



# MIRADAS

una lectura analítica de los datos de la estadística  
de las **Industrias Creativas**



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA



# MIRADAS

una lectura analítica de los datos de la estadística  
de las **Industrias Creativas**



KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2021

Un registro bibliográfico de esta obra puede consultarse en el catálogo de la Biblioteca General del Gobierno Vasco: <https://www.katalogoak.euskadi.eus/cgi-bin/q81a/abnetclop?SUBC=VEJ/J0001>

Edición: 1ª. noviembre 2021

© Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco  
Departamento de Cultura y Política Lingüística

Internet: [www.euskadi.eus](http://www.euskadi.eus)

Edita:  
Eusko Jauriaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia  
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco  
C/ Donostia-San Sebastián, 1 01010 Vitoria-Gasteiz

Coordinación técnica:  
ICC-CONSULTORS CULTURALS, SL

Trabajo de campo:  
SIADECO, S.COOP

Diseño y maquetación:  
Miren Unzurrunzaga Schmitz  
ISBN: 978-84-457-3620-3

<b>1.</b>	<b>Introducción metodológica</b>	<b>5</b>
1.1.	Ficha técnica	6
1.2.	Definiciones conceptuales	7
<b>2.</b>	<b>Las cifras de las industrias creativas</b>	<b>8</b>
2.1.	Dimensión sectorial	8
2.2.	Territorio	14
<b>3.</b>	<b>Dimensión y sostenibilidad</b>	<b>20</b>
3.1.	Dimensión industrial	20
3.2.	Sostenibilidad	23
<b>4.</b>	<b>Asimetrías y perfiles de los sectores</b>	<b>24</b>
4.1.	Asimetrías	24
4.2.	Perfiles de los agentes	27
<b>5.</b>	<b>Internacionalización</b>	<b>48</b>
<b>6.</b>	<b>Género</b>	<b>49</b>

# 1.

## Introducción metodológica

Este informe contiene una visión global de los resultados de la *Estadística de las Industrias Creativas 2019*. Es una operación bienal, que comparte objetivos y metodología con la *Estadística de Artes e Industrias Culturales*. Son dos herramientas que, sumadas, permiten conocer las características fundamentales del conjunto de las ICC de la CAE.

En esta edición 2019, la segunda de la serie, se analizan los datos proporcionados por 354 agentes de los sectores de la moda, el diseño, la arquitectura, las industrias de la lengua, la publicidad y los videojuegos. El trabajo de campo se ha desarrollado en 2020, coincidiendo con la pandemia, pero los resultados que se presentan son previos a la crisis derivada de la Covid-19. Dada la cadencia bienal de la operación, coincidente con los años impares, cabe destacar que será una herramienta útil para analizar el impacto de la pandemia en los sectores creativos.

El primer capítulo se dedica a presentar las grandes cifras de estos sectores: el mapa de agentes que conforman las Industrias creativas de la CAE, los empleos que generan y dónde están localizados. Tras esta mirada panorámica se llevan a cabo análisis focalizados en su dimensión industrial y su sostenibilidad; en las asimetrías internas y sus perfiles sectoriales; en su internacionalización y, finalmente, en la distribución de sus empleos desde la perspectiva de género.

## 1.1. Ficha técnica

<b>Denominación de la operación</b>
Estadística de la Industria Creativa de la CAE
<b>Estatus de la operación</b>
Oficializada por el Eustat
<b>Periodicidad</b>
Bienal
<b>Clase de operación</b>
Operación censal
<b>Año de recogida de la información</b>
2020
<b>Año de referencia de la información</b>
2019
<b>Empresa encargada de la realización del trabajo de campo</b>
Siadeco
<b>Censo y nivel de respuesta</b>
354 agentes (63 agentes de arquitectura, 55 de diseño, 61 de las industrias de la lengua, 33 de moda, 123 de publicidad, 19 de videojuegos). Nivel de respuesta total del 74,6 %.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Nivel de respuesta de Arquitectura: 76,2 %.</li><li>• Nivel de respuesta de Diseño: 74,5 %.</li><li>• Nivel de respuesta de las Industrias de la lengua: 85,2 %.</li><li>• Nivel de respuesta de Moda: 51,5 %.</li><li>• Nivel de respuesta de Publicidad: 72,4 %.</li><li>• Nivel de respuesta de Videojuegos: 89,5 %.</li></ul>

## 1.2. Definiciones conceptuales

Requisitos comunes a todos los sectores creativos:

- Sólo se incluyen las empresas privadas de las industrias creativas; autónomos y personas físicas, en principio, no forman parte de la estadística.
- Empleo mínimo para inclusión en la estadística: 3 trabajadores/as (los agentes de menos de 3 trabajadores no se han incluido).
- La excepción son las empresas socias de las asociaciones que funcionan como nodos, que se incluyen, aunque su número de empleados sea menor de 3.

Arquitectura	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se excluyen las empresas constructoras.</li></ul>
Diseño	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se consideran industrias creativas del subsector diseño, todas aquellas empresas que dan servicio de diseño a terceros (estudios de diseño), y aquellas en las que siendo el diseño la actividad principal de la empresa (no la fabricación ni la comercialización, para la cual precisan también de actividad de diseño en la empresa, y aun siendo ésta una de sus ventajas competitivas), tengan actividades de fabricación y/o de comercialización asociadas a la autoedición de sus diseños propios.</li></ul>
Industrias de la lengua	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Empresas de traducción e interpretación, tecnologías del idioma, asesoría lingüística y enseñanzas de idiomas.</li><li>▪ Listado de empresas validado por Langune en su totalidad, por lo que también se incluyen empresas de menos de 3 trabajadores.</li></ul>
Moda	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se incluyen solamente las empresas que realizan diseño propio.</li><li>▪ Se excluyen las empresas cuya actividad esté totalmente vinculada a la fabricación.</li></ul>
Publicidad	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Creación, diseño y realización de estrategias y acciones de comunicación publicitaria.</li></ul>
Videojuegos	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ No se incluye el comercio de videojuego.</li></ul>

## 2. Las cifras de las industrias creativas

### 2.1. Dimensión sectorial

Esta segunda edición de la *Estadística de las Industrias Creativas* reúne información sobre 354 agentes de la CAE que cumplen con los requisitos exigidos para formar parte del censo. El mapa de agentes que forma parte de la estadística lo integran:

- El sector de la arquitectura, compuesto por 63 empresas.
- El sector del diseño, que reúne 55 agentes.
- Las industrias de la lengua, que suman 61 agentes.
- El sector de la moda, con 33 empresas.
- El sector de la publicidad lo integran 123 agentes entre los cuales encontramos: agencias creativas, de medios, de servicios de marketing, y consultoras de comunicación y agencias de relaciones públicas.
- Y el sector de los videojuegos, que suma 19 agentes.

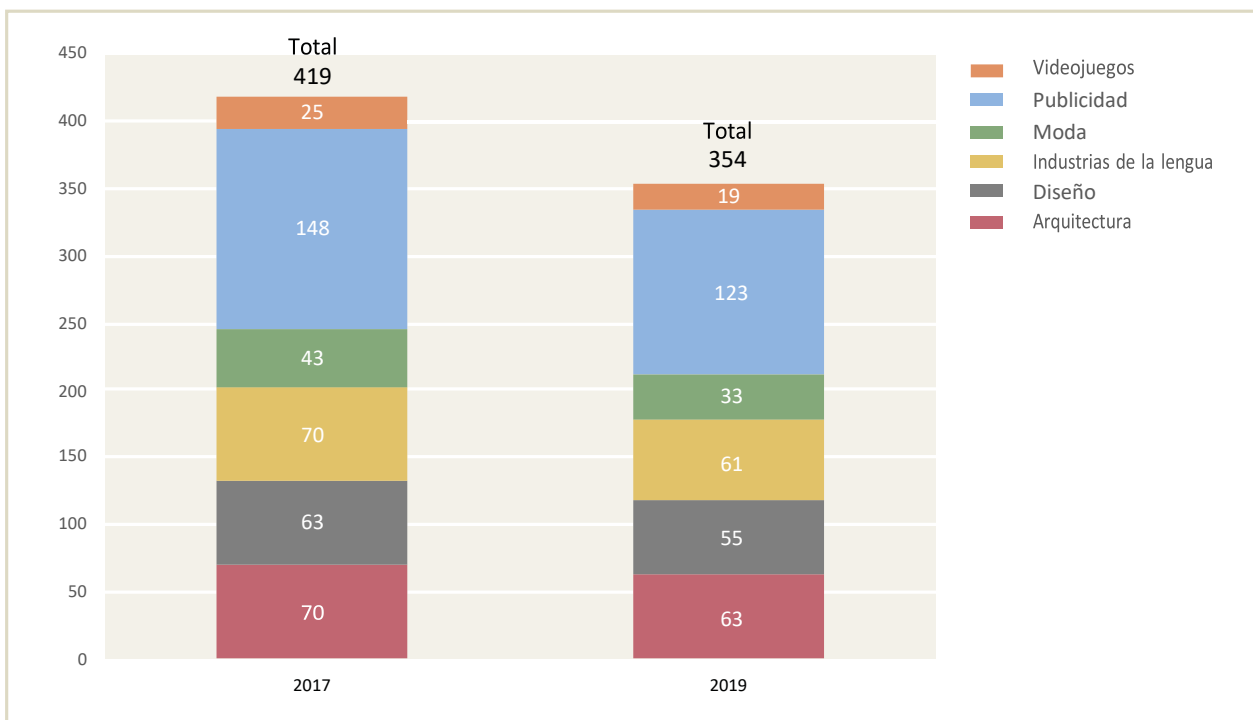
Como se puede observar en la siguiente figura, el sector de la publicidad es el que tiene un mayor peso de agentes (34,8%), seguido del sector de la arquitectura (17,8%) y las industrias de la lengua (17,2%), el diseño (15,5%), el sector de la moda (9,3%) y finalmente, el sector de los videojuegos (5,4%).

En relación con 2017 se aprecia un descenso del 15,5% del número de agentes que han participado en la estadística, dinámica presente en todos los sectores, con impactos que oscilan en torno al 23-24% en los videojuegos o la moda, y el 10% en la arquitectura. Hay que subrayar que esta disminución de agentes se debe principalmente a cuestiones propias de las primeras ediciones de la operación, no tanto a una dinámica de contracción



sectorial. Cabe, pues, apuntar a que los resultados de esta edición reflejan mejor la realidad de las Industrias Creativas que los de la precedente, siempre teniendo en cuenta los requisitos que se plantean de entrada, con el corte en tres empleos como mínimo como principal condición para formar parte en el estudio.

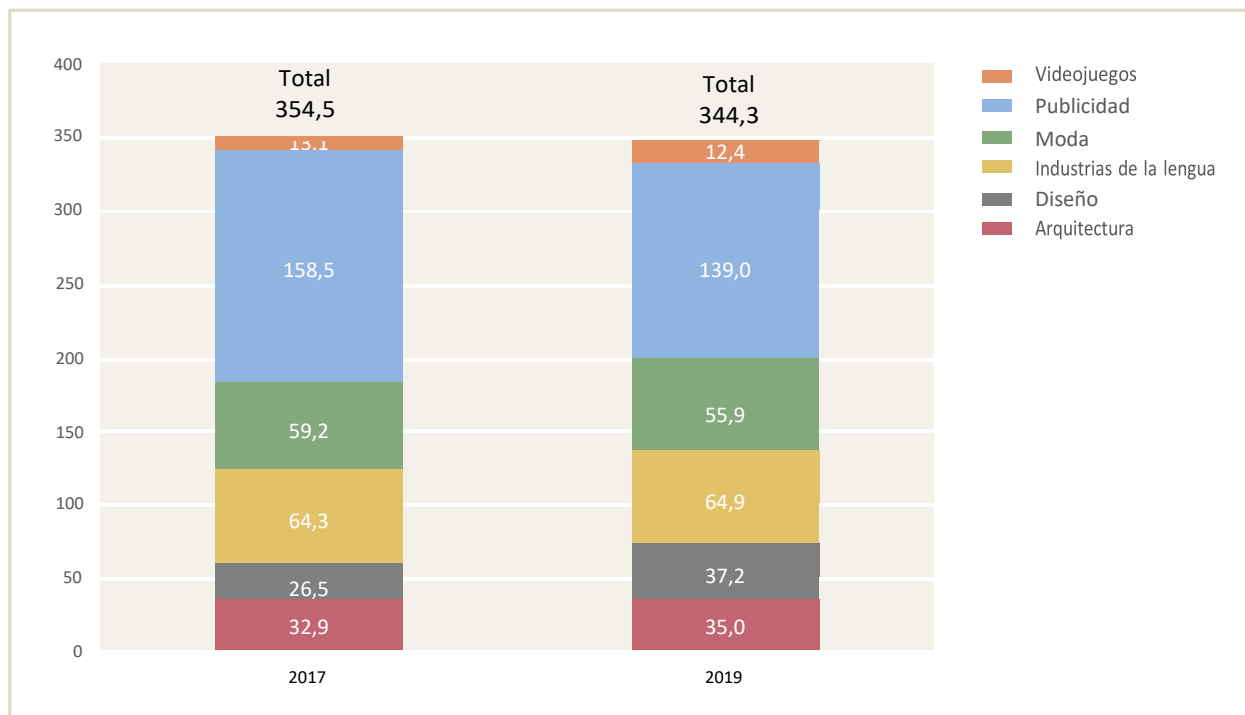
Figura 1. Agentes por sector Absolutos · 2017-2019



En términos absolutos, el balance de ingresos y gastos de las industrias creativas resulta positivo, con 32 millones de euros, lo que supone un 9,5% de los ingresos. Analizándolos se observa que el 40,4% del total lo acumula el sector de la publicidad. Otro sector que destaca por su volumen de ingresos son las industrias de la lengua, que representa el 18,8% del total de las industrias creativas. En relación con los gastos, la distribución por sectores es similar a los ingresos.

