

# Plan de impulso de la economía digital y los contenidos digitales

Plan detallado

Julio 2013





---

# ÍNDICE

---

<b>1</b>	<b>MOTIVACIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL .....</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PLAN.....</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>OPCIONES PARA ALCANZAR LOS OBJETIVOS Y POLÍTICAS SELECCIONADAS ....</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>ARTICULACIÓN DEL PLAN .....</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>INICIATIVAS DEL PLAN DE CONTENIDOS DIGITALES .....</b>	<b>6</b>
6.1	INICIATIVAS DE TALENTO.....	6
6.1.1	<i>Programa de impulso a la excelencia profesional .....</i>	<i>7</i>
6.1.2	<i>Visados para la excelencia.....</i>	<i>8</i>
6.1.3	<i>Formación de excelencia .....</i>	<i>9</i>
6.2	INICIATIVAS DE FINANCIACIÓN .....	11
6.2.1	<i>Incentivos fiscales al sector del videojuego y la animación .....</i>	<i>11</i>
6.2.2	<i>Incentivos fiscales a los inversores informales privados.....</i>	<i>13</i>
6.2.3	<i>Impulso de la microfinanciación colectiva.....</i>	<i>14</i>
6.2.4	<i>Atracción de inversión en empresas de economía digital.....</i>	<i>15</i>
6.2.5	<i>Bono contenidos digitales para conexiones de alta velocidad .....</i>	<i>16</i>
6.2.6	<i>Ayudas públicas al sector de los videojuegos.....</i>	<i>17</i>
6.3	INICIATIVAS DE INDUSTRIA .....	18
6.3.1	<i>Polos tecnológicos .....</i>	<i>18</i>
6.3.2	<i>Certificación de proyectos I+D+i de empresas de la economía digital.....</i>	<i>19</i>
6.3.3	<i>Medición de evolución de la industria de contenidos digitales.....</i>	<i>20</i>
6.3.4	<i>FICOD.....</i>	<i>22</i>
6.3.5	<i>Modelos transaccionales digitales.....</i>	<i>23</i>
<b>7</b>	<b>INICIATIVAS DE ADAPTACIÓN DEL RÉGIMEN DE DERECHOS DE AUTOR.....</b>	<b>26</b>
7.1.1	<i>Anteproyecto de Ley de Modificación de la Ley de Propiedad Intelectual.....</i>	<i>26</i>
7.1.2	<i>Protección de la propiedad intelectual en el entorno digital.....</i>	<i>26</i>
<b>8</b>	<b>INICIATIVAS DEL PROGRAMA DE REUTILIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN DEL SECTOR PÚBLICO .....</b>	<b>28</b>
8.1.1	<i>Promoción de la cultura de la apertura de información y de la reutilización de la misma..</i>	<i>28</i>
8.1.2	<i>Consolidación y evolución del Catálogo de Información Pública.....</i>	<i>29</i>
8.1.3	<i>Acciones de asesoramiento y soporte en torno a la apertura de información .....</i>	<i>30</i>
8.1.4	<i>Actuaciones de seguimiento, análisis, reporte y difusión.....</i>	<i>30</i>
<b>9</b>	<b>IMPACTO .....</b>	<b>31</b>
9.1	IMPACTO DE LAS INICIATIVAS DEL PLAN DE CONTENIDOS DIGITALES .....	31
9.1.1	<i>Iniciativas de Talento.....</i>	<i>31</i>
9.1.2	<i>Iniciativas de Financiación .....</i>	<i>31</i>
9.1.3	<i>Iniciativas de Industria.....</i>	<i>32</i>
9.2	IMPACTO DE LAS INICIATIVAS DE ADAPTACIÓN DEL RÉGIMEN DE DERECHOS DE AUTOR .....	32
9.3	IMPACTO DE LAS INICIATIVAS DEL PROGRAMA DE REUTILIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN DEL SECTOR PÚBLICO.....	32



# 1 Motivación

Hoy día, la economía digital es el sector industrial que más rápido crece en el mundo, y nadie duda del efecto tractor de la tecnología sobre el conjunto de la economía mundial. El desarrollo de la economía digital, motor de crecimiento, de empleo y de oportunidades futuras, requiere de la elaboración de un conjunto de medidas que fomente el emprendimiento en este sector, facilite el crecimiento de las empresas, incentive la apertura al exterior de las que ya estén operativas y atraiga la inversión de multinacionales a España.

Dentro de la economía digital como concepto global, la industria de los contenidos adquiere un lugar primordial por su enorme potencial de crecimiento y capacidad exportadora, que la sitúa como uno de los sectores de mayor potencial relativo para la economía y de aplicación transversal al resto de sectores productivos. Esta industria crea riqueza más allá del ámbito puramente tecnológico, abarcando tanto los contenidos culturales y de entretenimiento, como el conjunto de desarrollos, herramientas y plataformas para la producción y puesta a disposición de contenidos en todos los sectores de la actividad, pudiendo generar un empleo de mayor calidad.

Las principales economías mundiales han diseñado estrategias nacionales que tienen como objetivo el impulso decisivo de las industrias de contenidos mediante planes de acción que actúen simultáneamente sobre la política de I+D+i, la política industrial, la política económica, la política educativa y la cultural, para lo que es necesaria una actitud cooperativa de todas las partes implicadas, y así se desprende del estudio "Informe comparativo sobre políticas públicas de impulso y desarrollo de los contenidos digitales"<sup>1</sup>, en el que se observan denominadores comunes a todos los países estudiados:

- La falta de habilidades digitales específicas.
- La importancia que supone el apoyo a proyectos emprendedores (también conocidas como *start-ups*) en el desarrollo de la economía digital.
- El valor de la formación de *clusters* o polos económicos sectoriales.

La mayoría de las estrategias aplicadas por los países estudiados plantean sus objetivos mediante una coordinación gubernamental, tanto política como operativa, clarificando los roles y las responsabilidades, e implicando al sector privado mediante instrumentos diversos de colaboración, sin prescindir en absoluto de un importante liderazgo del Gobierno y una actitud de cooperación entre todas las partes implicadas.

En España la importancia estratégica de los contenidos digitales ha sido reconocida por la [Agenda Digital para España](#) aprobada el 15 de febrero de 2013 por el Consejo de Ministros, en la que se marca el objetivo de "Impulsar la producción y distribución a través de internet de contenidos digitales", dentro de la línea de desarrollo de la economía digital. La primera línea de actuación que la Agenda Digital marca es la elaboración de un Plan integral para la industria de contenidos digitales, a partir de un grupo de trabajo mixto administración pública-sector privado encargado de la definición del contenido de dicho plan.

En cumplimiento de lo marcado en la Agenda, la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información (SETSI) constituyó un grupo mixto, en el que se debatieron

---

<sup>1</sup> Informe realizado a petición de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información por PwC.

los objetivos perseguidos, las problemáticas del sector y las distintas iniciativas necesarias para impulsarlo. El propio grupo concluyó que muchas de las iniciativas propuestas no han de ser aplicables únicamente al sector de contenidos digitales, sino al conjunto del macro-sector de la economía digital, puesto que en muchos casos la frontera es muy difusa y además el desarrollo del macro-sector es necesario para el desarrollo de los contenidos digitales. Teniendo esto en cuenta, se ha ampliado el original Plan de Contenidos Digitales en un **Plan de Impulso de la Economía Digital y los Contenidos Digitales**. Esto no es óbice para que el plan siga teniendo como foco principal el sector de contenidos digitales, para el cual se han identificado iniciativas concretas.

En definitiva, la SETSI, por ser el órgano de la administración pública más relacionado con las nuevas tecnologías, tiene la oportunidad de asumir el liderazgo en materia de impulso de las industrias de la economía digital en general, y de contenidos en particular, aportando para ello sus conocimientos técnicos, sus recursos y sus capacidades.

## 2 Análisis de la situación actual

### Análisis de la oferta

Los contenidos digitales, tanto a nivel mundial como nacional, son un sector con una tendencia al alza, tal y como se observa en el Informe Anual del sector de Contenidos Digitales 2011<sup>2</sup>. En este estudio se identifica que el sector generó un negocio de 8.553 M€ en el año 2011. Entre los distintos subsectores considerados, el sector audiovisual (entendido como la suma de las actividades de programación y emisión de radio y televisión y, por otra parte, las actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión), supone el 71,8% del total de la facturación del sector

Es destacable que la facturación en el ámbito digital (52,8% del total) supera a la facturación no digital, y que subsectores como el de videojuegos o la publicidad digital son sectores que se pueden considerar digitales prácticamente en su totalidad.

### Análisis de la demanda

Se relacionan a continuación datos del mismo Informe Anual del sector de Contenidos Digitales 2011 del ONTSI, que reflejan la creciente demanda:

- El 45,6% de la población que ha usado internet en el último trimestre del 2011 sube contenidos propios en una página web para ser compartidos.
- El 12,2% de la población crea páginas web o blogs, dato que se encuentra por debajo de la media de la OCDE que se situó en 2011 en el 16%.
- En 2010, el 48,9% de los usuarios de internet eran usuarios activos de las redes sociales. En el año 2011 el porcentaje ascendía al 52%, lo que refleja la importancia cada vez mayor de las redes sociales.
- El 75,8% de los usuarios de internet, en el último trimestre de 2011, accedió a la red para leer o descargar noticias, periódicos o revistas de actualidad online. Cabe señalar que esta cifra aumenta de manera anual.
- Del mismo modo, otra de las actividades más frecuentes para casi la mitad de los usuarios de internet es escuchar radios emitidas por internet y/o ver TV emitida por

---

<sup>2</sup> [Informe Anual de los Contenidos Digitales en España 2011 \(Edición 2012\)](#). ONTSI

internet (50,6%) y utilizar la red para jugar o descargar juegos, imágenes, películas o música (49,7%).

## Análisis DAFO

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<b>Crecimiento destacado del sector de contenidos digitales.</b> El desarrollo del sector en España ha sido cercano al 130% de 2005 a 2011 (de 3.703 a 8.553 millones de euros). ( <a href="#">Los Contenidos Digitales en España</a> )	<b>La demanda de bienes y servicios por medios digitales en España es reducida.</b> Tan solo el 70% de los usuarios de internet en España buscan información sobre bienes y servicios por internet (70.6% frente al 78.8% de media europea). ( <a href="#">Digital Agenda Scoreboard</a> ).
<b>Buena posición en el mercado.</b> El sector de los contenidos digitales tiene un impacto económico para España de 25.900 millones de euros y se encuentra en las primeras posiciones entre los países europeos. ( <a href="#">Estudio de la Economía Digital – PwC</a> ).	<b>La adquisición de contenidos digitales en España no es elevada.</b> La población que realiza compras online en España es reducida (27,3%) frente a la media europea (42,7%).
<b>Expansión de la industria de entretenimiento</b> con un crecimiento en el uso de videojuegos (30.7%), consumo de música y radio por internet (45.5%), lectura de prensa on-line (50%), entre otros. ( <a href="#">Plan de Impulso de la Industria de Contenidos Digitales 2011-2015</a> )	<b>Inexistencia en Europa de un mercado unificado en el sector de los contenidos digitales.</b> ( <a href="#">Plan de Impulso de la Industria de Contenidos Digitales 2011-2015</a> ).
<b>Existencia de agrupaciones empresariales:</b> Clusters ( <a href="#">Informe Oferta y Demanda de Profesionales en Contenidos Digitales</a> ).	<b>Dificultad para digitalizar con garantías jurídicas</b> suficientes las obras huérfanas y agotadas. ( <a href="#">Plan de Impulso de la Industria de Contenidos Digitales 2011-2015</a> )
<b>Sector caracterizado por la importancia de la formación autodidacta.</b> España cuenta con uno de los mayores grupos de personas realizando cursos vía online (13.3 frente al 6.8% de media europea). ( <a href="#">Digital Agenda Scoreboard</a> )	<b>Reducido número de empresas fuertes que puedan invertir</b> (falta de capacidad económica). La inversión en televisión ha disminuido en un 38% desde 2007, y un 4% la inversión en cine en el último año, etc. ( <a href="#">Estudio de la Economía Digital – PWC</a> ).
<b>El castellano como mercado,</b> siendo el tercer idioma más utilizado en internet con una cuota del 8,7%, frente al 31.2% del inglés ( <a href="#">Plan de Impulso de la Industria de Contenidos Digitales 2011-2015</a> )	<b>Atomización del sector</b> ( <a href="#">Oferta y Demanda de Profesionales en Contenidos Digitales del ONTSI</a> )
	<b>Mercado de trabajo caracterizado por un bajo conocimiento de idiomas</b>
	<b>Inestabilidad laboral</b> para los trabajadores del sector.

OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<b>Alta penetración de la banda ancha móvil entre usuarios de telefonía móvil:</b> 7% superior a la media europea (41,2% frente a la media europea de 34,6%).	<b>Baja cuota de línea de banda ancha de 100 Mb:</b> 0.1% frente al 1.3% de media europea. ( <a href="#">Digital Agenda Scoreboard</a> )
<b>Alto porcentaje de fondos de la Comisión Europea dirigidos a grandes empresas</b> bajo el marco del <i>Seventh Framework Programme</i> para proyectos TIC, que incluyen contenidos digitales: 13% superior a la media europea (España 35,2% frente a 22,5% europeos). ( <a href="#">Digital Agenda Scoreboard</a> )	<b>Elevado número de personas en España que nunca han accedido a internet:</b> 29,2%, frente a la media europea (24,3%). (Eurostat)
<b>Alto porcentaje de organizaciones españolas que participan en el Seventh Framework Programme:</b> 54,2%, cerca de 8 puntos por	<b>Reducido porcentaje de personas en España que utilizan habitualmente el internet:</b> 61,8%, 6% inferior a la media europea (67,5%).

encima de la media europea, lo que indica un mayor crecimiento e interés en el desarrollo de proyectos relacionados con las tecnologías de la información y comunicación. ( <a href="#">Digital Agenda Scoreboard</a> )	(Eurostat)
<b>Oportunidad del mercado latinoamericano</b> , como hispanohablante, en cuanto a su desarrollo económico y sus necesidades de infraestructura, teniendo en cuenta la lengua en común con España.	<b>Fuerte competencia exterior</b> , con países como EE UU, China, Reino Unido y Francia produciendo gran parte de los contenidos digitales consumidos a día de hoy. ( <a href="#">Study on Digital Content Products in the EU – Comisión Europea</a> )
<b>Interés creciente por la formación específica en el sector.</b> El porcentaje de internautas que buscan información respecto a educación, entrenamientos y cursos ofrecidos (63.5%) está muy por encima de la media europea (40%). ( <a href="#">Digital Agenda Scoreboard</a> )	<b>Ataques contra la propiedad intelectual mediante piratería:</b> 5.229 millones de euros en 2011 ( <a href="#">Estudio de la Economía Digital – PwC</a> ).

### 3 Objetivos específicos del plan

El Plan de Impulso de la Economía Digital y los Contenidos Digitales pretende cubrir tres líneas estratégicas de la Agenda Digital para España: contenidos digitales, derechos de autor y reutilización de la información del Sector Público. A continuación se identifican, para cada línea de actuación, los objetivos específicos perseguidos con las iniciativas planteadas en el presente plan:

#### 1. Plan integral para la industria de contenidos digitales

- Actuaciones de formación y capacitación específicas de contenidos digitales.
- Actuaciones de I+D+i específicas de contenidos digitales.
- Elaboración, en colaboración con el sector, de un conjunto de indicadores.
- Concreción de códigos CNAE.
- Facilitar el desarrollo de empresas orientadas a la creación, producción o distribución de contenidos digitales:
  - Creación de foros sectoriales.
  - Desarrollo de acciones de difusión de la creciente oferta legal y de sensibilización social de respeto de los derechos de propiedad intelectual
  - Aprovechar el potencial del sector audiovisual y del espectáculo en vivo para impulsar la industria de contenidos digitales.
  - Estudio de actuaciones precisas para que el uso de las redes sociales como medios de distribución de contenidos digitales se desarrollen de forma equilibrada entre las garantías de privacidad y de acceso a la información.
  - Fomentar el desarrollo de la industria editorial de contenidos educativos digitales.
- Programa de exportación e internacionalización de la industria española de contenidos digitales.

#### 2. Adaptación del régimen de derechos de autor

- Revisión y adaptación de la legislación vigente.
- Promover, junto con el resto de agentes implicados, la creación y evolución de códigos de conducta y de buenas prácticas en el ámbito de los contenidos digitales, de forma que se avance en materia de autorregulación, etiquetado de contenidos y se potencien las buenas prácticas en este sector.

#### 3. Programa de reutilización de la información del Sector Público



- Fomentar buenas prácticas a través de guías de uso y el uso de licencias homogéneas para la reutilización de información del Sector Público para todas las Administraciones españolas.
- Fomentar la puesta a disposición de terceros de contenidos turísticos y otros contenidos de interés.
- Establecer un foro de colaboración público-privado.

En cuanto a objetivos cuantitativos, el Plan en su conjunto persigue lograr, a finales de 2015, los objetivos marcados por el Anexo 2 de la Agenda Digital para España:

- Crecimiento del sector de contenidos digitales: 20% respecto a cifras 2011 (8.553M€).
- Crecimiento del sector infomediario: 20% respecto a cifras 2011 (est. entre 330M€ y 550M€).

## 4 Opciones para alcanzar los objetivos y políticas seleccionadas

Tradicionalmente las medidas de impulso de los contenidos digitales que se han llevado a cabo han estado englobadas en alguna de estas tres opciones:

- a) Lanzamiento de **convocatorias de subvenciones** para agentes del sector de los contenidos digitales.
- b) Puesta en marcha de **actuaciones aisladas** para situaciones y/o ámbitos concretos, sin una estrategia común definida.
- c) **No actuación.**

A la vista de la situación actual del sector (tendencia alcista de crecimiento pero inferior a otros países) y de las oportunidades identificadas como motor de crecimiento de la economía, se plantea una cuarta opción de actuación:

- d) Análisis a detalle de las necesidades de la industria y de los objetivos perseguidos, identificación de las medidas específicas que impacten en esas necesidades y **diseño de una estrategia** a largo plazo consensuada con el sector.

Es esta última opción la seleccionada para impulsar la economía digital, puesto que permite incidir concretamente en los aspectos críticos del sector y proporciona un impulso al más alto nivel de la economía digital.

Las otras tres opciones, sin embargo, se han visto insuficientes para lograr el objetivo esperado: las convocatorias de subvenciones, siendo un instrumento útil de apoyo a proyectos de interés, no genera un impulso sostenido; las actuaciones aisladas, por su parte, no favorecen la creación de grandes colaboraciones público-privadas; y por último la no actuación, teniendo en cuenta la gran competencia internacional en este sector, llevaría a la contracción de la industria.

## 5 Articulación del Plan

Se ha diseñado un conjunto integral de medidas de diversa índole que impactan en los distintos agentes del ecosistema de la economía digital, de forma que se potencie el funcionamiento de cada agente participante, y con ello y se acelere la actividad del conjunto del sector. En este ecosistema los diversos agentes están íntimamente interrelacionados y se produce una

constante retroalimentación entre ellos. Apoyar a todos los agentes, de forma que su participación esté equilibrada, es por tanto fundamental para el desarrollo de la industria.

En cuanto a la estructura del documento, el plan recoge tres grandes apartados:

1. Iniciativas del **Plan de Contenidos Digitales**
2. Iniciativas de **Adaptación del régimen de derechos de autor**
3. Iniciativas del **Programa de reutilización de la información del Sector Público**

Dentro del primer apartado, se organizan las medidas en torno a tres grupos de iniciativas:

- Iniciativas de Talento: el plan propone iniciativas que aumenten las habilidades y competencias propias del sector.
- Iniciativas de Financiación: el plan propone iniciativas de apoyo a la innovación y a subsectores que sufren fuerte competencia internacional, mediante instrumentos de capital y medidas fiscales que fomenten la inversión, al establecer un marco competitivo a nivel internacional.
- Iniciativas de Industria: el plan propone iniciativas que aumenten el tamaño de las empresas y fomenten su interrelación.

Dentro de cada grupo se realiza previamente un análisis de contexto y oportunidades, y se resumen los objetivos perseguidos.

Posteriormente, en cada iniciativa de los tres grandes apartados (contenidos, derechos de autor y reutilización de la información del Sector Público) se detallan objetivos, motivaciones, acciones, comparativa internacional, instrumentos administrativos necesarios y agentes involucrados, acompañados de la identificación de los colectivos afectados y estimación de calendario de puesta en marcha. Finalmente, el documento recoge un resumen del impacto esperado.

## 6 Iniciativas del Plan de Contenidos Digitales

### 6.1 Iniciativas de Talento

#### Contexto y oportunidad

Según datos de la Comisión Europea, 900.000 puestos de trabajo estarán disponibles en el sector TIC hasta 2015. Cada año el sector digital genera más de 100.000 nuevos empleos en Europa, plazas que no pueden cubrirse en su totalidad con los trabajadores cualificados existentes o los nuevos graduados<sup>3</sup>. Esta situación se convierte en una oportunidad para España, donde lamentablemente el paro juvenil se encuentra por encima del 50%.

Según el ONTSI<sup>4</sup>, existen carencias formativas en el ámbito de los contenidos digitales. Concretamente, la oferta de formación profesional está poco desarrollada y le falta actualización. Al mismo tiempo, el desarrollo de la oferta universitaria es poco homogéneo y se requiere alinear la formación universitaria y de grado con las necesidades planteadas por las empresas.

---

<sup>3</sup> <http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/news/european-commission-launches-grand-coalition-digital-jobs>

<sup>4</sup> [Informe Oferta y demanda de profesionales en Contenidos Digitales](#). ONTSI. Febrero 2013.

## Objetivos

A través de medidas de apoyo al talento, se pretende aumenten las habilidades y competencias propias la economía digital.

