

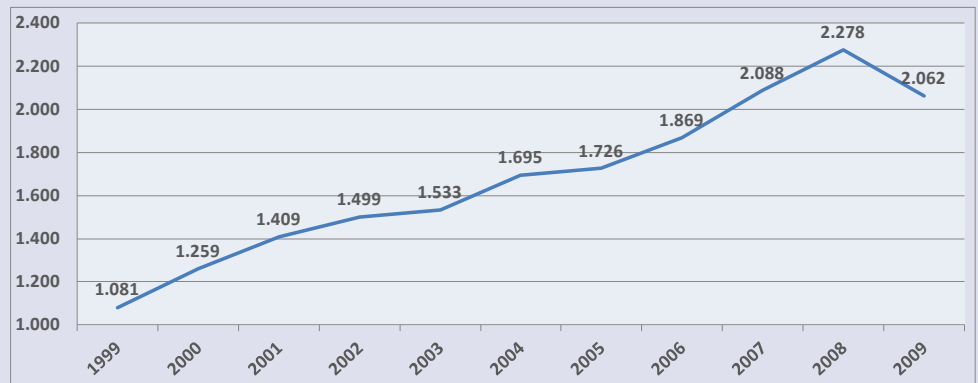
CONTEXT SECTORIAL

El sector de la producció audiovisual durant l'any 2009 va donar treball a 12.959 persones i va facturar 2.062 milions d'euros. Durant el període 2004-2009, la facturació del sector audiovisual ha tingut un creixement acumulat del 21,6%, mentre que la taxa de creixement d'ocupació ha sigut del 47,9%.

El subsector dels videojocs va arribar l'any 2009 als 638 milions d'euros (a preus de venda al detall). Degut al descens en la demanda de jocs basats en models tradicionals (videojocs per ordinador), així com al descens dels preus de venda, el sector està ara mateix en retrocés.

Gràcies a l'augment de les produccions nacionals, les pel·lícules d'animació i l'aplicació de la tecnologia 3D, les xifres d'espectadors i ingressos mostren un clar repunt en el sector cinematogràfic espanyol durant l'any 2009.

Evolució del sector de la producció audiovisual a Espanya (1999-2009)



Font: FAPAE

DAFO

AMENACES	OPORTUNITATS
- Elevada competència potencial - Ràpida evolució tecnològica	- Desenvolupament de negocis que demanden productes d'animació - Increment en la demanda de modalitats d'oci, com ara els mitjans audiovisuals - Suport institucional - Col·laboració amb les universitats - Participació en projectes internacionals
PUNTS FORTS	PUNTS FEBLES
- Empreses molt competitives en qualitat i tecnologia - Bona competitivitat en costos - Àmplia gamma de productes - Àmplia varietat de tipologies de clients - Terminis competitius	- Inestabilitat i/o discontinuïtat productiva de moltes de les empreses del sector - Falta d'informació en creació i gestió d'empreses

ANÀLISI DE LA DEMANDA

Dimensions del mercat

Per a estimar les dimensions del mercat cal:

- Identificar els possibles clients als quals pots dirigir-te en el procés de captació de clientela.
- Detectar el nombre d'empreses d'animació que ofereixen el mateix servei o producte que la teua empresa a la teua àrea d'influència, així com el seu volum de facturació aproximat i les seues característiques.
- Visita els teus competidors directes (com si fores un possible client) per tal d'identificar els productes i serveis que ofereixen, el seu preu i la seua qualitat, així com també el percentatge de mercat que absorbeixen.

Clients

Els clients que representen un major percentatge sobre les vendes són les productores audiovisuals, seguides de les agències de publicitat i comunicació, cadenes de televisió i empreses privades de diversa índole. Tot i que els estudis d'arquitectura i enginyeria suposen un percentatge reduït, la infografia aplicada a estos camps està cobrant cada vegada més importància.

La qualitat dels serveis és l'aspecte més valorat pels seus clients, a més del preu, que té també gran importància.

ANÀLISI COMPETITIVA A LA COMUNITAT VALENCIANA

Per Comunitats Autònomes, la facturació de la producció audiovisual està molt concentrada. Destaquen molt per damunt de la resta la Comunitat de Madrid (46,9%), Catalunya (31,5%) i la Comunitat Valenciana (només el 4%). La distribució de l'ocupació en la producció audiovisual també està àmpliament concentrada a la Comunitat de Madrid i Catalunya.

A la Comunitat Valenciana hi ha 626 empreses donades d'alta amb l'IAE de producció de pel·lícules cinematogràfiques-vídeo (9611). La província de València concentra el 65,5% de les empreses d'este sector, seguida d'Alacant (26,7%) i de Castelló (7,8%).

La forma jurídica més adoptada per les empreses productores de pel·lícules cinematogràfiques-vídeo a la Comunitat Valenciana és la de Societat Limitada, opció de més del 61,5% d'elles. El 86,7% de les empreses tenen deu o menys treballadors.

QUINS PRODUCTES I SERVICIS PUC OFERIR ALS MEUS CLIENTS?

PRODUCTES BÀSICS	SERVICIS COMPLEMENTARIS
- Servicis d'infografia - Disseny i animacions 3D per a espots publicitaris, sèries de televisió, pel·lícules, etc. - Disseny i animacions per a vídeos corporatius i presentacions de projectes per a empreses privades i institucions públiques - Disseny i animacions 3D en pàgines web, CD-ROM interactius, etc.	- TEls derivats de l'animació tradicional, en les seues modalitats d'animació 2D i amb plastilina - Productes audiovisuals en imatge real

CARACTERÍSTIQUES BÀSIQUES DEL COMERÇ DE PROXIMITAT TIPUS

CNAE 2009	5912
IAE	9611
Condicció jurídica	Societat Limitada
Facturació mitjana	135.000 €
Localització	Respon a qüestions personals o al preu del lloguer
Personal i estructura organitzativa	Un emprenedor, un administratiu i un animador
Instal·lacions	80 m2
Clients	Productores audiovisuals, agències de comunicació i publicitat, institucions públiques i altres empreses
Ferramentes promocionals	Boca en boca
Valor de l'immobilitzat/inversió	17.600 €
Import despeses anuals	126.747 €
Resultat brut (%)	6,11%

RECOMANACIONS

La creació de videojocs és una activitat que està per explotar i compta amb àmplies possibilitats de mercat, de manera que és recomanable que l'inclogues en la teua cartera de servicis.

Has d'oferir formació contínua als treballadors de l'empresa perquè puguin adaptar-se als possibles canvis en els processos de treball que es produïsquen en l'animació per ordinador.

La contractació de personal temporal resulta una pràctica habitual en este tipus d'empreses, de manera que convé mantindre contactes amb departaments de les universitats especialitzats en animació per ordinador per tal de captar nous treballadors.

ENLLAÇOS D'INTERÉS

www.aepa-animation.com
www.animaldia.com

www.fapae.es
www.asifa.net

www.aidb.com

www.mcu.es
www.esat.es