## Figura 2. Ingresos totales de los agentes por sector

Millones de euros · 2017-2019



## Figura 3. Gastos totales de los agentes por sector

Millones de euros · 2017-2019

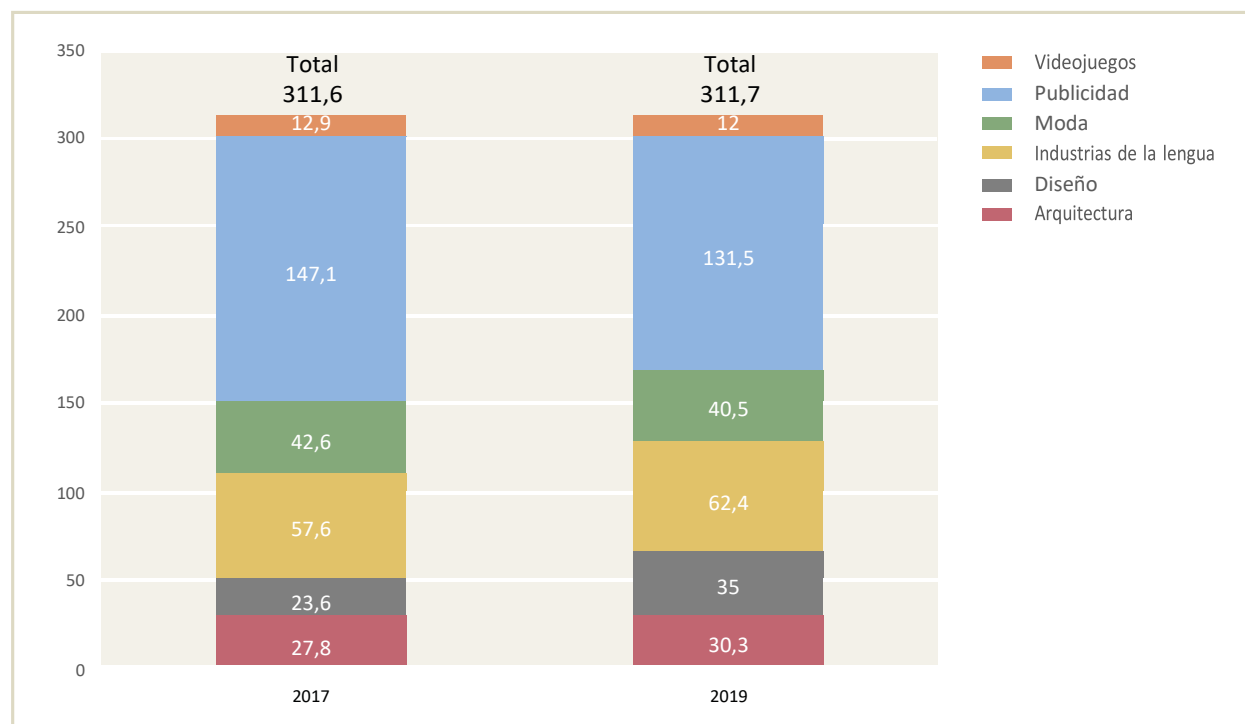


Figura 4. Ingresos, gastos y balance por sector y tipología de agente  
2017-2019

Año	Sector	Ingresos	Gastos	Balance	Porcentaje sobre el total de ingresos
		Miles de Euros	Miles de Euros	Miles de Euros	%
2017	Videojuegos	13.128,5	12.900,2	228,3	1,7%
	Publicidad	158.506,7	147.063,5	11.443,2	7,2%
	Moda	59.220,2	42.589,9	16.630,3	28,1%
	Industrias de la lengua	64.262,7	57.576,9	6.685,8	10,4%
	Diseño	26.474,6	23.617,3	2.857,3	10,8%
	Arquitectura	32.946,2	27.835,7	5.110,5	15,5%
Total		354.538,9	311.583,5	42.955,3	12,1%
2019	Videojuegos	12.411,5	12.000,5	411,0	3,3%
	Publicidad	138.961,8	131.468,2	7.493,6	5,4%
	Moda	55.932,5	40.478,3	15.454,2	27,6%
	Industrias de la lengua	64.872,5	62.444,7	2.427,9	3,7%
	Diseño	37.178,6	35.036,2	2.142,4	5,8%
	Arquitectura	34.963,0	30.324,6	4.638,4	13,3%
Total		344.320,0	311.752,5	32.567,4	9,5%

Las industrias creativas de la CAE ocupan a 3.678,6 personas. El 64,7% del peso del empleo se distribuye en el sector de la publicidad (35,2%) y las industrias de la lengua (29,5%). El sector que acumula menor empleo en términos absolutos es el de videojuegos (7,5%). En cualquier caso, el análisis de empleos por empresa ayuda a completar la

mirada a la dimensión del empleo de los distintos sectores: un primer nivel, formado por las industrias de la lengua y los videojuegos que alcanzan en torno a 14-17 empleos por empresa; un segundo nivel formado por la publicidad y la moda, con 10 empleos por empresa; y un tercero, en el que se sitúan el diseño y la arquitectura, con empresas de en torno a 5-6 personas trabajadoras de media.

Figura 5. Personas trabajadoras totales de los agentes por sector.  
 Personas trabajadoras equivalentes a jornada completa  
 anualizadas Absolutos · 2017-2019

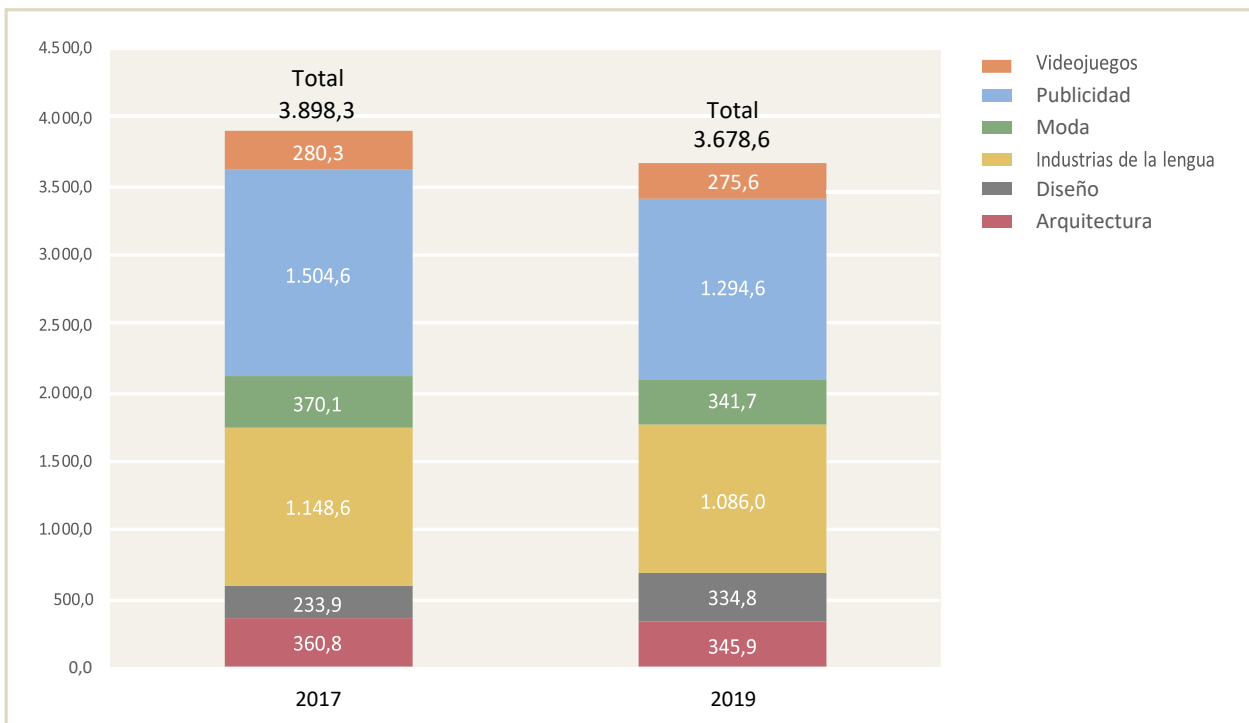


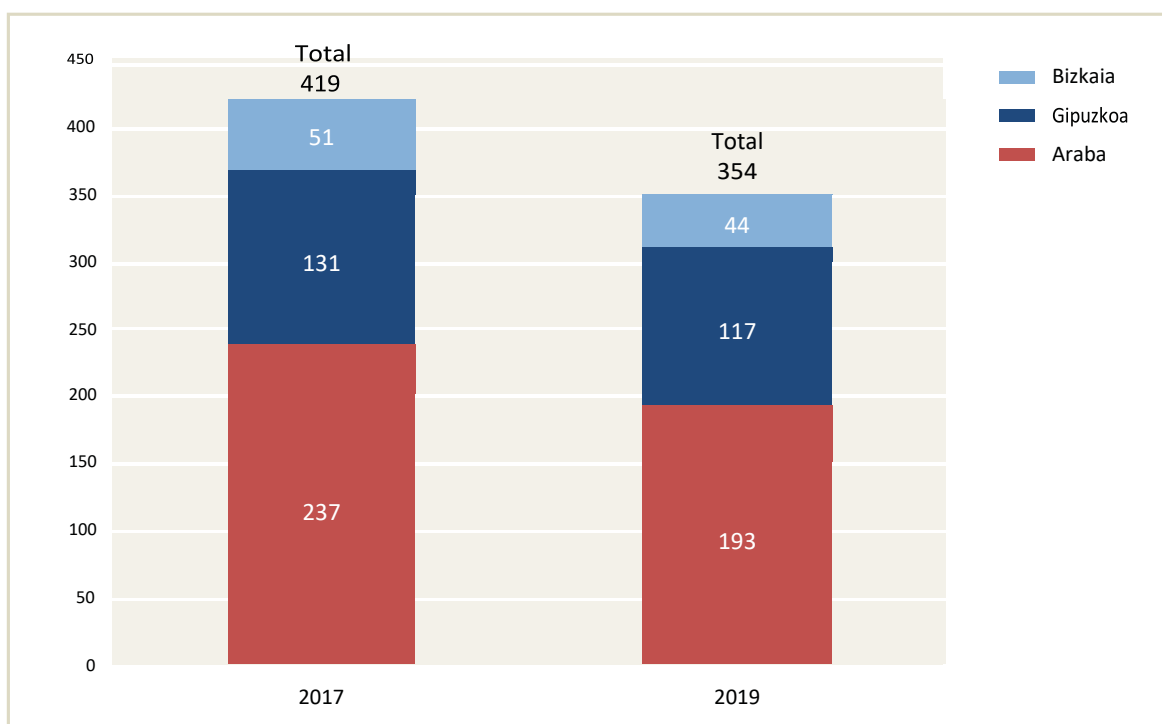
Figura 6. Personas trabajadoras totales de los agentes por sector y tipología de agente. Personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas 2017-2019

Año	Sector	Personas trabajadoras	Porcentaje sobre el total de personas trabajadoras
2017	Arquitectura	360,8	9,3%
	Diseño	233,9	6,0%
	Industrias de la lengua	1.148,6	29,5%
	Moda	370,1	9,5%
	Publicidad	1.504,6	38,6%
	Videojuegos	280,3	7,2%
Total		3.898,3	100,0%
2019	Arquitectura	345,9	9,4%
	Diseño	334,8	9,1%
	Industrias de la lengua	1.086,0	29,5%
	Moda	341,7	9,3%
	Publicidad	1.294,6	35,2%
	Videojuegos	275,6	7,5%
Total		3.678,6	100,0%

## 2.2. Territorio

La distribución territorial de las industrias creativas de la CAE configura un mapa en el que Bizkaia concentra el 54,5% de los agentes, Gipuzkoa al 33,1% y Araba al 12,4%.

Figura 7. Agentes por Territorio Histórico Absolutos · 2017-2019



Si se examinan los datos con más detalle, se puede ver la distribución por territorio de cada sector. Este análisis permite ver que, aunque la mayoría de sectores predominan en Bizkaia, las industrias de la lengua se reparten de forma similar en Bizkaia y en Gipuzkoa.

