

# Creativity World Forum 2024

Euskadi Basque Country

## EL VIAJE

Informe General



KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA  
DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLITICA LINGUISTICA

DC NETWORK



# ÍNDICE

Página

4

## FORO MUNDIAL DE LA CREATIVIDAD 2024 (CWF24)

Contexto y tema principal  
Objetivos  
Sedes y formato

9

## ÁREAS TEMÁTICAS Y DC LIVING LABS

Proceso y metodología de trabajo  
Áreas temáticas  
DC Living Labs

16

## ÁREA TEMÁTICA 1: **Gobernanza e ICC**

Discurso de presentación de Pier Luigi Sacco  
Proceso y metodología  
Casos finales seleccionados para el CWF24 dentro del AT1

36

## ÁREA TEMÁTICA 2: **Innovación con y dentro de los sectores de las ICC**

Discurso de presentación de Jenny Kornmacher  
Proceso y metodología  
Casos finales seleccionados para el CWF24 dentro del AT2

56

## ÁREA TEMÁTICA 3: **Empresas y Mercados de las ICC**

Discurso de presentación de Pascal Cools  
Proceso y metodología  
Casos finales seleccionados para el CWF24 dentro del AT3

76

## ÁREA TEMÁTICA 4: **Educación e Investigación en las ICC**

Discurso de presentación de Dario Assante  
Proceso y metodología  
Casos finales seleccionados para el CWF24 dentro de los AT4

96

## RESUMEN: Los casos finales seleccionados para el CWF24

97

## NOS VEMOS EN EL CWF24

# Creativity World Forum 2024



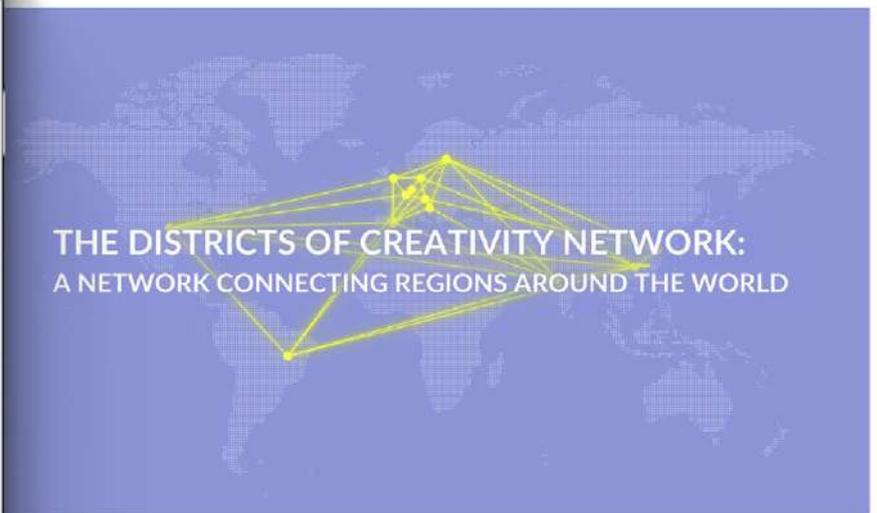
*Fundada en 2004, la Red de Distritos Creativos (DC Network) reúne a regiones de todo el mundo para compartir y desarrollar prácticas que estimulen la creatividad interdisciplinar y fomenten la innovación con el fin de contribuir a afrontar los retos mundiales en aras de un futuro mejor.*



## CONTEXTO Y TEMA PRINCIPAL

# DC NETWORK

Cada dos años, una de las regiones de la DC Network organiza el Foro Mundial de la Creatividad (en adelante, CWF24). Se trata de una conferencia y encuentro emblemáticos de la DC Network que reúne e inspira a un sinfín de personas de distintos ámbitos como el gubernamental, empresarial, creativo o de la política para debatir sobre creatividad, innovación y espíritu empresarial. Se centra en la colaboración multidisciplinar, aunque el Distrito organizador tiene el privilegio de elegir el tema, el enfoque y el planteamiento. Además, en el marco del CWF se organiza también un DCLivingLab. Se trata de un programa internacional de intercambio de estudiantes sobre creatividad e innovación que ofrece la oportunidad a los estudiantes de todos los Distritos de la Creatividad (DC) de trabajar en un equipo internacional para abordar los retos de las Industrias Culturales y Creativas (ICC).



El **CWF24** está organizado por el **Gobierno Vasco** y se celebrará en Euskadi los días **15, 16 y 17 de abril de 2024**. Más de 500 personas participarán en las conferencias.

En línea con las políticas de las ICC desarrolladas en los últimos años en Euskadi a través de la [Estrategia Euskadi Creativa](#) el **tema principal** del **CWF24** es:

## Ecosistemas culturales y creativos: modelos de gobernanza e innovación



Las ICC son sin duda un sector estratégico y en desarrollo en todo el mundo. En los últimos años, numerosas estadísticas han demostrado la creciente relevancia de este sector por su repercusión en el desarrollo de la economía y la revitalización de los territorios. Por ejemplo, según las cifras de Eurostat, las ICC emplean a 8,7 millones de personas en la UE, lo que equivale al 3,8 % de la mano de obra total en la UE y representa a 1,2 millones de empresas.

Las ICC se consideran motores de innovación. Según el estudio global [«Contrast II. ICC e Innovación: ecosistemas, tipologías, medición e impactos»](#) llevado a cabo por el Gobierno Vasco, las razones que inducen a la innovación no son principalmente de carácter económico, aunque este está presente porque la innovación tiene un importante retorno económico para los agentes de las ICC; por ejemplo, el 59,1 % de sus ingresos proceden de productos en los que aplicaron cambios significativos.

La innovación en las ICC no solo produce ingresos individuales o privados favorables, sino también importantes efectos externos positivos, especialmente de carácter social y cultural. Y lo que es más importante, desempeñan un papel clave para avanzar hacia sociedades más inclusivas y sostenibles. Este hecho configura un carácter único del valor de la innovación en las ICC.

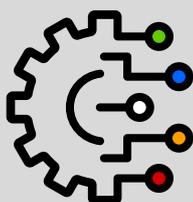
Por lo tanto, es necesaria la aplicación de mejores modelos de gobernanza con un enfoque más integrado de las políticas y la innovación **para aprovechar el potencial aún sin explotar de las ICC**.

En este marco, hemos seleccionado **cuatro áreas temáticas (AT)** que están evolucionando y en constante cambio en los diferentes ecosistemas de las ICC de base innovadora con el fin de obtener un conocimiento profundo sobre:

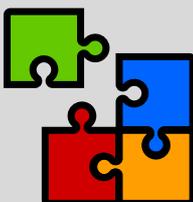
- el diseño de modelos y políticas de gobernanza multinivel más eficaces **(AT1)**;
- cómo apoyar la innovación con y dentro de las ICC **(AT2)**;
- cómo mejorar la competitividad entre las empresas y los mercados de las ICC **(AT3)**; y
- el papel de la educación y la investigación en las ICC **(AT4)**.

En este CWF24, **proponemos un recorrido** por estas cuatro áreas temáticas a nivel global, a través de experiencias concretas que **queremos contrastar con sus propias vivencias**, con el fin de intentar crear posibilidades de colaboración en un futuro próximo. Esperamos que el CWF24 sea una experiencia enriquecedora para comprender mejor estos cambios y proponer nuevos retos para el futuro.

## OBJETIVOS



Actualizar las **nuevas tendencias** en materia de **gobernanza e innovación** en las ICC.



Crear **entornos de colaboración locales e internacionales** basados en **compartir proyectos con valor añadido**.

Además, el CWF24 pretende **dinamizar la propia DC Network** basándose en un **modelo de CWF** que **facilita la identificación y apoyo de proyectos con alto potencial de colaboración a nivel internacional**. Como medio para lograr este cambio de modelo, es **fundamental la participación de los distritos culturales y creativos pertenecientes a la DC Network**.

## SEDES Y FORMATO

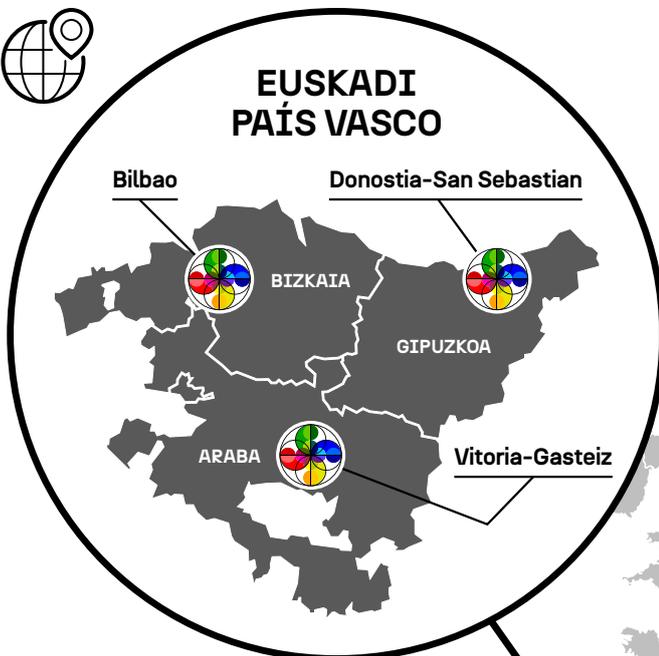
El CWF24 tendrá lugar los días **15, 16 y 17 de abril de 2024** en las **3 capitales del País Vasco**. Durante el primer y tercer día existirá la posibilidad de asistir al congreso tanto de forma presencial como virtual, y el segundo día solo de forma presencial.

Bilbao acogerá en el Palacio Euskalduna el primer y tercer día del evento. El día 15 comienza con la **bienvenida y la inauguración oficial**, seguidas de la presentación de las 4 áreas temáticas (AT) junto con los DC Living Labs que configuran el CWF24, presentaciones que servirán de inspiración y **sesiones de networking**. Por la tarde, los asistentes tendrán la oportunidad de elegir entre diferentes itinerarios de ICC que podrán visitar en **la ciudad**.

El día 16, el programa se divide según el AT y tendrá lugar en diferentes destinos. El grupo de trabajo del AT1 trabajará en el Museo Artium de Vitoria-Gasteiz, mientras que los equipos de los AT2 y AT3 trabajarán en el Palacio Euskalduna de Bilbao y el AT4 estarán en el Centro Tabakalera de Donostia-San Sebastián. En cada una de las sedes, la idea es **trabajar en grupos y generar sinergias**, especialmente entre los retos y los proyectos destacados. Las personas participantes también tendrán la oportunidad de visitar los principales puntos de ICC de estas ciudades.

El día 17, se celebra una **última sesión conjunta** en Bilbao para presentar los principales resultados de cada AT. Una vez más, se animará a las personas participantes a participar en las sesiones de puesta en contacto. El objetivo es volver a casa con ideas y oportunidades de colaboración para **seguir fortaleciendo** las ICC de forma innovadora y sostenible.

Los detalles del programa final pueden consultarse [aquí](#).



**Creativity  
World Forum  
2024**  
 Euskadi Basque Country

# BILBAO

[Palacio Euskalduna](#)



# DONOSTIA-SAN SEBASTIAN

[Centro Tabakalera](#)



# VITORIA-GASTEIZ

[Museo Artium](#)



© erredehiero

## ÁREAS TEMÁTICAS Y DC LIVING LABS

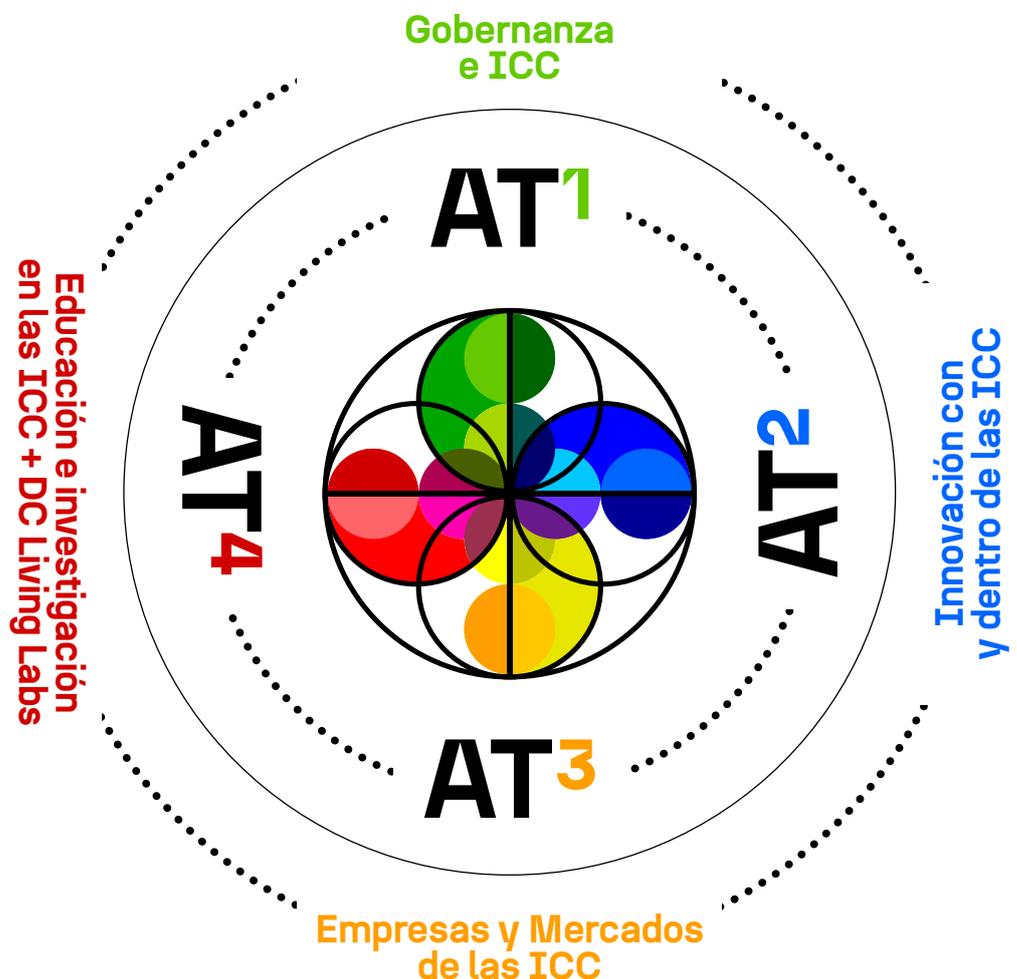
Para liberar el potencial de las **ICC como motores** de la con el fin de superar los grandes retos de la sociedad, es necesario adoptar un enfoque integrado de cogobernanza basado en la quintuple hélice. Con este propósito, parece necesario implicar en la elaboración de políticas a las principales partes interesadas de la industria, del mundo académico, del sector público y, por supuesto, del ecosistema de la innovación, con el fin de garantizar un proceso participativo.

Sin embargo, a pesar de su reconocido potencial, las **ICC también se enfrentan a retos importantes** que sin duda deben resolverse. Por ejemplo, parece necesario comprender mejor cómo fomentar el enriquecimiento mutuo con y dentro de las ICC, apoyándolas al mismo tiempo en el acceso a los mercados locales y globales y a la financiación privada, así como en la mejora de las habilidades empresariales.

