. CONCLUSIONES

7.1. CONCLUSIONES

El sector audiovisual se está posicionando como un sector estratégico en nuestro país, como consecuencia de su crecimiento a nivel global derivado por la demanda creciente del consumidor en los últimos años, así como por la expansión de las plataformas de contenido audiovisual. El ritmo actual de producción es de tal magnitud que hay ciertas dificultades para encontrar técnicos que den servicio a la actual demanda.

Los nuevos hábitos del consumidor y las propias plataformas son las que determinarán el futuro de la actividad audiovisual, así como los tipos de empleo a medio y largo plazo. No obstante, hay que resaltar el papel protagonista que está alcanzando la digitalización y la inteligencia artificial, que pueden considerarse materias transversales que afectan a todas las producciones y perfiles del sector, lo que implica una mayor exigencia en cuanto a competitividad se refiere.

El sector audiovisual en España ha conseguido niveles de crecimiento superiores a los que había antes de la pandemia, en 2019. Su trascendencia ha determinado que el Gobierno de España implemente el Plan “*España, Hub Audiovisual de Europa*”, que se enmarca dentro de la Agenda España Digital 2026 y que cuenta con los Fondos Europeos *Next Generation*. El objetivo del Plan “*Spain Hub*” es incrementar la producción audiovisual española en un 30 % en el periodo 2021-2025, así como mejorar su competitividad a nivel global. En este sentido, es determinante la utilización que el Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales (ICAA) está realizando de esos fondos, cimentando las bases del presente y el futuro del sector, y favoreciendo la competitividad de las empresas al dotarlas de más medios.

No es fácil delimitar el contenido del sector audiovisual, ya que afecta a gran diversidad de actividades. Sin embargo, para este estudio se seleccionaron las actividades económicas que componen su núcleo principal: CNAE 58 (Edición), 59 (Actividades cinematográficas de vídeo de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical) y 60 (Actividades de programación y emisión de radio y televisión), ya que las mismas engloban la mayor parte del contenido del sector: creación, producción y distribución de cine, TV, animación, VFX, *eSports*, edición musical y videojuegos.

En lo referente a datos de mercado de trabajo relativos a 2023 sobre personas ocupadas, según la Encuesta de Población Activa (EPA), así como sobre las personas trabajadoras afiliadas a la Seguridad Social, se observan incrementos desde 2020, con datos incluso por encima de los valores alcanzados en el año 2019, en la prepandemia. En este sentido, en el periodo 2020-2023, de forma acumulada, la afiliación ha crecido en 12.821 personas, que llegó a 92.489 personas afiliadas en 2023, lo que supone un importante aumento del 16,09 % en ese período. Entre las actividades económicas estudiadas, la 59 es la que cuenta con la mayor parte de personas afiliadas y de empresas del sector.

Respecto a la contratación total en el sector en 2023, si bien es inferior a la de 2022 debido al fomento del contrato indefinido por la reforma laboral de ese ejercicio, es superior a la de 2021, lo que demuestra el auge y dinamismo que actualmente existe en estas actividades.

No obstante, a pesar del incremento de la contratación indefinida, una característica del sector audiovisual es la masiva utilización del contrato temporal por circunstancias de la producción, que manifiesta la alta temporalidad en el sector, dado que la mayor parte de puestos están asociados a producciones con una duración de unas semanas o meses, sin que apenas haya profesionales de empresa con continuidad en proyectos.

Los datos constatan que en el sector audiovisual no hay un gran volumen de personas paradas, al encontrarse en un momento de máxima producción, a pesar de que es previsible que este nivel de creación sea muy difícil de mantener a largo plazo.

El análisis del mercado de trabajo aporta una clara brecha de género en el sector audiovisual puesto que, en las actividades objeto de estudio, el 62,79 % de personas ocupadas en el cuarto trimestre de 2023, según datos de la EPA, eran hombres y sólo el 37,21 % mujeres, lo que supone una brecha de género superior al total nacional de actividades económicas. En afiliación, solo el 39,61 % de personas afiliadas en 2023 en las actividades del sector fueron mujeres, cifra inferior al total de actividades económicas, donde la afiliación femenina alcanzó el 47,37 %.

Con el objetivo de paliar esta realidad, el ICAA contempla financiación de proyectos en los que se contrate a jefas de equipo, de modo que cada vez haya más mujeres en el sector y se reduzca la distancia de género, que es más relevante entre los perfiles técnicos que entre los creativos. En consecuencia, esto puede dar lugar al incremento de la contratación de mujeres en un sector en el que, habitualmente, esta se realizaba a través de las redes de contactos personales, entre profesionales masculinos que ya se conocían y/o habían trabajado juntos en proyectos anteriores.

Por lo que se refiere a la formación en el sector destaca la diversa oferta existente y la elevada cualificación de los profesionales que lo componen. No obstante, y a pesar de que se valora que toda formación aporta unos fundamentos y una capacitación laboral, está muy apreciada la actitud de los profesionales para aprender una profesión que tiene mucho de “oficio”, cuyas capacidades se consiguen a base de realizarlo. Así, la entrada y permanencia en el mercado laboral depende en gran medida de esa disposición permanente para aprender y formarse.