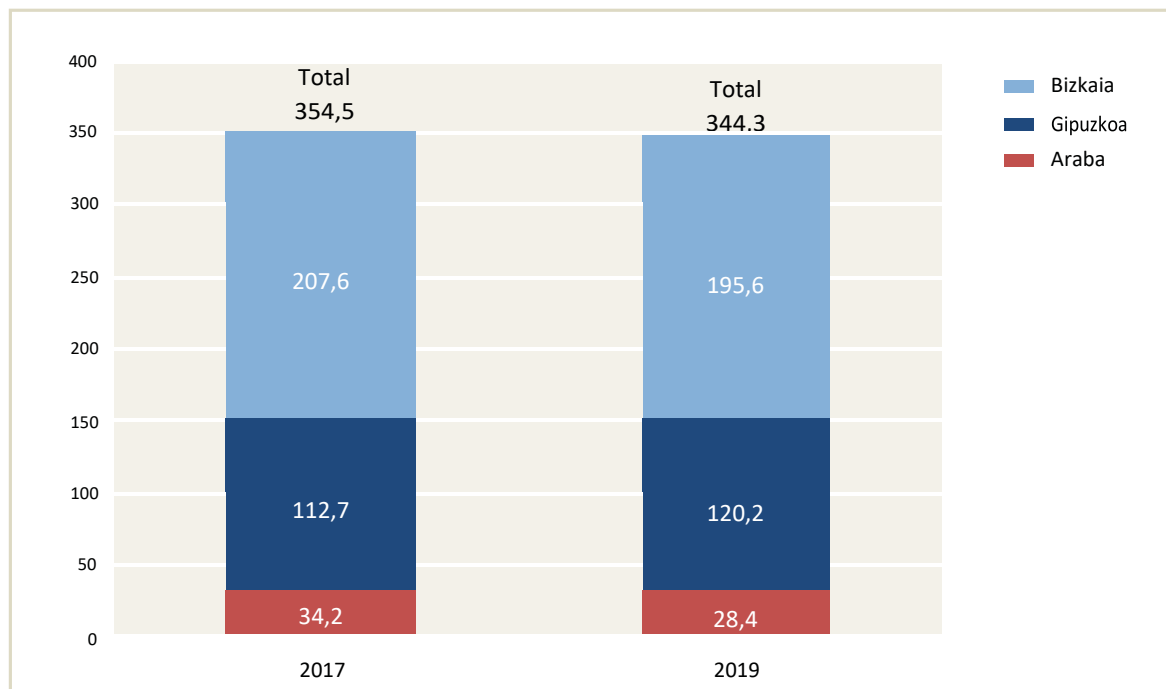
Figura 8. Agentes por Territorio Histórico Porcentajes · 2017-2019

Año	Sector	Araba	Gipuzkoa	Bizkaia
2017	Arquitectura	17,1	24,3	58,6
	Diseño	9,5	28,6	61,9
	Industrias de la lengua	14,3	41,4	44,3
	Moda	2,3	27,9	69,8
	Publicidad	13,5	33,8	52,7
	Videojuegos	8,0	20,0	72,0
Total		12,2	31,3	56,6
2019	Arquitectura	19,0	23,8	57,1
	Diseño	9,1	32,7	58,2
	Industrias de la lengua	11,5	47,5	41,0
	Moda	3,0	27,3	69,7
	Publicidad	14,6	34,1	51,2
	Videojuegos	5,3	21,1	73,7
Total		12,4	33,1	54,5

En el caso de los ingresos, más del 50% se concentran en Bizkaia, el 34,9% en Gipuzkoa y el 8,2% en Araba. Respecto al empleo, el 57,2% se concentra en Bizkaia, el 33,2% en Gipuzkoa y el 9,6% en Araba.

## Figura 9. Ingresos de los agentes por Territorio Histórico

Millones de euros · 2017-2019





## Figura 10. Ingresos por Territorio Histórico

Absolutos (en miles de euros) · 2017-2019

Año	Sector	Araba		Gipuzkoa		Bizkaia		Total	
		Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
2017	Arquitectura	2.477,1	7,5	8.173,6	24,8	22.295,4	67,7	32.946,2	100,0
	Diseño	3.028,4	11,4	6.850,9	25,9	16.595,4	62,7	26.474,6	100,0
	Industrias de la lengua	5.713,8	8,9	26.263,8	40,9	32.285,0	50,2	64.262,7	100,0
	Moda	4.053,7	6,8	32.444,0	54,8	22.722,5	38,4	59.220,2	100,0
	Publicidad	18.598,1	11,7	36.328,1	22,9	103.580,4	65,3	158.506,7	100,0
	Videojuegos	376,4	2,9	2.605,3	19,8	10.146,9	77,3	13.128,5	100,0
Total		34.247,6	9,7	112.665,6	31,8	207.625,7	58,6	354.538,9	100,0
2019	Arquitectura	2.949,6	8,4	6.107,5	17,5	25.906,0	74,1	34.963,0	100,0
	Diseño	1.489,9	4,0	19.004,8	51,1	16.683,9	44,9	37.178,6	100,0
	Industrias de la lengua	5.621,6	8,7	26.583,9	41,0	32.667,0	50,4	64.872,5	100,0
	Moda	3.468,6	6,2	27.079,4	48,4	25.384,6	45,4	55.932,5	100,0
	Publicidad	14.766,4	10,6	38.844,3	28,0	85.351,0	61,4	138.961,8	100,0
	Videojuegos	139,9	1,1	2.628,0	21,2	9.643,6	77,7	12.411,5	100,0
Total		28.436,0	8,3	120.247,9	34,9	195.636,1	56,8	344.320,0	100,0

Los sectores que ocupan a un mayor volumen de personas trabajadoras son la publicidad (35,2% de personas trabajadoras respecto al total, 1.294,6 en términos absolutos) y las industrias de la lengua (29,5%; 1.086,0 en términos absolutos); ambos ocupan a más de la mitad de personas trabajadoras en Bizkaia (38,8% y 26,8%, respectivamente).

Figura 11. Personas trabajadoras (equivalentes a jornada completa anualizadas) por territorio histórico Absolutos · 2017-2019

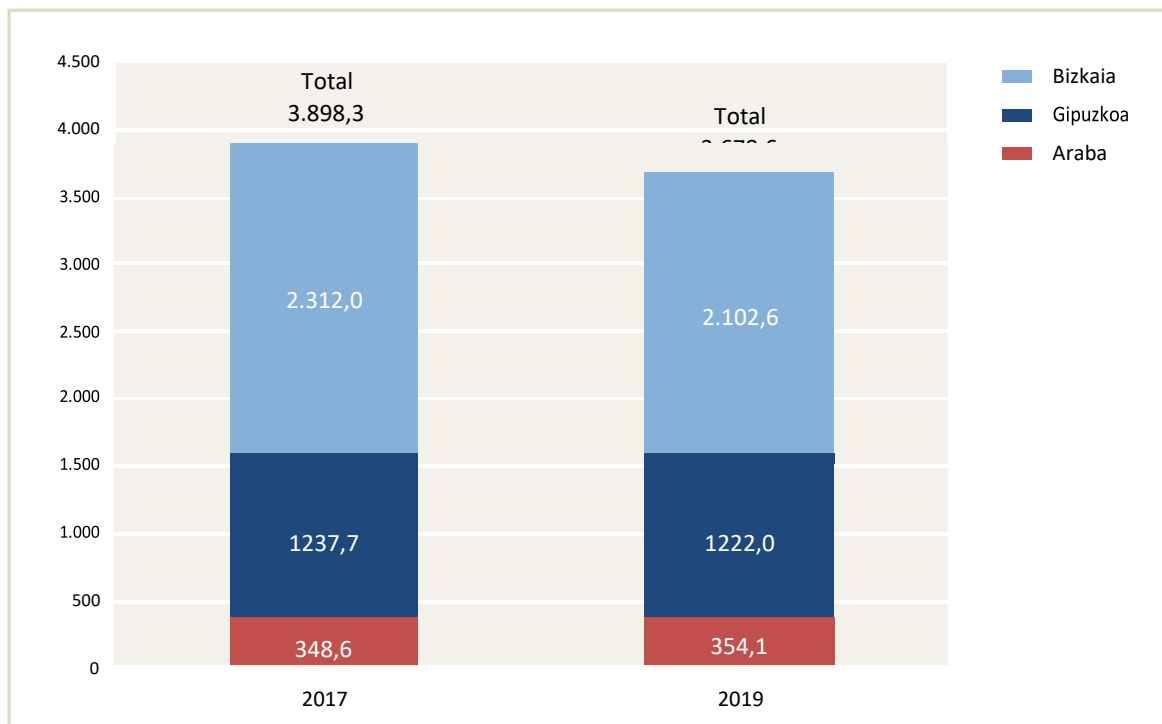


Figura 12. Empleo por Territorio Histórico Porcentajes · 2017-2019

Año	Sector	Araba		Gipuzkoa		Bizkaia		Total	
		Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
2017	Arquitectura	57,2	15,9	74,5	20,7	229,1	63,5	360,8	100,0
	Diseño	19,2	8,2	75,9	32,5	138,8	59,3	233,9	100,0
	Industrias de la lengua	106,0	9,2	466,9	40,6	575,7	50,1	1.148,6	100,0
	Moda	17,0	4,6	178,1	48,1	175,0	47,3	370,1	100,0
	Publicidad	138,2	9,2	365,6	24,3	1.000,8	66,5	1.504,6	100,0
	Videojuegos	11,0	3,9	76,6	27,3	192,7	68,7	280,3	100,0
Total		348,6	8,9	1.237,7	31,7	2.312,0	59,3	3.898,3	100,0
2019	Arquitectura	56,0	16,2	85,0	24,6	204,9	59,2	345,9	100,0
	Diseño	18,3	5,5	189,0	56,5	127,5	38,1	334,8	100,0
	Industrias de la lengua	99,0	9,1	424,1	39,1	562,8	51,8	1.086,0	100,0
	Moda	20,2	5,9	131,0	38,3	190,6	55,8	341,7	100,0
	Publicidad	157,6	12,2	321,2	24,8	815,8	63,0	1.294,6	100,0
	Videojuegos	3,0	1,1	71,6	26,0	201,0	72,9	275,6	100,0
Total		354,1	9,6	1.222,0	33,2	2.102,6	57,2	3.678,6	100,0

# 3.

## Dimensión y sostenibilidad

Las siguientes cifras permiten analizar las industrias creativas desde otros puntos de vista: en primer lugar, la dimensión industrial del sector en cuanto a su volumen de negocio y el empleo que se genera; y en segundo lugar, su sostenibilidad económica, analizando sus beneficios.

### 3.1. Dimensión industrial

A continuación, se muestra la dimensión de los sectores desde la perspectiva del negocio, teniendo en cuenta el volumen de facturación de los agentes que conforman el tejido industrial de cada sector económico. Se mide también el volumen del empleo calculando el número total de personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas y el gasto en personal que realizan los agentes.

Observando los datos resultantes, destacan el sector de la moda, la publicidad y las industrias de la lengua por las medias de ingresos obtenidos: la moda con 1,7 millones de euros de media, la publicidad con 1,1 millones y las industrias de la lengua con 1 millón. La media del total de las industrias creativas no llega al millón de euros.

Figura 13. Dimensión Industrial 2017-2019

Año	Tipología	Nº de agentes	Ingresos	
			Frec. (miles €)	Media (miles €)
2017	Arquitectura	70,0	32.946,2 €	470,7 €
	Diseño	63,0	26.474,6 €	420,2 €
	Industrias de la lengua	70,0	64.262,7 €	918,0 €
	Moda	43,0	59.220,2 €	1.377,2 €
	Publicidad	148,0	158.506,7 €	1.071,0 €
	Videojuegos	25,0	13.128,5 €	525,1 €
Total		419,0	354.538,9 €	846,2 €
2019	Arquitectura	63,0	34.963,0 €	555,0 €
	Diseño	55,0	37.178,6 €	676,0 €
	Industrias de la lengua	61,0	64.872,5 €	1.063,5 €
	Moda	33,0	55.932,5 €	1.694,9 €
	Publicidad	123,0	138.961,8 €	1.129,8 €
	Videojuegos	19,0	12.411,5 €	653,2 €
Total		354,0	344.319,9 €	972,7 €

Respecto al empleo, aunque siguen destacando los mismos sectores, las diferencias no son tan acusadas. Al medir el volumen del empleo de cada sector (a través del número total de personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas y el gasto en personal) se observa que los sectores que están más alejados de la media del total de las industrias creativas a la baja pertenecen a la moda, videojuegos y arquitectura.

Figura 14. Coste del empleo 2017-2019

Año	Tipología	Nº de personas trabajadoras	Gastos de personal	
			Frec. (miles €)	Gastos/Personas trabajadoras (miles €)
2017	Arquitectura	360,8	10.243,6 €	28,4 €
	Diseño	233,9	6.940,2 €	29,7 €
	Industrias de la lengua	1.148,6	36.093,8 €	31,4 €
	Moda	370,1	12.504,5 €	33,8 €
	Publicidad	1.504,6	63.444,6 €	42,2 €
	Videojuegos	253,1	7.578,7 €	29,9 €
Total		3.871,1	136.805,4 €	35,3 €
2019	Arquitectura	345,9	11.044,8 €	31,9 €
	Diseño	334,8	11.934,4 €	35,6 €
	Industrias de la lengua	1.086,0	39.727,0 €	36,6 €
	Moda	341,7	9.725,9 €	28,5 €
	Publicidad	1.294,6	51.712,5 €	39,9 €
	Videojuegos	267,6	8.016,3 €	30,0 €
Total		3.670,6	132.160,8 €	36,0 €

## 3.2. Sostenibilidad

La sostenibilidad de las industrias creativas se obtiene a partir de los resultados económicos que obtienen los agentes. El balance económico de los sectores permite calcular el porcentaje que suponen los beneficios en relación con la totalidad de ingresos de cada sector. En este sentido, los sectores que obtienen mayor rentabilidad son la moda (27,6%) y la arquitectura (13,3%).