En este contexto, se han creado **cuatro grupos de trabajo (estructurados en cuatro AT)** para poder lograr los objetivos del CWF24. El AT1 se centra en la gobernanza y las ICC; el AT2, en la innovación con y dentro de las ICC; el AT3, en las empresas y los mercados; y el AT4, en la educación y la investigación en las ICC.

Cada AT está **coordinada por una entidad destacada del País Vasco** con gran experiencia en el campo específico y acostumbrada a trabajar en entornos de colaboración. El segundo día del Foro, cada AT contará con un programa de trabajo específico y actividades en distintos lugares de las **tres capitales vascas**.

Aparte de las cuatro AT, aunque estrechamente relacionado con ellas, el programa de estudiantes internacionales **DC Living Lab** desempeñará un papel clave en el CWF. En esta nueva edición, se organizarán cuatro DC Living Labs bajo el amparo de T4 Education and Research en la ICC, aunque están **integrados transversalmente en cada una de las AT** con el fin de encontrar soluciones a los retos propuestos en cada grupo de trabajo.



Área  
Temática

**AT<sup>1</sup>**

## Gobernanza e ICC

Diseño de políticas y modelos de gobernanza multinivel más eficaces para apoyar los ecosistemas dinámicos y colaborativos de las ICC y promover la innovación intersectorial que ayude a abordar los principales retos de la triple transición (social, ambiental y digital).

### ENTIDAD COORDINADORA

Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco en nombre del grupo de pilotaje de Euskadi Creativa.



Área  
Temática

**AT<sup>2</sup>**

## Innovación con y dentro de las ICC

Fomentar la innovación cruzada y la adopción de la tecnología para que brote la disrupción y las ICC se conviertan en un catalizador de soluciones que faciliten la transición hacia un futuro más ecológico y sostenible con impacto social.

### ENTIDADES COORDINADORAS

Innobasque, Agencia Vasca de la Innovación, y Tecnalia, Centro de Investigación y Desarrollo.



Área  
Temática

**AT<sup>3</sup>**

## Empresas y Mercados de las ICC

Acelerar la creación y el reconocimiento de las empresas ICC en los mercados locales y globales, con la aplicación de iniciativas o servicios pertinentes para estimular la inversión privada, la sostenibilidad y el enriquecimiento mutuo.

### ENTIDAD COORDINADORA

BDCC, Distrito Cultural y Creativo de Euskadi.



Área  
Temática

**AT<sup>4</sup>**

## Educación e investigación en las ICC + DC Living Labs

La educación como herramienta clave para la creación de profesionales altamente cualificados, innovadores y creativos que actúen como agentes del cambio en un mundo en constante evolución y lleno de retos.

### ENTIDADES COORDINADORAS

KSigune, Clúster para las Industrias Culturales y Creativas de Euskadi.

Los **DC Living Labs** los facilita TTBZ-Travelling.



KSientzako Goi Mailako Hezkuntza eta Ikerketa  
Educación Superior e Investigación para las ICCs



## PROCESO Y METODOLOGÍA DE TRABAJO

### ÁREAS TEMÁTICAS

Durante los meses de junio y noviembre de 2023, cada AT se ideó y desarrolló a través de un grupo de trabajo multidisciplinar central que se reunió de manera virtual y que contó con participantes de diferentes países y regiones de la DC Network (profesionales, académicos, responsables políticos y partes interesadas relevantes en las ICC para garantizar la experiencia y el conocimiento). Juntos, definieron las líneas de trabajo y compartieron sus conocimientos con el fin de preparar un CWF24 innovador y fructífero.

Cada AT contó con un grupo de trabajo central formado por diversos participantes y funciones:

<b>ENTIDAD COORDINADORA</b>	Lidera y dirige al grupo para poder alcanzar los objetivos y el plan de trabajo fijados. Dinamiza y busca la experiencia colectiva y el crecimiento del grupo.
<b>LÍDER O CONFERENCIANTE PRINCIPAL</b>	Se trata de una persona con amplios conocimientos sobre los temas tratados en el AT y que promueve opiniones y conversaciones de calidad, lo que hace que encontrar información fiable y significativa sea más sencillo para los demás miembros. Actúa como principal conferenciante o representante de su AT durante el congreso.
<b>PERSONAS EXPERTAS INTERNACIONALES - MIEMBROS DE LA DC NETWORK</b>	Reúnen la experiencia y la aportación de valor de las regiones de la DC Network global, reconocidas por sus logros en innovación y trabajo en las ICC.
<b>PERSONAS EXPERTAS LOCALES</b>	Aportan conocimientos y experiencia desde un punto de vista local y añaden valor a la comunidad.
<b>NARRADORA</b>	La narradora informa sobre los trabajos de los grupos de trabajo para dotar de coherencia e integración a las distintas AT. Elabora el informe final del viaje y los resultados del trabajo.

Cada grupo siguió los mismos pasos con un objetivo final en mente, que fue descubrir y seleccionar casos o proyectos relevantes, estrechamente relacionados con el AT correspondiente, para presentarlos en el CWF24. En este sentido, se celebraron cinco **sesiones de trabajo** virtuales por cada AT. Se empezó con una reunión inicial para ofrecer contexto a todo el grupo sobre el funcionamiento y los objetivos, seguida de tres reuniones centrales con intenso trabajo de investigación y debate, y una última reunión para revisar los resultados finales, plasmados en el presente informe. Este proceso sienta las bases del trabajo que se llevará a cabo en el congreso.



Los grupos trabajaron en paralelo con su entidad coordinadora. La entidad coordinadora del AT1, además de participar en el AT1, en su papel de entidad organizadora del CWF24 junto con la narradora, participó en todas las reuniones del AT a lo largo de la realización de los trabajos, con el fin de llevar a cabo un seguimiento más completo y equilibrado y poder observar y comunicar los avances de todas las áreas. Esto ha permitido identificar cualquier riesgo que hiciera peligrar los logros y tomar las medidas pertinentes para mitigarlo con agilidad.

El primer paso fue contrastar y seleccionar una serie de **retos significativos asociados a su AT**. Cabe mencionar que la cogeneración de retos basada en la composición de un **equipo multidisciplinar** fue una baza muy importante del proceso. Finalmente, cada grupo acordó entre **dos y tres retos**, tras un proceso de debate en torno a una propuesta planteada por el equipo organizador.

A continuación figuran los retos elegidos para cada AT:

	RETO 1	RETO 2	RETO 3
<b>AT<sup>1</sup></b> Gobernanza e ICC	Modelos de innovación en las políticas de gobernanza de las ICC a escala internacional	Sistemas de evaluación de las políticas de las ICC	
<b>AT<sup>2</sup></b> Innovación con y dentro de las ICC	Tecnologías disruptivas y su repercusión en la cultura y la creatividad	Las ICC como catalizadores de un futuro ecológico y sostenible y del impacto social	
<b>AT<sup>3</sup></b> Empresas y Mercados de las ICC	Cocreación de servicios	Mercados locales y globales	Inversión de capital privado
<b>AT<sup>4</sup></b> Educación e investigación en las ICC + DC Living Lab	Nuevos sistemas educativos necesarios de competencias creativas, innovadoras y emprendedoras	Posibles modelos y necesidades actuales de los sectores de las ICC	

Una vez que se hubieron definido los retos, el segundo paso consistió en definir los criterios que debían abarcar las experiencias elegidas finalmente. De forma transversal, para que el propósito se alineara con los objetivos principales del CWF24, era fundamental que los proyectos tuvieran estas características:

→ **Abiertos a que sean transferibles**

→ **Con vocación de colaboración**

→ **Con resultados**

Además, se acordó una lista de otros puntos firmes:

→ **Financiación pública, privada o mixta**

Sostenibilidad y rentabilidad, con una estrategia inteligente que optimice los recursos para mantener la competitividad a lo largo del tiempo.

→ **Enfoque de género**

Ayuda a lograr la igualdad de género abordando las brechas de género existentes y reduciendo los desequilibrios de género en los entornos profesionales.

→ **Potencial de innovación cruzada**

Mira más allá de su propio sector y se inspira en otros para crear de forma conjunta soluciones innovadoras, formular nuevas estrategias, ideas, etc.

→ **Potencial de ampliación**

Se puede extender. Las ideas y procesos surgidos del proyecto pueden volver a aplicarse en un contexto diferente y llegar así a muchos más agentes.

→ **Aspectos únicos y diferenciales**

Aspectos diferenciales y distintivos que hacen que el proyecto destaque con un impacto positivo.

→ **Transición digital, social y ecológica**

Contribuye a avanzar hacia la triple transición: social, ambiental y digital.

A continuación, los miembros del grupo llevaron a cabo una labor de investigación para encontrar **experiencias internacionales**, haciendo hincapié en abarcar la **geografía más amplia posible**. Tenían que responder a los retos y cumplir los criterios acordados. Cada miembro o persona experta pudo proponer un máximo de seis experiencias por reto. Lo ideal es que esos proyectos fueran accesibles y que el contacto fuera lo más directo posible con el fin de poder entrevistarles e invitarles a presentar su caso. Las personas participantes presentaron su lista a todos los miembros del grupo y después se les pidió que evaluaran los proyectos (aquellos en los que no habían participado directamente, para conseguir mayor objetividad). Se utilizó una herramienta propia creada a tal efecto. Se trató de una matriz de evaluación en la que se daba una puntuación de repercusión en torno a los criterios establecidos.

Creativity World Forum 2024 Euskadi Basque Country		AT1: Gobernanza e ICC Selección de proyectos o experiencias de demostración											
			CRITERIOS										
			1º nivel - Obligatorio*			2º nivel - Valor añadido							
			Si el proyecto no obtiene una respuesta afirmativa en los tres apartados, quedará descartado. No pasará al siguiente nivel de evaluación			Consulte la guía de calificación (a la derecha de la tabla) para seleccionar la puntuación 1 = Bajo; 2 = Medio; 3 = Alta							
Nombre de la persona que hace la propuesta	Nombre del proyecto	Zona geográfica, País, región	Abierto a traslados / trasladable*	Vocación o voluntad para colaborar*	Resultados concretos (no solo conceptuales)*	Financiación pública, privada o mixta	Enfoque de género	Potencial de innovación cruzada (en el sector de las ICC y fuera de él)	Potencial de ampliación	Aspectos únicos y diferenciales	Relacionado con la transición digital, social y ecológica	Puntuación total (max. 18 puntos)	
												0	
												0	
												0	
												0	
												0	

Una vez que todo el grupo de trabajo se puso de acuerdo en los resultados, los **proyectos mejor valorados** fueron los seleccionados para su presentación durante el CWF24 y se contactó con sus responsables. También se contempló una **lista de sustitutos** en caso de que los responsables de los proyectos seleccionados inicialmente no estuvieran disponibles o no aceptaran participar. En algunos casos, se detectaron los mismos proyectos en diferentes AT, ya que presentaban acciones que podían responder a diversos objetivos o públicos. En ese caso, si finalmente eran elegidos por el grupo, se analizaban dentro de las AT para elegir los que tenían más juego y era más representativos.

En conclusión, se seleccionaron **seis proyectos internacionales más uno del País Vasco**, como región anfitriona, por cada AT. En total fueron **24 proyectos innovadores más cuatro casos vascos**. Por último, se invitó a las personas representantes a presentar sus proyectos al grupo de trabajo durante una reunión virtual, confirmando su **voluntad de participar en persona en el evento** y, por tanto, de **colaborar, crecer y crear sinergias**, siendo estos los principales focos o resultados que se pretenden alcanzar con la organización del CWF24. La entidad coordinadora se encargó de enviar las **invitaciones formales** y de organizar reuniones paralelas, en caso necesario, para confirmar algunos detalles concretos sobre los proyectos, su participación final e información sobre cómo viajar al CWF24 en marzo. Se pidió a los y las representantes de los proyectos que rellenaran la plantilla, de forma breve, pero concisa, para describir sus proyectos en este informe. Así, todos los lectores y asistentes al congreso podrán saber de antemano qué tipo de experiencias encontrarán con el fin de interactuar durante el congreso. Estos archivos de los proyectos se encuentran en el capítulo de cada área temática, donde se recoge la información siguiente:

Cómo nació el proyecto o la idea y por qué, y qué innovación o valor añadido aportó.	Cómo se desarrolló el proyecto o idea, qué obstáculos encontró, si se trata de un cambio puntual (de producto) o sistemático (de proceso), y qué tipo de apoyo ha tenido.	Qué repercusión está teniendo (idealmente, desde un punto de vista económico, social o ambiental).	Los planes de futuro, especialmente en términos de colaboración (por ej., con otros sectores, entidades, regiones, etc.).
--	---	--	---

La última fase del grupo de trabajo consistió en reunirse de nuevo para revisar el **informe final** de su área temática y aportar sugerencias para mejorar el contenido y cerrar la versión definitiva. Hay que tener en cuenta que el objetivo del informe es que sea lo más atractivo y comprensible posible. De este modo, las personas interesadas en asistir al congreso pueden hacerse una idea de los retos, proyectos seleccionados y valores para **elegir qué AT les interesaría conocer mejor** durante el congreso y asistir a sus respectivas actividades.

## DC LIVING LABS

Los DC Living Labs están coordinados por KSIgune y Travelling U/Tazebaez, una cooperativa educativa que diseña experiencias internacionales de aprendizaje basadas en tres pilares fundamentales: aprendizaje colaborativo, liderazgo centrado en el ser humano y espíritu emprendedor.

### Los DC Living Labs 2024 en pocas palabras

- Abordan cuatro retos clave relacionados con los temas esenciales del foro.
- Cuentan con 24 estudiantes internacionales que trabajan en los retos planteados en grupos de seis personas.
- Los responsables de plantear los retos de los distritos de DC Living Labs aportan contexto y realidad a los retos.
- Es un proceso híbrido de talleres compartidos, sesiones de trabajo virtuales, formación presencial y presentaciones durante el foro. Se cuenta con una plataforma en línea y el apoyo de herramientas digitales de creación.
- Es un proceso coherente alineado con el CWF e integrado en su desarrollo.

### Un marco temporal diferente adaptado al calendario académico

Los DC Living Labs tienen una metodología de trabajo y un marco temporal diferentes, en consonancia con el calendario académico.

La fase de lanzamiento y selección para atraer tanto a quienes plantean los retos se llevará a cabo en enero de 2024, mientras que en el caso de los estudiantes se realizará entre febrero y mediados de marzo de 2024. Entre el 18 y el 22 de marzo de 2024, empezarán a trabajar a distancia para culminar el proceso de manera presencial en el CWF24.

### Panorama general del proceso

El proceso combina una metodología de trabajo híbrida, como se indica a continuación:

- Cinco días de talleres virtuales.
- El proceso culmina en un taller presencial en el marco del CWF, así como en presentaciones en persona para profesionales del sector con el fin de recabar opiniones de calidad y oportunidades de colaboración
- El proceso va acompañado de los responsables de los procesos y de facilitadores de TZBZ-Travelling U que guían a todos los equipos a través de la metodología principal.
- Los pequeños equipos también están acompañados por agentes del sector y por los responsables de plantear los retos a través de al menos tres interacciones diseñadas y planificadas.
- Los responsables de plantear los retos desempeñarán un papel clave con sus conocimientos del sector y ayudarán a los equipos a situar el reto en un contexto concreto.
- El proceso cuenta con el apoyo de herramientas digitales que permiten llevar a cabo un trabajo de calidad tanto en las sesiones como de manera asíncrona.