### 6.1.1 Programa de impulso a la excelencia profesional

<b>Objetivo</b>	Crear un programa, con difusión masiva, que transversalmente destaque la excelencia del talento y el emprendimiento en la economía digital.
<b>Motivación</b>	<p>La principal motivación, de ponerse en marcha esta iniciativa, sería agrupar bajo este programa las acciones que están llevando a cabo distintas asociaciones, empresas y organizaciones en el ámbito de la economía digital para impulsar el talento, el emprendimiento, la divulgación y, en definitiva, la creación de una industria nacional potente de creación de servicios y contenidos en la economía digital. La coordinación de estas iniciativas tendría un claro efecto multiplicador de las mismas.</p> <p>Por ello, se propone una posible esta posible iniciativa equivalente en el mundo del deporte al Plan ADO a través de la cual se identificaría y potenciaría a los mejores talentos, y a la vez se promocionaría entre los estudiantes la economía digital como un sector de grandes oportunidades.</p>
<b>Acciones</b>	<p>La iniciativa plantea una posible <b>organización, bajo un programa de colaboración público-privado, de las actividades de selección y apoyo al talento en el mundo de la economía digital puestas en marcha por organismos públicos y entidades privadas.</b></p> <p>Este programa de colaboración permitiría poner en valor las iniciativas del presente plan de contenidos digitales, así como de otras iniciativas públicas y privadas de impulso del talento digital. De esta forma, los servicios y ayudas actualmente disponibles se orientarían a la economía digital y se facilitaría el acceso a los mismos por parte de los mejores talentos.</p> <p>En el marco de este programa de colaboración tendrían cabida actividades de promoción de las habilidades digitales que den a conocer el programa y las grandes oportunidades en el mundo de la economía digital. Además se podrían realizar competiciones de los mejores talentos de cada especialidad, a quienes se podría dotar con diversos incentivos tendentes a mejorar sus habilidades y apoyar el emprendimiento. Por último, estos talentos podrían actuar como embajadores del programa, de modo que se consiguiera la promoción del sector español de la economía digital.</p>
<b>Comparativa internacional</b>	N/A
<b>Instrumento administrativo</b>	Esta iniciativa podría requerir la constitución de una entidad gestora.
<b>Agentes</b>	Responsable: SETSI Agentes: MECD, MESS, Red.es
<b>Colectivos afectados</b>	Esta iniciativa impactaría en un amplio espectro de colectivos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Estudiantes de infantil y primaria</li><li>• Estudiantes de secundaria y bachillerato</li><li>• Estudiantes de grado y postgrado</li><li>• Emprendedores</li><li>• Profesionales</li><li>• Personal investigador y científico</li></ul>

<b>Líneas de actuación ADE</b>	Formación y capacitación de profesionales.
<b>Calendario</b>	2014-2015

### 6.1.2 Visados para la excelencia

<b>Objetivo</b>	Retener o atraer a ejecutivos, profesionales, inversores o emprendedores de alta cualificación en áreas estratégicas de desarrollo tecnológico.
<b>Motivación</b>	<p>Anualmente acuden a escuelas de negocio españolas, entre las cuales se encuentran varias muy bien posicionadas en los rankings internacionales, un buen número de estudiantes extranjeros de gran talento y espíritu emprendedor. La mayor parte de ellos deja el país una vez finalizados sus estudios por carecer de visado. Lo mismo ocurre con estudiantes de escuelas politécnicas, de donde salen profesionales excelentemente formados. Retener a estos profesionales es una oportunidad de impulsar la economía digital, puesto que muchos de ellos se lanzan a emprender su propio negocio con excelentes resultados.</p> <p>España se configura como un país de destino apetecible para inversores, quienes, en caso de facilitárseles la permanencia en el país, incrementarían su inversión en empresas españolas.</p>
<b>Acciones</b>	<p>Establecimiento de un <b>proceso simplificado y/o automático de obtención de visados</b> para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Emprendedores</b> internacionales residentes en España que emprendan una iniciativa innovadora, aportando para ello un plan de negocio viable, y que justifiquen disponer los recursos necesarios para poner en marcha el negocio y para su propia manutención.</li> <li>• <b>Estudiantes</b> extranjeros que completen con éxito sus estudios en alguno de los centros de formación que hayan sido reconocidos como de excelencia (ver iniciativa <a href="#">Formación de excelencia</a>), o hayan cursado estudios superiores en centros de formación de reconocido prestigio.</li> <li>• <b>Inversores</b> extranjeros que realicen inversiones en empresas españolas de la economía digital.</li> </ul> <p>Con las siguientes condiciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El proceso incluirá la obtención de autorización de residencia y trabajo para los familiares.</li> <li>• Las solicitudes de autorización se podrán realizar desde España, no requiriéndose para estos casos que el interesado deba volver a su país de origen hasta la obtención de la autorización.</li> </ul> <p>La SETSI participará en el desarrollo normativo y reglamentario actualmente en marcha de modificación de la Ley de Extranjería, el cual se recogerá parcialmente en la Ley de Emprendedores.</p>
<b>Comparativa internacional</b>	<p>El Reino Unido ofrece visados, bajo el nombre de "Entrepreneur Visa", a i) emprendedores que tengan acceso a 200.000£ (50.000£ si se trata de fondos de firmas relevantes de capital riesgo o fondos públicos), y a ii) inversores que vayan a invertir esa misma cifra en una empresa en el Reino Unido. Los visados tienen una duración determinada, y para ser renovados han de mantenerse las condiciones.</p> <p>Con un enfoque similar, Canadá acaba de anunciar que pondrá en marcha el programa "Startup Visa", que otorga visados permanentes a emprendedores extranjeros cuyos proyectos hayan sido aceptados por una incubadora o</p>

	<p>hayan recibido inversión de un inversor informal privado (mínimo 75.000\$) o un capital riesgo (mínimo 200.000\$) canadiense. Se exige asimismo al menos un año cursado de estudios superiores.</p> <p>Chile, en el marco de la iniciativa "Start-Up Chile", ofrece a los fundadores de las empresas cuyo proyecto sea aceptado en el programa, obtener un visado de trabajo de un año de duración.</p>
<b>Instrumento administrativo</b>	Esta iniciativa requiere la modificación de la Ley de Extranjería, así como de su desarrollo reglamentario, que actualmente está en proceso.
<b>Agentes</b>	<p>Responsable: Ministerio de Empleo y Seguridad Social.</p> <p>Agentes: SETSI, Invest in Spain, Ministerio del Interior y Asuntos Exteriores.</p>
<b>Colectivos afectados</b>	Esta iniciativa afecta en primer término a los emprendedores, estudiantes e inversores extranjeros mencionados, y en segundo término, a la economía digital española en su conjunto: los proyectos emprendedores tendrán más acceso a inversión y a personal cualificado, los profesionales tendrán más oportunidades de trabajo en nuevas empresas, etc.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Formación y capacitación de profesionales.
<b>Calendario</b>	3 <sup>er</sup> trimestre 2013.

### 6.1.3 Formación de excelencia

<b>Objetivo</b>	Promover la calidad en la formación para el sector de la economía digital.
<b>Motivación</b>	Una formación de calidad redundante en el sector, al dotarlo de personal altamente cualificado, con una vocación innovadora y creativa. Actualmente España cuenta con una disponibilidad de titulados superiores muy elevada, que la hace atractiva para empresas extranjeras. Potenciar la formación, orientándola a habilidades profesionales específicas del sector, incrementa la empleabilidad juvenil, y aporta valor a las empresas, al mejorar su capital humano y hacerlas competitivas en el exterior.
<b>Acciones</b>	<p>Esta iniciativa pretende incidir en los diversos agentes que promueven la formación de los nuevos profesionales que demanda la economía digital, por lo que se concreta en las siguientes líneas de actuación:</p> <p><b>1. Identificación de centros de formación de excelencia</b></p> <p>La iniciativa pretende identificar aquellos centros y titulaciones de gran calidad dentro de la economía digital. Una de las formas de ponerlo en marcha podría ser la creación de un <b>sello de excelencia</b> cuyo objeto fuera funcionar como un certificado de calidad que acreditase la existencia de una formación de excelencia en los ámbitos propios de la economía digital, al que pudieran acceder tanto instituciones públicas como privadas.</p> <p>El procedimiento para optar al sello debería abrirse con carácter anual, siendo los evaluadores del mismo una comisión mixta compuesta por representantes de la SETSI, que actuaría como coordinadora, y del MECD, así como de expertos independientes nombrados por ambas entidades.</p> <p>La certificación como centro con sello de excelencia tendría una duración de dos años, plazo después del cual el centro de excelencia tendría que volver a realizar el procedimiento de certificación en caso de querer mantener dicho sello de calidad.</p> <p>A efectos de llevar a cabo este procedimiento, se articularía una</p>

	<p>convocatoria anual con dos subprogramas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subprograma Formación superior de excelencia en economía digital Beneficiarios: universidades, escuelas de negocios y centros de formación públicos y privados que ofrezcan programas de formación superior (grado o master) en materias vinculadas a la economía digital y cuyos programas formativos tengan una existencia mínima de dos años.</li> <li>• Subprograma Formación casual o no reglada de excelencia en economía digital Beneficiarios: centros o entidades públicas o privadas que ofrezcan formación casual, no reglada o continua en materia de economía digital, conducentes a certificaciones o títulos distintos de los de grado o máster, y que demuestren excelencia en el ámbito de la formación en la economía digital.</li> </ul> <p><b>2. Colaboración con ANECA en la descripción de nuevas titulaciones</b></p> <p>Actualmente la oferta formativa universitaria en materia de economía digital está constituida por titulaciones propias dispersas. En colaboración con ANECA se pretende <b>agilizar el proceso de validación oficial de títulos de grado y master</b>, para con ello impulsar que más centros educativos (públicos y privados) incluyan titulaciones en materia de contenidos digitales en su oferta formativa.</p> <p>En concreto se busca facilitar y acelerar el proceso de validación de títulos de grado y master en materias como animación, videojuegos, negocio digital, movilidad, etc. que permita disponer de personal cualificado, actualmente muy requerido.</p> <p>Para llevarlo a cabo, se comenzará por la elaboración de un documento explicativo de (i) los perfiles que requiere el sector para un plazo de 10-15 años y (ii) las características de formación para alcanzar las competencias necesarias. Este documento, que se compartirá con ANECA, se elaborará a través de un grupo de trabajo compuesto por centros de formación superior, la SETSI y otros agentes interesados. Dicho documento, que se distribuirá entre universidades públicas y privadas, facilitará el camino para la validación de nuevos títulos. Posteriormente, se trabajará en incluir en el equipo evaluador de titulaciones a algún experto del sector, preferiblemente de la SETSI.</p>
<b>Comparativa internacional</b>	<p>Las acciones de esta iniciativa toman como referencia y se alinean con la hoja de ruta "<a href="#">Opening up Education – a proposal for an European Initiative to enhance education and skills development through new technologies</a>", de la Comisión Europea, así como con la <a href="#">Gran Coalición Europea para los Empleos Digitales</a>. Con esta iniciativa, la Comisión Europea busca preparar a personas que puedan ocupar los empleos que genera el sector de la economía digital, facilitar su movilidad e impulsar nuevos negocios.</p> <p>En el Reino Unido, con el mismo objetivo de orientar la formación a las necesidades de la industria, se ha puesto en marcha el programa <a href="#">e-skills</a>. A través de este proyecto se han diseñado cursos de formación y carreras universitarias en estrecha colaboración con empresas de software, internet, juegos y servicios tecnológicos.</p>
<b>Instrumento administrativo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificación de centros de formación de excelencia: Convocatorias públicas.</li> <li>2. Colaboración con ANECA en la descripción de nuevas titulaciones:</li> </ol>

	Negociación.
<b>Agentes</b>	Responsable: SETSI Agentes: ANECA, MECD
<b>Colectivos afectados</b>	Esta iniciativa impacta directamente en los centros de formación (casual y superior) e, indirectamente, en los estudiantes de dichos centros.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Formación y capacitación de profesionales.
<b>Calendario</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificación de centros de formación de excelencia: 1<sup>er</sup> semestre 2014.</li> <li>2. Colaboración con ANECA en la descripción de nuevas titulaciones: 1<sup>er</sup> semestre 2014.</li> </ol>

## 6.2 Iniciativas de Financiación

### Contexto y oportunidad

Según datos de la UNCTAD (*United Nations Conference for Trade and Development*), durante 2011 España recibió una inversión neta de USD 25.000 millones en 2011, lo que supone un incremento del 1,9% respecto a 2010, desmarcándose del fuerte avance registrado en Europa pero presentando un ligero crecimiento positivo en una coyuntura marcadamente adversa<sup>5</sup>.

A su vez, según el Banco Central Europeo, las empresas españolas tienen más restricciones en el acceso al crédito bancario que las de otros países europeos y menos perspectivas de que la situación mejore a corto plazo, con una situación mucho peor para las pymes que para las grandes empresas<sup>6</sup>.