Figura 15. Sostenibilidad empresarial 2017-2019

Año	Tipología	Beneficios	Ingresos	
			Frec. (miles €)	% beneficios sobre ingresos
2017	Arquitectura	5.110,5	32.946,2 €	15,5%
	Diseño	2.857,3	26.474,6 €	10,8%
	Industrias de la lengua	6.685,8	64.262,7 €	10,4%
	Moda	16.630,3	59.220,2 €	28,1%
	Publicidad	11.443,2	158.506,7 €	7,2%
	Videojuegos	228,3	13.128,5 €	1,7%
Total		42.955,3	354.538,9 €	12,1%
2019	Arquitectura	4.638,4	34.963,0 €	13,3%
	Diseño	2.142,4	37.178,6 €	5,8%
	Industrias de la lengua	2.427,9	64.872,5 €	3,7%
	Moda	15.454,2	55.932,5 €	27,6%
	Publicidad	7.493,6	138.961,8 €	5,4%
	Videojuegos	411,0	12.411,5 €	3,3%
Total		32.567,4	344.320,0 €	9,5%

# 4. Asimetrías y perfiles de los sectores

## 4.1. Asimetrías

Más allá de los datos globales de los sectores, en este capítulo se busca incidir en diferentes matices para poder obtener una mirada más afinada a la realidad de los sectores. En este sentido, en la Estadística de Industrias Creativas se ha mantenido la aplicación intencionada de la regla del 80-20 permitiendo que afloren las asimetrías existentes en los ámbitos estudiados.

Así, en este apartado se analiza el efecto que tiene el 20% de los agentes con mayores ingresos en el conjunto de cada sector. De esta manera se obtiene una doble mirada, el retrato de los agentes con mayores ingresos, pero al mismo tiempo, se entrevé el volumen de negocio y de empleo que corresponde a la mayoría de los agentes de cada sector.

Desde una mirada global a las asimetrías y los grados de concentración de ingresos de los sectores se observa que, en prácticamente todos ellos, el 20% de los agentes con mayores ingresos acumulan entre 7 y 8 de cada 10 euros del conjunto de ingresos (excepto arquitectura que acumula el 61,9%, y videojuegos, con el 66,3%).

Respecto al empleo, las diferencias entre sectores son más notables: en tres de los sectores el 20% de los agentes con más volumen de ingresos ocupan entre 6 y 8 de cada 10 trabajadores (industrias de la lengua, 81,9%; publicidad 63,1%; y diseño, 61,1%). El sector de los videojuegos y el sector de la arquitectura entre 3 y 4 de cada 10 personas trabajadoras (41,9% y 37,1%, respectivamente). Y finalmente, el sector de la moda presenta menor asimetría, ya que el 20% de los agentes con mayores ingresos ocupan al 58,9% de las personas trabajadoras; en este caso, más ingresos no implica mayor empleo.

En este sentido, se observan destacadas asimetrías en todos los sectores entre los agentes que acumulan el mayor volumen de ingresos y el resto, especialmente en el reparto de la actividad económica.



Figura 16. Ranking de tipología de agentes por grado de concentración de ingresos del 20% de los agentes con mayores ingresos Porcentaje · 2017-2019

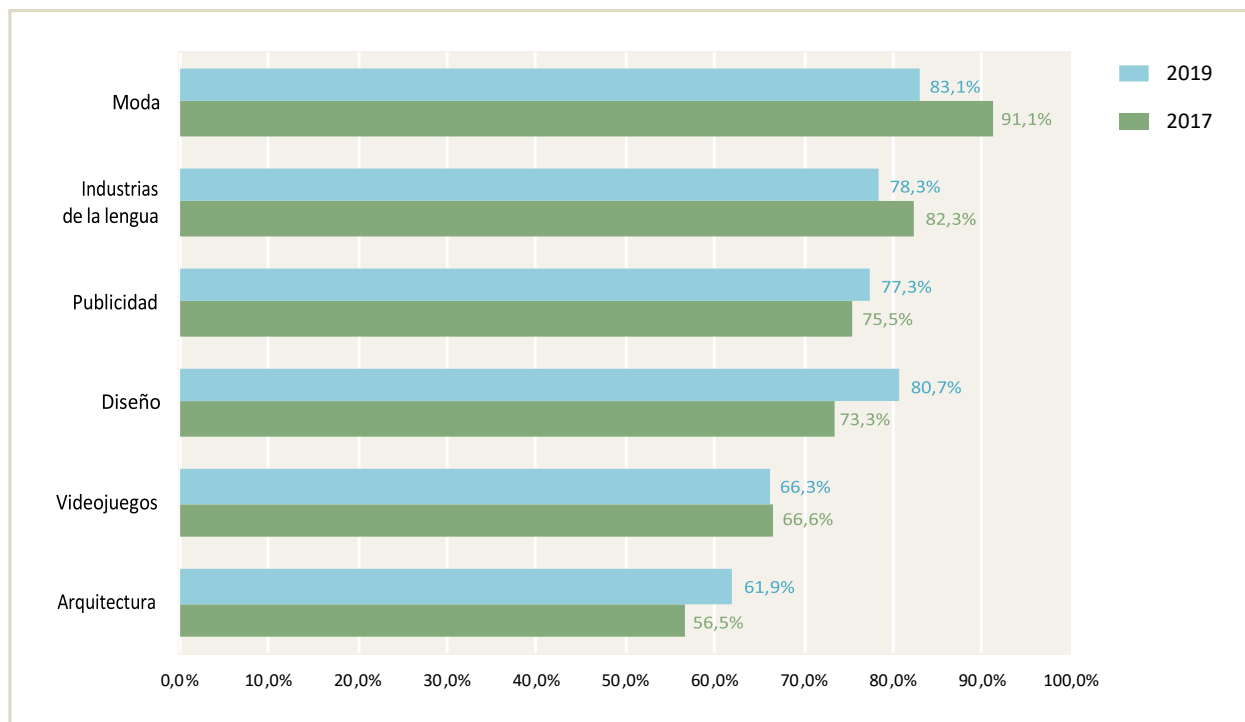
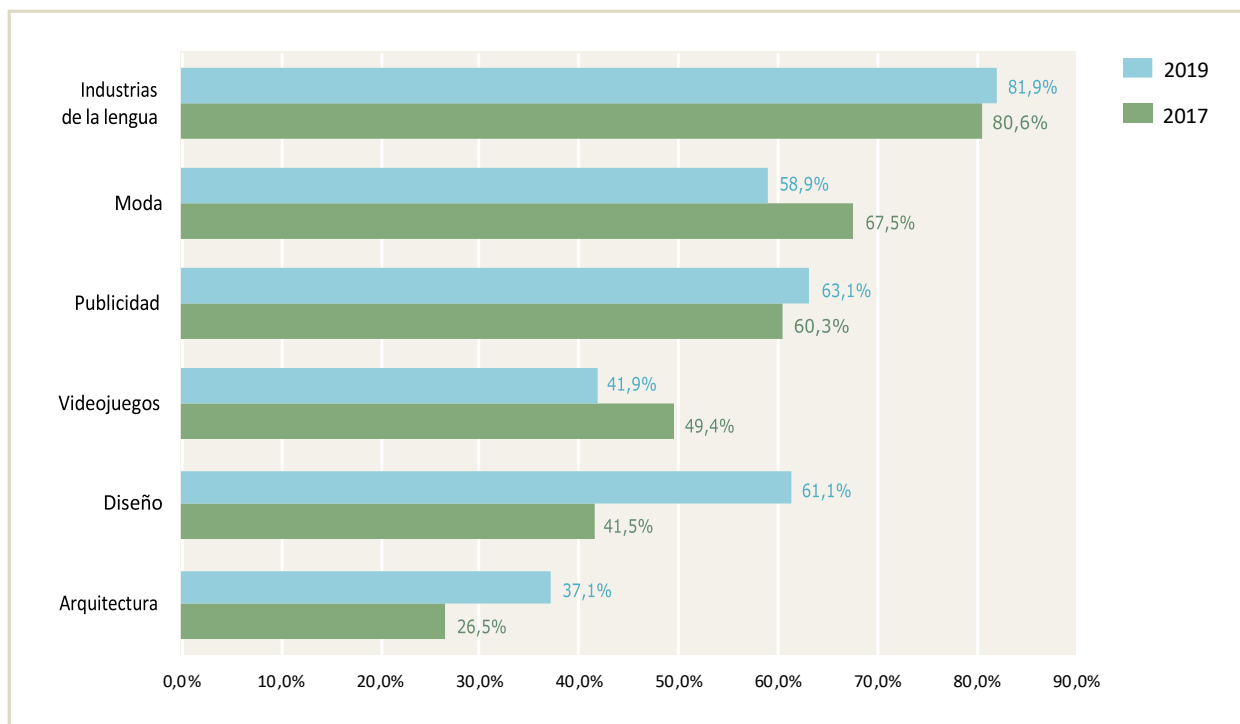


Figura 17. Ranking de tipología de agentes por grado de concentración del empleo del 20% de los agentes con mayores ingresos Porcentaje · 2017-2019



## 4.2. Perfiles de los agentes

Los capítulos del presente informe abren la posibilidad de realizar distintos niveles de análisis de las industrias creativas. El objetivo de este apartado es mostrar los diferentes perfiles de los agentes segmentándolos según su nivel de ingresos. El análisis de cada sector creativo incluye una primera parte centrada en la distribución territorial, una segunda parte en la que se incluye la mirada según la segmentación económica ya mencionada, y una tercera parte, que se centra en el análisis de los sectores según el tamaño de las empresas por personas trabajadoras.

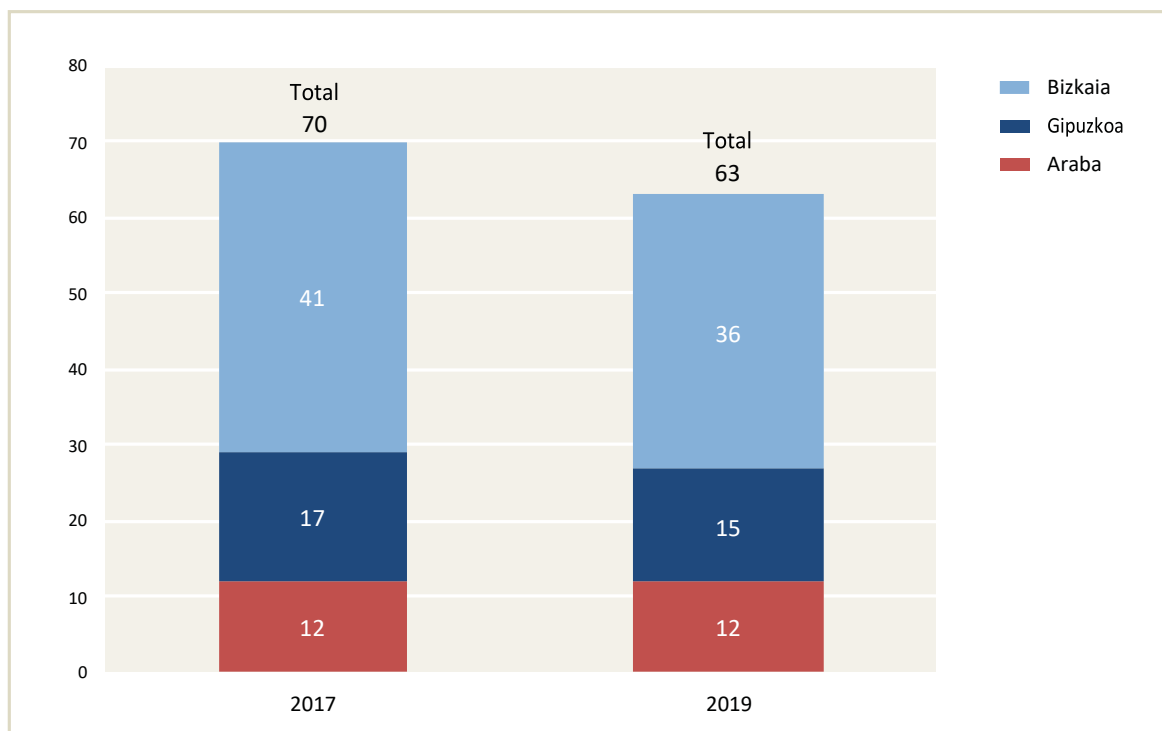
### 4.2.1. Arquitectura

El sector de la arquitectura está formado por 63 empresas. Observando la distribución territorial del sector se puede ver que Bizkaia es el territorio histórico donde más se concentran (57,1%). Sin embargo, si se analiza la ratio de agentes del sector por 100.000 habitantes, aunque Bizkaia se sitúe por encima de la media de la CAE (4,3), destaca Araba obteniendo una ratio superior (6,2). Gipuzkoa, sin embargo, presenta una ratio inferior a la media (2,8).

La actividad de las empresas de arquitectura se mantiene en concordancia con su distribución territorial; Bizkaia es el territorio que acumula un mayor volumen de proyectos (55,0%). Si se analiza la media de proyectos por agente de cada territorio, a diferencia de la ratio de agentes, Gipuzkoa se sitúa por encima de la media, y en este caso es Araba el que presenta la ratio inferior.