### Metodología principal

Todos los equipos seguirán una metodología principal a través de sesiones compartidas. Estas sesiones garantizan que todos los equipos avancen de forma coherente y dispongan de todas las herramientas necesarias para seguir avanzando. Estas sesiones pasan por tres fases fundamentales, a saber:

- Comprender el tema y profundizar en él. Contexto e investigación de lo que ya existe y puede ser relevante para el reto que se está tratando. Combinar los conocimientos de las personas participantes con nuevos conocimientos hallados a través de la investigación, así como conectar con los responsables de plantear los retos. Comprender los retos globales actuales que guardan relación con el reto que se está tratando. Crear soluciones a los retos mediante procesos de pensamiento creativos y herramientas de pensamiento prospectivo.
- Contrastar las soluciones diseñadas con las personas representantes del sector y preparar la entrega final.
- Presentar los resultados finales en el CWF y tender puentes para futuras colaboraciones.



**Puesta en marcha y comprensión del reto**

**Investigación exhaustiva y análisis profundo del contexto del reto**

**Pensamiento prospectivo y métodos creativos para resolver el reto**

**Creación de propuestas y prototipos para el reto**

**Presentación y contraste**

Área  
Temática

1

Gobernanza  
e ICC



Creativity  
World Forum  
2024  
Euskadi Basque Country





## **Diseño de políticas y modelos de gobernanza multinivel más eficaces para apoyar los ecosistemas dinámicos y colaborativos de las ICC y promover la innovación intersectorial que ayude a abordar los principales retos de la triple transición (social, ambiental y digital)**



### **Discurso de presentación de Pier Luigi Sacco**

*El AT1 se centra en la gobernanza y en las ICC, un tema crucial en lo que respecta a los modelos de innovación a escala internacional y los sistemas de evaluación de las políticas de las ICC.*

*Los sectores creativos son propiamente innovadores al contribuir a las innovaciones tecnológicas de otros sectores y a la llamada «innovación no tecnológica», entendida como la innovación en bienes y servicios que repercute principalmente en la percepción sensorial, el atractivo estético o el atractivo intelectual más que en el rendimiento funcional (Stoneman). Aunque el fenómeno no sea homogéneo, representa un aspecto fundamental en materia de gobernanza para comprender y captar la contribución de los sectores creativos a la economía.*

*De hecho, las ICC muestran una compleja estructura intersectorial que puede conducir a un desarrollo local si se transforma en políticas bien diseñadas.*

*En cuanto a los retos concretos, sería conveniente tener en cuenta una perspectiva intersectorial en la creación de una mano de obra que trabaje en una plataforma innovadora. Como ya señaló la OCDE (2018), «es necesario invertir en una mano de obra que haga frente a los retos y los requisitos de una economía postindustrial basada en el conocimiento que evoluciona rápidamente y que se centra por igual en las habilidades no cognitivas y en las habilidades técnicas y cognitivas». Los diseños de políticas deben definir claramente el modo en que las artes, la cultura y la creatividad en la educación pueden utilizarse para mejorar las habilidades de la mano de obra adecuada para una economía local en la que existen sectores convergentes que se alimentan mutuamente». Además, la gestión de las economías creativas como ecosistemas culturales exige reconocer que están integradas en un marco socioeconómico e institucional más amplio. Estos dos retos encajan claramente en la agenda del CWF24, ya que exponen dos de los motores más relevantes de la transformación estructural a la que se enfrentarán las industrias culturales y creativas en los próximos años.*

*Los casos presentados en el AT1 pretenden ofrecer una perspectiva bien detallada de las relaciones posibles, mejorables y satisfactorias entre la gobernanza y las ICC. Si se piensa en la creatividad como en una capacidad para resolver problemas, resulta evidente entonces que lo más delicado (entre los retos a los que se enfrentan los sectores) es la correspondencia entre la creación de una mano de obra innovadora que satisfaga la demanda de una economía y unos sectores de producción interdependientes y bien conectados. La presencia de una mano de obra diversa, innovadora y bien formada favorece las interconexiones en la economía.*

*La presencia de un mayor capital creativo conduce a mayores tasas de innovación, formación de empresas de alta tecnología, generación de empleo y crecimiento económico (OCDE, 2018). Además, los efectos indirectos que repercuten en el desarrollo local también actúan como un modelo de alimentación cruzada. Esto se debe a que la interacción de dichas actividades creativas con las variables locales del lugar genera efectos de aglomeración y agrupación que conducen al crecimiento y al desarrollo (Sacco y Segre, 2009).*

*Este reto llevó a la necesidad de ampliar el alcance de los ámbitos políticos, trabajando en las economías creativas como ecosistemas que requieren un replanteamiento y la ampliación de la variedad de agentes implicados en los procesos políticos, utilizando un enfoque más participativo para el diseño de políticas de economía creativa.*

*Cada uno de los seis casos/proyectos propuestos responde a una pregunta concreta en relación con los modelos de gobernanza en los que intervienen diferentes actores, y ofrece posibles soluciones a problemas comunes. Por ejemplo, proporcionar una comprensión global de las implicaciones sociales y económicas de la digitalización, fomentando así enfoques innovadores para la utilización de los bienes culturales, es el proceso de capacitación de los responsables políticos.*

*El proyecto inDICEs pretendía comprender los resultados positivos y socialmente valiosos que se derivan de la verdadera participación de los usuarios en el ámbito digital. La innovación debe entenderse también en relación con el entorno en el que operan los proyectos. Este es el caso de Platform in De Maak, que permitió a las personas creadoras trabajar juntas o de forma presencial y ser una voz en las conversaciones sobre formas de organización horizontales gestionadas por personas artistas que pueden proporcionar una serie de indicaciones útiles a los y las jóvenes artistas que todavía no conocen al completo la dinámica del sector. Así pues, este enfoque ascendente ofrece una amplia gama de aplicaciones en otros contextos, proporcionando visibilidad y contribuyendo a crear una comunidad profesional. Creative PEC ha desarrollado un planteamiento diferente, aportando datos independientes para la elaboración de políticas de apoyo a las industrias creativas del Reino Unido. En primer lugar, se estructuró como un consorcio de investigadores de distintas universidades que ahora están creando centros para proporcionar desde en los que se adoptan enfoques integrados y distintivos para el intercambio de conocimientos con los responsables políticos de zonas geográficas concretas. Desde el sector privado, la experiencia de ECCOM puede representar ampliamente a asociaciones o agencias cuyo modelo económico se ha basado en la participación en convocatorias públicas locales, nacionales y europeas, ya que nunca han contado con un apoyo operativo de los organismos públicos. Sin embargo, el impacto sociocultural ha aumentado en términos de transformación y cambio profundo de los profesionales de la cultura, estudiantes o comunidades que normalmente no tienen acceso a la cultura.*




---

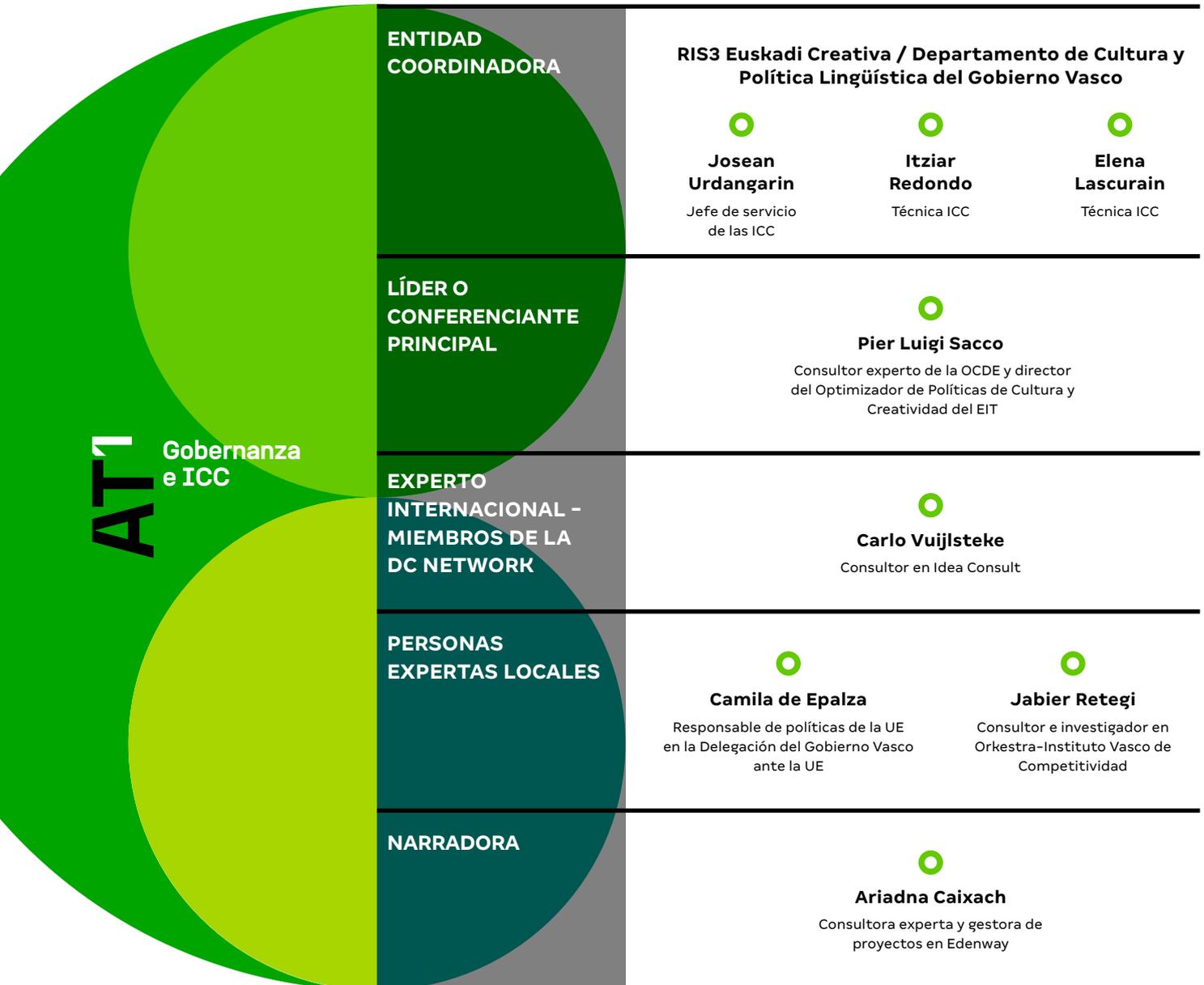
**Pier Luigi Sacco**

---

Director en funciones de AP 10 -  
 Consultor experto en Cultura y Creatividad del EIT -  
 Centro de Emprendimiento, Pymes, Regiones y  
 Ciudades de la OCDE

## PROCESO Y METODOLOGÍA

Entre junio y noviembre de 2023, el AT se concibió y desarrolló a través de un grupo de trabajo central en el que las personas participantes definieron las líneas de trabajo y compartieron su experiencia con el fin de preparar un CWF24 innovador y fructífero. En esta AT1, el grupo de trabajo central estuvo compuesto por:



El grupo siguió una progresión de pasos en línea con la metodología o proceso común explicado en el apartado anterior.

En primer lugar, la entidad coordinadora lanzó el debate proponiendo los retos siguientes:

1. Evaluación comparativa de las políticas de las ICC a escala internacional, desde los modelos emergentes a los consolidados.
2. Innovación en las políticas de las ICC.
3. Sistemas de evaluación de las políticas de las ICC.

Tras un proceso de análisis y debate, el grupo decidió fusionar los retos al entender que el primero ya estaba integrado como elemento transversal de esta área temática. Por lo tanto, los retos se redefinieron del siguiente modo:



### Reto 1

Modelos de innovación en las políticas de gobernanza de las ICC a escala internacional



### Reto 2

Sistemas de evaluación de las políticas de las ICC

La adopción de tecnología y la inteligencia artificial se mencionaron durante el debate en diferentes áreas temáticas, como retos globales a los que nos enfrentamos hoy en día. Aunque estos temas se debaten especialmente en el AT2, Innovación con y dentro de las ICC, todos los grupos de trabajo mantuvieron una **conexión constante** para observar cómo evolucionaban dichos temas de forma coherente y evitar duplicidades.

Una vez que se hubieron definido los retos, también se definieron los **criterios** que debían cumplir las experiencias elegidas finalmente. A continuación, los miembros del grupo llevaron a cabo un trabajo de investigación para encontrar **experiencias internacionales** que respondieran a los retos y cumplieran los criterios acordados.

Se recibieron un total de **32 propuestas** de proyectos para el AT1. Después, los miembros **evaluaron los proyectos** (en los que no habían participado directamente, para conseguir mayor objetividad) utilizando la **herramienta de la matriz de evaluación**. Se compartieron los proyectos mejor valorados y la lista de los sustituidos y todo el grupo de trabajo consensuó los resultados.

En conclusión, se seleccionaron **seis proyectos internacionales más uno de Euskadi**, como región anfitriona. Así, **cuatro proyectos responden al primer reto** y **tres responden al segundo**. Por último, se invitó a las personas representantes a presentar sus proyectos al grupo de trabajo durante una reunión virtual, confirmando su **voluntad de participar en persona en el evento** y de **colaborar, crecer y crear sinergias**, siendo estos los principales focos o resultados que se pretenden alcanzar con la organización del CWF24.



## MUSEOS Y BIENESTAR - PRESCRIPCIÓN CULTURAL



 UNIVERSIDADE  
DE LISBOA

 MUSEU NACIONAL DE HISTÓRIA  
NATURAL E DA CIÊNCIA


### Reto 1:

### Modelos de innovación en las políticas de gobernanza de las ICC a escala internacional

#### Origen

Los museos tienen el poder de crear un vínculo entre el patrimonio y el bienestar frente a los retos actuales de la sociedad. En la última década se ha puesto de relieve el papel social de los museos con fines terapéuticos, es decir, la posibilidad de ofrecer a los usuarios tareas ocupacionales en los museos por indicación médica. Los museos y los jardines botánicos pueden, por tanto, facilitar la interacción social y ofrecer experiencias relajantes para fomentar la autoestima y la identidad y reducir los niveles de aislamiento y ansiedad. Este nuevo enfoque se ha denominado prescripción cultural: el Museo Nacional de Historia Natural y Ciencia (Portugal) puso en marcha una red en Lisboa para aplicar iniciativas de prescripción utilizando las colecciones del museo y del jardín botánico.

#### Trayectoria

El Museo Nacional de Historia Natural y Ciencias de la Universidad de Lisboa está desarrollando el proyecto «Museos y Bienestar - Prescripción cultural», en colaboración con entidades nacionales, con el objetivo de preparar los museos y jardines botánicos portugueses para la prescripción cultural. Este proyecto se dirige a estudiantes universitarios que promueven la inclusión y captación de jóvenes, pero también incluye intervenciones de prescripción cultural para los usuarios de los centros sanitarios locales y para grupos de personas mayores de centros de día de las comunidades vecinas.