Por ello se hace necesario establecer medidas que incentiven la inversión y la financiación de proyectos de la economía digital. En este sentido, existe una tendencia internacional a potenciar incentivos fiscales sobre ayudas directas; las medidas que se contemplan tienen, por tanto, una orientación a esa tendencia.

### Objetivos

Con la puesta en marcha de iniciativas de financiación se pretende, por un lado, impulsar el sector nacional y, por otro, atraer inversión extranjera directa y hacer de España un mercado competitivo en el que las empresas internacionales punteras instalen sus centros de decisión de inversión, realicen sus producciones o provean sus servicios.

#### 6.2.1 Incentivos fiscales al sector del videojuego y la animación

<b>Objetivo</b>	Hacer la industria del videojuego y la animación española competitiva internacionalmente, mediante el establecimiento de un marco comparable al resto de países del entorno.
<b>Motivación</b>	Los sectores de los videojuegos y la animación españoles son de especial

<sup>5</sup> [Nota sobre la IED en el mundo y en España en 2011 según informe UNCTAD](#). Invest in Spain. 2012

<sup>6</sup> [Encuesta del BCE sobre el acceso de las pymes a la financiación](#). Banco de España. 2012

	<p>importancia por la elevada cuantía de inversiones internacionales que se realizar anualmente y por el reducido número de agentes decisores de dichas inversiones. A esta importancia económica general se le añade una capacidad de generación de industria especializada y de desarrollos tecnológicos que estas inversiones arraigan en los territorios en las que se aplican, y a la existencia en España de empresas con capacidades humanas y tecnológicas para afrontar producciones de nivel internacional. En este sentido cabe recordar los recientes éxitos de producciones nacionales como Tadeo Jones, en el sector de la animación y la elección, por parte de Konami, del estudio español Mercury Steam para el desarrollo de un título de la máxima clasificación (AAA) como es el próximo Castlevania: Lords of Shadow.</p>
<p><b>Acciones</b></p>	<p>La iniciativa consiste en el estudio de una posible revisión del modelo actual de incentivos fiscales a la industria de la animación y el videojuego, en colaboración con el MINHAP al que correspondería la aprobación final de las medidas:</p> <p><b>1. Estudio del posible establecimiento de un marco fiscal directo competitivo con los países de nuestro entorno</b></p> <p>Creación de un marco fiscal directo. Este incentivo se basaría en la creación de créditos fiscales reembolsables, como instrumento impositivo favorable para la atracción de producciones extranjeras y para impulsar el desarrollo de producciones a nivel nacional. Los créditos fiscales reembolsables permitirían al beneficiario recuperar, anualmente y en metálico, un porcentaje de los gastos incurridos en el ejercicio de su actividad.</p> <p>Con el objetivo de ser competitivos, se propone, que, de estudiarse esta medida, se aplicase un crédito fiscal reembolsable del 18% sobre gastos elegibles.</p> <p><b>2. Estudiar el mantenimiento de la bonificación por actividades exportadoras de productos audiovisuales</b></p> <p>Este incentivo, regulado en el artículo 34 del Real Decreto Legislativo 4/2004, de 5 de marzo, se basa en la bonificación del 99% la parte de cuota íntegra que corresponda a las rentas procedentes de la actividad exportadora de producciones cinematográficas o audiovisuales españolas (IS).</p> <p>Este mecanismo estará vigente hasta el 1 de enero de 2014, siendo considerado como muy positivo desde el sector de la animación. Por tanto, se propone su continuidad en los próximos cinco años.</p> <p>Asimismo, sería beneficioso obtener una modificación del texto explicativo del actual incentivo para lograr una aclaración que permita conocer expresamente su aplicabilidad al sector de los videojuegos.</p> <p><b>3. Estudio de la posible extensión del marco general de desgravaciones fiscales en inversiones en I+D+i al sector de la animación y el videojuego</b></p> <p>Países punteros en el sector de la animación, como es el caso de Francia, tienen establecidos créditos fiscales a la I+D+i, cuyos porcentajes de desgravación van desde el 40% y 35% de los gastos de I+D+i del primer y segundo año del proyecto, hasta el 30% de los mismos a partir del tercer y siguientes años.</p> <p>El desarrollo de los proyectos de estos sectores lleva implícito un volumen muy significativo de gasto ligado a la actividad y procesos relacionados con la I+D+i siendo, este ámbito, uno de los pilares del éxito de las</p>



	<p>producciones.</p> <p>Adicionalmente se estudiará, en colaboración con el Ministerio de Empleo y Seguridad Social, la posible extensión de las bonificaciones a las cuotas de la Seguridad Social para contrataciones de determinado personal del sector de la animación y el videojuego.</p>
<b>Comparativa internacional</b>	<p>Otros países desarrollados están realizando apuestas muy importantes de marco fiscal favorable para atraer este tipo de inversiones como es el caso de Canadá con su Canada "Film Tax Credit Program", el caso de Francia o el anuncio por parte de George Osborne, del gobierno británico, de un ambicioso paquete de desgravación y créditos fiscales para las producciones internacionales de animación y videojuegos, que entró en vigor en abril de 2013.</p>
<b>Instrumento administrativo</b>	<p>Esta iniciativa requeriría la modificación de la Ley 35/2006 de 28 de noviembre del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas, Real Decreto Legislativo 4/2004, de 5 de marzo, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Impuesto sobre Sociedades.</p>
<b>Agentes</b>	<p>Responsable: MINHAP</p> <p>Agentes: SETSI, MECD-ICAA</p>
<b>Colectivos afectados</b>	<p>Empresas del sector de la animación y el videojuego.</p>
<b>Líneas de actuación ADE</b>	<p>Desarrollo de empresas</p>
<b>Calendario</b>	<p>1<sup>er</sup> semestre 2014.</p>

## 6.2.2 Incentivos fiscales a los inversores informales privados

<b>Objetivo</b>	<p>Incentivar la inversión en proyectos emprendedores del sector de la economía digital por parte de inversores informales privados, o <i>business angels</i>, mediante la creación de ventajas fiscales.</p>
<b>Motivación</b>	<p>Los inversores informales privados constituyen un instrumento de financiación que cubre las necesidades de los proyectos emprendedores en sus primeras fases de desarrollo. Esta financiación es especialmente relevante por cubrir no sólo unas necesidades de inversión en un momento concreto, sino también porque aportan conocimientos y contactos.</p> <p>Sin embargo, a diferencia del capital-riesgo, las inversiones que realizan los inversores informales privados no gozan de ningún tratamiento fiscal específico, asimilándose su tributación a la de cualquier inversión mobiliaria. Por ello se propone la creación de un marco fiscal favorable para los inversores informales privados que impulse el desarrollo de esta figura y con ello el surgimiento de nuevas empresas.</p>
<b>Acciones</b>	<p>La medida propuesta incluye los siguientes incentivos fiscales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Incentivos fiscales a la inversión</b> en empresas de nueva o reciente creación: deducción de un porcentaje de la inversión realizada en proyectos emprendedores, con requisitos mínimos de tenencia de las participaciones.</li> <li>• <b>Incentivos fiscales a las plusvalías</b> obtenidas por transmisión de acciones o participaciones en empresas de nueva o reciente creación, siempre que se reinviertan en otros proyectos emprendedores.</li> </ul>

	La SETSI participará en la modificación de las normas tributarias que requiera la aprobación de estos incentivos fiscales, que se recogerán en la Ley de Emprendedores.
<b>Comparativa internacional</b>	El Reino Unido ha puesto en marcha dos incentivos fiscales: <a href="#">EIS (Enterprise Investment Scheme)</a> y <a href="#">SEIS (Seed Enterprise Investment Scheme)</a> . Estas iniciativas permiten a los inversores privados la deducción en el IRPF de hasta el 50% sobre las cantidades invertidas en proyectos emprendedores.
<b>Instrumento administrativo</b>	Se propone la incorporación de esta iniciativa en la Ley de Emprendedores, mediante modificación del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas.
<b>Agentes</b>	Responsable: Oficina Económica del Presidente del Gobierno Agentes: SETSI, MINHAP
<b>Colectivos afectados</b>	Inversores informales privados y proyectos emprendedores.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Desarrollo de empresas
<b>Calendario</b>	3 <sup>er</sup> trimestre 2013 (la Ley de Emprendedores incluirá esta medida).

### 6.2.3 Impulso de la microfinanciación colectiva

<b>Objetivo</b>	Incentivar la microfinanciación colectiva (también conocida como <i>crowdfunding</i> ) por su carácter de herramienta financiera innovadora que facilita la formalización de las inversiones, y por su gran utilidad para el impulso de la cultura y la creación de proyectos emprendedores del sector de la economía digital.
<b>Motivación</b>	La microfinanciación colectiva se está convirtiendo en una de las vías de financiación de proyectos culturales y emprendedores de gran relevancia; sin embargo, uno de los principales frenos al desarrollo de la microfinanciación colectiva es la inseguridad jurídica existente.
<b>Acciones</b>	Se realizará un <b>estudio sobre la situación actual de la microfinanciación colectiva en España y los aspectos críticos que hace falta poner en marcha</b> para dar un impulso profundo a su desarrollo. El estudio contendrá: <ul style="list-style-type: none"> <li>• El panorama internacional de desarrollo de la microfinanciación colectiva para una selección de países especialmente activos.</li> <li>• El panorama nacional de desarrollo de la microfinanciación colectiva.</li> <li>• Análisis de las carencias respecto a modelos internacionales.</li> <li>• Propuesta de iniciativas concretas de impulso de la microfinanciación colectiva (propuestas de desarrollo normativo y fiscal y otras propuestas de impulso).</li> </ul> <p>El estudio se realizará teniendo en consideración las principales plataformas de microfinanciación colectiva, y se contrastará con la Oficina Económica del Presidente del Gobierno.</p>
<b>Comparativa internacional</b>	EE UU aprobó en 2012, a través del Jobs Act, un marco regulatorio por el que se admite la inversión en empresas a través de microfinanciación colectiva (actualmente se encuentra en proceso de desarrollo normativo). Además, el Reino Unido está trabajando en una modificación del marco regulatorio para la microfinanciación colectiva, al objeto de hacerlo más adaptado a las necesidades de las empresas.

<b>Instrumento administrativo</b>	Contratación pública.
<b>Agentes</b>	Responsable: SETSI Agentes: Oficina Económica del Presidente del Gobierno, MINHAP, CNMV, Tesoro, Dirección General de Política Económica, MINECO
<b>Colectivos afectados</b>	Esta medida impactará en las plataformas de microfinanciación colectiva, así como en los pequeños inversores y los proyectos en búsqueda de financiación.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Desarrollo de empresas
<b>Calendario</b>	2º semestre 2013.