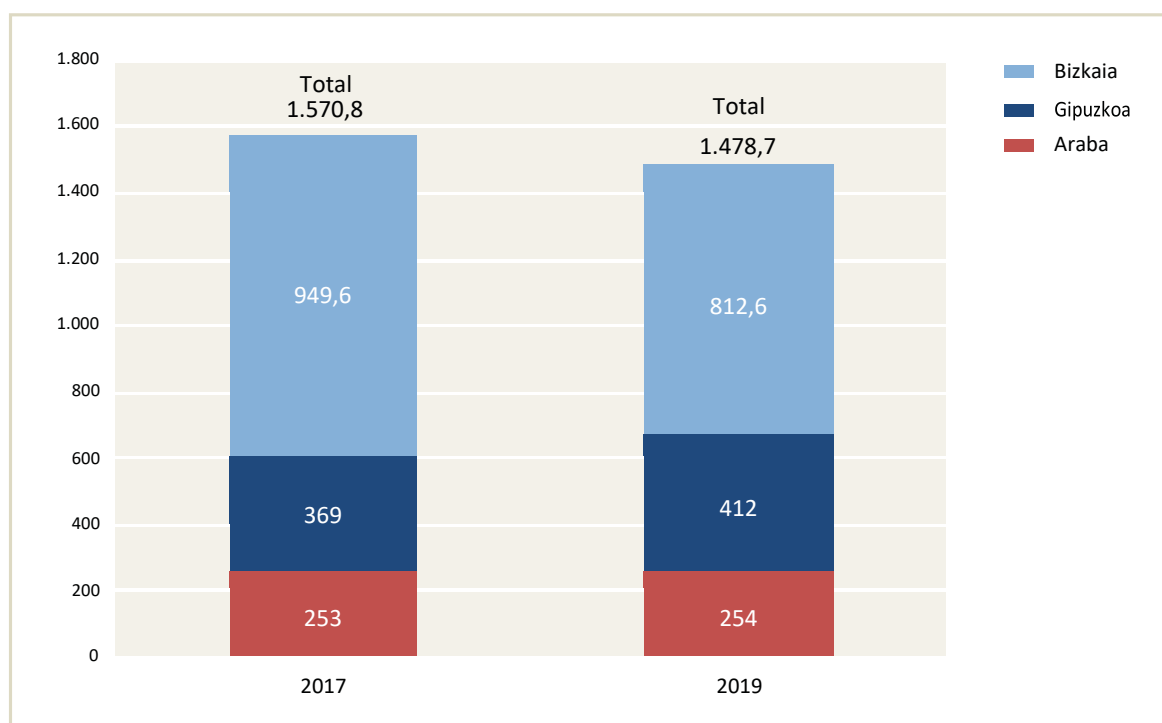
### Figura 18. Empresas de arquitectura por Territorio Histórico

2017-2019



### Figura 19. Actividad de las empresas de arquitectura por Territorio Histórico

2017-2019



Si se analizan los datos según el perfil económico de las empresas, predominan aquellas que ingresan entre 100.000 y 500.000 euros, que representan el 65,1% de los agentes del sector. El volumen de empleo se mantiene bastante equilibrado a la distribución de agentes. Las diferencias aparecen en el volumen de ingresos: las empresas que ingresan más de 500.000 euros (27,0%) generan el 68,6% de los ingresos globales del sector.

Figura 20. Empresas de arquitectura según ingresos 2017-2019

Año		Agentes		Ingresos	Personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas	
		Frec.	%	%	%	Media
2017	Más de 1.000.000 €	5,0	7,1	31,3	16,1	11,6
	De 500.001 a 1.000.000 €	14,0	20,0	33,9	16,8	4,3
	De 100.000 a 500.000 €	42,0	60,0	33,3	59,4	5,1
	Menos de 100.000	9,0	12,9	1,5	7,7	3,1
Total		70,0	100,0	100,0	100,0	5,2
2019	Más de 1.000.000 €	7,0	11,1	50,1	24,2	12,0
	De 500.001 a 1.000.000 €	10,0	15,9	18,5	19,7	6,8
	De 100.000 a 500.000 €	41,0	65,1	30,3	52,8	4,5
	Menos de 100.000	5,0	7,9	1,0	3,3	2,3
Total		63,0	100,0	100,0	100,0	5,5

Finalmente, cabe destacar que las empresas de arquitectura analizadas son básicamente microempresas, agentes que tienen menos de 10 personas en plantilla (87,0% del sector).

Figura 21. Empresas de arquitectura según número de personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas 2017-2019

Año		Frec.	%
2017	Microempresa: menos de 10 empleos	63,0	90,0
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	7,0	10,0
	Mediana/gran empresa: más de 50 empleos	-	-
Total		70,0	100,0
2019	Microempresa: menos de 10 empleos	55,0	87,0
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	8,0	13,0
	Mediana/gran empresa: más de 50 empleos	-	-
Total		63,0	100,0

#### 4.2.2. Diseño

Si se centra la mirada en la distribución territorial del sector del diseño, formado por 55 agentes, se ve que se concentran mayoritariamente en Bizkaia (58,2%), cuya ratio por 100.000 habitantes (3,8) supera la media de la CAE (3,5).

En relación con la actividad, hay un cambio importante respecto al análisis anterior. En Gipuzkoa se realizan el 87,0% de la totalidad de los proyectos, en Bizkaia el 11,2% y en Araba el 1,8%.

Figura 22. Empresas de diseño por Territorio Histórico 2017-2019

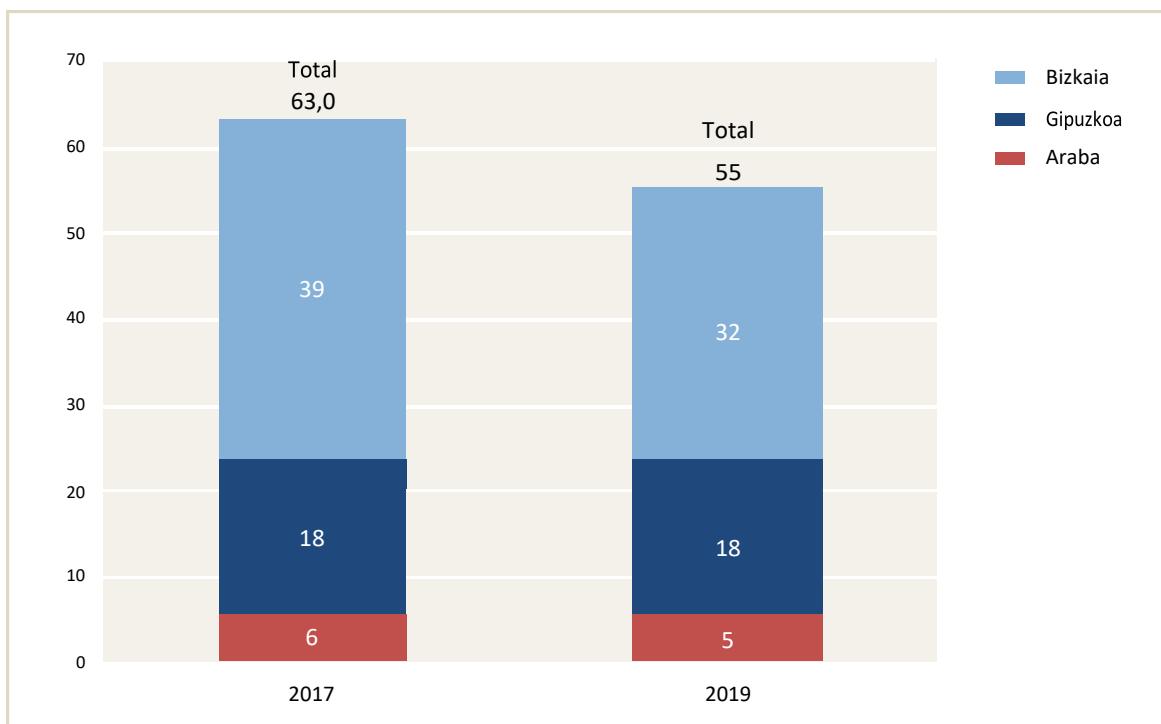
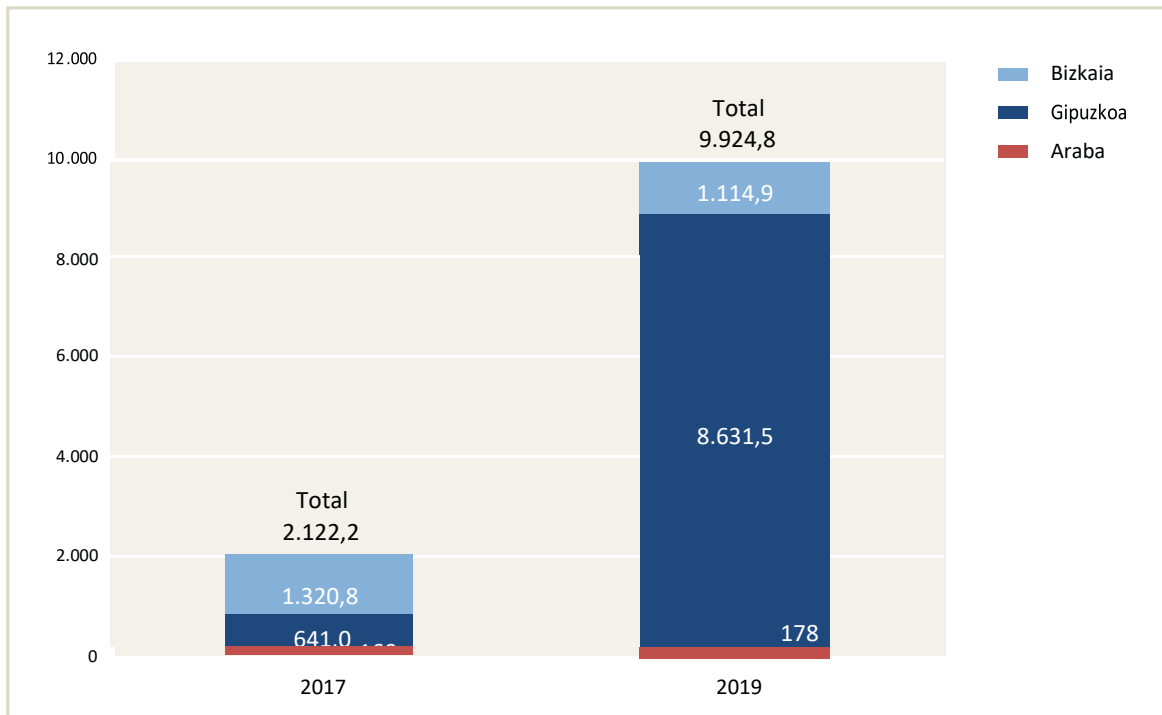


Figura 23. Actividad de las empresas de diseño por Territorio  
Histórico 2017-2019



La segmentación del sector del diseño según los ingresos pone de manifiesto que las empresas que ingresan más de 1 millón de euros representan el 12,7% del sector y acumulan más del 70,0% de la totalidad de los ingresos. En cuanto al empleo, concentran el 49,0% de las personas trabajadoras de diseño. También cabe destacar que el 76,3% de los agentes son empresas que ingresan menos de 500.000 euros y que ocupan al 36,1% del sector del diseño.



Figura 24. Empresas de diseño según ingresos 2017-2019

Año		Agentes		Ingresos	Personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas	
		Frec.	%	%	%	Media
2017	Más de 1.000.000 €	10,0	15,9	65,8	33,1	7,8
	De 500.001 a 1.000.000 €	4,0	6,3	9,5	10,5	6,1
	De 100.000 a 500.000 €	24,0	38,1	20,3	41,2	4,0
	Menos de 100.000	25,0	39,7	4,4	15,2	1,4
Total		63,0	100,0	100,0	100,0	3,7
2019	Más de 1.000.000 €	7,0	12,7	71,7	49,0	23,4
	De 500.001 a 1.000.000 €	6,0	10,9	12,2	15,0	8,4
	De 100.000 a 500.000 €	24,0	43,6	13,6	26,6	3,7
	Menos de 100.000	18,0	32,7	2,5	9,5	1,8
Total		55,0	100,0	100,0	100,0	6,1

Respecto a su tamaño se observa que las microempresas (90,9%) son la tónica dominante en el sector.

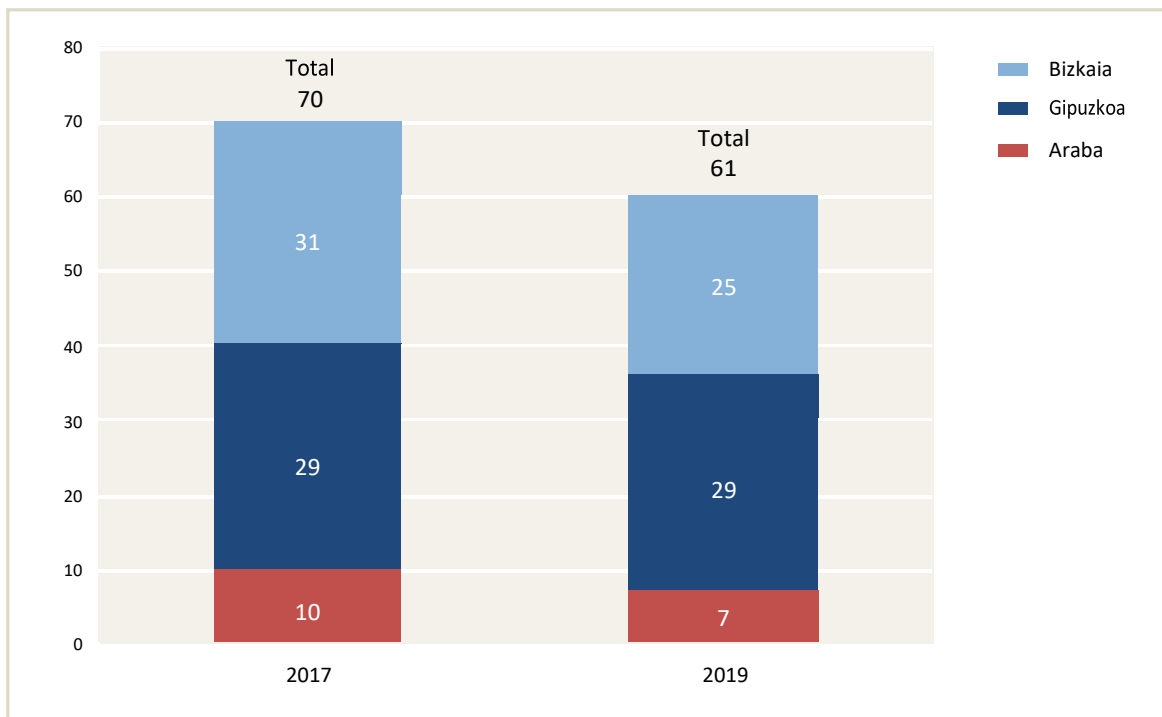
Figura 25. Empresas de diseño según número de personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas 2017-2019

Año		Frec.	%
2017	Microempresa: menos de 10 empleos	59,0	93,7
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	4,0	6,3
	Mediana/gran empresa: más de 50 empleos	-	-
Total		63,0	100,0
2019	Microempresa: menos de 10 empleos	50,0	90,9
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	4,0	7,3
	Mediana/gran empresa: más de 50 empleos	1,0	1,8
Total		55,0	100,0

### 4.2.3. Industrias de la lengua

Las industrias de la lengua la forman 61 agentes que se distribuyen mayoritariamente entre Gipuzkoa (47,5%) y Bizkaia (40,9%). Sin embargo, la ratio de empresas cada 100.000 habitantes es mucho mayor en Gipuzkoa, 5,4 empresas cada 100.000 habitantes, que se sitúa por encima de la media de la CAE (3,9).