En este punto hay que hacer referencia a la capacitación tecnológica, que actualmente es imprescindible en casi todos los puestos, tanto para trabajar de inicio como para reubicarse entre perfiles. No obstante, es difícil llevarla a cabo a nivel práctico, dado que las formaciones ofertadas en tecnología son escasas y caras por la falta de formadores que la impartan, lo que está generando una necesidad formativa. Además, también resulta difícil conseguir una capacitación continuada a lo largo de la vida laboral, ante la dificultad de compatibilizar formación y trabajo, realidad que, de nuevo, manifiesta la importancia de la actitud de los profesionales del sector para aprender el oficio.

Esto mismo se constata en el campo de las competencias transversales, ya que si bien es cierto que hay una gran oferta formativa sobre capacitación digital y conocimiento de idiomas, de inglés concretamente, no los hay específicos para el sector audiovisual, que precisa de un inglés técnico, por ejemplo, para manejarse en las producciones internacionales.

Los perfiles de empleo del sector audiovisual se diferencian, por un lado, en los clásicos y habituales que siempre han existido, como directores, actores guionistas o creativos y, por otro, en los nuevos perfiles eminentemente de carácter tecnológico, necesarios y relevantes en cualquier puesto del sector audiovisual. Estas ocupaciones tienen una especial trascendencia en subsectores específicos, como en el caso de los efectos visuales (VFX) o del videojuego, en los que la afectación de la innovación tecnológica es mayor y generan necesidades formativas que les den cabida. Cabe destacar que la mayoría de los profesionales del sector audiovisual son polivalentes.

Puede afirmarse, por tanto, que los puestos emergentes en el sector audiovisual son los que presentan un carácter tecnológico. Se puede concluir que las mejores perspectivas de empleo están en estos perfiles, con innovación digital y tecnológica, que son especialmente relevantes en los subsectores de efectos especiales, animación y videojuegos, los cuales están desplazando a otro tipo de ocupaciones tradicionales del sector con un componente predominantemente manual.

8. FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

8.1. FUENTES DE INFORMACIÓN

Nuestro especial agradecimiento al profesor **Gaspar Broullón Pastoriza**, de la Universidad de Santiago de Compostela e integrante del *Cluster Audiovisual Galego*, que de forma desinteresada y generosa participó como informante especializado en la realización de este estudio y que tuvo la amabilidad de dedicar su tiempo a realizar valiosas aportaciones al documento.

- Instituto Nacional de Estadística (INE). Encuesta de Población Activa (EPA) y Estadística estructural de empresas.
- Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. Estadísticas universitarias.
- Ministerio de Cultura. Cuenta Satélite de la Cultura en España.
- Ministerio de Cultura (Mayo 2024). Indicadores estadísticos culturales vinculados al cine y desgloses por sexo.
- Ministerio de Economía, Comercio y Empresa. España, Hub Audiovisual de Europa.
- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. Titulaciones de Formación Profesional y Certificados de Profesionalidad.
- Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE). Información sobre mercado de trabajo: contratación, paro registrado y ofertas de empleo, así como especialidades formativas relacionadas con el sector audiovisual.
- Tesorería General de la Seguridad Social. Información desagregada sobre la afiliación de trabajadores por regímenes de cotización.

8.2. BIBLIOGRAFÍA

- ACCIO (Unitat d'Estratègia i Intel·ligència Competitiva d'ACCIÓ), "El sector audiovisual a Catalunya" (Enero de 2024). Disponible en:
<https://www.accio.gencat.cat/web/.content/banconeixement/documents/pindoles/ACCIO-sector-audiovisual-a-catalunya-ca.pdf>
- AEVI (Asociación Española de Videojuegos), "La industria del videojuego en España en 2023" (Anuario 2023. Madrid). Disponible en:
https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/AEVI_Anuario-2023-2.pdf
- Álvarez Monzoncillo, José María, "Innovación y postproducción en el sector audiovisual español: El caso Netflix" (Abril 2024). Disponible en:
https://www.urjc.es/images/facultades/Netflix-Estudio-V4_2.pdf
- Cámara de Comercio de EE.UU. en España, preparado por Oliver & Ohlbaum Associates Ltd., "Evaluación del sector audiovisual español y su contexto regulador" (2022). Disponible en:
<https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/content/dam/seteleco-hub-audiovisual/resources/pdf/Evaluaci%C3%B3n%20del%20sector%20audiovisual%20espa%C3%B1ol%20y%20su%20contexto%20regulador.pdf>
- COE (Centro Estatal de Orientación Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación para el Empleo), "Spain AVS Hub. Seminario web "Nuevas oportunidades de empleo en el sector audiovisual" (Jueves 30 de mayo 2024). Disponible en:
<https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/es/actualidad/seminario-web--nuevas-oportunidades-de-empleo-en-el-sector-audio>