Para los museos, el reto de adoptar la prescripción cultural es integrar en su plantilla a personas que puedan desarrollar las intervenciones junto con los médicos y psicólogos que las prescriben como terapia. Esta tarea se ha asignado a los servicios educativos de los museos, ya que cuentan con profesionales con experiencia y competencias para el trabajo con diferentes públicos. Sin embargo, la formación y la especialización son un aspecto necesario y urgente.

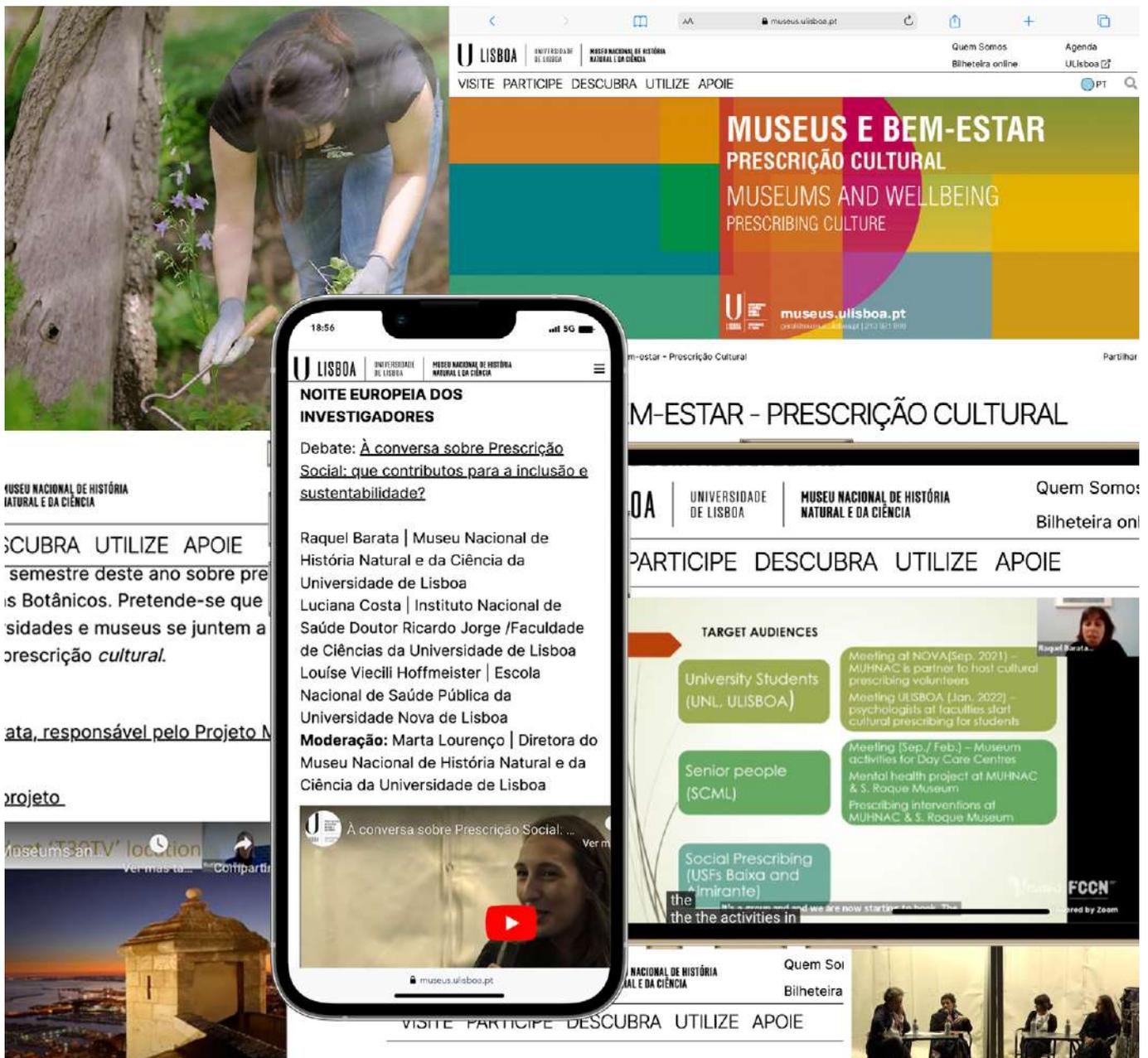
#### Impacto positivo

El impacto del proyecto se indica mediante un enfoque cualitativo entre las personas participantes. Desde marzo de 2022 hasta mayo de 2023, participaron en el proyecto cinco estudiantes universitarios con un cuadro de desgaste y ansiedad, cuatro pacientes de centros de salud diagnosticados de depresión y ansiedad, y 22 personas mayores de centros de día con un perfil de aislamiento social y depresión.

Los resultados de las entrevistas realizadas a dichos participantes muestran un mayor bienestar gracias a las iniciativas de prescripción cultural. Redujeron el estrés y promovieron la competencia y el disfrute entre los estudiantes universitarios, la autoconfianza, competencia e implicación social entre los pacientes de los centros sanitarios y la implicación social, disfrute y apego al lugar entre las personas mayores.

## Crecimiento y colaboración

El proyecto «Museos y bienestar» prevé una amplia participación de la comunidad académica nacional e internacional en la investigación sobre este tema, incluido el desarrollo de evaluaciones de impacto. En 2024, el Museo Nacional de Historia Natural y Ciencias de Lisboa y los museos de la Universidad de Edimburgo ofrecerán un curso de formación sobre prescripción cultural en museos y jardines botánicos. Se pretende que otros centros sanitarios, universidades y museos se unan a esta red para promover la prescripción cultural a nivel nacional, así como para colaborar a nivel internacional con otros proyectos similares.



**MUSEUS E BEM-ESTAR**  
PRESCRIÇÃO CULTURAL  
MUSEUMS AND WELLBEING  
PRESCRIBING CULTURE

**NOITE EUROPEIA DOS INVESTIGADORES**  
Debate: À conversa sobre Prescrição Social: que contributos para a inclusão e sustentabilidade?  
Raquel Barata | Museu Nacional de História Natural e da Ciência da Universidade de Lisboa  
Luciana Costa | Instituto Nacional de Saúde Doutor Ricardo Jorge /Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa  
Louíse Viecili Hoffmeister | Escola Nacional de Saúde Pública da Universidade Nova de Lisboa  
**Moderação:** Marta Lourenço | Diretora do Museu Nacional de História Natural e da Ciência da Universidade de Lisboa

**MUSEUS E BEM-ESTAR - PRESCRIÇÃO CULTURAL**  
UNIVERSIDADE DE LISBOA | MUSEU NACIONAL DE HISTÓRIA NATURAL E DA CIÊNCIA  
Quem Somos | Bilheteira online

**TARGET AUDIENCES**

- University Students (UNL, ULISBOA)
  - Meeting at NOVA (Sep. 2021) – MUHNAC is partner to host cultural prescribing volunteers
  - Meeting ULISBOA (Jan. 2022) – psychologists at faculties start cultural prescribing for students
- Senior people (SCML)
  - Meeting (Sep./ Feb.) – Museum activities for Day Care Centres
  - Mental health project at MUHNAC & S. Roque Museum
  - Prescribing interventions at MUHNAC & S. Roque Museum
- Social Prescribing (USFs Baixa and Mirante)

the the activities in we are now starting

Quem Somos | Bilheteira online

Sítio web

<https://museus.ulisboa.pt/museus-e-bem-estar-prescricao-cultural>

Persona de contacto

**Raquel Barata**  
[rbarata@museus.ulisboa.pt](mailto:rbarata@museus.ulisboa.pt)

## PLATFORM IN DE MAAK



### Reto 1:

### Modelos de innovación en las políticas de gobernanza de las ICC a escala internacional

#### Origen

Platform In De Maak fue fundada en 2019 por Barbara T'Jonck, Eline Dewaele, Oihana Azpillaga y Zoë Demoustier como una plataforma de presentación para creadores noveles en las artes escénicas. Al sentirse desalentadas por las altas esferas y desconectadas de su propia generación, decidieron crear un contexto propio para representar obras sin selección artística.

#### Trayectoria

Tras el primer festival en 2019, el grupo central de Platform In De Maak quiso seguir trabajando en conjunto y desarrollar oportunidades para creadores noveles. A partir de sus experiencias y reflexiones, (re)crearon una estructura organizativa basada en el principio «quien organiza es quien programa». Desde 2019, se han organizado cuatro festivales más, cada uno de ellos con mayor alcance y público que el anterior.

#### Impacto positivo

La plataforma se fundó en 2019 con varias misiones en mente. Durante los últimos cuatro años, ha logrado repercutir en cada misión. Aspectos destacados:

- Cuatro ediciones diferentes del festival en 2019, 2021 y 2022 con un público cada vez más numeroso.
- 76 creadores diferentes han podido colaborar o presentar sus trabajos.
- Se ha pasado de una plataforma de presentación a una plataforma de desarrollo y presentación.
- Está presente en las conversaciones sobre formas de organización horizontales gestionadas por las personas artistas: por ej., Kunstenpunt, STUK y Habitat Festival.

#### Crecimiento y colaboración

Platform In De Maak ha sobrepasado la financiación municipal y solicitó en septiembre de 2023 una subvención para el proyecto al Gobierno flamenco. Esta subvención es necesaria para continuar la misión. Platform In De Maak ha creado una trayectoria de desarrollo de 18 meses (de septiembre de 2023 a marzo de 2025) para 20 creadores noveles\*, en la que las personas creadoras tienen la posibilidad de desarrollarse artísticamente y de aprender otras habilidades organizativas. La trayectoria finaliza con un festival de artes escénicas en Lovaina. Para esta nueva trayectoria, Platform In De Maak ha ampliado sus socios y su alcance en todo Flandes y Bruselas.

*\* Las personas creadoras noveles son las y los artistas o personal cultural y técnico relacionado con la iluminación, la coreografía, la dramaturgia, la escenografía, el diseño gráfico, el diseño de vestuario, con afinidad por las artes escénicas, aspirantes a que puedan dirigir empresas, etc.*





## EMPATHEATRE



### Reto 1:

### Modelos de innovación en las políticas de gobernanza de las ICC a escala internacional

#### Origen

En un mundo plagado de desigualdades sociales, Empatheatre se erige como un santuario y refugio en tiempos complejos e inciertos, ofreciendo enfoques innovadores y creativos para abordar problemas acuciantes. Fundada en 2014, Empatheatre cree que, en las sociedades desiguales, donde los debates populares y políticos suelen estar polarizados y las voces marginadas son ignoradas, es fundamental explorar diferentes formas de conocer, ser y hacer. La organización ha defendido métodos creativos y empáticos para facilitar distintas formas de escucha, que fomenten el intercambio de conocimientos entre públicos diversos.

#### Trayectoria

El viaje de la organización ha atravesado diversos problemas, como la minería y los desplazamientos forzados de la población, la drogadicción callejera, la vulnerabilidad de las mujeres inmigrantes, la xenofobia, la gentrificación, los conflictos por la vivienda pública e incluso el patrimonio y la gobernanza de los océanos. El enfoque de Empatheatre se fundamenta en una amplia investigación basada en la acción. El equipo creativo colabora con copartícipes y socios clave para identificar asuntos de interés crítico para la justicia social, centrándose en una cuestión central apremiante. Este proceso implica escuchar múltiples relatos, explorar diferentes alcances y posicionamientos, y profundizar en archivos y lecturas de amplio alcance. La organización plasma los resultados de la investigación en un guion teatral atractivo, pertinente y fiel a la realidad, que luego se comparte con las personas participantes y socios para recabar sus opiniones. Este proceso iterativo garantiza que el guion siga siendo creíble y repercuta en las comunidades que representa. El equipo de Empatheatre procede entonces a idear y ensayar la producción teatral. Una vez más, esta producción se comparte con los poseedores de conocimientos pertinentes de diversos ámbitos, lo que enriquece y verifica la investigación. Tras recibir la aprobación de los colaboradores del proyecto, las representaciones se presentan a públicos estratégicos, como responsables políticos, participantes y público interesado. El núcleo del enfoque de Empatheatre reside en las conversaciones posteriores a la representación, que se facilitan meticulosamente como diálogos entre el público, los actores y los dramaturgos. Estas conversaciones permiten que surja otra capa de investigación, ya que se comparten diversos puntos de vista y percepciones.

Como tal, el impacto está más orientado al cambio sistemático, mediante la modificación de procesos, políticas, prácticas e incluso el cambio de la legislación. Además, se crean producciones teatrales, películas y contenidos para otros medios de comunicación que pueden considerarse productos y tener un impacto educativo individual en la sociedad.

#### Impacto positivo

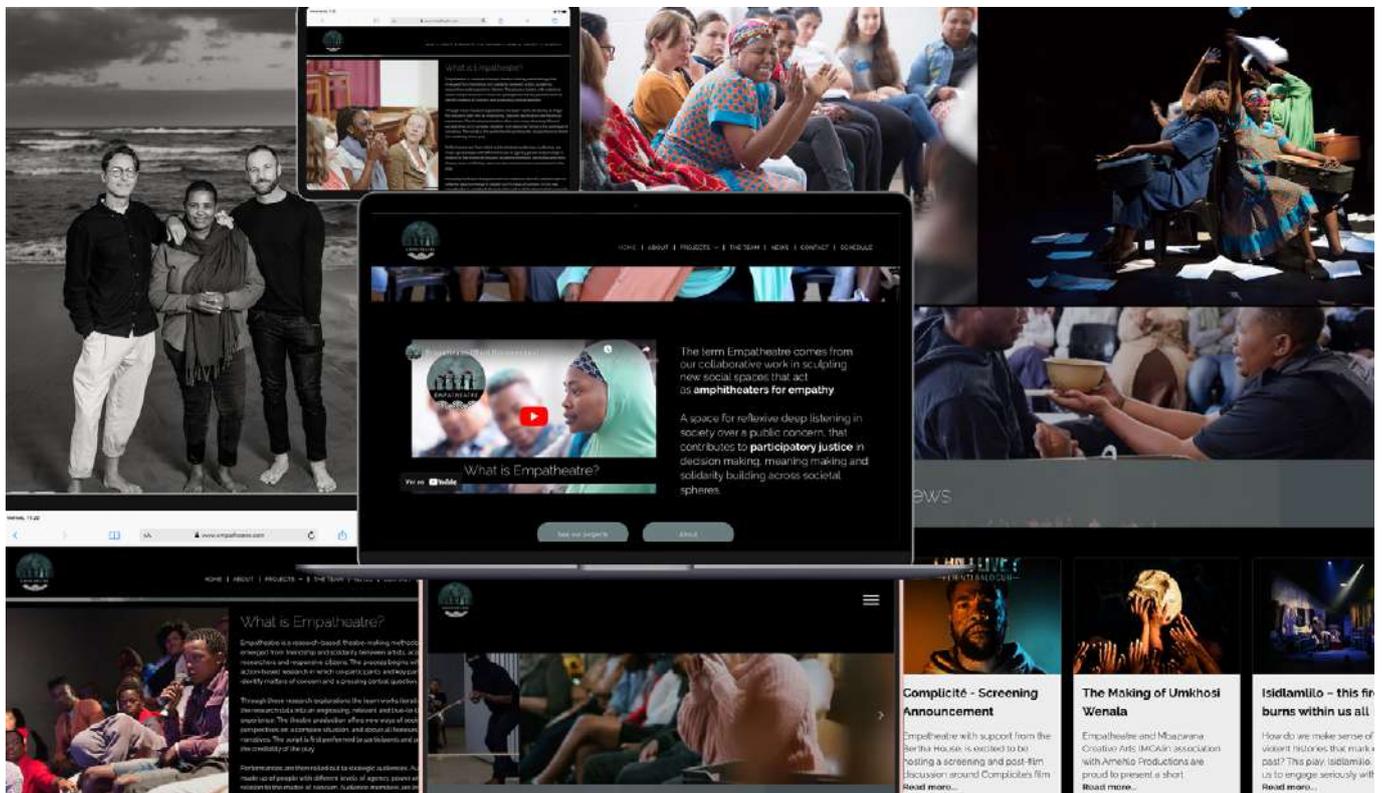
El alcance de Empatheatre ha sido amplio, con representaciones que han llegado a miles de sudafricanos y a otros públicos en el extranjero. Estas producciones se han representado en diversos lugares, desde teatros y galerías de arte hasta escuelas, iglesias, comisarías de policía, campos de fútbol, acuarios y centros de rehabilitación. Hemos actuado en Egipto-COP27, la conferencia sobre el clima del GIECC celebrada en noviembre de 2022, hemos actuado y dirigido procesos (y talleres) para la sede de la FAO en Roma en marzo de 2023, y hemos organizado

talleres y dirigido a la Asamblea General de las Naciones Unidas en Nueva York en junio de 2023. Nuestras obras de teatro y películas se han utilizado como pruebas ante los tribunales sudafricanos. También hemos tenido repercusión extrajudicial al impulsar el cambio de las prácticas policiales y la creación del primer programa de reducción de daños para toxicómanos en Durban, y hemos logrado otros muchos efectos transformadores de conflictos con nuestros proyectos, con diferentes organizaciones de la sociedad civil, etc. Si hay alguna persona interesada en sumarse a estos esfuerzos, participar, hacer donaciones u obtener más información, puede visitar [www.empatheatre.com](http://www.empatheatre.com). El extraordinario viaje de Empattheatre es un testimonio del poder de la empatía, la creatividad y la justicia participativa para afrontar los retos sociales en sociedades desiguales.