Figura 26. Industrias de la lengua por Territorio Histórico 2017-2019



Si se centra la mirada en el perfil económico de las industrias de la lengua se observa que el 67,2% de los agentes del sector ingresan menos de 500.000 euros, acumulan el 11,8% del total de los ingresos. Hecho que liga con los datos si se analizan los agentes por el tamaño de las empresas, donde predominan las microempresas, aquellas que ocupan menos de 10 personas trabajadoras (75,4%). Pero cabe destacar que son las empresas que ingresan más de 1 millón de euros las que concentran el 81,7% de los ingresos del sector y al mismo tiempo el 85,3% del volumen del empleo.

Figura 27. Industrias de la lengua según ingresos 2017-2019

Año		Agentes		Ingresos	Personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas	
		Frec.	%	%	%	Media
2017	Más de 1.000.000 €	13,0	18,6	80,8	80,1	70,7
	De 500.001 a 1.000.000 €	7,0	10,0	7,6	8,6	14,1
	De 100.000 a 500.000 €	24,0	34,3	9,5	7,5	3,6
	Menos de 100.000	26,0	37,1	2,1	3,9	1,7
Total		70,0	100,0	100,0	100,0	16,4
2019	Más de 1.000.000 €	14,0	23,0	81,7	85,3	66,1
	De 500.001 a 1.000.000 €	6,0	9,8	6,5	4,4	8,0
	De 100.000 a 500.000 €	26,0	42,6	10,5	8,1	3,4
	Menos de 100.000	15,0	24,6	1,3	2,2	1,6
Total		61,0	100,0	100,0	100,0	17,8

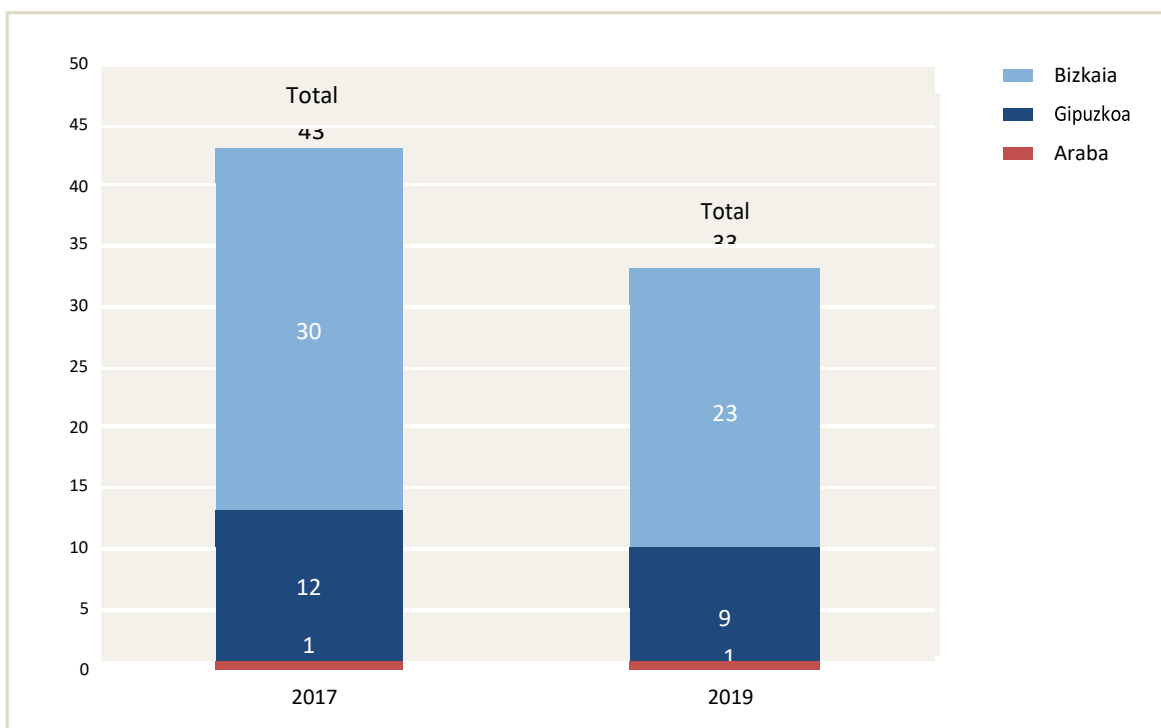
Figura 28. Industrias de la lengua según número de personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas 2017-2019

Año		Frec.	%
2017	Microempresa: menos de 10 empleos	53,0	75,7
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	12,0	17,1
	Mediana/gran empresa: más de 50 empleos	5,0	7,1
Total		70,0	100,0
2019	Microempresa: menos de 10 empleos	46,0	75,4
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	10,0	16,4
	Mediana/gran empresa: más de 50 empleos	5,0	8,2
Total		61,0	100,0

#### 4.2.4. Moda

El sector de la moda está compuesto por 33 agentes que se concentran mayoritariamente en Bizkaia (69,7%). Aunque Gipuzkoa presente un menor peso de agentes, la ratio de empresa cada 100.000 habitantes está muy pocas décimas por debajo de la media de la CAE (1,7 empresas por habitante en Gipuzkoa y 2,1 en la CAE).

Figura 29. Empresas de moda por Territorio Histórico 2017-2019



En relación con su perfil económico, destacan aquellas que ingresan entre 100.000 y 1.000.000 de euros, que representan más de la mitad del sector. Aunque acumulan sólo el 8,2% del total de los ingresos, ocupan al 19,4% de las personas trabajadoras. Prácticamente la totalidad de los ingresos (91,3%) y más de la mitad del empleo (78,0%) se concentra en 10 empresas que ingresan más de 1 millón de euros y que suponen el 30,3% del sector.

Y finalmente, si el análisis se realiza por tamaño de las empresas según el empleo que generan, destacan las microempresas que son el 66,7% de los agentes.

Figura 30. Empresas de moda según ingresos 2017-2019

Año		Agentes		Ingresos	Personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas	
		Frec.	%	%	%	Media
2017	Más de 1.000.000 €	9,0	20,9	91,1	67,5	27,8
	De 100.000 a 1.000.000 €	10,0	23,3	6,6	18,1	6,7
	Menos de 100.000	24,0	55,8	2,2	14,4	2,2
Total		43,0	100,0	100,0	100,0	16,4
2019	Más de 1.000.000 €	10,0	30,3	91,3	78,0	26,6
	De 100.000 a 1.000.000 €	18,0	54,5	8,2	19,4	3,7
	Menos de 100.000	5,0	15,2	0,5	2,6	1,8
Total		33,0	100,0	100,0	100,0	10,3

Figura 31. Empresas de moda según número de personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas 2017-2019

Año		Frec.	%
2017	Microempresa: menos de 10 empleos	31,0	72,1
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	12,0	28,9
Total		43,0	100,0
2019	Microempresa: menos de 10 empleos	22,0	66,7
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	10,0	30,3
	Mediana/gran empresa: más de 50 empleos	1,0	3,0
Total		33,0	100,0

#### 4.2.5. Publicidad

El sector de las Industrias Creativas con mayor volumen de agentes es la publicidad, con 123 empresas repartidas en los tres territorios.

En cuanto a la actividad, se observan matices. En este sentido, las campañas propias presentan unas tendencias diferentes a los servicios realizados por las empresas. Las campañas propias presentan un mayor peso en Bizkaia (52,3%), pero sin embargo el número de campañas realizado por empresa es mucho más elevado en Araba y desciende respecto a la media, en gran medida, en Gipuzkoa. Los servicios presentan unos resultados muy diferentes, ya que la mayoría se realizan en Gipuzkoa (65,8%) y es Araba el territorio que se sitúa por debajo de la media de la CAE de servicios realizados por empresa.