#### 6.2.4 Atracción de inversión en empresas de economía digital

<b>Objetivo</b>	Incrementar la inversión en empresas de economía digital, orientando los fondos nacionales a empresas del sector, así como atrayendo inversión de fondos extranjeros.
<b>Motivación</b>	El crecimiento del sector de contenidos digitales y la economía digital en su conjunto requieren de un sistema de financiación completo, que cubra todas las necesidades de inversión por las que pasan las empresas del sector. Para ello se requiere hacer aflorar proyectos de gran potencial, y atraer inversión hacia los mismos.  Actualmente existen multitud de iniciativas públicas y privadas dispersas que ponen en contacto emprendedores con inversores, pero es precisamente esta gran dispersión la que dificulta atraer la atención de grandes fondos, que no disponen de un escaparate único en el que se presentan los mejores proyectos.
<b>Acciones</b>	La medida consiste en la <b>coordinación de las principales iniciativas</b> de encuentros entre emprendedores e inversores y <b>la organización de un gran evento</b> en el que se presenten los mejores proyectos a nivel nacional (los mejores de cada una de las iniciativas) a inversores nacionales y extranjeros de relevancia.  El evento se realizará en el marco de <a href="#">FICOD</a> , donde se habilitarán actividades y espacios para propiciar el contacto entre emprendedores e inversores. Adicionalmente, se estudiará la posibilidad de aprovechar el Barcelona MWC para ampliar esta iniciativa, aprovechando la gran afluencia de inversores a este congreso.  La iniciativa requerirá analizar las necesidades de financiación de los proyectos, de forma que se organicen por rondas de financiación y sectores, y posteriormente atraer a los inversores que puedan cubrir esas necesidades (por inversión requerida o especialización sectorial).
<b>Comparativa internacional</b>	N/A
<b>Instrumento administrativo</b>	Convenios con entidades organizadoras de encuentros entre emprendedores e inversores y contratación pública.
<b>Agentes</b>	Responsable: Red.es Agentes: SETSI
<b>Colectivos</b>	Fondos de inversión e inversores nacionales y extranjeros, proyectos

<b>afectados</b>	emprendedores y entidades organizadoras de encuentros entre emprendedores e inversores.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Desarrollo de empresas
<b>Calendario</b>	4º trimestre 2013 - 2014

### 6.2.5 Programa de fomento de la demanda de contenidos digitales para conexiones de alta velocidad

<b>Objetivo</b>	Impulsar la demanda de contenidos digitales y el acceso a redes ultrarrápidas.
<b>Motivación</b>	<p>El consumo de contenidos digitales requiere cada vez más de redes ultrarrápidas para su disfrute. Año tras año la oferta de contenidos audiovisuales en alta definición y los servicios de difusión de contenidos en tiempo real (<i>streaming</i>) se va incrementando. Concretamente, los servicios de música en <i>streaming</i> han pasado de no existir en 2008 a liderar los ingresos en 2011<sup>7</sup>; y se espera un importante crecimiento en los próximos años de los nuevos modelos de negocio de distribución de contenidos (<i>wireless</i> y online)<sup>8</sup>. Por otro lado, los usuarios disponen en sus hogares de pantallas con conexión de banda ancha que facilitan enormemente el acceso a servicios de acceso a contenidos digitales. A su vez, las plataformas de contenidos digitales van añadiendo funcionalidades adicionales, como la búsqueda de recomendaciones o la compartición en redes sociales, que requieren de mayor ancho de banda. Para todo ello, los usuarios requieren disponer de conexión de banda ancha de alta velocidad.</p> <p>Además, la Agenda Digital para España contiene, como uno de los principales objetivos estratégicos, el despliegue de redes ultrarrápidas, entre cuyas líneas de actuación se especifica el "desarrollo de medidas de fomento de la demanda que se coordinen con el resto de medidas de la Agenda". Puesto que los contenidos digitales constituyen la principal fuente de uso de banda ancha entre los ciudadanos, se requiere la puesta en marcha de una actuación que combine el objetivo de despliegue de redes ultrarrápidas con el de desarrollo de la industria de contenidos digitales.</p>
<b>Acciones</b>	<p>La iniciativa podrá consistir en el desarrollo de <b>incentivos para el consumo de contenidos digitales, bajo la condición de contratar servicios de banda ancha ultrarrápida</b> (4G para acceso móvil, +100Mbps para acceso fijo).</p> <p>La iniciativa se pondrá en marcha en colaboración con operadores de banda ancha ultrarrápida, así como con proveedores de contenidos digitales legales.</p>
<b>Comparativa internacional</b>	N/A
<b>Instrumento administrativo</b>	Convocatoria de adhesión a operadores de banda ancha ultrarrápida (móvil y fija) y a proveedores de contenidos digitales (plataformas de distribución online).

<sup>7</sup> [Informe de la Industria de los Contenidos Digitales 2012. AMETIC.](#)

<sup>8</sup> [Informe de la Industria de los Contenidos Digitales 2012. AMETIC.](#)

<b>Agentes</b>	Responsable: Red.es Agentes: SETSI
<b>Colectivos afectados</b>	Ciudadanos, operadores de banda ancha ultrarrápida (fija y móvil) y proveedores de contenidos digitales (plataformas de distribución online).
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Desarrollo de empresas Impulso del despliegue de redes ultrarrápidas – desarrollo de medidas de fomento de la demanda
<b>Calendario</b>	2014-2015

## 6.2.6 Ayudas públicas al sector de los videojuegos

<b>Objetivo</b>	Incrementar la producción innovadora de videojuegos, atraer inversión de productores internacionales y favorecer la excelencia en el sector.
<b>Motivación</b>	<p>La cifra de negocio de los videojuegos en España podría alcanzar los 1.600 millones de euros para 2015, su volumen de facturación es superior al de la industria del cine y la música juntas, y el 40% de los hogares españoles con un menor de edad posee una consola. Teniendo en cuenta estas cifras, así como la inexistencia de ayudas específicas al apoyo y fomento de la industria de los videojuegos, se plantea la posibilidad de desarrollar una línea de ayudas que fomente la estabilidad y crecimiento interno del sector, así como la atracción de empresas y talento extranjero.</p> <p>Adicionalmente, el desarrollo de la industria de los videojuegos permitirá el crecimiento exponencial de un sector con alto desarrollo en I+D+i, la aplicación de nuevas tecnologías, la creación de puestos de trabajo, la atracción de empresas extranjeras y el incentivo de una industria con alto potencial de crecimiento.</p>
<b>Acciones</b>	<p>Se propone la puesta en marcha de una línea de préstamos con interés bonificado para la producción de videojuegos.</p> <p>Las ayudas se pondrán a disposición de aquellos proyectos que presenten un determinado nivel de innovación en el desarrollo del proyecto y se tendrá en consideración, de cara a la valoración, la solidez técnico-productiva, el interés cultural, el retorno económico, entre otros.</p> <p>Esta línea de ayudas se encuadra en el marco operativo del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación (2013 – 2016), en líneas 6.3.1. Subprograma estatal de I+D+i empresarial, y 6.4.7. Reto en economía y sociedad digital.</p>
<b>Comparativa internacional</b>	N/A
<b>Instrumento administrativo</b>	Convocatoria de ayudas.
<b>Agentes</b>	Responsable: SETSI Agentes: MINECO
<b>Colectivos afectados</b>	Productores de videojuegos
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Desarrollo de empresas

<b>Calendario</b>	2014-2015
-------------------	-----------

## 6.3 Iniciativas de Industria

### Contexto y oportunidad

La economía digital en España está creciendo de manera superior al resto de industrias, pero se encuentra aún en un estado embrionario con respecto a las industrias tradicionales. Esta situación, lejos de ser un obstáculo, ofrece grandes oportunidades de desarrollo. El impulso a iniciativas de cooperación y de interrelación de las empresas permitirá que el sector se consolide y desarrolle de forma sostenible.

### Objetivos

Con la puesta en marcha de iniciativas de industria se pretende hacer crecer el sector de la economía digital español, así como fomentar la interrelación entre las empresas. Se trata en todo caso de medidas que, sin impactar directamente en presupuestos públicos ni en la optimización del talento, redundan en grandes ventajas para el sector en su conjunto.

#### 6.3.1 Polos tecnológicos

<b>Objetivo</b>	Favorecer la generación de polos tecnológicos que propicien la cooperación e interrelación de los agentes de la economía digital.
<b>Motivación</b>	La concentración de empresas de un sector en un área geográfica concreta favorece su interrelación y el desarrollo sostenido del sector. Sin embargo, actualmente los agentes de la economía digital se encuentran dispersos geográficamente y las colaboraciones entre ellos son esporádicas.
<b>Acciones</b>	<p>Se apoyará la creación de polos tecnológicos en los que participe el conjunto de agentes necesarios para que se generen ecosistemas sostenibles: universidades, incubadoras/aceleradoras, proyectos emprendedores, empresas consolidadas, centros de innovación, inversores.</p> <p>Se seleccionará una primera ubicación, a ser posible en una ciudad que se sitúe en una región convergencia a efectos de poder utilizar fondos FEDER de la UE para desarrollar un primer proyecto piloto.</p> <p>Una vez probado su éxito, se lanzarán nuevos polos tecnológicos, para los cuales se estudiarán diversas fórmulas de apoyo (subvenciones, incentivos fiscales, etc.)</p> <p>Los aspectos que se tendrán en cuenta de cara a la creación de polos tecnológicos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La limitación en número de los mismos, de forma que no se dispersen los esfuerzos y se generen polos de gran impacto.</li> <li>• La atracción de inversión extranjera directa en forma de fondos y de empresas punteras.</li> <li>• La búsqueda de los impulsos que hagan nacer de forma espontánea la concentración sectorial, de forma que su desarrollo sea sostenible y no dependa permanentemente de apoyo público.</li> </ul>
<b>Comparativa internacional</b>	Esta medida busca impulsar la creación en España de polos similares al <a href="#">Tech City de Londres</a> : gran <i>hub</i> del sector de TI al este de Londres, que ha atraído las sedes de grandes corporaciones y ha impulsado la creación de gran número de nuevas empresas. Además del ecosistema favorable, el

	Reino Unido ofrece ayudas públicas en forma de ventajas fiscales. En la actualidad, Tech City alberga más de 200 empresas de la economía digital, entre las que se encuentran Google, Amazon o Facebook (en 2008 contaba con 15), y se han conseguido atraer 37 empresas internacionales de capital riesgo.
<b>Instrumento administrativo</b>	Convenios entre Administraciones Públicas y contratación pública.
<b>Agentes</b>	Responsable: SETSI y Red.es Agentes: EELL, Invest in Spain
<b>Colectivos afectados</b>	Universidades, incubadoras/aceleradoras, proyectos emprendedores, empresas consolidadas, centros de innovación, inversores.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Desarrollo de empresas
<b>Calendario</b>	2014-2015

### 6.3.2 Certificación de proyectos I+D+i de empresas de la economía digital

<b>Objetivo</b>	Simplificar el proceso de solicitud de deducción fiscal por I+D+i para las empresas de los sectores TIC.
<b>Motivación</b>	<p>Son muchas las empresas, sobre todo las más pequeñas, que desisten de aplicar los incentivos fiscales existentes para actividades de I+D+i por la dificultad del propio proceso de solicitud.</p> <p>Corresponde al MINECO la competencia de emitir informes motivados de cara a la deducción fiscal por actividades de I+D+i. para lo cual evalúa la información presentada por las empresas: informe de justificación del proyecto y, en determinadas ocasiones, acreditación de una empresa certificadora.</p> <p>En el caso de los proyectos beneficiarios de ayudas del CDTI, gracias al RD 2/2007, de 12 de enero, se concede al CDTI la competencia de emitir informes ex-ante de aquellos proyectos financiados por ellos mismos, lo que permite una simplificación significativa de la tramitación del informe motivado.</p> <p>Sin embargo, esta simplificación no es aplicable a día de hoy para la SETSI; los proyectos que ya han sido evaluados y aprobados como proyectos de I+D+i por la SETSI (a través de las órdenes de ayudas que publica anualmente), tienen que volver a ser justificados de nuevo ante el MINECO para poder solicitar las referidas deducciones de I+D+i.</p> <p>Simplificar el proceso de deducción fiscal de I+D+i en el ámbito de los proyectos gestionados por la SETSI permitirá avanzar hacia una Administración más cohesionada y eficiente, así como ahorrar trámites burocráticos a las empresas.</p>
<b>Acciones</b>	<p>La iniciativa consiste en <b>otorgar a la SETSI competencia para emitir informes motivados de actividades de I+D+i</b>, cuando se trate de proyectos que previamente hayan sido financiados a través de cualquiera de las líneas de apoyo financiero a proyectos empresariales de I+D+i que ella misma gestiona.</p> <p>Se tendrán en cuenta todas las consideraciones prácticas necesarias para poder llevar a cabo dicha competencia. En concreto, será necesario separar</p>

