

EL RIS 3 Y LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS

Avance de los trabajos.

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA
ETA KULTURA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA LINGÜÍSTICA Y CULTURA

QUÉ ES LA ESTRATEGIA DE ESPECIALIZACIÓN INTELIGENTE – RIS 3 -.

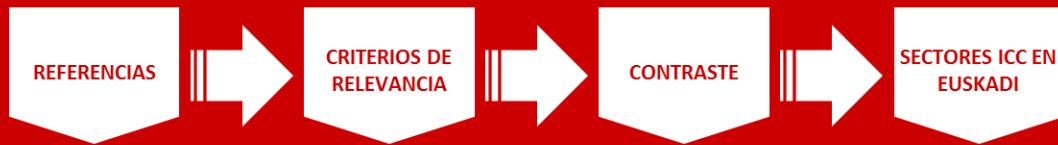
ESTRATEGIA DE ESPECIALIZACIÓN INTELIGENTE – RIS 3 -



LOS TRABAJOS REALIZADOS EN RELACIÓN CON LAS ICC.

**SECTORES QUE
COMPRENDE
ESTA
ESTRATEGIA**

SECTORES



ONU – UNTACD (2008)
EXPRESIONES CULTURALES TRADICIONALES artesanal, espectáculos al aire libre, festivales y celebraciones
SITIOS CULTURALES museos, sitios culturales, archivos y galerías de arte
ARTES VISUALES pintura, escultura , cerámica, fotografía y restauración de obras de arte
ARTES ESCÉNICAS teatro, coreógrafos, cantantes, artistas circenses, músicos, humoristas y bailarines iluminación, fabricación de instrumentos musicales, agentes de artistas
EDICIÓN Y MEDIOS IMPRESOS edición, publicaciones periódicas, actividades relacionadas con escritores e impresión
AUDIOVISUALES Actividades de cine, televisión y video. Producción de películas, doblajes, distribución y venta de películas de cine, servicios de radiodifusión, sonido.
NEW MEDIA informáticos, analistas de la informática y programadores
DISEÑO diseño de producto, gráfico, de interiores y urbano
SERVICIOS CREATIVOS Arquitectura y delineación y actividades relacionadas con la publicidad, el marketing y las relaciones públicas

REINO UNIDO
PUBLICIDAD Y MARKETING
ARQUITECTURA
ARTESANÍA
DISEÑO DE PRODUCTO Y GRÁFICO
DISEÑO DE MODA
CINE Y VÍDEO
TELEVISIÓN Y RADIO
SERVICIOS INFORMÁTICOS
SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
MÚSICA
ARTES ESCÉNICAS
ARTES VISUALES Y GALERÍAS
EDICIÓN



SECTORES DE LAS ICC EN EUSKADI

- **ARTES ESCÉNICAS** (teatro y danza)
- **MÚSICA**
- **PATRIMONIO CULTURAL** (museos, archivos, sitios culturales, galerías)
- **INDUSTRIAS DE LA LENGUA**
- **ARTES VISUALES** (pintura, escultura, fotografía)
- **ARTESANÍA**
- **EDICIÓN Y MEDIOS IMPRESOS**
- **AUDIOVISUALES** (cine, televisión, radio, internet)
- **VIDEOJUEGOS**
- **CONTENIDOS DIGITALES** (aplicaciones, software de contenidos)
- **DISEÑO** (de producto, gráfico, de interiores, urbano)
- **ARQUITECTURA**
- **MODA** (incluidos complementos de moda)
- **ALTA GASTRONOMÍA** (creación y diseño)
- **PUBLICIDAD Y MARKETING**

CREACIÓN DEL GRUPO DE PILOTAJE DE LAS iCC

Grupo de Pilotaje de las ICC



Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura
Departamento de Desarrollo Económico y Competitividad



Departamentos Promoción Económica
Departamentos de Cultura



Areas de Promoción Económica
Areas de Cultura



RED VASCA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CLÚSTERS Y AGENTES TRACTORES

Eiken (audiovisual), Gaia (videojuegos), Habic (diseño), Langune (industrias de la lengua), Ibaia (cine); MIE (Música); Eide (diseñadores); Basque Moda, Colegio Oficial de Arquitectos, Colegio Oficial Diseñadores de Interiores, Arbaso (artesanía), Asociación Empresas de Publicidad Eitb, Zinemaldi, Guggenheim, Tabakalera, Azkuna Zentrua, Cátedra Unesco de Paisaje y Patrimonio, Fundación Catedral Santa María.