Figura 32. Empresas de publicidad por Territorio Histórico 2017-2019

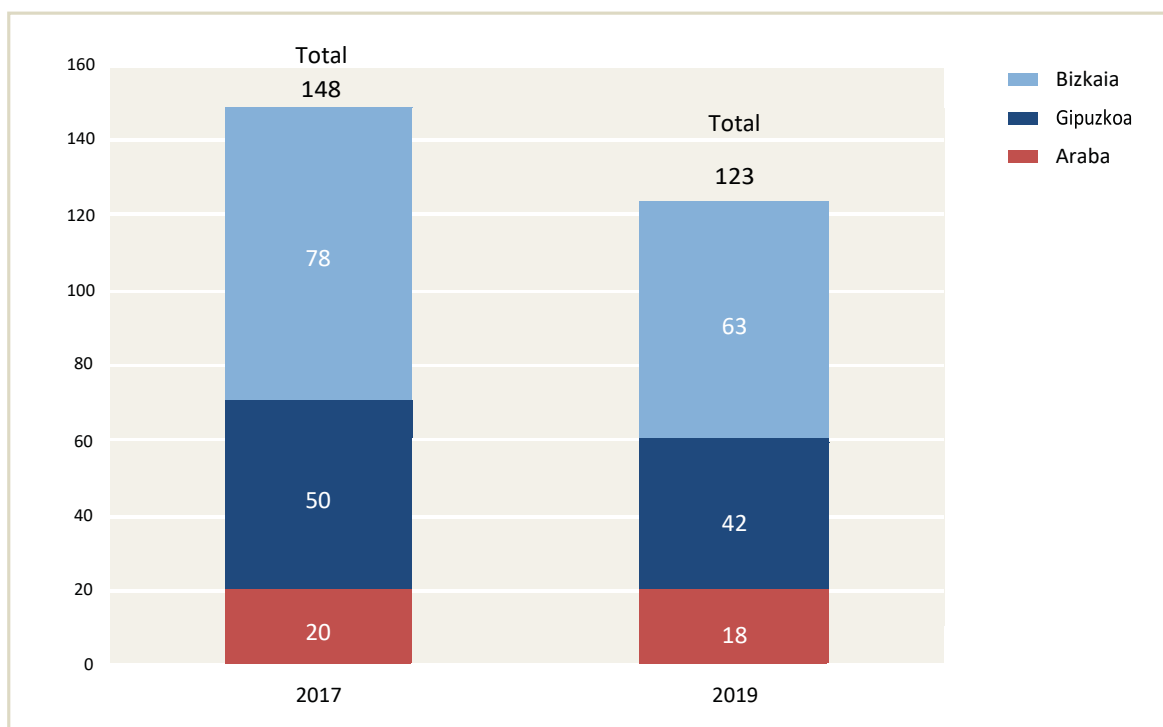




Figura 33. Campañas propias por Territorio Histórico 2017-2019

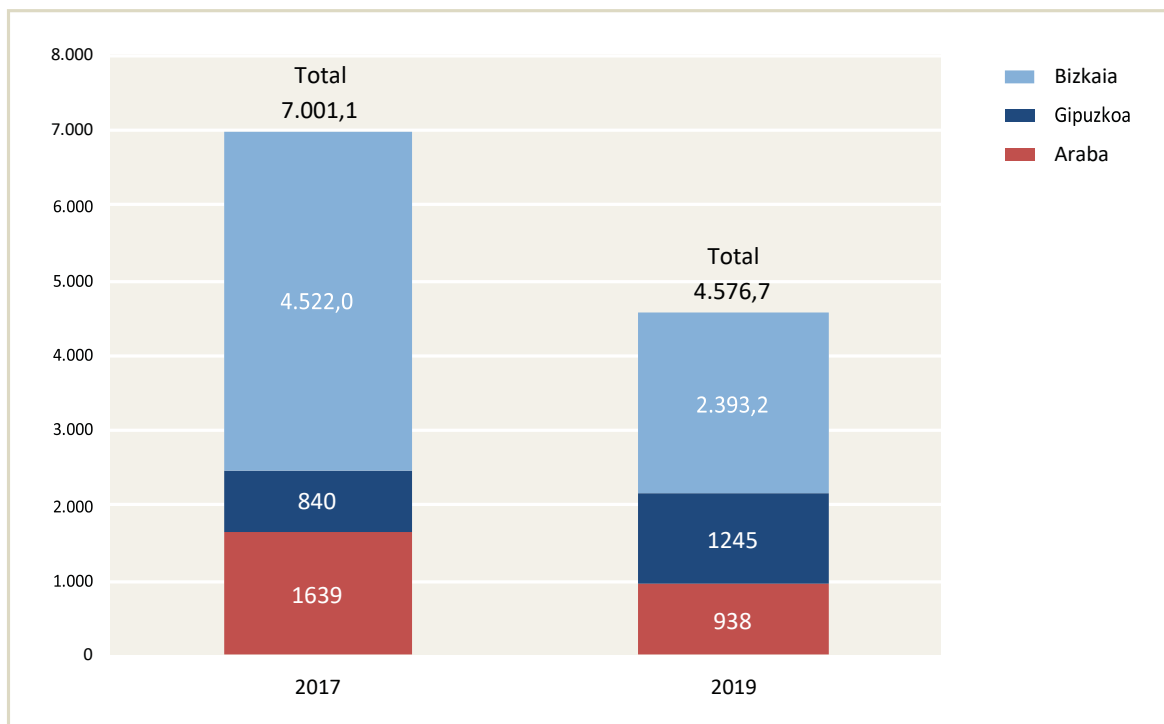
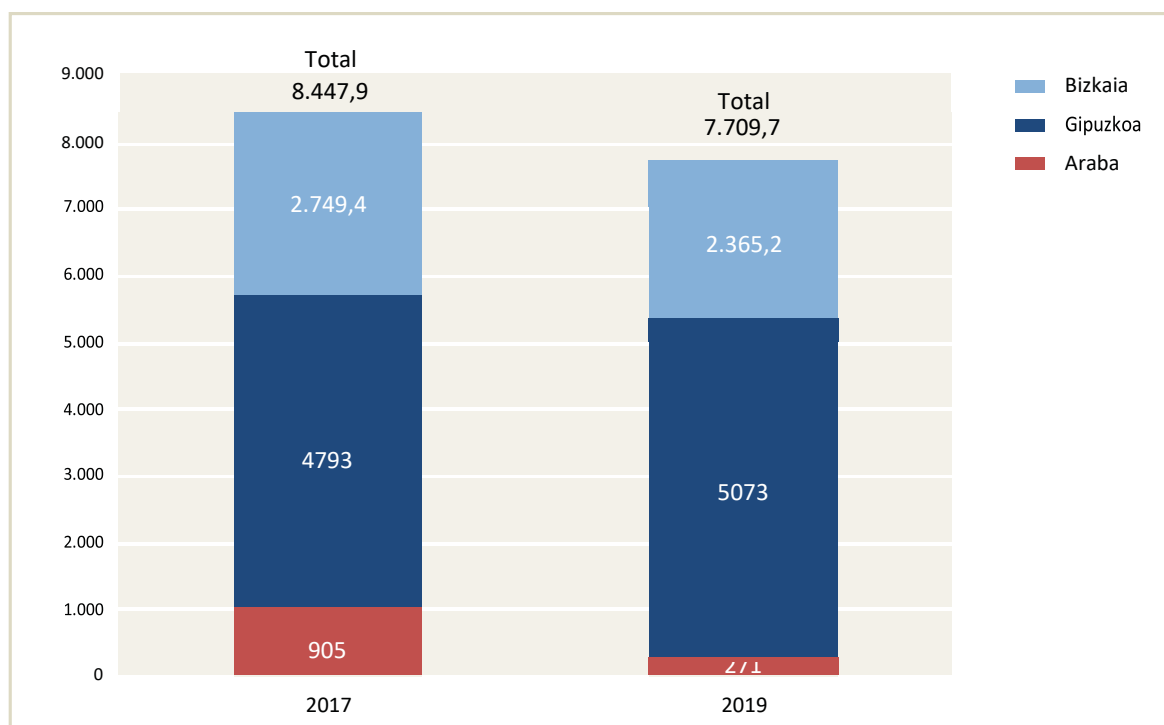


Figura 34. Servicios por Territorio Histórico 2017-2019



En relación con el perfil de las empresas se observa que más del 60,0% de las empresas ingresan menos de 500.000 euros, pero son las de más de 1 millón de euros las que acumulan más del 70,0% de los ingresos y el 60,0 % del empleo. Destaca en este sentido la media de personas trabajadoras de esta franja, que se sitúa muy por encima de la media del sector. Las empresas que ingresan más de 1 millón de euros tienen de media 30,8 personas trabajadoras, mientras que la media total del sector es de 10,5 personas trabajadoras por empresa.

Figura 35. Empresas de publicidad según ingresos 2017-2019

Año		Agentes		Ingresos	Personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas	
		Frec.	%	%	%	Media
2017	Más de 1.000.000 €	28,0	18,9	74,2	58,8	31,4
	De 500.001 a 1.000.000 €	28,0	18,9	12,8	17,6	9,5
	De 100.000 a 500.000 €	71,0	48,0	12,2	20,7	4,4
	Menos de 100.000	21,0	14,2	0,8	3,2	2,3
Total		148,0	100,0	100,0	100,0	10,2
2019	Más de 1.000.000 €	27,0	22,0	78,8	64,1	30,8
	De 500.001 a 1.000.000 €	15,0	12,2	7,5	9,9	8,5
	De 100.000 a 500.000 €	62,0	50,4	12,8	22,2	4,6
	Menos de 100.000	19,0	15,4	0,9	3,8	2,6
Total		123,0	100,0	100,0	100,0	10,5

Al analizar el sector de la publicidad teniendo en cuenta el tamaño de la empresa, se puede ver que destacan las microempresas, aquellas que no ocupan más de 10 personas trabajadoras (78,0%).

Figura 36. Empresas de publicidad según número de personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas 2017-2019

Año		Frec.	%
2017	Microempresa: menos de 10 empleos	112,0	75,7
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	36,0	24,4
Total		148,0	100,0
2019	Microempresa: menos de 10 empleos	96,0	78,0
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	25,0	20,3
	Mediana/gran empresa: más de 50 empleos	2,0	1,6
Total		123,0	100,0

#### 4.2.6. Videojuegos

El sector de los videojuegos está formado por 19 agentes, de los cuales el 73,7% se localiza en Bizkaia, el 21,1% en Gipuzkoa y el 5,3% en Araba. En los territorios de Araba y Gipuzkoa las ratios por 100.000 habitantes se sitúan por debajo de la media (0,5 y 0,7, respectivamente) y en el caso de Bizkaia, por encima (1,7).

El volumen de actividad del sector se distribuye de forma ligeramente diferente a la distribución territorial. En Gipuzkoa se concentra el 44,6% de la actividad del sector y la media de proyectos realizados por empresa se sitúa por encima de la media total de la CAE. En Bizkaia, como en el caso del volumen de agentes, se concentra un mayor porcentaje de actividad (53,6%), pero la ratio de proyectos por agentes es inferior a la media de la CAE.

Figura 37. Empresas de videojuegos por Territorio Histórico  
2017-2019

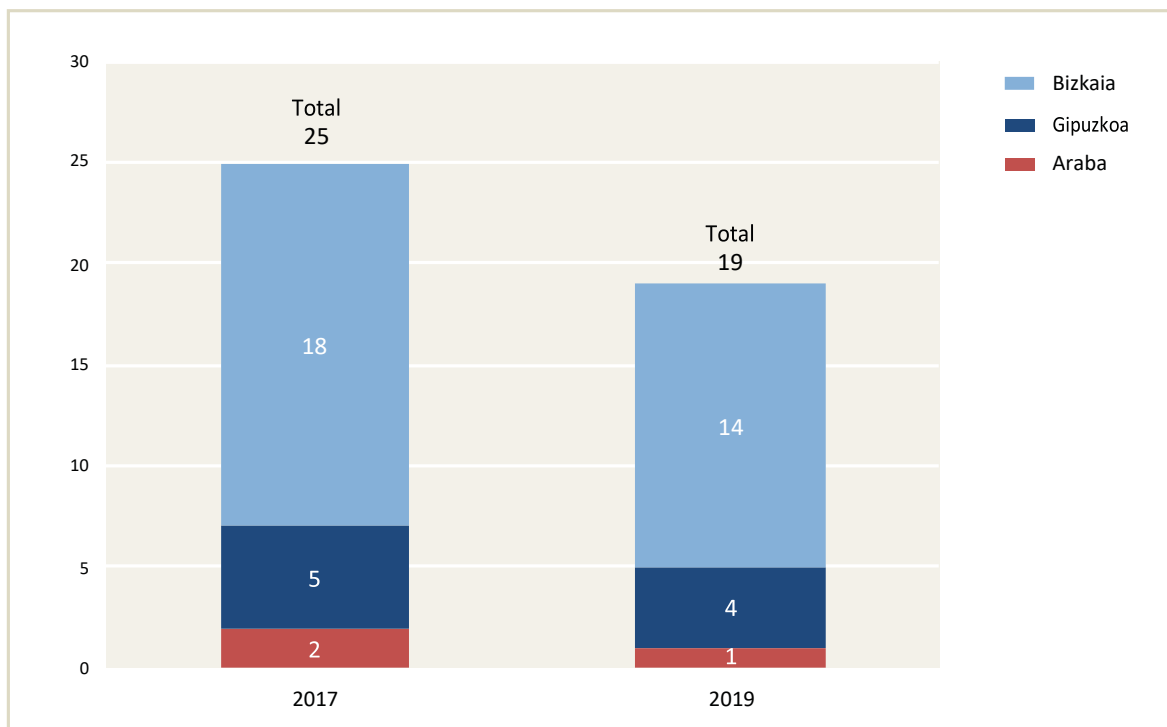
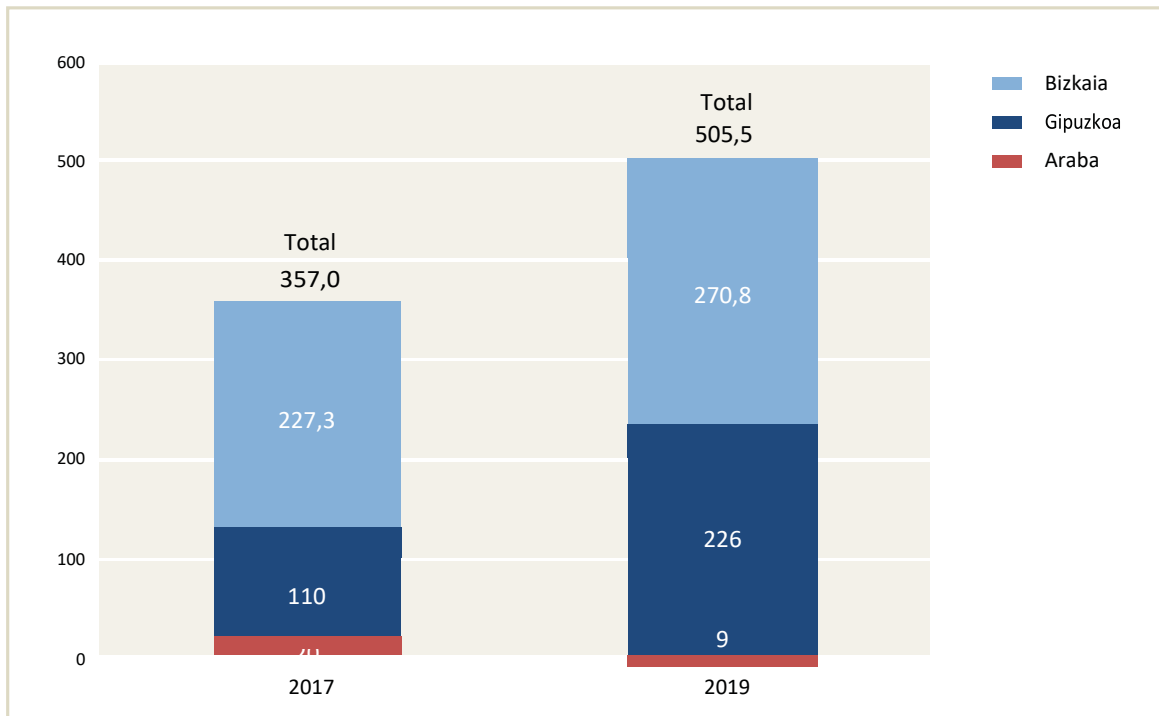


Figura 38. Actividad de las empresas de videojuegos por Territorio Histórico 2017-2019



El 57,9% de los agentes de videojuegos obtienen unos ingresos menores de 500.000 euros, sin embargo, el 87,1% de los ingresos se concentran en aquellas empresas que acumulan ingresos superiores a 500.000 euros (y suponen el 42,1% de los agentes). Estos agentes acumulan también el mayor porcentaje de empleo, 77,4%; la media de personas trabajadoras por empresa es de 25,9, muy por encima de la media del sector (14,1).

Figura 39. Empresas de videojuegos según ingresos 2017

Año		Agentes		Ingresos	Personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas	
		Frec.	%	%	%	Media
2017	Más de 500.000 €	7,0	28,0	75,0	57,6	20,8
	De 100.000 a 500.000 €	10,0	40,0	22,6	33,7	8,5
	Menos de 100.000	8,0	32,0	2,3	8,7	2,7
Total		25,0	100,0	100,0	100,0	10,1
2019	Más de 500.000 €	8,0	42,1	87,1	77,4	25,9
	De 100.000 a 500.000 €	5,0	26,3	11,0	17,2	9,2
	Menos de 100.000	6,0	31,6	1,9	5,5	2,4
Total		19,0	100,0	100,0	100,0	14,1

Respecto al tamaño de las empresas según el empleo, la distribución es bastante equitativa entre las más microempresas (47,4%) y las empresas pequeñas (52,6%).