	<p>las actividades de I+D respecto de las actividades de innovación dentro de los proyectos, ya que dichas actividades tienen una deducción fiscal diferente. Adicionalmente, se llevarán a cabo las modificaciones necesarias en la plataforma de gestión y tramitación de solicitudes de ayudas, para permitir que el informe ex-ante forme parte del expediente de ayuda y pueda ser recibido por la empresa de forma ágil y sencilla.</p> <p>Se contará con la experiencia y el caso de uso del CDTI para desarrollar un sistema ágil y sencillo dentro de la plataforma de gestión.</p>
<b>Comparativa internacional</b>	N/A
<b>Instrumento administrativo</b>	<p>Esta iniciativa requerirá la modificación del Real Decreto 1432/2003, de 21 de noviembre, por el que se regula la emisión de informes motivados relativos al cumplimiento de requisitos científicos y tecnológicos, a efectos de la aplicación e interpretación de deducciones fiscales por actividades de investigación y desarrollo e innovación tecnológica.</p> <p>Adicionalmente, se deberá modificar el R.D. de estructura (si fuera necesario) para señalar la unidad orgánica.</p>
<b>Agentes</b>	<p>Responsable: SETSI</p> <p>Agentes: MINECO, MINHAP</p>
<b>Colectivos afectados</b>	Empresas de los sectores TIC.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Actuaciones específicas de I+D+i
<b>Calendario</b>	1 <sup>er</sup> semestre 2014.

### 6.3.3 Medición de evolución de la industria de contenidos digitales

<b>Objetivo</b>	Facilitar la disposición de estudios y estadísticas del sector de contenidos digitales.
<b>Motivación</b>	<p>Actualmente los datos que facilita el Instituto Nacional de Estadística (INE) no permiten realizar análisis del sector de contenidos digitales, puesto que la codificación sectorial actual no hace distinción de los contenidos digitales de forma inequívoca.</p> <p>Por otro lado, anualmente se elaboran diversos informes que analizan la evolución de la industria de contenidos digitales, con enfoques diferentes. En esta línea, se encuentran el Informe anual de los contenidos digitales en España del ONTSI, el Informe de la Industria de los Contenidos Digitales de AMETIC, y otros informes sectoriales. La variedad de los datos mostrados, así como del ámbito de cada uno de ellos, impiden tener una imagen única y estandarizada de la información. Por ello, se precisa un consenso en cuanto a los indicadores a medir y la forma de hacerlo.</p> <p>Por último, para promover el consumo de la oferta legal de contenidos digitales, se hace preciso dar a conocer la oferta existente, de modo que se muestre a los potenciales consumidores lo amplia, variada y accesible que es la oferta legal en España.</p>
<b>Acciones</b>	<p>Se proponen tres actuaciones tendentes a facilitar la medición de la evolución de la industria de contenidos digitales:</p> <p><b>1. Modificación CNAEs</b></p>



	<p>La iniciativa consiste en concretar los códigos de Clasificación Nacional de Actividades Económicas (CNAE) para las empresas del sector de contenidos digitales. Ello requerirá una colaboración con el INE en la identificación del sector de los contenidos digitales y los subsectores que lo componen, de cara a realizar una revisión de los códigos y lanzar una nueva versión en caso necesario.</p> <p><b>2. Indicadores del sector de contenidos digitales</b></p> <p>Se propone trabajar en alcanzar un consenso en la forma de medir la evolución de la industria de contenidos digitales a través del Foro de Contenidos Digitales, liderado por Red.es, en el que están representados el ONTSI, la SETSI, las asociaciones sectoriales y las asociaciones transversales.</p> <p>Se trabajará en alcanzar un consenso en cuanto a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicadores de medición de la evolución de la industria.</li> <li>• Subsectores a incluir en el estudio.</li> <li>• Metodología de análisis.</li> <li>• Alcance del análisis.</li> </ul> <p><b>3. Estudio oferta legal de contenidos digitales en España</b></p> <p>Se elaborará un estudio, por parte del ONTSI, que incluirá la oferta legal de contenidos digitales en España, ampliado a países de nuestro entorno. El estudio profundizará en los modelos de gestión y de negocio más exitosos, con referencias a los precios y al marco regulador.</p> <p>Para la elaboración del estudio se contará con las asociaciones sectoriales y horizontales de contenidos digitales, de modo que se acuerden los límites concretos del análisis, la metodología y los plazos de elaboración del informe.</p>
<b>Comparativa internacional</b>	N/A
<b>Instrumento administrativo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Modificación CNAEs:</b> aprobación de una nueva versión del listado de códigos CNAE.</li> <li>2. <b>Indicadores del sector de contenidos digitales:</b> Foro de Contenidos Digitales.</li> <li>3. <b>Estudio oferta legal de contenidos digitales:</b> contratación pública.</li> </ol>
<b>Agentes</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Modificación CNAEs:</b> responsable: INE; agentes: SETSI, ONTSI</li> <li>2. <b>Indicadores del sector de contenidos digitales:</b> responsable: ONTSI; agentes: Red.es, SETSI</li> <li>3. <b>Estudio oferta legal de contenidos digitales:</b> responsable: ONTSI; agentes: Red.es, SETSI.</li> </ol>
<b>Colectivos afectados</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Modificación CNAEs:</b> conjunto del sector de contenidos digitales.</li> <li>2. <b>Indicadores del sector de contenidos digitales:</b> conjunto del sector de contenidos digitales.</li> <li>3. <b>Estudio oferta legal de contenidos digitales:</b> conjunto del sector de contenidos digitales.</li> </ol>
<b>Líneas de actuación ADE</b>	<p>Concreción CNAEs</p> <p>Elaboración conjunto de indicadores</p> <p>Desarrollo de empresas – Acciones de difusión de la creciente oferta legal.</p>

<b>Calendario</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Modificación CNAEs:</b> ya en marcha.</li> <li>2. <b>Indicadores del sector de contenidos digitales:</b> 2º semestre 2013.</li> <li>3. <b>Estudio oferta legal de contenidos digitales:</b> 2013-2014.</li> </ol>
-------------------	--

### 6.3.4 FICOD

<b>Objetivo</b>	A través de FICOD se busca dar a conocer la industria de contenidos digitales española, ofrecer un espacio de mercado en el que presentar productos y servicios del hipersector de contenidos digitales, y facilitar la inversión en proyectos emprendedores.
<b>Motivación</b>	FICOD cumplió en el año 2011 su quinta edición y, tras un periodo de reflexión, se relanzará la sexta edición a principios de 2014, de acuerdo a una nueva estrategia, y con una marcada vocación internacional.
<b>Acciones</b>	<p>Se pondrá en marcha un <b>nuevo FICOD</b>, con cuatro ámbitos de actuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• FICOD <b>Mercado</b>, donde se relacionará la oferta española de productos y servicios de la economía digital con la demanda nacional e internacional.</li> <li>• FICOD <b>Financiación</b>, donde se presentarán los mejores proyectos emprendedores españoles a inversores nacionales e internacionales (ver iniciativa <a href="#">Atracción de inversión en empresas de economía digital</a>).</li> <li>• FICOD <b>Formación</b>, donde se promoverá la formación orientada a la economía digital.</li> <li>• FICOD <b>Congreso</b>, donde a través de ponencias, seminarios, mesas redondas, etc. se promoverá el debate, se darán a conocer las tendencias y se generará inspiración.</li> </ul> <p>Según la estrategia definida, FICOD no será únicamente un evento de referencia anual, sino que incorporará además otras actuaciones que permitan encontrar sinergias con eventos ya consolidados del sector e iniciativas de apoyo a emprendedores. De esta forma, FICOD apoyará determinadas iniciativas de relevancia que permitirán no sólo dar continuidad al evento, sino retorno y contenido para el mismo.</p> <p>Se hará especial hincapié en que el evento comience a tener resultados en términos de negocio para la economía digital, en cualquiera de las actividades de su cadena de valor (creación, distribución, consumo, etc.)</p> <p>La iniciativa se pondrá en marcha en colaboración con las principales asociaciones sectoriales, a través de los correspondientes convenios.</p>
<b>Comparativa internacional</b>	En el sector de tecnología se celebran anualmente multitud de ferias, congresos, etc. a nivel internacional, que generan un gran negocio y permiten poner en contacto oferta y demanda. En este sentido, son muy reconocidos el <a href="#">SXSW de Austin</a> (especializado en música, cine e interactividad), la Barcelona MWC (especializado en movilidad), el <a href="#">Gamescom de Colonia</a> (especializado en videojuegos), entre muchas otras.
<b>Instrumento administrativo</b>	Contratación pública.
<b>Agentes</b>	<p><u>Responsable:</u> Red.es</p> <p><u>Agentes:</u> SETSI, ICEX.</p>

<b>Colectivos afectados</b>	Esta iniciativa afecta al conjunto del ecosistema de contenidos digitales: oferta y demanda de contenidos digitales; proyectos emprendedores e inversores; centros de formación y estudiantes; agentes privados de impulso del emprendimiento; empresas de la economía digital.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Desarrollo de empresas – Foros sectoriales y Sector audiovisual Desarrollo de empresas – Acciones de difusión Desarrollo de empresas – Aprovechar el potencial del sector audiovisual y del espectáculo en vivo
<b>Calendario</b>	Ya en marcha; se celebrará el congreso el 1 <sup>er</sup> semestre 2014; hasta ese momento se van desarrollando acciones puntuales con terceros.

### 6.3.5 Modelos transaccionales digitales

<b>Objetivo</b>	Implementar el dinero electrónico en los modelos transaccionales digitales en entornos de multicanalidad.
<b>Motivación</b>	<p>El desarrollo de la tecnología informática y de las telecomunicaciones ha dado lugar a un mundo digital en el que el dinero electrónico se sitúa como un pilar fundamental para el desarrollo de los instrumentos monetarios de intercambio. Los pagos ya no se realizan tan sólo en entornos presenciales, sino que cada vez son más los canales y medios que requieren de servicios financieros para culminar una compra: terminales móviles, tabletas, SmartTVs, consolas de videojuegos, relojes, etc.</p> <p>Es en este contexto donde los modelos de pago y transacción digital, como instrumento de movilización del dinero electrónico, podrían tener un papel determinante a la hora de facilitar la compra de bienes y servicios o la realización de transferencias de dinero entre particulares a través de los citados canales. Así, es preciso considerar los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las transacciones online en el mundo alcanzarán los 600 mil millones de dólares en 2013<sup>9</sup>, lo cual se presenta como un segmento económico de gran atractivo.</li> <li>• Actualmente están operando empresas europeas de intermediación de microtransacciones, que podrían posicionarse favorablemente en este mercado a nivel internacional.</li> <li>• Existe un riesgo de entrada en este mercado de grandes agentes internacionales que, aprovechando su elevada cuota de mercado en la prestación de servicios tecnológicos, podrían tener fácil acceso al mercado de pagos digitales. Para ilustrar lo anterior, encontramos la iniciativa Google Wallet, que permite al usuario abonar dinero en una cuenta prepago (Google Prepaid Card) o asociar su cuenta Google<sup>10</sup> a una tarjeta de crédito para realizar pagos. Iniciativas como esta presentan un riesgo potencial para el mercado europeo, puesto que podrían llegar a extraer una gran porción de la renta del sistema financiero hacia países fuera de Europa. El riesgo está siendo detectado por grandes grupos financieros, como Deutsche Bank, quien advierte en un estudio que Google, Apple, Amazon y</li> </ul>

<sup>9</sup> ["Total Mobile Payments to Grow Nearly Ten Fold by 2013". Juniper Research](#)

<sup>10</sup> Existen más de 420 millones de cuentas Gmail activas en todo el mundo. Por ahora este servicio asociado a la cuenta de Google sólo está disponible en EE UU.

