

CONTEXTO SECTORIAL

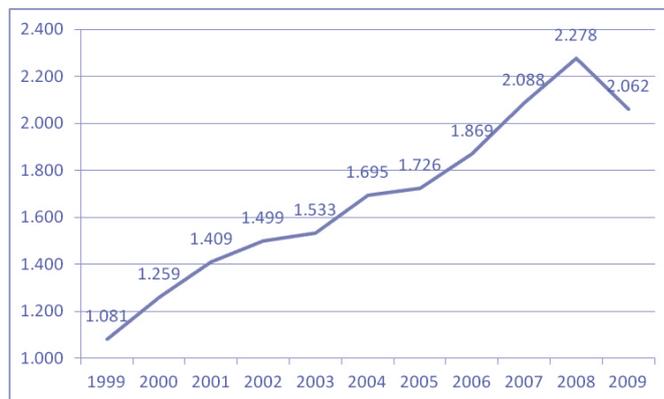
El sector de la producción en España en 2009 empleó a 12.959 personas y facturó 2.062 millones de euros.

Durante el periodo 2004-2009, la facturación del sector audiovisual ha experimentado un crecimiento acumulado del 21,6%, mientras que la tasa de crecimiento de empleo ha sido del 47,9%.

El subsector de videojuegos alcanzó en 2009 los 638 millones de euros (a precios de venta minorista). Debido a la reducción de la demanda de juegos basados en modelos tradicionales (videojuegos por ordenador) y al descenso de los precios de venta, el sector se encuentra en retroceso.

Gracias al aumento de las producciones nacionales, las películas de animación y la aplicación de la tecnología 3D, las cifras de espectadores e ingresos muestran un claro repunte en el sector cinematográfico español en 2009.

EVOLUCIÓN DEL SECTOR DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN ESPAÑA, 199-2009



DAFO

AMENAZAS	OPORTUNIDADES
Elevada competencia potencial Rápida evolución tecnológica	Desarrollo de negocios que demandan productos de animación Incremento en la demanda de modalidades de ocio como son los medios audiovisuales Apoyo institucional Colaboración con las universidades Participación en proyectos internacionales
PUNTOS FUERTES	PUNTOS DÉBILES
Empresas muy competitivas en calidad y tecnología Buena competitividad en costes Amplia gama de productos Amplia variedad de tipología de clientes Plazos competitivos	Inestabilidad y discontinuidad productiva de muchas de las empresas del sector Falta de formación en creación y gestión de empresas

ANÁLISIS DE LA DEMANDA

TAMAÑO DE MERCADO

Para estimar el tamaño del mercado debes:

- Identificar a los posibles clientes a los que puedes dirigirte en el proceso de captación de la clientela
- Detectar el número de empresas de animación que ofrecen el mismo servicio o producto que tu empresa en tu área de influencia, su volumen de facturación aproximado y sus características
- Visitar a tus competidores directos (como si fueses un posible cliente) para identificar los productos y servicios que ofrecen, su precio y calidad, así como el porcentaje de mercado que absorben

CLIENTES

Los clientes que representan un mayor porcentaje sobre las ventas son las productoras audiovisuales, seguidas de las agencias de publicidad y comunicación, cadenas de televisión y empresas privadas de diversa índole. A pesar de que los estudios de arquitectura e ingeniería suponen un porcentaje reducido, la infografía aplicada a estos campos está cobrando una importancia cada vez mayor.

La calidad de los servicios es el aspecto más valorado por sus clientes, teniendo también gran importancia el precio.

ANÁLISIS COMPETITIVO EN LA COMUNIDAD VALENCIANA

Por comunidades autónomas, la facturación de la producción audiovisual está muy concentrada. Destacan, muy por encima de las demás, la Comunidad de Madrid (46,9%) y Cataluña (31,5%), y la Comunidad Valenciana con sólo el 4%. La distribución del empleo también está muy concentrada en las comunidades madrileña y catalana.

En la Comunidad Valenciana hay 626 empresas dadas de alta con el IAE de producción de películas cinematográficas-vídeo. La provincia de Valencia concentra el 65,5% de las empresas del sector, seguida de Alicante (26,7%) y Castellón (7,8%).

La forma jurídica más adoptada por las empresas productoras de películas cinematográficas-vídeo en la Comunidad Valenciana es la de Sociedad Limitada, siendo la escogida por más del 61,5% de las mismas. El 86,7% de las empresas tienen 10 o menos trabajadores.

¿QUÉ SERVICIOS PUEDO OFRECER A MI CLIENTE?

SERVICIOS BÁSICOS

Servicio de infografía

Diseño y animaciones 3D para spots publicitarios, series de televisión, películas, etc.

Diseño y animaciones para vídeos corporativos y presentaciones de proyectos para empresas privadas e instituciones públicas

Diseño y animaciones 3D en páginas web, CD Rom interactivos, etc.

SERVICIOS COMPLEMENTARIOS

Aquellos derivados de la animación tradicional, en sus modalidades de animación 2D y animación con plastilina

Productos audiovisuales en imagen real

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LA EMPRESA DE ANIMACIÓN POR ORDENADOR TIPO

CNAE 2009	5912
IAE	9611
Condición jurídica	Sociedad Limitada
Facturación media	135.000 euros
Localización	Responde a cuestiones personales o al precio del alquiler
Personal y estructura organizativa	1 Emprendedor, 1 Administrativo y 1 Animador
Instalaciones	80 m ²
Clientes	Productoras audiovisuales, agencias de comunicación y publicidad, instituciones públicas y otras empresas
Herramientas promocionales	Boca-oído
Valor de lo inmovilizado/Inversión	17.600 euros
Importe gastos anuales	126.747 euros
Resultado bruto	6,11%

RECOMENDACIONES

La creación de videojuegos es una actividad por explotar y con amplias posibilidades de mercado, por lo que es recomendable que la incluyas en tu cartera de servicios.

Debes ofrecer formación continua a los trabajadores de la empresa, con el objetivo de que se adapten a los posibles cambios en los procesos de trabajo que se produzcan en la animación por ordenador.

La contratación de personal eventual resulta una práctica habitual en este tipo de empresas, por lo que es conveniente mantener contactos con departamentos de la universidad especializados en animación por ordenador para la captación de nuevos trabajadores.

ENLACES DE INTERÉS

www.aepa-animation.com · www.fapae.es · www.aidb.com · www.mcu.es · www.animaldia.com · www.asifa.net
· www.esat.es