- El Centro de Orientación, Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación para el Empleo de Canarias, “Mapas de Empleo en el Sector Audiovisual en Canarias” (diciembre de 2024). Disponible en:
[Mapas de Empleo en el Sector Audiovisual en Canarias](https://coecanarias.es/mapas-empleo/)<https://coecanarias.es/mapas-empleo/>
- Fontaine, Gilles, “Female professionals in European Film production” (European Audiovisual Observatory. October 2024). Disponible en:
<https://rm.coe.int/female-professionals-in-european-film-production-2024-edition-october-1680b18400>
- Gobierno de España. S.E. de Digitalización e Inteligencia Artificial y S.E. de Telecomunicaciones e Infraestructuras Digitales, “España digital 2025” (2020). Disponible en:
https://avance.digital.gob.es/programas-avance-digital/Documents/EspanaDigital_2025_TransicionDigital.pdf
- Gobierno de España, “España digital 2026” (2021). Disponible en:
https://espanadigital.gob.es/sites/espanadigital/files/2022-10/Espa%C3%B1a_Digital_2026.pdf
- Gobierno de España, “España, Hub Audiovisual de Europa. Plan de impulso al sector audiovisual” (2021). Disponible en:
<https://portal.mineco.gob.es/RecursosArticulo/mineco/teleco/comun/ficheros/plan-de-impulso-al-sector-audiovisual.pdf>
- Gobierno de Navarra, “Estudio sobre empresas y profesionales del sector audiovisual de Navarra” (2022). Disponible en:
<https://www.culturana Navarra.es/imagenes/documentos/estudio-sobre-las-empresas-y-profesionales-del-sector-audiovisual-de-navarra-informe-final-443-es.pdf?t=20241204135829>
- ICAA (Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, “Boletín informativo. Películas, recaudaciones, espectadores. Datos 2021” (2023). Disponible en:
<https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:d7641b87-137e-4657-91a4-a243bf17d004/boletin-2021.pdf>
- Marrocu, Emanuela, “Ajuste de expectativas” (*Revista Tivú*, año 3, nº 8-9, agosto-septiembre 2024. Pág. 30-35). Disponible en:
https://diversidadaudiovisual.org/wp-content/uploads/2024/06/TIVuSPAGNA_Septiembre-2024.pdf
- Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, “Informe Spain Audiovisual Hub” (Abril 2023). Disponible en:
https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/content/dam/seteleco-hub-audiovisual/resources/pdf/Informe%20Spain%20Audiovisual%20Hub_2023_Final_v5.pdf
- Ministerio para la Transformación Digital y de la Función Pública, “Spain AVS Hub. Informe 2024” (2024). Disponible en:
https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/content/dam/seteleco-hub-audiovisual/resources/pdf/Informe%20Spain%20Audiovisual%20Hub_2023_Final_v5.pdf
- PwC (Price Waterhouse Coopers Asesores de Negocios, S.L.) y Fundación Atresmedia, “Empleos del futuro en el sector audiovisual” (Abril 2016). Disponible en:
<https://www.pwc.es/es/publicaciones/entretenimiento-y-medios/assets/empleo-futuro-sector-audiovisual.pdf>
- PwC (Price Waterhouse Coopers Asesores de Negocios, S.L.), “Entertainment and Media Outlook 2020-2024. España” (2020). Disponible en:
https://event.webcasts.com/starthere.jsp?ei=1368495&tp_key=1a137f2035
- PwC, “Entertainment and Media Outlook 2022-2026. España” (2021). Disponible en:
<https://www.pwc.es/es/entretenimiento-medios/assets/informe-gemo-espana-2020-2024.pdf>
- PwC, “Entertainment and Media Outlook 2023-2027. España” (2022). Disponible en:
<https://www.pwc.es/es/entretenimiento-medios/assets/global-entertainment-media-outlook-2022-2026-spain.pdf>

- PwC, “Informe sobre las oportunidades de los contenidos audiovisuales” (2021). Disponible en:
<https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/content/dam/seteleco-hub-audiovisual/resources/pdf/Incentivos%20Fiscales%20para%20el%20sector%20audiovisuall.pdf>
- Red COE (Centros de Orientación, Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación para el Empleo), “Empleo en el sector audiovisual” (Webinar febrero de 2024). Disponible en:
<https://coecanarias.es/empleo-sector-audiovisual/>
- Spain Film Commision, “Libro blanco de la producción audiovisual virtual en España” (2024). Disponible en:
<https://www.shootinginspain.info/wp-content/uploads/2024/09/Libro-blanco-de-la-produccion-audiovisual-virtual-en-Espana.pdf>
- Spain Film Commision, “Manual para incentivos fiscales para producciones audiovisuales en España” (2024). Disponible en:
<https://www.shootinginspain.info/wp-content/uploads/2024/09/MANUAL-INCENTIVOS-FISCALES-1.pdf>
- SPA (Sustainable Production Alliance), “Emissions in Film and Television Production” (Enero 2024). Disponible en:
https://greenproductionguide.com/wp-content/uploads/2024/03/Sustainable-Production-Alliance_Scope-3-Whitepaper.pdf

Para más información:

Servicio Público de Empleo Estatal
www.sepe.es

Síguenos en:



www.sepe.es

Trabajamos para ti