	<p>PayPal podrían arrebatar a la banca tradicional parte de su negocio en un plazo de tres a cinco años, introduciéndose primero en el mercado de transferencias comerciales y posteriormente en el de préstamos y depósitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Agenda Digital para España, aprobada el 15 de febrero de 2013 por el Consejo de Ministros, recoge como objetivos específicos el fomento del comercio electrónico y de los contenidos digitales. Estos dos sectores realizan un uso intensivo de pagos digitales, por lo que el auge de los medios de pago online facilitaría su desarrollo y crecimiento.</li> </ul>
<p><b>Acciones</b></p>	<p>La iniciativa consiste en el estudio de la posible constitución de al menos una <b>gran plataforma multidispositivo para el entorno de pagos digitales, vinculada a la identidad digital del usuario.</b></p> <p>Se trataría de una plataforma tecnológica para la intermediación financiera entre proveedores de productos y servicios (bancos, operadoras móviles, comercios, emisores de medios de pago, Gobierno, nuevos actores), y consumidores, estableciendo como principios básicos la seguridad, transparencia, sencillez y control por todas las partes implicadas en el proceso.</p> <p>Las funcionalidades básicas de la plataforma serían las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La realización de las transacciones de las distintas de las operaciones que se contemplen en la misma.</li> <li>• La conciliación con los diversos participantes</li> <li>• La liquidación periódica de las operaciones.</li> </ul> <p>Dicha plataforma debería cumplir todos los requisitos normativos y de seguridad establecidos para las transacciones de pago, tanto a nivel nacional (Banco de España) como Internacional (SEPA, PCI y similares).</p> <p>Para que esta iniciativa tenga éxito y repercusión, debería ser impulsada y gestionada por una entidad neutral en el ámbito de los medios de pago, que actuase como proveedor tecnológico de la plataforma, y que se integrase adecuadamente con los agentes de intermediación existentes. La plataforma propuesta, por tanto, pretendería ser un estándar para todos los actores que quieran integrarse en ella, independientemente de que sean clientes de una u otra operadora de telefonía o entidad bancaria.</p> <p>Para asegurar la interoperabilidad, los proveedores de servicios que requieran pagos electrónicos deberían estar integrados en la plataforma de pagos multicanal, para ofrecer al usuario una cobertura máxima del servicio, vinculado al usuario a través de su identidad digital.</p> <p>De esta forma, se crearía un ecosistema de servicios en el que la entrada de saldo se podría realizar por los métodos tradicionales de pago (efectivo, tarjeta, transferencia) y por otros métodos telemáticos (saldo móvil de operador, DNI electrónico, tarjetas de identificación de comunidades masivas de usuarios, etc.) Estos medios de pago facilitarían, entre otros, el envío de dinero entre personas (P2P), las remesas internacionales, el pago en comercios, la ejecución de transferencias, la recarga de saldo móvil, etc.</p> <p>En resumen, esta plataforma permitiría que los agentes europeos transversales pudieran competir en el mercado de pagos digitales en las mismas condiciones que agentes internacionales que disponen de una elevada cuota de mercado de servicios tecnológicos.</p> <p>Entre los posibles elementos necesarios para poner en marcha este modelo</p>

	<p>de transacciones digitales, se identifican los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Garantizar los mecanismos tecnológicos y regulatorios que permitan que la identidad digital de un individuo sea válida en términos de identificación para realizar transacciones financieras seguras.</li> <li>2. Valorar la creación de una regulación específica para las Plataformas de Pagos Digitales que exija a dichas Plataformas: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ser Entidad de Dinero electrónico según la Ley 21/2011</li> <li>b. Ser Entidad de Pago acorde con la Ley 16/2009</li> <li>c. Ser auditada: certificación por parte de alguna de las grandes firmas de auditoría, que garantice que la gestión de protocolos antifraude, procesos transaccionales, etc. de la plataforma son los adecuados.</li> </ol> </li> <li>3. Conseguir la aceptación del nuevo modelo de pago por parte de los agentes involucrados.</li> <li>4. Promover la sensibilización social.</li> </ol>
<b>Comparativa internacional</b>	<p>Reino Unido: proyecto Oscar. En septiembre de 2012 la Comisión Europea autorizó una alianza estratégica entre tres de los cuatro operadores británicos con el objetivo de promover el desarrollo del comercio a través del móvil. Los servicios que podrán ofrecer son servicios transaccionales de pagos móviles, servicios de marketing móvil y servicios de análisis de datos asociados.</p> <p>EU: Green Paper. La Comisión Europea se encuentra en revisión del panorama de los pagos móviles, habiendo realizado una consulta al respecto.</p> <p>Japón: distintas iniciativas se han llevado a cabo gracias a la buena interacción entre operadores y entidades financieras, en muchos casos licenciándose unos u otros para realizar los servicios complementarios. La regulación se ha ido adaptando según las necesidades del mercado, con múltiples legislaciones para cada ámbito de acción (seguridad, distribución, servicios, ...)</p> <p>EE UU: bajo el proyecto ISIS se han unido los operadores de telefonía para sacar adelante el desarrollo del mercado de pagos móviles. La compleja regulación nacional y estatal está complicando el despegue. Por otro lado, Google acaba de lanzar su servicio de pagos y transferencias entre particulares vinculado a Google Wallet e independiente del dispositivo. Con este servicio, Google se convierte en depositario de fondos de particulares, al margen del sistema bancario.</p>
<b>Instrumento administrativo</b>	Modificación normativa: Ley 21/2011, de 26 de julio, de dinero electrónico y Real Decreto 778/2012 de régimen jurídico de las entidades de dinero electrónico.
<b>Agentes</b>	<p><u>Responsable:</u> SETSI</p> <p><u>Agentes:</u> Red.es; MINECO; MINHAP; Banco de España</p>
<b>Colectivos afectados</b>	Esta medida impactará en la población en general al posibilitar introducir el dinero electrónico en entornos no cubiertos por los medios de pago financieros; asimismo, impactará en comercios, en productores y distribuidores de contenidos digitales, en los operadores de telecomunicaciones, en las entidades bancarias y en las administraciones públicas.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Desarrollo de empresas
<b>Calendario</b>	2014-2015

## 7 Iniciativas de Adaptación del régimen de derechos de autor

### 7.1.1 Anteproyecto de Ley de Modificación de la Ley de Propiedad Intelectual

<b>Objetivo</b>	Adaptar la legislación vigente en materia de propiedad intelectual, con el fin de potenciar la creación de contenidos digitales.
<b>Motivación</b>	La vigente Ley de Propiedad Intelectual, aprobada mediante Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, ha sido un instrumento esencial para la protección de los derechos de autor, pero resulta cuestionable su capacidad para adaptarse satisfactoriamente a los cambios sociales, económicos y tecnológicos que se han venido produciendo en los últimos años.
<b>Acciones</b>	<p>La iniciativa consiste en la <b>modificación del Texto Refundido de la Ley de propiedad intelectual</b>, aprobado por Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, y de la Ley 1/2000, de 7 de enero, de enjuiciamiento civil.</p> <p>Las medidas que recoge el Anteproyecto se agrupan en tres bloques:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Límite de copia privada a los derechos de propiedad intelectual y límite de la ilustración en la enseñanza.</li> <li>• Medidas para asegurar una mayor transparencia y una mejor eficacia de la gestión llevada a cabo por las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual.</li> <li>• Eficacia de los mecanismos para la protección de los derechos de propiedad intelectual frente a las vulneraciones que puedan sufrir en el entorno digital en línea.</li> </ul>
<b>Comparativa internacional</b>	La propia Unión Europea está realizando tareas de armonización de los derechos de propiedad intelectual en los distintos estados miembros.
<b>Instrumento administrativo</b>	Aprobación de modificaciones a la Ley de Propiedad Intelectual.
<b>Agentes</b>	Responsable: MECD Agentes: SETSI
<b>Colectivos afectados</b>	Productores de contenidos digitales.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Adaptación del régimen de derechos de autor – revisión y adaptación de la legislación vigente
<b>Calendario</b>	El anteproyecto fue elevado al Consejo de Ministros el 22 de marzo de 2013.

### 7.1.2 Protección de la propiedad intelectual en el entorno digital

<b>Objetivo</b>	Evitar la explotación no autorizada de contenidos audiovisuales, el acceso a los mismos y su utilización como reclamo para ofertar servicios ajenos.
<b>Motivación</b>	En el entorno digital, la facilidad con la que los contenidos viajan por la red y la multitud de formas en las que pueden ofrecerse a los usuarios, ha favorecido la aparición de servicios que, aprovechando las lagunas de la legislación, los ofrecen de forma gratuita y sin autorización de los propietarios, lucrándose principalmente a través de los ingresos publicitarios e impidiendo la normal explotación de dichos contenidos audiovisuales en

	servicios legítimos.
<b>Acciones</b>	<p>Se proponen dos acciones que se basan en la premisa de que existe una oferta de contenidos no autorizada a través de las llamadas páginas de enlaces, que constituyen reclamos para conseguir tráfico en la red y de esta forma obtener ingresos publicitarios. Las acciones van encaminadas a suprimir el acceso a esos ingresos.</p> <p><b>1. Observatorio oferta no autorizada</b></p> <p>Inclusión en el informe anual sobre los contenidos digitales de un observatorio sobre la oferta no autorizada en la red, en el que se identifiquen las compañías que se anuncian o cuyos servicios son utilizados (directa o indirectamente) para facilitar el acceso a contenidos audiovisuales no autorizados.</p> <p><b>2. Autocontrol</b></p> <p>Promoción y tutela del autocontrol en los siguientes ámbitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La publicidad digital: se ofrecerá información a los agentes (anunciantes, agencias, prestadores de servicios de publicidad y centrales de medios), con el fin de evitar que llegue inversión publicitaria a webs de contenidos no autorizados, y garantizar con ello que los anunciantes conozcan en todo momento en qué páginas se va a colocar su comunicación.</li> <li>• Los pagos electrónicos, con el objeto de evitar que los usuarios puedan realizar pagos de servicios que tengan que ver con la oferta de contenidos no autorizados.</li> <li>• Los fabricantes de <i>hardware</i>, con el objetivo de evitar acuerdos de instalación en dicho <i>hardware</i> de aplicaciones que permitan el acceso a contenidos no autorizados.</li> </ul>
<b>Comparativa internacional</b>	En el Reino Unido se suscribió un Código de Autorregulación para el sector digital, en donde se incluía la obligación de no prestar servicios o, de cualquier forma, colaborar con páginas que infringían derechos. En la actualidad, dicho código está en fase de modificación.
<b>Instrumento administrativo</b>	Mediación.
<b>Agentes</b>	Responsable: SETSI, ONTSI Agentes: Red.es
<b>Colectivos afectados</b>	Productores de contenidos digitales, anunciantes, agencias de publicidad, centrales de medios, prestadores de servicios de herramientas tecnológicas para el sector publicitario online, pasarelas de pago, fabricantes y distribuidores de <i>hardware</i> .
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Adaptación del régimen de derechos de autor – creación y evolución de códigos de conducta y de buenas prácticas
<b>Calendario</b>	2014-2015.