## Crecimiento y colaboración

Empatheatre ha sido aclamado internacionalmente y ha ganado varios premios tanto por sus obras teatrales como por su impacto social. Hemos hecho giras internacionales, cambiado políticas, creado pruebas para los tribunales y santuarios para la transformación de conflictos en muchos entornos sociales diferentes, pero seguimos luchando por conseguir recursos y capital para los gastos generales y el funcionamiento de nuestra organización.

Por ello, nuestro objetivo para el futuro es conseguir una inversión social corporativa que cubra nuestros gastos de funcionamiento y nos permita establecer un equipo permanente para dejar atrás la financiación «proyecto a proyecto» y pasar a ser una asociación continua con organizaciones, municipios, gobiernos y otros socios, con los que podamos establecer relaciones a largo plazo para llevar a cabo investigaciones, crear tribunales, desarrollar procesos educativos receptivos, construir santuarios para la narración pública y la toma de decisiones, y seguir desarrollando y ampliando nuestra investigación.



Sitio web

[www.empatheatre.com](http://www.empatheatre.com)

Persona de contacto

**Dr. Dylan McGarry**  
[d.mcgarry@ru.ac.za](mailto:d.mcgarry@ru.ac.za)

## ECCOM



### Reto 2:

### Sistemas de evaluación de las políticas de las ICC

#### Origen

ECCOM fue fundada en 1995 por un grupo de profesionales de la cultura que pretendían dar un enfoque multidisciplinar e innovador al sector cultural. Como organización privada en un contexto que en aquel momento casi estaba totalmente en manos de instituciones públicas, aportó, como valores añadidos, nuevas perspectivas, ideas, conocimientos. Al ser una organización que se basa en proyectos, promovió la adopción de un enfoque de gestión de la cultura, al tiempo que trabajaba en cuestiones como la inclusión social y cultural con el fin de potenciar el valor y el potencial del sistema cultural.

#### Trayectoria

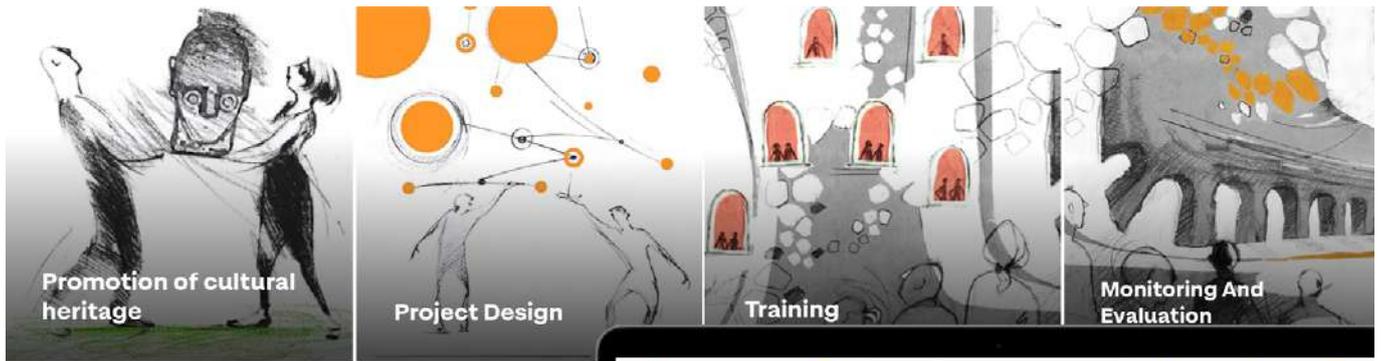
ECCOM nació como una asociación sin ánimo de lucro. En 2007, se creó una sociedad limitada, llamada ECCOM Progetti s.r.l., para desarrollar servicios y ofrecer consultorías. Su modelo económico se ha basado en la participación en convocatorias públicas locales, nacionales y europeas, ya que nunca ha contado con el apoyo operativo de organismos públicos. Lo más difícil ha sido crear un currículum y desarrollar habilidades de planificación y gestión de proyectos, ambas necesarias para conseguir financiación a través de las convocatorias. Poco a poco, ECCOM empezó a forjarse una sólida reputación, que al principio se basaba principalmente en la de sus miembros individuales.

#### Impacto positivo

A lo largo de los años, la organización ha crecido económicamente de manera concreta y constante en términos de facturación anual, número de miembros de la plantilla, número de colaboradores externos y número de proyectos gestionados. El impacto social y cultural de ECCOM ha aumentado, por ejemplo, en términos de transformación y cambio importante de muchos de los profesionales de la cultura que han participado en nuestros programas o actividades, de los estudiantes con los que hemos trabajado y de las comunidades que normalmente no tienen acceso a la cultura. Todo ello, a través de nuevas narrativas y una pluralidad de puntos de vista y narraciones compartidas que pretenden crear nuevas visiones, significados y enfoques interculturales. ECCOM también se dedica a fomentar una visión integrada del sector en la que las cuestiones ambientales ocupan un lugar crucial: el patrimonio natural y cultural debe considerarse un sistema único e integrado de relaciones.

#### Crecimiento y colaboración

ECCOM ha desarrollado una red de relaciones locales, nacionales e internacionales con distintos tipos de organizaciones e instituciones, dando lugar a asociaciones estables y duraderas en diferentes sectores (desde el patrimonio, tanto material como inmaterial, hasta las políticas culturales, pasando por la educación y los agentes sociales). Las personas de ECCOM han participado activamente en diferentes actividades e intervenciones dirigidas a la regeneración urbana, cultural y social a través de la planificación cocreativa con las comunidades locales, con un enfoque específico en las nuevas generaciones y las personas artistas como desencadenantes de nuevos procesos y nuevas creaciones contemporáneas capaces de crear un puente entre el pasado, el presente y el futuro.



**Sitio web**

**Persona de contacto**

<https://www.eccom.it/en/>

**Cristina Da Milano**  
[damilano@eccom.it](mailto:damilano@eccom.it)

REINO UNIDO

## CENTRO DE EVIDENCIA Y POLÍTICAS DE INDUSTRIAS CREATIVAS (Creative PEC)

**Creative Industries  
 Policy and  
 Evidence Centre**

 Led by  Newcastle University with  RSA
**Reto 2:****Sistemas de evaluación de las políticas de las ICC**

### Origen

Creative PEC fue fundado en 2018 y financiado por el Consejo de Investigación de Humanidades (AHRC) como parte del compromiso del Gobierno del Reino Unido con las industrias creativas en su [estrategia Industrial de 2017](#). Se le encargó dar un cambio radical en la cantidad y calidad de datos independientes que sirvieran de base al desarrollo de políticas de apoyo a las industrias creativas del Reino Unido. A través de sus estrechos vínculos con la industria, como la [red de defensores de la industria](#) y la implicación de sus investigadores con los responsables políticos, el programa de investigación de Creative PEC se ha considerado muy receptivo a las necesidades políticas de la industria y a los responsables políticos. Gracias a esta capacidad de respuesta, Creative PEC consiguió otros cinco años de financiación del AHRC en junio de 2023.

### Trayectoria

La primera vez que tomó forma, Creative PEC se estructuró como un gran consorcio de investigadores procedentes de diez universidades y de la fundación para la innovación Nesta, cada uno de ellos con nombramientos fraccionados, dedicando, por ejemplo, una décima o una quinta parte de su tiempo a la actividad del Creative PEC. El punto fuerte de este acuerdo fue la amplitud de conocimientos del centro. Sin embargo, su punto débil fue la naturaleza algo fragmentada del consorcio, que hacía que la gestión de la investigación de Creative PEC fuera más difícil de lo necesario. Para hacer frente a esta debilidad estructural, en la siguiente fase de la labor de Creative PEC trabajamos con un número mucho menor de socios del consorcio (cuatro), pero nuestro objetivo seguía siendo mantener, e incluso aumentar, la amplitud de nuestra experiencia a través de una nueva red mundial de becarios de investigación. Aunque inicialmente se financió a través de la estrategia industrial de Reino Unido de 2017 (que ya ha sido sustituida), los primeros éxitos de Creative PEC han hecho que ahora se financie a través del presupuesto de referencia del AHRC: se considera una parte esencial de la infraestructura de investigación de las industrias creativas del Reino Unido.

### Impacto positivo

Las investigaciones de Creative PEC en una amplia gama de ámbitos políticos se citan con frecuencia en documentos estratégicos del Gobierno del Reino Unido y en debates parlamentarios. Por ejemplo, el informe [«Visión del sector de las industrias creativas»](#) del gobierno, publicado en junio de 2023, cita 12 informes de Creative PEC en 37 lugares.

### Crecimiento y colaboración

En la siguiente fase del trabajo de Creative PEC hemos introducido una estructura de doble centro, mediante la cual, además de nuestra base establecida en el sur de Inglaterra (actualmente en la Royal Society of Arts, [RSA] de Londres), estamos desarrollando un centro en el norte, en la Universidad de Newcastle. Por primera vez, esto nos permitirá aplicar nuestro característico enfoque «integrado» de intercambio de conocimientos con los responsables políticos del norte de Inglaterra. Lo vemos como un experimento. Si tenemos éxito en nuestro centro del norte, podremos desarrollar una estructura de

centro triple o cuádruple en los próximos años. La asociación estratégica con la RSA es otra característica esencial de Creative PEC 2.0. Esperamos combinar los puntos fuertes de la RSA en programas prácticos con la excelencia investigadora de Creative PEC para explorar un planteamiento teórico-práctico de cara al desarrollo de las industrias creativas, basándonos en las experiencias anteriores de Nesta en este ámbito.

**Creative PEC: A unique model**

The Creative PEC is unique in its emphasis on mutual respect for intellectual exchange. We embed 'Creative' in our name to acknowledge the many creative people who are engaged in the industry. This includes those who are not traditionally associated with the industry, such as researchers and policy makers, who are essential to the success of the industry. We are committed to becoming more visible and to supporting our members to become more visible and to supporting our members to become more visible.

The industry site is a network of **50+ Industry Champions** from across the UK and global networks via an International Council in partnership with the British Council.

**Industry** + **Academic Research** + **Policy** = **Core PEC teams**

**Industry Influence** → **Government** → **Policy making**

The Creative Industries Policy and Evidence Centre, established through Knowledge Exchange

The Creative PEC works in 19 key areas, which are:

- Geography of the Creative Industries
- Innovation, Trade and Integration
- Skills, Jobs and Education
- Intellectual Property and Regulation
- R&D and Innovation
- Sustainability and Finance
- Public Services and Access to Finance
- Public Service Rebranding
- Climate

**People**

Meet the core team, the researchers of Industry Champions, and International

**THE STATE OF CREATIVITY**  
POLICY RESEARCH INDUSTRY

**Creative Industries Policy & Evidence Centre**  
Led by Nesta

**Creative Industries Policy and Evidence Centre**

About | Research | Events | Blogs | News and press

**Creative Industries Policy and Evidence Centre**

**Creative Industries: Timeline**

1994: Assistant Prime Minister Paul Keating's Creative Nation report is published.

1997: Launch of the UK Department for Culture, Media and Sport (DCMS) under the government of Tony Blair.

1998: The DCMS publishes the first mapping documents of the UK creative industries.

2004: The UNESCO Creative Cities Network is established to promote creative cities and to bring them closer to the world.

2005: The Australian Research Council Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation of Queensland University of Technology is launched.

2006: Establishment of the Creative Panel by the Arts and Councils to promote culture and creative networking in real time.

2007: Study about the economic performance of the UK's creative industries published by the Young Foundation in collaboration with Nesta for DCMS.

2008: The House of Lords Select Committee on Cultural Industries and their report is published.

2009: Nesta's Creative Clusters and Innovation report maps the UK's creative clusters for the first time.

2010: The Creative Industries Council (CIC) is set up as a UK government and industry forum to set up a creative policy framework and promote growth in the sector.

2011: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

2012: The DCMS's Creative Industries Economic Evidence - part of the UK's Economic Evidence - are awarded the status of official statistics by the Office for Statistics Regulation.

2013: The Greater London Authority launches the Creative Evidence Zone, a unique research and data hub for the creative industries.

2014: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

2015: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

2016: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

2017: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

2018: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

2019: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

2020: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

2021: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

2022: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

2023: The DCMS selects Nesta as the lead research partner for the Creative Industries.

