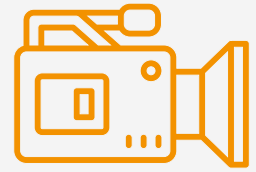


IKUS-ENTZUNEZKO INDUSTRIA



1. ESKUALDEKO ESPEZIALIZAZIOA

Ezaugarriak

Nafarroan, balio-kate osoko ikus-entzunezkoen enpresak daude: ekoiztetxeak, grabazio platoak, hornitzaile teknikoak (kamerak, soinua, argiztapena...), prestakuntza enpresak eta banatzaileak, dokumentaletarako edukiak ez ezik, filmazioak eta publizitatea ere ekoizten dituztenak. Sektorea Nafarroako ekonomian duen garrantzia ez da oso handia gaur egun, eta enpresak, oro har, txikiak dira

Hala ere, sektorea hazten ari da, eta are gehiago hazteko ahalmena du. Azken urteotan hainbat animazio enpresa sortu eta finkatu dira Nafarroan; animazioa joeratzat hartzen den arloetako bat da, eta profesional kualifikatuak sortzen lagun dezake

Bestalde, nabarmen handitu da plataforma handietako telesailen zein film luzeen eta dokumentalen filmazioa. Askotariko paisaiek eta kenkari fiskalak Nafarroa lurralde interesgarri bihurtarazten dute. 2016 eta 2020 bitartean, Nafarroako filmazioen kopurua aurreko aldi baino % 25 handiagoa izan da. Hazkunde hori handitzen ari da 2021ean. Ekoiztetxe garrantzitsuek (adibidez, Tornasol, Mediapro eta Netflix) eskualdean lan egin dute. Horrek hiru onura dakartza: Nafarroako enpresak kontratatzea filmatzen laguntzeko zerbitzu teknikoetarako; Komunitatearentzako onura ekonomikoa, ostalaritza zerbitzuetan eragiten duen inpaktuagatik; eta lurraldearen ikusgarritasuna, ondoren turistak etortzea eragiten duena

Balio-katea

Enpresak:

- Animazioko edukien enpresak: Apollo Films, Dr. Platypus & Ms. Bombat, The Think Lab, Rypples...
- Ikus-entzunezko edukien enpresak: 601 producciones audiovisuales, Libélulas, Arena Audiovisual, Visual Comunicación...
- Platoak: Melitón estudioak eta sortzen ari diren beste bi gehiago...

Babes entitateak: Nicdo eta Navarra Film Commission...

Jakintza entitateak: ADITECH, NUP, Nafarroako Unibertsitatea...

Laguntza entitateak: CLAVNA, NAPAR, REDCAU...

Sortzen ari diren ekimenak

Proiektu estrategikoak: EMOTIONAL FILMS (ikus-entzunezko eduki pertsonalizatuak sortzea ikuslearen emozioekin bat eginez)

Nazioarteko lankidetzak

PIN, Walloniako mahaiaren erabakia

Partnership Cultural and Creative Regional Ecosystems

2. IKUSPEGI ESTRATEGIKOA

2030 ikuspegia



Nafarroako ikus-entzunezkoen industria nazioarteko merkatuan lehiatzen da bere enpresak sortu eta garatuz, eta bere talentuagatik, berrikuntzagatik eta eskualdeko aberastasunagatik nabarmentzen da

FOKUA



- Proiektu handietarako ahalmena duten Nafarroako enpresak indartzea
- Lurraldearen posizionamendua hobetzea, filmazioak eta ikus-entzunezkoen jarduerak erakartzeko
- Animazio digitalaren eta bideo-jokoek merkatu-nitxoak

Joerak

Sektorea bultzatzeko estatu planak Espainia Europako ikus-entzunezkoen gune nagusi bihurtu nahi du

Ikus-entzunezko edukiak % 20 inguruko erritmoan hazten ari dira urtero, eta zinema eta bideogintza dira ikus-entzunezkoen adar nagusia. Europar sektorea % 5 inguru haziko dela aurreikusten da

Marketin tradizionala ikus-entzunezko marketin bihurtzea. Pandemiaren ondoren, ikus-entzunezko baliabideen garapena ere areagotu da, aurrez aurreko topaketan ordez digitalak ezartzeko

Gaming-a, kirol elektronikoak eta bideo-jokoak handitzea

Edukiak plataforma digitalen bidez banatzea. OTTe azkar egiten dute gora; telebistak, berriz, merkatu kuota txikiagoa du. Era berean, ordainpeko telebista emanaldien negozio ereduak handitu egin dira

Filmazioek eta telesailek eragin handia dute turismoan

Bezeroarekiko harremana areagotzen da: ikusleen datuen analisia, edukien eskaintza pertsonalizatzeko algoritmoak, ikusleen erreakzioen bilketa, etab.

Zenbait tresna -adibidez, adime artifiziala edo errealitate birtuala- erabiltzea inpaktu handiagoko efektuak lortzeko

Egituren eta baliabideen partekatzea areagotzea

Nazioarteko ikuspegia

Europako Batzordearen ustez, ikus-entzunezkoen sektorea funtsezkoa da Europaren subiranotasuna eta kultura aniztasuna babesteko

"Europa sortzailea 2021-2027" programak hiru azpiprograma ditu: kultura, Media eta sektore artekoa

Lotutako GJHak



3. TRANTSIZIO INDUSTRIALA

| | Lan-ildoak | EA | TE | TD |
|----|--|----|----|----|
| 01 | Enpresa sarea indartzea, proiektu garrantzitsuagoei aurre egiteko: enpresa handiagoak edo enpresen arteko aliantzak | ● | | |
| 02 | Gure zerbitzu ekosistemak, filmaziorako askotariko inguruneek eta arau-esparruak erakarrita, "player" garrantzitsuak hartzea | ● | | |
| 03 | Enpresa espezializatuak sortzea: zerbitzu enpresa (nazioarteko zerbitzua), dauden 5 "player" garrantzitsuekin lehiatzen dena; komunikazio enpresa, ekoizpenen ustiapenean espezializatuko dena | ● | | |
| 04 | Animazio digitalaren eta bideo-jokoen industria garatzea | ● | | |
| 05 | Paisaia naturalari eta kulturalari balioa ematen dioten edukiak sortzea, Nafarroaren posizionamendua eta turismoaren erakarpena bultzatzeko | ● | | |
| 06 | Sormena eta ikus-entzunezko produktuak beste sektore batzuetan aplikatzea (prestakuntza, marketina, kultura, turismoa, ondarea, gamifikazioa...). | ● | | ● |
| 07 | Datua ustiatzea (<i>Big Data</i>) eta adimen artifiziala balio-kate osoan aplikatzea, ikusleen analititik eta edukien sorreratik ikusleekin konektatu arte (emozioak harrapatu, lehenetsunak jakin...) | ● | | ● |
| 08 | Teknologia berriak erabiltzea inpaktu handiagoko edukiak sortzeko (errealitate birtuala, errealitate areagotua, hologramak eta grabazio-gailu sofistikatuagoak) | ● | | ● |

Oharra: EA: Enpresa-aukera TE: Trantsizio Ekologikoa TD: Trantsizio Digitala