**MAPPING
DE ACTIVOS
DE LAS ICC
EN EUSKADI**

(Primera Fase)

EUSKADI

14.000

compañías

9%

del total de Euskadi

70.000

personas

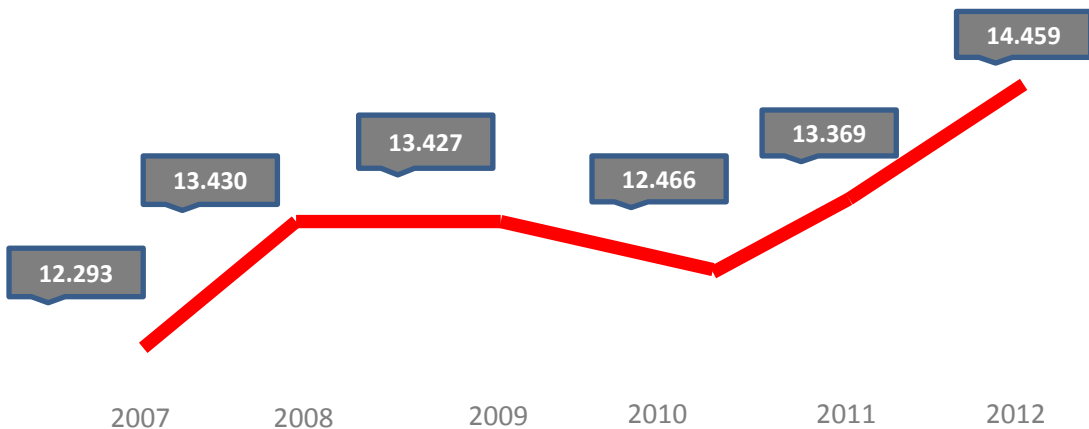
8%

del empleo de Euskadi

UNION EUROPEA

6,9 % del PIB

6,5 % del empleo total



El sector de las ICC en Euskadi cuenta, al menos, con **200 empresas** con **potencial de crecimiento**, entendiendo como tales aquellas que producen productos y servicios dirigidos a mercados globales



El sector ICC en Euskadi cuenta, al menos, con

90 empresas tractoras, entendiendo como tales aquellas que facturan entre 3 y 40 millones de euros y están fuertemente internacionalizadas

El conjunto de empresas de las ICC comercializan productos y servicios en más de **100**

países.



Cinco empresas pertenecientes a cinco sectores de las ICC (música, publicidad, contenidos digitales, arquitectura, y moda), facturan **140 millones** de euros y emplean a más de **500 personas.**

850 empresas

del

sector de las ICC declararon en 2012 ingresos netos superiores al millón de euros



En edición, publicidad y marketing dos empresas en Euskadi emplean en conjunto a

más de **400 personas** y facturan

por un importe superior a los **120**

millones de euros

El importe de **los proyectos de investigación** desarrollados en los sectores de industrias de la lengua, patrimonio y tecnologías visuales supera los **100 millones de euros**



ACCIONES PARA EL DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA RIS 3 DE LAS ICC EN EUSKADI

EL DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA



CREACIÓN DEL FONDO DE INNOVACIÓN DE LAS ICC

FONDO DE INNOVACIÓN DE LAS ICC 2016

AMBITO

- 1 COMPRENDE LOS 15 SUBSECTORES DE LAS ICC
- 2 A TODO TIPO DE EMPRESAS
- 3 INDIVIDUALMENTE O EN COLABORACIÓN CON OTAS EMPRESAS, OTROS AGENTES DEL SECTOR O DE LA RVCTI

PROYECTOS

- 4 Proyectos de innovación en producto, servicio mercado con el objetivo de alcanzar para mercados globales
- 5 Proyectos de I + D+ I de carácter tractor en fase de viabilidad y/o prototipado
- 6 Proyectos orientados a la identificación y desarrollo de líneas estratégicas de investigación de un sector
- 7 Proyectos de transferencia de tecnología hacia las ICC con el objetivo de configurar productos y servicios innovadores concebidos para mercados globales.
- 8 Proyectos que promuevan la participación de las industrias culturales y creativas en proyectos de I+D+i de carácter tractor relacionados con otras áreas de la estrategia de especialización inteligente
- 9 Proyectos relativos al desarrollo de nuevos modelos de negocio

VALORACIÓN

- 10 ORIENTACIÓN A RESULTADOS
- 11 GRADO DE INNOVACIÓN
- 12 GRADO DE COLABORACIÓN

CONCLUSIÓN.

ESKERRIK ASKO.