Figura 40. Empresas de videojuegos según número de personas trabajadoras equivalentes a jornada completa anualizadas 2017

Año		Frec.	%
2017	Microempresa: menos de 10 empleos	16,0	64,0
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	9,0	36,0
	Mediana/gran empresa: más de 50 empleos	-	-
Total		25,0	100,0
2019	Microempresa: menos de 10 empleos	9,0	47,4
	Pequeña empresa: 10-49 empleos	10,0	52,6
	Mediana/gran empresa: más de 50 empleos	-	-
Total		19,0	100,0

# 5.

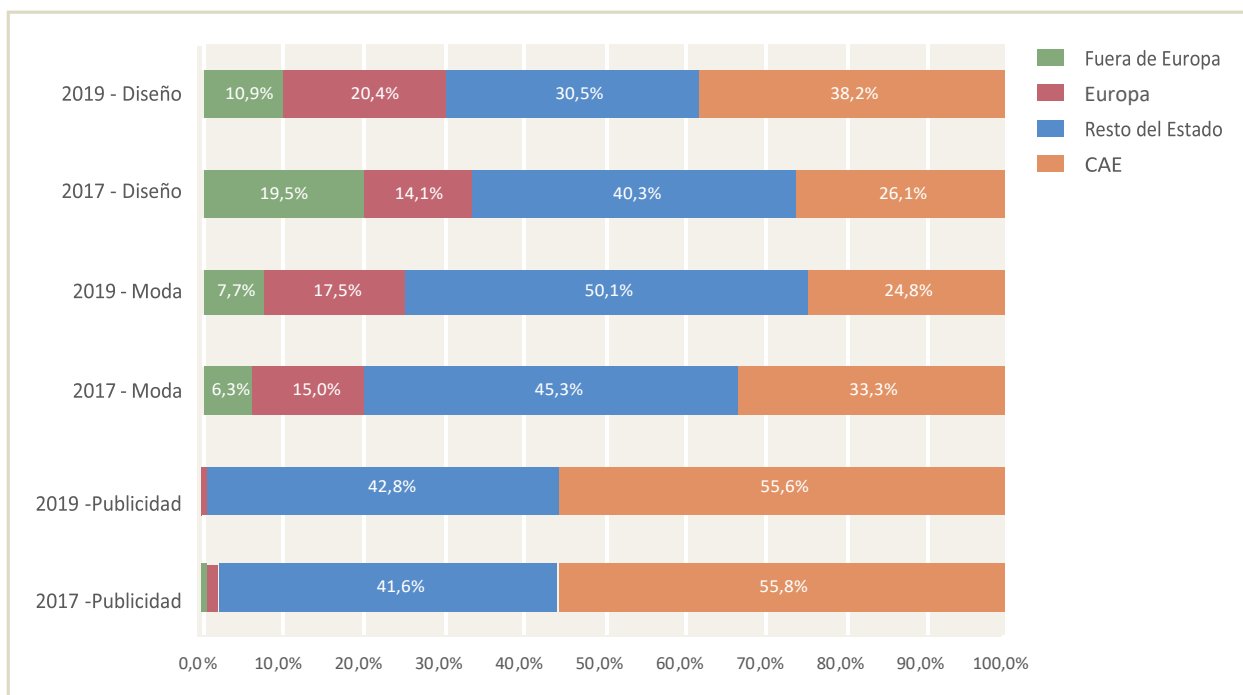
## Internacionalización

Este capítulo se orienta a analizar la capacidad de internacionalización de las industrias creativas. Los datos muestran las tendencias en la internacionalización del diseño, la moda y la publicidad. El principal mercado en los tres casos es el resto del Estado (en torno al 30-50% de su facturación).

El sector del diseño es el que tiene un mayor peso en su facturación de mercados exteriores. Del total de su facturación, el 10,9% se concentra en países de fuera de Europa y el 20,4% en mercados europeos. Su facturación en la CAE supone el 38% de la facturación total.

En el caso de la moda, el porcentaje de los mercados europeo y del resto del mundo es menor, alrededor del 25,0%, y en el sector de la publicidad, el mercado principal es interno (el 55,6% de la facturación pertenece al mercado de la CAE).

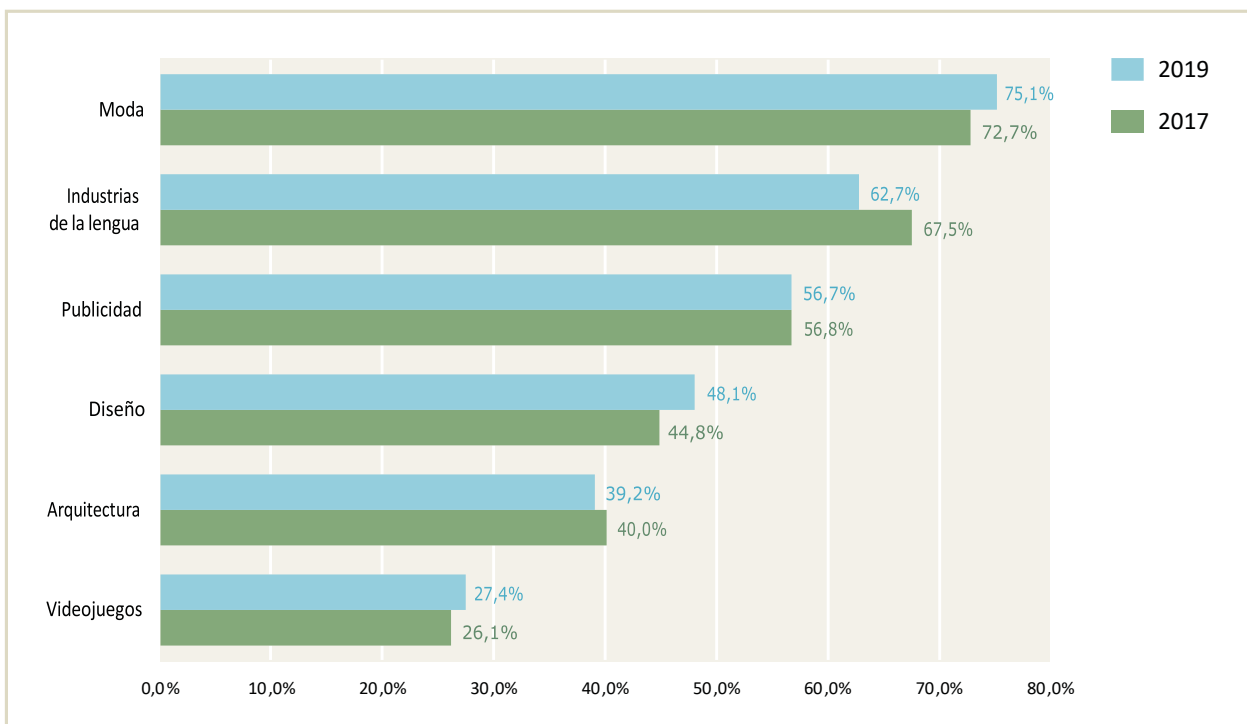
Figura 41. Facturación según mercado de las empresas de publicidad 2017-2019





La presencia de mujeres en el conjunto del empleo de las industrias creativas es dispar dependiendo del sector. La moda, las industrias de la lengua y la publicidad son aquellos sectores que acumulan una presencia superior al 50%. Sobresalen la moda y las industrias de la lengua, sectores en los que en torno a 7 y 6, respectivamente, de cada 10 personas trabajadoras son mujeres. El resto de los sectores presentan una presencia femenina menor al 50%, destacando por debajo el sector de los videojuegos, en los que menos de 3 de cada 10 empleos están ocupados por mujeres.

Figura 42. Mujeres trabajadoras por sectores de las industrias creativas Porcentaje · 2017-2019



Si se analizan los datos de las trabajadoras por sectores según la función profesional que desempeñan, destacan los puestos de gestión y administración (las mujeres suponen entre 6 y 8 de cada 10 personas trabajadoras en todos los sectores). Sin embargo, en los puestos de dirección, en la gran mayoría de sectores predominan los hombres, destacan-

do el sector de la arquitectura, en el que sólo 2 mujeres de cada 10 personas trabajadoras ocupan cargos de dirección. En el caso de la moda y las industrias de la lengua las mujeres tienen una mayor presencia en estos cargos (más del 50% son ocupados por mujeres). Y en los puestos técnicos y creativos más de la mitad en prácticamente todos los sectores están ocupados por hombres, excepto en la moda y las industrias de la lengua (donde la presencia de mujeres es del 77,0% y el 63,5%, respectivamente).

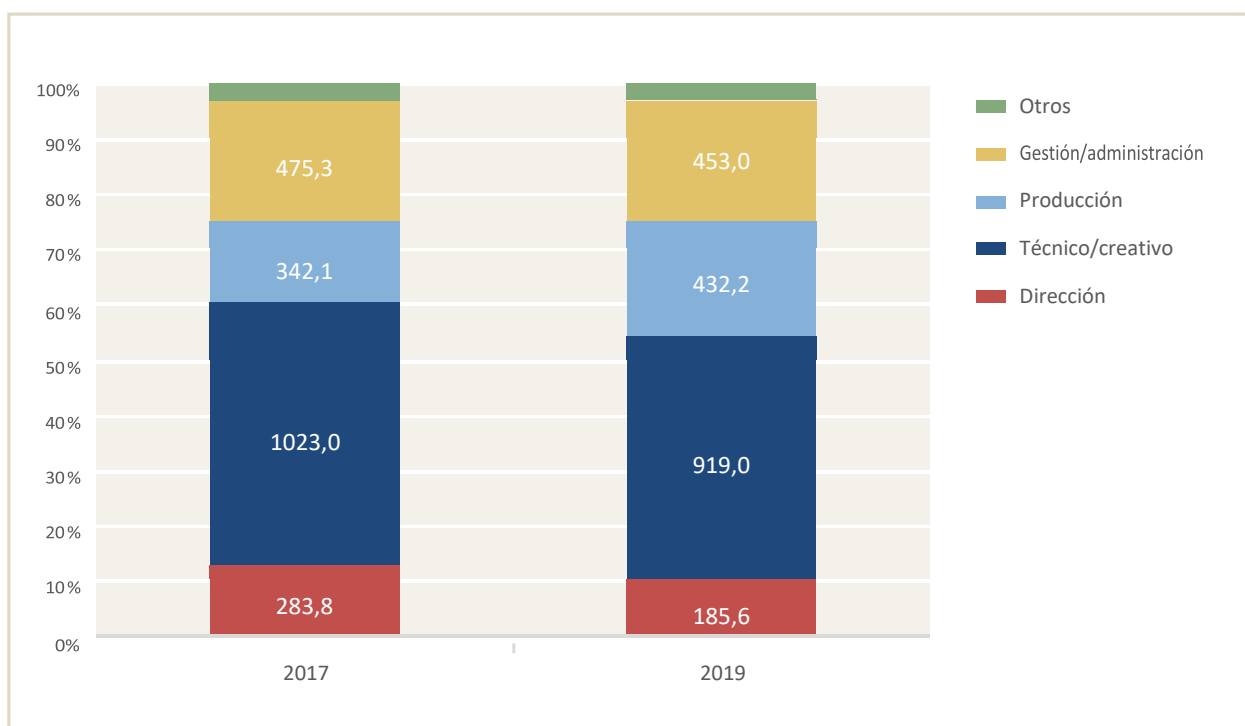
Desde una mirada global, el sector con menor presencia femenina es el sector de los videojuegos.

Figura 43. Mujeres trabajadoras por sectores de las industrias creativas y función profesional Porcentaje · 2017-2019

Año		Dirección	Técnico/ Creativo	Producción	Gestión/ Admin.	Otros	Total
2017	Arquitectura	15,0	41,0		74,9	25,0	40,0
	Diseño	38,8	44,2	42,7	69,1	39,2	44,8
	Industrias de la lengua	58,7	69,0		69,0	55,5	67,5
	Moda	65,8	77,8	75,8	68,8	77,0	72,7
	Publicidad	51,3	48,9	60,9	67,2	45,3	56,8
	Videojuegos	27,8	17,8		68,3	28,2	26,1
2019	Arquitectura	20,4	39,3		74,0	15,2	39,2
	Diseño	40,7	42,8	22,1	87,2	60,7	48,1
	Industrias de la lengua	52,1	63,5		69,2	65,8	62,7
	Moda	54,1	77,0	80,9	76,2	51,1	75,1
	Publicidad	32,7	49,9	64,9	79,8	40,8	56,7
	Videojuegos	22,2	23,6		58,4	42,3	27,4

Finalmente, observando la distribución del total de trabajadoras del conjunto de las industrias creativas (2.041,5 empleos en 2019) por función profesional, los perfiles técnicos y creativos se acercan a la mitad del total de empleos, seguidos de los vinculados a la gestión/administración (453 empleos), la producción (432,2), los perfiles directivos (185,6) y otros no especificados (51,7).

Figura 44. Distribución de las mujeres trabajadoras por función profesional Absolutos · 2017-2019





**Kulturaren  
Euskal Behatokia**  
Observatorio Vasco  
de la Cultura