**How Research and Innovation can help level the Creative Industries**

Author: Professor Andrew Chitty

Andrew Chitty blogs about the impact of the Creative Industries Clusters Programme

**Diversity and Inclusion**

**Class inequality in the Creative Industries is rooted in unequal access to arts and cultural education**

Dr Heidi Ashton

Nesta's research suggesting social inequality in the arts is harmful

**Blogs**

**Sitio web**

**Persona de contacto**

<https://pec.ac.uk>

**Professor Hasan Bakhshi MBE** | Director, Creative PEC.  
[hasan.bakhshi@pec.ac.uk](mailto:hasan.bakhshi@pec.ac.uk)

## inDICES

inDICES

Measuring the Impact  
of Digital Culture

## Reto 1:

**Modelos de innovación en las políticas de gobernanza de las ICC a escala internacional**
**Origen**

El proyecto europeo Horizonte 2020 inDICES pretende dar influencia a las ICC, los institutos y los responsables políticos para que actúen gracias a una comprensión exhaustiva de las implicaciones sociales de la digitalización, fomentando así enfoques innovadores para la utilización de los bienes culturales. Uno de los objetivos clave es reorientar la atención hacia criterios novedosos para diseñar planes estratégicos y medir la participación basados en el impacto de la participación activa en los retos a los que se enfrenta la sociedad. Con base en un marco teórico «Cultura 3.0», elaboramos una matriz teórica, el «Marco de evaluación del impacto del cambio», que destaca la importancia de incorporar nuevos modelos de producción colaborativa, coautoría y cotransmisión en los procesos de creación de valor de las actividades culturales en el ámbito digital, y cómo esto puede repercutir en diversos sectores y estratos.

**Trayectoria**

El proyecto inDICES estaba formado por un consorcio intersectorial de 14 entidades de los campos de humanidades, ciencias sociales, derecho, DPII e informática, y una red de partes interesadas europeas, como instituciones responsables del patrimonio cultural, responsables políticos e investigadores.

Todas las personas participantes colaboraron de forma horizontal, mediante una gobernanza ágil y herramientas de cocreación digital, para aportar su experiencia y alcanzar los objetivos del proyecto mediante la cotransmisión. Los procesos de cocreación entre profesionales de sectores tan diferentes y mundos aparentemente comunicados han resultado un reto y a la vez muy enriquecedores.

**Impacto positivo**

La «Gestión del cambio y recomendaciones políticas», uno de los principales resultados del proyecto, es un marco político desarrollado para comprender las cadenas de valor cultural y el impacto del patrimonio cultural, junto a la visión de casos concretos de reutilización de recursos culturales digitales: esta herramienta la han estudiado 452 usuarios, entre responsables políticos, profesionales de la cultura y estudiantes. La herramienta «Marco de evaluación del impacto del cambio» la han leído y compartido 163 usuarios pertenecientes a instituciones responsables del patrimonio cultural.

**Crecimiento y colaboración**

Actualmente, estamos construyendo con una red de institutos asociados (como la red de museos cívicos de Bolonia y otros por confirmar) proyectos piloto específicos para aplicar e implementar la medición según la estrategia sugerida en el «Marco de evaluación del impacto del cambio». Se pondrá a prueba el marco, se desarrollarán indicadores específicos y se compartirán los resultados con la comunidad inDICES. Además, estamos llevando a cabo la divulgación científica de los resultados de los análisis de macrodatos aplicados a la participación cultural.

inDICES >> Creativity World Forum 2024

# inDICES

Measuring the impact of digital culture

**(Obj.4)**  
Establish an **open observatory** to track policies and trends over the long-term

LOOKITS FOR Communities' management  
VAD for Researchers  
Repository

100KITS FOR Communities' management  
VAD for Researchers  
Repository

**inDICES brings together** internationally renowned research groups in the domains of **Cultural Economics, IP Law and Digital Humanities**, representatives from the CCI with deep with substantial outreach capacity, social innovators and platform developers.

**Cross-sectorial Partners**

**Self-Assessment Tool For CHIs**

2022 with InDICES SAT  
Making Digital Culture Count

**Visual Analyti Dashboard**

**inDICES Resources**

Towards Better Understanding the Value and Impact of the Digital...

Within the inDICES project, we aim to understand the effects of the digital revolution on modes of cultural and creative production and on their economic and social impact. Especially in the context of the global pandemic of COVID-19 we feel it is an urgent task that can contribute to the rapidly gaining momentum process of digital transformation of the cultural sector. As part of Work Package 3 *Change management and policy recommendations*, we were taking a closer look on how value and impact is oriented on the basis of the digital cultural heritage. We consulted reports, analysed literature and conducted case studies analysis. As a result, we came up with a framework, developed on the basis of existing approaches to understanding cultural value chains and impact of cultural heritage, combined with insight from specific cases of re-using digital cultural resources that we analysed. We also see the need for a new, system-wide representation of the structural interdependencies between the online cultural sector and other sectors of the creative ecosystem. We hope the results of our work can contribute to such a new perspective.

In the report we present key findings of our analysis as well as initial recommendations formulated on the basis of our research. The more extensive work on policy...

**Community and Digitisation: the new drivers of cultural heritage**

Empowering professionals and policy-makers in the CH sector towards a more community-focused & digital driven culture

02 Mar Biblioteca Nazionale, Roma & Online

**PROGRAMME**

**INFORMATION**

**SPEAKERS**

**PROGRAMME**

**REGISTRATION**

**EVALUATION**

participate indices-culture.eu

**Change Impact Assessment Framework**

European cultural goods and services and their modes of production

Big-data+literature – based document for supporting CHIs active participation activities setting and evaluation

**8 IMPACT AREAS**

- Collective identity
- Learning society
- New forms of entrepreneurship
- Welfare and well-being
- Sustainability and environment
- Social cohesion
- Self-power

**Creation Cycle**

Market Strategies (optional)

Implementing adequate instruments

Impact

Impact vision

Impact play

Policy analysis of Value Chains for CHIs in the Digital Single Market

**inDICES**

**COMMENDATION AREA**

**BRIEF DESCRIPTION**

wright harmonization

wide open legal concept cultural Heritage Institutions

extended Markets

age of text and data mining

to-private partnerships

ural heritage institutions support

**COMMENDATION AREA**

**BRIEF DESCRIPTION**

promote concrete discussion on how to reduce the fragmented copyright landscape

accept the definition of 'cultural heritage is limited scope of the definition currently in)

allow commercial actors to benefit for institutions, as long as the pursuit of a p.p. the nature and scope of their activities

grants exceptions and limitations raise permissions for complementary activities if

encourage the collaboration between established private enterprises, by enticement incentives

enlarge the scope of beneficiaries of c-recognized cultural heritage institutions



CASO DEL PAÍS VASCO

PAÍS VASCO

## CREADIS3



Reto 2:

### Sistemas de evaluación de las políticas de las ICC

#### Origen

El proyecto [CREADIS3, distritos creativos de especialización inteligente](#), nació con el objetivo de alinear las agendas de políticas públicas territoriales para apoyar el desarrollo de políticas más eficientes en el ámbito de las Industrias Culturales y Creativas (ICC), con el fin de generar innovación y desarrollo económico en seis territorios europeos (2017-2021). En el caso de Euskadi, el objetivo principal fue poner en marcha una estrategia regional y territorial común de desarrollo económico e iniciativas de investigación e innovación (I+I) para reforzar la cooperación y la gobernanza entre los tres niveles institucionales de una manera «más inteligente» (conforme a los valores de la RIS3) y eficiente.

#### Trayectoria

El año 2017 fue un año estratégico en el desarrollo de RIS3 Euskadi Creativa, ya que por primera vez se planteó una estrategia integral y consensuada para las ICC que coincidió con el inicio del proyecto europeo CREADIS3. Después de la primera fase del proyecto (2017-2019), el periodo 2020-2021 fue crítico, porque el proceso necesitaba pensar menos en instrumentos lineales para pasar a pensar en modelos multidimensionales para desarrollar estrategias de las ICC. En nuestro contexto, en este periodo 2020-2021, priorizamos tres dimensiones con sus respectivas acciones:

- Dimensión 1 de cohesión y visibilidad de las ICC a través de la innovación: Basque District of Culture and Creativity (BDCC), con una implantación piloto en 2020-2021.
- Dimensión 2 de gobernanza multinivel y enriquecimiento mutuo: desarrollo del Grupo Piloto estratégico ICC RIS3 a través de grupos de trabajo con objetivos y proyectos específicos.
- Dimensión 3 del conocimiento y desarrollo conceptual del campo de la cultura y la creatividad: operación estadística de financiación y gasto público en cultura y creatividad en Euskadi.

#### Impacto positivo

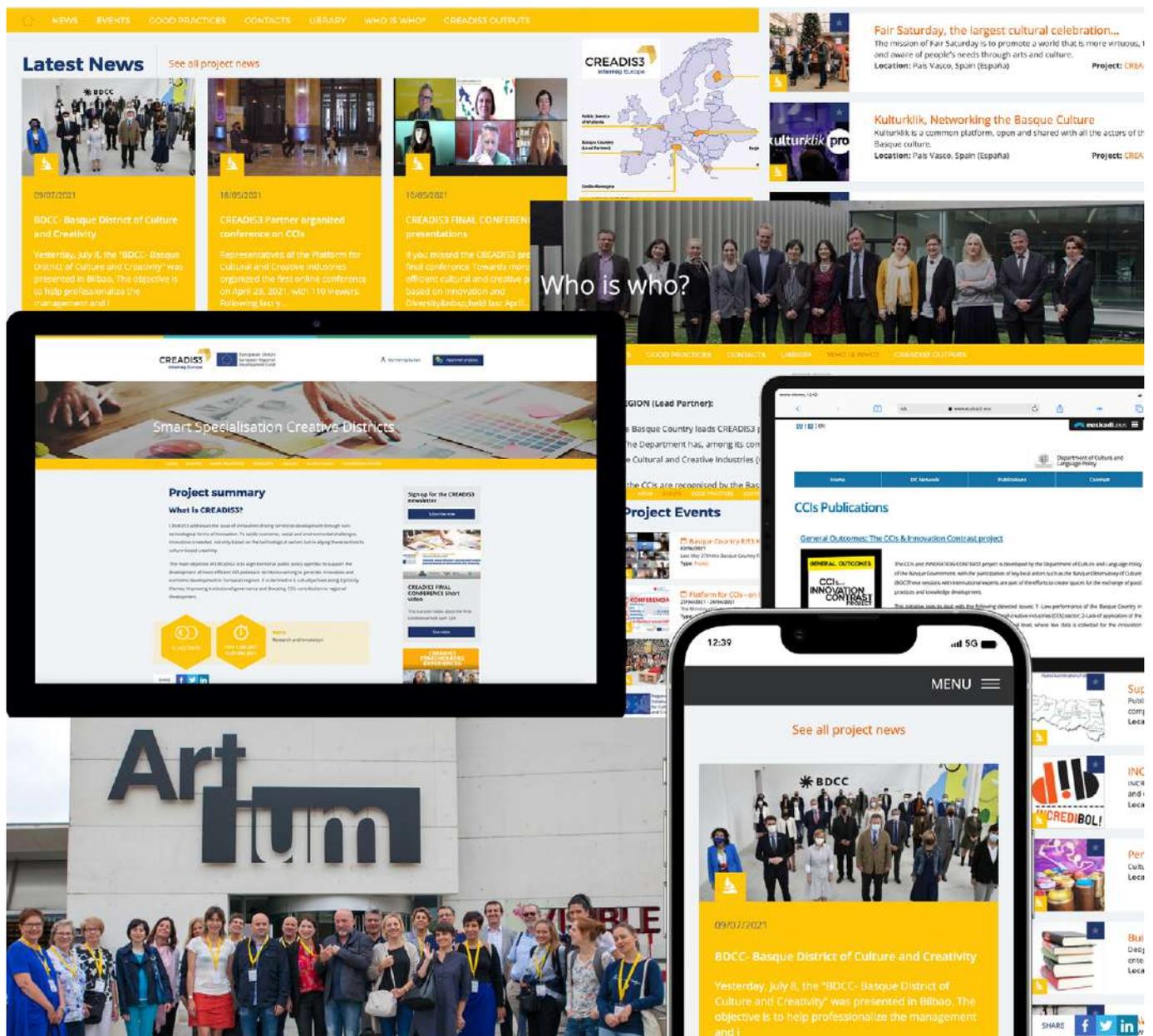
CREADIS3 nos dio la posibilidad de desarrollar una política de innovación en las ICC vascas y de contrastar esta política con otras cinco experiencias europeas. Esta dualidad ha sido muy eficaz y ha facilitado el desarrollo de nuevas estrategias que no se esperaban al principio del proyecto. Podemos destacar los siguientes resultados e impacto:

1. Se han alcanzado los tres objetivos de CREADIS3 en Euskadi: [BDCC](#) está en funcionamiento desde julio de 2021, existen [nuevas estadísticas de las ICC](#) en las industrias creativas y contamos con nuevos modelos operativos (y más eficaces) del grupo de pilotaje de Euskadi Creativa.
2. Resultados inesperados del proyecto: a) lanzamiento de [KSIgune](#) (espacio de ICC), clúster interuniversitario de ICC vascas; b) apertura

de una nueva línea de desarrollo sobre I+D+i (**Contrast: ICC e Innovación 2021-2023**); c) reorientación y refuerzo de la línea de internacionalización de las ICC.

## Crecimiento y colaboración

En Euskadi se ha creado un ecosistema de ICC bien interrelacionado: somos miembros de **DC Network** desde 2021, trabajamos con una red internacional de 21 regiones globales que tratan temas de innovación, somos miembros del **Consorcio de Cultura y Creatividad del EIT**, colaboramos activamente con la plataforma de aprendizaje de la política de Interreg Europe, y colaboramos con regiones que desarrollan políticas de ICC impulsadas por la innovación entre pares.



The collage illustrates the digital presence and community of the CREADIS3 project. It features:

- A desktop view of the CREADIS3 website with a navigation menu (NEWS, EVENTS, GOOD PRACTICES, CONTACTS, LIBRARY, WHO IS WHO?, CREADIS3 OUTPUTS) and a 'Latest News' section with three articles from 09/07/2021, 18/05/2021, and 14/05/2021. The articles discuss the BDCC (Basque District of Culture and Creativity) presentation in Bilbao, a partner conference, and the final conference.
- A smartphone displaying a 'See all project news' section with a video thumbnail for the BDCC event.
- A tablet showing a 'Project summary' page for 'Smart Specialisation Creative Districts', including a 'What is CREADIS3?' section and a 'Sign up for the CREADIS3 newsletter' button.
- A group photo of project members standing in front of the Artium building.
- A 'Who is who?' section with a group photo of project members.
- Additional website snippets showing 'CCIs Publications', 'Project Events', and 'General Outcomes: The CCIs & Innovation Contrast project'.

Sitio web

<https://projects2014-2020.interregeurope.eu/creadis3/>  
<https://www.euskadi.eus/ccis-publications/web01-a2kulind/en/>

Persona de contacto

**Josean Urdangarin**

Jefe del Servicio de ICC, Departamento de Cultura y Política Lingüística, Gobierno Vasco.