## 8 Iniciativas del Programa de reutilización de la información del Sector Público

### 8.1.1 Promoción de la cultura de la apertura de información y de la reutilización de la misma

<b>Objetivo</b>	Incorporar los criterios de reutilización de manera sistemática en el funcionamiento habitual de las administraciones.
<b>Motivación</b>	La promoción de la apertura de información y su posterior reutilización es un área en la que resulta necesario reforzar las actividades en curso, dado que la apertura efectiva de los datos requiere formación, difusión de buenas prácticas, disponibilidad de herramientas de apoyo y la plena concertación de las entidades que generan la información y las que la reutilizan.
<b>Acciones</b>	<p>A estos efectos, desarrollan, entre otras, las siguientes actuaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Difundir la importancia y necesidad de la apertura de información pública a través de datos.gob.es y de los canales web 2.0 asociados, mediante la comunicación de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- casos de éxito y de buenas prácticas, incluyendo guías de uso y condiciones de licenciamiento favorables,</li> <li>- artículos e informes relevantes,</li> <li>- aplicaciones de interés generadas en base a datos abiertos y</li> <li>- opiniones de expertos en materia RISP.</li> </ul> </li> <li>2. Fomentar la innovación, en particular, a través concursos dirigidos a construir nuevos servicios basados en información pública. En concreto, se plantea la posibilidad de celebrar online un "hackaton" de aplicaciones desarrolladas a partir de datos abiertos y que tengan como objetivo el poner de relieve el valor de los datos para obtener más información y aportar más inteligencia al negocio tradicional.</li> <li>3. Celebrar un encuentro anual (ya consolidado en España por el proyecto Aporta) en el que participen figuras de reconocido prestigio en la difusión del conocimiento en torno a la apertura de datos. Se procurará la máxima colaboración del sector privado y se le dará un ámbito internacional.</li> </ol> <p>Realización de eventos de carácter nacional dirigidos a formar, dinamizar e impulsar las actuaciones realizadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mesas de trabajo sectoriales con empresas y emprendedores del sector infomediario, con el fin de recibir información sobre los conjuntos de datos y los formatos que el Sector Público debería liberar de forma prioritaria para fomentar la reutilización de datos con fines económicos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• En primera instancia, en línea con las directrices marcadas por la Agenda Digital para España, se baraja atender al sector del Turismo. Más adelante, y en función de la experiencia obtenida, se podrán valorar los sectores energético, agrícola o medio ambiental.</li> </ul> </li> <li>5. Participar en eventos nacionales e internacionales y en grupos de investigación relacionados con la apertura de datos para dinamizar la actividad y recopilar ideas hacia las que orientar adecuadamente las futuras actuaciones a realizar.</li> <li>6. Analizar e impulsar mecanismos de colaboración público-privada, mediante un foro adecuado, al objeto de potenciar las estrategias de apertura de información y de reutilización.</li> </ol>
<b>Comparativa</b>	Agentes de ámbito europeo, como la <a href="#">EPSI Platform</a> , publican periódicamente un ranking de países en materia de reutilización de información del sector



<b>internacional</b>	público (PSI Scoreboard).
<b>Instrumento administrativo</b>	Las actuaciones se ejecutan principalmente a través de la entidad Red.es, bien con fondos propios de esta entidad o con encomiendas de gestión.
<b>Agentes</b>	Responsable: MINHAP y MINETUR Agentes: Red.es
<b>Colectivos afectados</b>	Administraciones públicas y sector infomediario.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Reutilización de la información del Sector Público
<b>Calendario</b>	1. 2º semestre 2013 2. Octubre 2013 3. Octubre 2013 4. Junio 2013 5. Actuaciones permanentes durante todo el año. 6. 3er trimestre 2013

### 8.1.2 Consolidación y evolución del Catálogo de Información Pública

<b>Objetivo</b>	Facilitar el acceso a los datos que se pongan a disposición pública.
<b>Motivación</b>	El Catálogo de Información Pública, en su función de plataforma facilitadora del acceso a la información reutilizable, debe favorecer la exposición de datos públicos de una forma clara y estructurada.
<b>Acciones</b>	En este sentido se actuará en los siguientes ámbitos: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asegurar la calidad y la facilidad de la reutilización de la información publicada. Con este fin se estudia contribuir a ajustar los conjuntos de datos objeto de reutilización a formatos legibles por máquina, facilitando la generación de valor a partir de los mismos.</li> <li>2. Reforzar y evolucionar los canales existentes de recogida de comentarios y peticiones de información en "datos.gob.es".</li> <li>3. Facilitar la compartición de información por parte de las Administraciones Públicas a través de la federación del catálogo datos.gob.es con catálogos existentes en otras administraciones locales y autonómicas.</li> <li>4. Evolucionar el Catálogo de datos de datos.gob.es hacia la convergencia con el portal pan-europeo de datos abiertos, cuyo objetivo es facilitar la localización y reutilización de los datos de administraciones nacionales, regionales y locales a lo largo de Europa.</li> </ol>
<b>Comparativa internacional</b>	N/A
<b>Instrumento administrativo</b>	Las actuaciones se ejecutan principalmente a través de la entidad Red.es, bien con fondos propios de esta entidad o con encomiendas de gestión.
<b>Agentes</b>	Responsable: MINHAP y MINETUR Agentes: Red.es
<b>Colectivos afectados</b>	Administraciones públicas y sector infomediario.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Reutilización de la información del Sector Público
<b>Calendario</b>	1. 4º trimestre 2013

	2. 4º trimestre 2013 3. 2º semestre 2013 4. Finales 2013
--	--

### 8.1.3 Acciones de asesoramiento y soporte en torno a la apertura de información

<b>Objetivo</b>	Facilitar a la Administración Pública la apertura de datos.
<b>Motivación</b>	Los nuevos escenarios planteados con la apertura de datos requieren actuaciones dirigidas a informar, formar y apoyar técnicamente al Sector Público. De manera particular, se prestará atención a la aplicación de las medidas más detalladas previstas en el Real Decreto 1495/2011, de 24 de octubre, por el que se desarrolla la Ley 37/2007, de 16 de noviembre, sobre reutilización de la información del sector público, para el ámbito del sector público estatal. Así mismo, se iniciaran actuaciones de formación hacia el sector privado, en particular, a las pymes.
<b>Acciones</b>	<p>En concreto, se prestará especial atención a las actuaciones relativas a:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ofrecer apoyo y asesoramiento telemático y presencial en materia de apertura de datos a los responsables en los organismos públicos y entidades con datos más demandados por la ciudadanía o por el tejido empresarial.</li> <li>2. Sesiones de capacitación en materia de interoperabilidad y calidad de los datos de cara a la reutilización dirigidas a los responsables técnicos de los organismos públicos, focalizando el esfuerzo en los organismos mencionados anteriormente.</li> </ol>
<b>Comparativa internacional</b>	N/A
<b>Instrumento administrativo</b>	Las actuaciones se ejecutan principalmente a través de la entidad Red.es, bien con fondos propios de esta entidad o con encomiendas de gestión.
<b>Agentes</b>	<p>Responsable: MINHAP y MINETUR</p> <p>Agentes: Red.es</p>
<b>Colectivos afectados</b>	Administraciones públicas y sector infomediario.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Reutilización de la información del Sector Público
<b>Calendario</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desde octubre 2012 hasta final 2013</li> <li>2. 2º semestre 2013</li> </ol>

### 8.1.4 Actuaciones de seguimiento, análisis, reporte y difusión

<b>Objetivo</b>	Disponer de información actualizada de la apertura de datos del Sector Público.
<b>Motivación</b>	De cara a planificar nuevas actuaciones se hace preciso realizar un seguimiento de los proyectos y de su impacto.
<b>Acciones</b>	Se llevarán cabo acciones de seguimiento y reporte de las actividades desarrolladas en torno a la apertura de datos. Para ello se estudia realizar, entre otras, acciones tales como:

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contribuir en el ámbito internacional con la difusión de la información relativa a los avances en España en materia de reutilización y apertura de información.</li> <li>2. Análisis económicos relativos a la reutilización de la información del sector público, en el ámbito de la evolución del sector infomediario, información pública datos que resulta de mayor interés económico para el tejido empresarial, estándares que faciliten la reutilización en el ámbito de las smart cities, etc.</li> <li>3. Evaluación del grado de implantación del Real Decreto 1495/2011, de 11 de noviembre.</li> </ol>
<b>Comparativa internacional</b>	N/A
<b>Instrumento administrativo</b>	Las actuaciones se ejecutan principalmente a través de la entidad Red.es, bien con fondos propios de esta entidad o con encomiendas de gestión.
<b>Agentes</b>	Responsable: MINHAP y MINETUR Agentes: Red.es
<b>Colectivos afectados</b>	Administraciones públicas y sector infomediario.
<b>Líneas de actuación ADE</b>	Reutilización de la información del Sector Público
<b>Calendario</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Varias actuaciones a lo largo del año.</li> <li>2. 4º trimestre 2013</li> <li>3. Noviembre 2013</li> </ol>

## 9 Impacto

### 9.1 Impacto de las iniciativas del Plan de Contenidos Digitales

#### 9.1.1 Iniciativas de Talento

- El Programa de impulso a la excelencia profesional permitirá que entre 500 y 1.000 personas al año obtenga algún tipo de beca o ayuda, tanto de estudios como de profesionalización, además del impacto adyacente que se producirá en empresas al contar con el personal más cualificado.
- A través de los [visados para la excelencia](#) se producirá un aumento de la actividad emprendedora extranjera, con su correspondiente impacto en el empleo y en la economía del país.
- La iniciativa [formación de excelencia](#) incrementará el número de centros de formación superior que imparte cursos en materia de economía digital, así como la calidad de los mismos.

#### 9.1.2 Iniciativas de Financiación

- Atracción de más de 100 millones de euros de inversión extranjera directa a través de los [incentivos fiscales a la animación](#), lo cual generará varios miles de empleos durante los próximos años.
- Incremento de 1.5 veces el número de operaciones de financiación de proyectos emprendedores

a través de la iniciativa [impulso de la microfinanciación colectiva](#).

- Incremento de la demanda y consumo de contenidos digitales y difusión de las plataformas de oferta legal existentes a través de la iniciativa [bono contenidos digitales para conexiones de alta velocidad](#).
- Crecimiento del sector del videojuego a través de la innovación, mediante la iniciativa [ayudas públicas al sector de los videojuegos](#).

### 9.1.3 Iniciativas de Industria

- Incremento, a través de la iniciativa [certificación de proyectos de I+D+i](#), de la actividad de I+D+i de las empresas, sobre todo de las microempresas, que son las que encuentran mayores dificultades en el proceso de justificación de los incentivos fiscales.
- La iniciativa [modelos transaccionales digitales](#) permitirá disminuir el fraude por el manejo de efectivo, así como el aumento de ventas en comercios online y de compras impulsivas en el comercio tradicional.

## 9.2 Impacto de las iniciativas de Adaptación del régimen de derechos de autor

- Incremento de la creación y producción de contenidos digitales.
- Incremento de la facturación del sector mediante la reducción de la piratería.
- La iniciativa [protección de la propiedad intelectual en el entorno digital](#) provocará, a corto plazo, la desaparición de las webs de contenidos no autorizados más pequeñas y menos profesionalizadas. A medio plazo, supondrá una disminución de aproximadamente un 30% de la oferta. Asimismo, estas webs buscarán alternativas en publicidad de peor nivel y más invasiva, lo que provocará pérdida de usuarios.

## 9.3 Impacto de las iniciativas del Programa de reutilización de la Información del Sector Público

- Aumento del número de *data sets* ofrecidos por parte de las Administraciones.
- Aumento de la actividad empresarial del sector infomediario.