



Asociación
de Profesionales
de la Ilustración
de Madrid

A

COMPARTIMOS LOS PROBLEMAS, COMPARTAMOS LAS SOLUCIONES

Uno de los principales problemas del sector de la animación, VFX y videojuegos en España es la falta de recursos para poder desarrollar una industria que sea capaz de crear puestos de trabajo estables y de calidad. Si a esta condición le añadimos la desinformación que tenemos los trabajadores del sector sobre derechos laborales y también la tendencia individualista, lo convierten en caldo de cultivo para situaciones laborales precarias.

Hacer frente a la precariedad que vivimos los trabajadores no es una tarea fácil. Conceptos como "sindicalismo" y "movilización" no están muy bien vistos. Desde **APIM** pensamos que el camino que debemos recorrer para mejorar nuestra situación pasa por la **UNIÓN**. Las productoras del sector ya lo están haciendo, DIBOOS o DEV, son un ejemplo de asociaciones que trabajan para defender sus intereses.

P

¿QUIÉN VA A DEFENDER NUESTROS INTERESES?

Nosotros con nuestras acciones somos el principal motor de cambio. Debemos concienciarnos para mejorar las cosas en nuestro día a día. Os proponemos una serie de puntos como guía para hacer frente a nuestros problemas:

- __La transparencia salarial beneficia al trabajador. Nos ayuda a tener capacidad de negociación.
- __Las horas extras no son obligatorias y es ILEGAL si no son remuneradas.
- __Normalizar el "overtime" hace que recaigan sobre el trabajador los problemas de la producción.
- __Hacer huelga es un recurso legal para hacer frente a situaciones abusivas.
- __Un contrato no es un blindaje. Ante los abusos, denuncia.
- __Aceptar condiciones precarias no garantiza el trabajo y nos perjudica a todos.
- __Lee bien los contratos, las cláusulas abusivas se vuelven legales al firmarlas.
- __Ser falso autónomo es ILEGAL y perjudica la vida laboral del trabajador.
- __Un convenio laboral garantiza las condiciones justas para todos.
- __Mejorar las condiciones laborales también mejora tu portafolio.

I

www.apimadrid.net

M