[lynx@euskadi.eus](mailto:lynx@euskadi.eus)

Área  
Temática

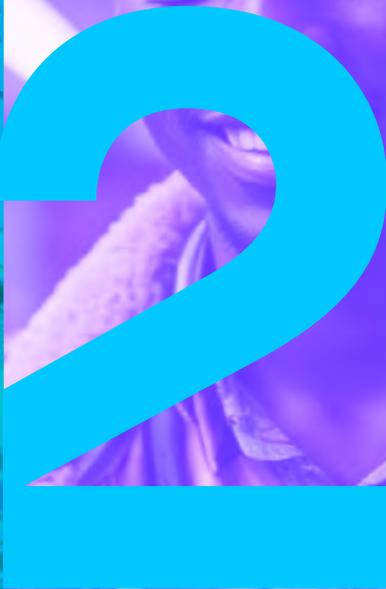
2  
AT

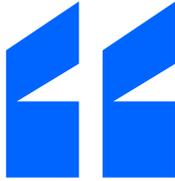
Innovación  
con y dentro  
de las ICC



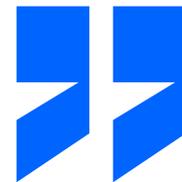
Creativity  
World Forum  
2024  
Euskadi Basque Country

DXW  
FILM & TV  
FESTIVAL  
XR  
EXPERIE  
OFFICIAL  
WORLD





**Fomentar la innovación cruzada y la adopción de la tecnología para que brote la disrupción y las ICC se conviertan en un catalizador de soluciones que faciliten la transición hacia un futuro más ecológico y sostenible con impacto social.**



**Discurso de presentación de Jenny Kornmacher**

*Las Industrias Culturales y Creativas (ICC) son clave para nuestra prosperidad, bienestar y resiliencia. Proporcionan empleo de alta calidad, impulsan la innovación y ayudan a afrontar algunos de los retos más apremiantes de la sociedad.*

*Las estructuras adecuadas de apoyo a la innovación para el sector son, por tanto, de suma importancia y durante la última década se han desarrollado y se han hecho más a medida y eficaces que nunca. Los planes de financiación de la investigación y desarrollo, los programas de incubación y aceleración para nuevas empresas y personas emprendedoras o los programas de formación en nuevas competencias para las ICC aún no están muy extendidos, pero se han desarrollado y aplicado con éxito muchos buenos ejemplos. La característica estructura que conlleva la innovación cultural hace imprescindible que estos sistemas de apoyo a la innovación estén hechos a la medida de la industria cultural o creativa específica y, a menudo, incluso ajustados al contexto regional o local.*

*Sin embargo, aunque son cruciales más estructuras de innovación a medida para las Industrias Culturales y Creativas y los sectores relacionados, también es cada vez más importante el enriquecimiento mutuo con las ICC, especialmente a la luz de los apremiantes retos globales a los que nos enfrentamos hoy en día.*

*En lugar de nuevos productos o servicios individuales, necesitamos también soluciones a una escala mucho mayor. La pandemia, por ejemplo, ha puesto de manifiesto lo flexibles y rápidos que debemos ser para reaccionar al mismo tiempo en varios niveles sociales. Asimismo, el cambio climático o la crisis energética nos muestran que nuestras complejas estructuras sociales hacen imperativo ser conscientes de que nuestros retos no pueden ser resueltos por una sola organización o un solo sector. Estas necesidades urgentes exigen que las personas expertas de distintos campos interactúen entre sí para poder lograr cambios y encontrar nuevas soluciones. La colaboración y la cocreación son los dos elementos fundamentales en esta situación.*

*Y sigue existiendo una laguna ecosistémica en la forma de gestionar y financiar estos procesos de innovación cruzada. Se necesitan nuevas organizaciones que actúen de puente entre las distintas partes interesadas y combinen los conocimientos de diferentes empresas, sectores y partes de la sociedad como parte neutral. Es importante que estas organizaciones que tiendan puentes no tengan intereses propios en el proceso, pero que a su vez tengan un gran*

*conocimiento y comprensión de las personas expertas y del proceso como tal. Además, son fundamentales nuevos marcos jurídicos que configuren espacios de innovación seguros en los que las distintas partes interesadas puedan cocrear nuevos productos, servicios, procesos y modelos de negocio. Sin ese marco, no se desarrollará nada concreto.*

*Los métodos y enfoques del sector creativo, como los procesos de diseño, son especialmente adecuados para abordar retos sociales concretos, aunque complejos. Los métodos profesionales de diseño son a menudo la clave de la orientación al cliente, la creatividad, la eficacia y la ventaja competitiva. Todas las ICC tienen la capacidad de crear lo nuevo y a menudo lo inesperado (pensamiento innovador). Además, las y los artistas tienen una larga experiencia y profundos conocimientos sobre procesos participativos con distintas partes interesadas; otras partes de las industrias creativas (por ejemplo, el sector de los videojuegos) son expertas en aplicar herramientas digitales o adaptarlas a nuevas circunstancias, y los diseñadores y arquitectos suelen tener un profundo conocimiento de los materiales, los procesos circulares y la sostenibilidad. Estas diferentes características convierten a las ICC en perfectas impulsoras de procesos de innovación cruzada y abierta, especialmente para la transición ecológica, social y digital. Sin embargo, hasta ahora este potencial sigue casi sin explotarse.*

*A escala de la UE, las Industrias Culturales y Creativas y los sectores relacionados han sido reconocidos últimamente como motores de la innovación y la transformación de la sociedad. La presidenta de la Comisión Europea, Ursula von der Leyen, con su concepto de una «Nueva Bauhaus Europea», ve claramente el diseño, la arquitectura y todo el sector creativo en el centro de una sociedad futura sostenible, bella y construida en común. Asimismo, el Instituto Europeo de Innovación y Tecnología (EIT) ha reconocido al sector cultural y creativo como motor de la innovación al crear y apoyar una nueva Comunidad de Conocimiento e Innovación (CCI) para este sector. Estos dos proyectos a gran escala brindan incluso la oportunidad de colaborar más internamente en este tema.*

*Ahora las estructuras de innovación a nivel nacional, regional y local tienen que seguir el ejemplo de la Unión Europea y reconocer el potencial de innovación de las Industrias Culturales y Creativas y los sectores relacionados. Por un lado, esto significa que tenemos que proporcionar más estructuras de apoyo a la innovación que estén hechas a medida. Pero también significa que nuestra perspectiva de la innovación debe ampliarse y extenderse con estructuras de apoyo sobre cómo liberar el potencial de innovación de las Industrias Culturales y Creativas y sobre cómo fomentar la innovación a través de la colaboración intersectorial.*

*Aprovechemos esta oportunidad.*



---

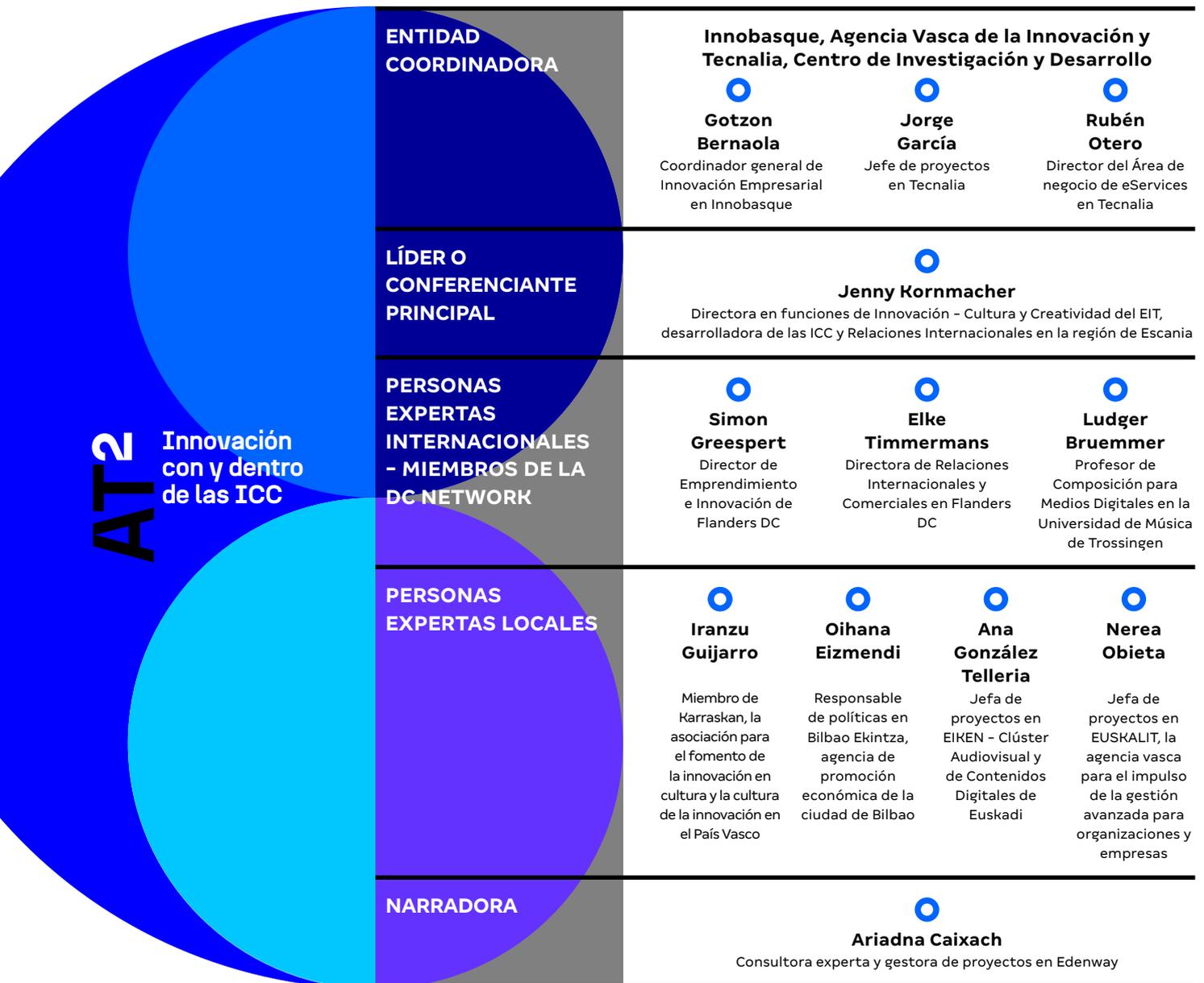
**Jenny Kornmacher**

---

Directora en funciones de Innovación -  
Cultura y Creatividad del EIT

## PROCESO Y METODOLOGÍA

Entre junio y noviembre de 2023, el área temática se concibió y desarrolló a través de un grupo de trabajo central en el que las personas participantes definieron las líneas de trabajo y compartieron su experiencia con el fin de preparar un CWF24 innovador y fructífero. En esta AT2, el grupo de trabajo central estuvo compuesto por:

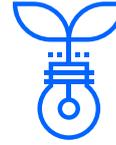


El grupo siguió una progresión de pasos en línea con la metodología o proceso común explicado en el apartado anterior.

En primer lugar, el grupo mantuvo un buen debate para contrastar y seleccionar los retos finales de esta AT2. Cabe señalar que, en el reto 2, el título final se reformuló para ampliar la perspectiva y abarcar otros temas con el fin de considerar también el **impacto social** y no solo ambiental. Inicialmente, giró en torno a las soluciones basadas en la naturaleza, el biodiseño y los biomateriales, pero se pensó que era importante reflexionar sobre los **cambios de comportamiento** para advertir el impacto social que pueden generar las ICC.

**RETO 1**

Tecnologías disruptivas y su repercusión en la cultura y la creatividad

**RETO 2**

Las ICC como catalizadores de un futuro ecológico y sostenible y del impacto social

Respecto al reto 1, se destacó el reconocimiento a las **experiencias inmersivas multiusuario** que permiten la cocreación, así como, la **regulación y los microderechos de autor** como temas a tener en cuenta a la hora de buscar las futuras experiencias o casos de uso a presentar.

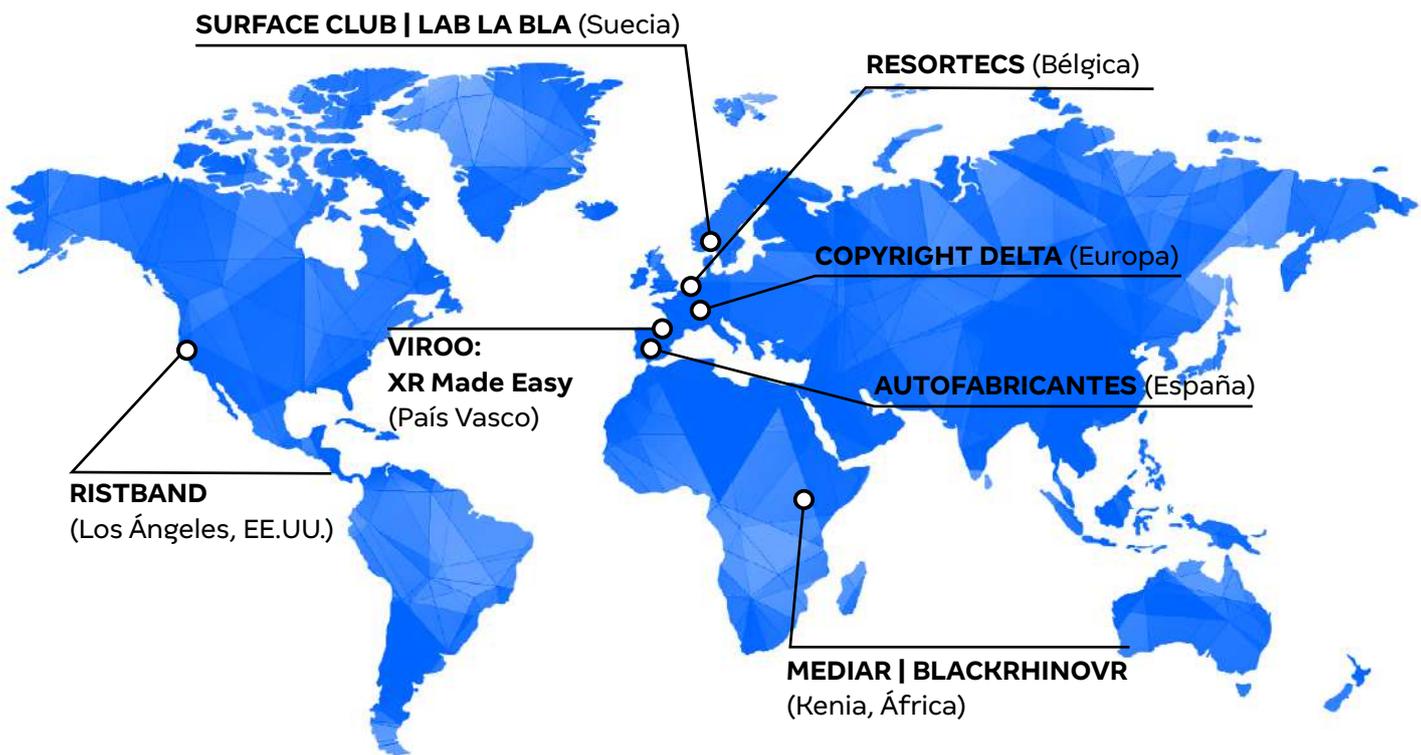
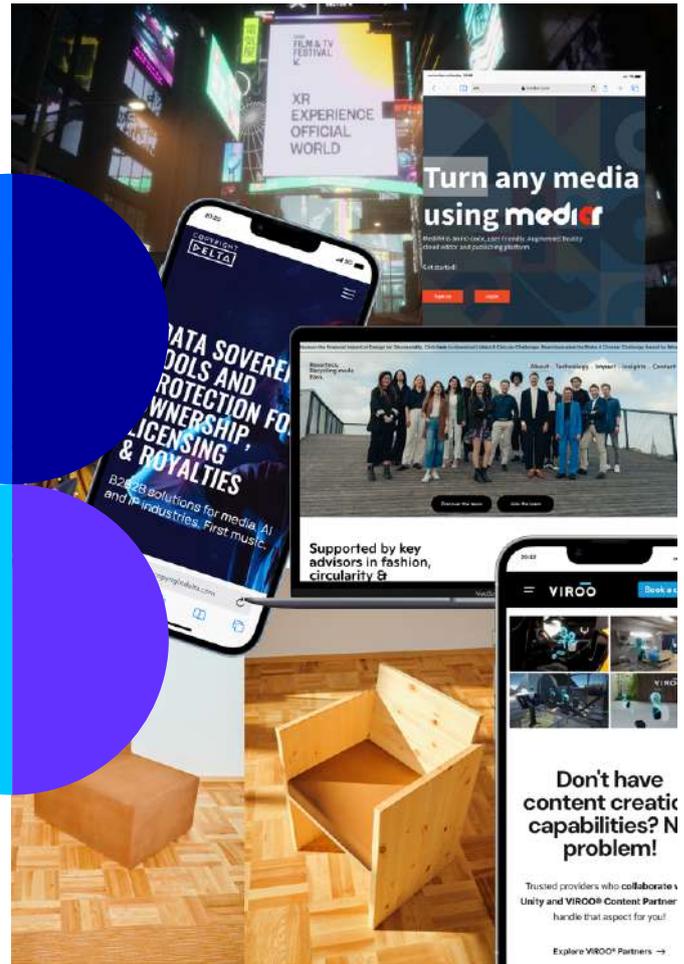
Una vez que se hubieron definido los retos, también se definieron los **criterios** que debían abordar las experiencias elegidas finalmente. A continuación, los miembros del grupo llevaron a cabo un trabajo de investigación para encontrar **experiencias internacionales**, con el énfasis puesto en abarcar la **mayor amplitud geográfica posible**, que respondieran a los retos y cumplieran los criterios acordados. En esta AT, se detectó la promoción de **criterios de transición digital sostenible** y se incorporó a todos los demás grupos.

Se recibieron un total de **20 propuestas** de proyectos para el AT2. Después, los miembros **evaluaron los proyectos** (en los que no habían participado directamente, para conseguir mayor objetividad) utilizando la **herramienta de la matriz de evaluación**. Se compartieron los proyectos mejor valorados y la lista de los sustituidos y todo el grupo de trabajo consensuó los resultados. También se intentó tener en cuenta, durante la selección final, que el **enriquecimiento mutuo o la colaboración entre sectores** estuviera presente en algunos casos, con el fin de destacar cómo esto puede conducir a mejorar la innovación y la eficiencia. Asimismo, con el fin de favorecer el criterio de la geografía, el equipo coordinador junto con la líder principal decidieron optar por un proyecto no incluido en la lista propuesta, que resultó ser un proyecto innovador muy interesante que no se había detectado en un primer momento.

En conclusión, **se seleccionaron seis proyectos internacionales más uno del País Vasco**, como región anfitriona. Así, **cuatro proyectos responden al primer reto y tres responden al segundo**. Por último, se invitó a las personas representantes a presentar sus proyectos al grupo de trabajo durante una reunión virtual, confirmando su **voluntad de participar en persona en el evento y de colaborar, crecer y crear sinergias**, siendo estos los principales focos o resultados que se pretenden alcanzar con la organización del CWF24.

# casos >

finales seleccionados para el CWF24 dentro del AT2  
**Innovación con y dentro de las ICC**



## RISTBAND

# RISTBAND



### Reto 1:

### Tecnologías disruptivas y su repercusión en la cultura y la creatividad

#### Origen

A pesar del inmenso crecimiento del mercado de los videojuegos, los creativos han tenido problemas para beneficiarse de su éxito. Ristband está cambiando esta situación con una plataforma que ofrece experiencias en directo e inmersivas en el mundo real y virtual, tendiendo puentes entre las personas creadoras independientes y el potencial económico de la industria de los videojuegos.

Ristband, que en un principio se dirigió a las y los artistas independientes, atrae ahora el interés de las industrias del deporte, la moda, la música, el cine y los videojuegos. Ofrece mundos con historias de alta calidad con monetización incorporada, aborda las disparidades económicas a las que se enfrentan los creativos y facilita una nueva forma de aprovechar la propiedad intelectual (PI) ya existente para adaptarla a los mundos virtuales. Durante el lanzamiento alfa de Ristband, el aumento de la demanda de vivir experiencias en directo de alta calidad por parte de los usuarios hizo que las personas artistas, actores y actrices, marcas, escritores y escritoras, personas influyentes y diseñadores y diseñadoras de 3D quisieran participar. Con las capacidades actuales de la industria, no hay razón para que las personas creativas no reciban una remuneración justa por sus contribuciones, lo que cambiará nuestra economía y nuestra sociedad.

#### Trayectoria

El equipo recibió una subvención de Epic Games para transformar su prototipo en un MVP (producto mínimo viable), que se lanzó en el Festival SXSW de 2022. En 2023, Ristband ganó el Premio del Público del SXSW por su innovador espectáculo. El planteamiento de Ristband incluye cambios en todo el sistema, el modelo de negocio, el marco técnico y la mecánica de usuario, para revelar una nueva categoría de entretenimiento. El éxito de la plataforma se ve subrayado por una cobertura de prensa positiva, así como por pruebas y validaciones significativas a lo largo de los últimos 18 meses.

#### Impacto positivo

Ristband detectó una importante laguna en el mercado: la ausencia de una plataforma que aprovechara el potencial de las tendencias emergentes. Ristband satisface la demanda de experiencias interactivas en directo de alta calidad, así como un modelo de negocio más justo que permite a los creativos participar de manera significativa. Como resultado, Ristband ha generado ingresos para personas creativas, artistas y festivales de una forma que hubiera sido inimaginable hace diez años.

#### Crecimiento y colaboración

Ristband, que en un principio se centró en fusionar videojuegos con espectáculos en directo, ha ampliado su campo de acción hasta abarcar el cine, la moda y los eventos en directo, principalmente en los Estados Unidos, Reino Unido, Europa y Oriente Medio.

**REQUEST OUR CASE STUDIES TO LEARN MORE ABOUT WORKING WITH US.**

[CASE STUDIES](#)

**OUR EXPERIENCES HAVE RECEIVED INTERNATIONAL RECOGNITION.**

metaverse summit

AUGANIX

Forbes

HYPEBOT

music:ally

VRSCOUT

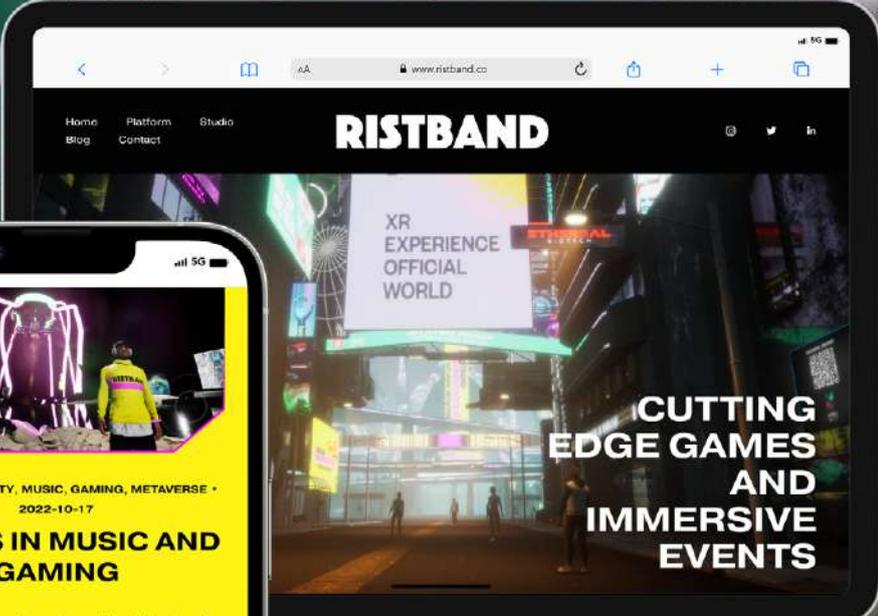
RECOGNITION ACADEMY

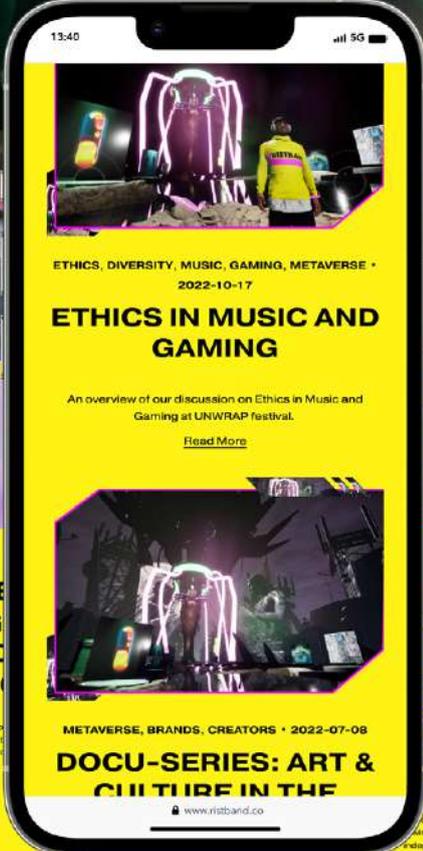
CREATIVES DESTROYED

EPIC GAMES

believe digital







**ETHICS IN MUSIC AND GAMING**

ETHICS, DIVERSITY, MUSIC, GAMING, METAVERSE • 2022-10-17

An overview of our discussion on Ethics in Music and Gaming at UNWRAP festival.

[Read More](#)



**THE FUTURE OF GAMING ETHICS AND ADVERTISING**

This article reflects on insights from Cannes Lions gaming, exploring the transformational shift in brands as engaging with audiences in dynamic experiences.

[Read More](#)



**RISTBAND SUPPORTS TEN MERGING XR CREATORS IN DIGITAL TWIN DEMO DAY**

Join the launch of the Creative Solutions Digital Twin in Ristband, showcasing the privileges of 10 independent XR creator projects to an international audience.

[Read More](#)

**Sitio web** <https://www.ristband.co/>

**Persona de contacto** [Anne McKinnon  
anne@ristband.co](mailto:anne@ristband.co)

## COPYRIGHT DELTA



### Reto 1:

### Tecnologías disruptivas y su repercusión en la cultura y la creatividad

#### Origen

En la era de la transformación digital, el sector de las Industrias Culturales y Creativas (ICC) ha evolucionado hasta convertirse en una red compleja con sistemas heredados y problemas de privacidad que ya da lugar a mercados sin explotar (como el de los videojuegos) y derechos de autor sin asignar que superan los mil millones de euros anuales. Además, la IA generativa plantea una amenaza existencial, así como una enorme oportunidad, con un tamaño de mercado estimado en más de 700 000 millones de euros. Las herramientas y la plataforma de Copyright Delta (CPD) abordan estas cuestiones al tiempo que garantizan el cumplimiento de la normativa de la UE en materia de propiedad de datos, privacidad y retribuciones verificadas. Proporciona una vía para que las partes interesadas en las ICC se adapten con éxito a la era digital.

Copyright Delta es la red soberana de concesión de licencias, liquidación y protección de la PI dentro del sector de las ICC. Nuestra misión es facilitar nuevas fuentes de ingresos a las personas creadoras y propietarios de PI de los medios, protegerlos del plagio de la IA y agilizar la tramitación y el pago de los derechos de autor. Al hacerlo, defendemos la diversidad cultural, infundimos valores europeos en la economía global de las ICC y, en última instancia, posicionamos a Europa como el lugar de acogida de un sector creativo profesional.

#### Trayectoria

En resumen, CPD introduce una infraestructura B2B2B de datos neutra e independiente para agilizar la concesión de licencias, la correspondencia de derechos de autor, el procesamiento y liquidaciones, la protección contra el plagio de la IA, y para evitar reclamaciones dobles y otros problemas que obstaculizan la industria creativa en la actualidad. La infraestructura hace uso de nuestros motores personalizados de análisis de datos e IA, una blockchain privada y pública.

#### Impacto positivo

La solución de CPD consigue mayores ingresos, protección contra el plagio (IA) y responsabilidades reducidas a distintas partes del sector de los medios creativos, como plataformas B2C (streaming, videojuegos, CGU, películas, etc.), proveedores de servicios B2B (música, IA generativa, tecnofinanzas, etc.), propietarios de PI y creadores, y cumple al mismo tiempo con el RGPD y las regulaciones de derechos de autor de la UE, garantizando informes y pagos según la normativa (por parte de terceros) a los propietarios de los derechos.

Esta innovación tecnológica y social de las ICC fomenta la diversidad cultural en la UE y fuera de ella. Las soluciones diseñadas y elegidas por CPD también contribuyen positivamente al Pacto Verde de la UE al reducir la huella de carbono. Por último, también refuerzan el atractivo de Europa como sede para creadores de todo el mundo al proporcionar una sólida protección de la PI y nuevas fuentes de ingresos.

**Crecimiento y colaboración**

Como estamos creando una red de infraestructuras dentro de las ICC, empezando por la música, queremos entrar de lleno en el sector audiovisual más amplio. Así, trabajamos como proveedor de servicios B2B2B con las partes del ecosistema europeo y mundial de las ICC.

**OUR CORE TECHNOLOGY: DRX**  
Effortlessly manage (co)ownership, licensing and royalties of your digital assets and rights. A data sovereign, privacy-focused settlement platform, and built on technology trusted by central banks. You maintain control over your data, rights, and contracts.

**USE CASE**  
**NEXT GENERATION MUSIC EXPERIENCES & TOKENIZED ROYALTIES**

**PRODUCT**  
**THE SESSIONS**  
Covid and NFTs are rapidly accelerating the already changing music industry. We believe that the impact of recent events will also have a lasting impact on music venues.

**WHAT CAN WE DO FOR YOU?**  
**MONITOR & DISTRIBUTE TO WEB3, GAMES & UGC**  
Generate new revenue streams from new streaming platforms and virtual worlds, while we also monitor the usage of your content online. Every report is instantly verifiable for you and your co-rights owners, but closed to others.

**PROOF OF CREATION, AI PROTECTION & SETLIST AUTOMATION**

**Copyright vs AI**  
**Multiparty Agreements**  
**Industry Standards**  
**Separation of Data Powers**  
**Data Sovereignty & Privacy by Design**  
**Poldermodel Decision-making**

**Team:**  
 - **Daan Archer**, CEO  
 - **Geert Theunissen**, Chief Legal  
 - **Olaf van Wijk**, Lead Blockchain architect, Developer & the identity expert for years software development (AI, data, human-led Open Music Initiative (OpenMIO), working groups, MIT Open Access, MIT Media Lab, Dutch technology education, open data, CS/AVML, Lifelong membership)  
 - **Amke Block**, Chair Advisor Office  
 - **Jasper Wagenvoort**, Chief Commercial Officer  
 - **Daniëlle Mulder**, Head of Design  
 - **Maaike Oudejans**, Head of Marketing  
 - **Maaike Oudejans**, Head of Operations  
 - **Maaike Oudejans**, Head of Finance  
 - **Maaike Oudejans**, Head of HR  
 - **Maaike Oudejans**, Head of Legal  
 - **Maaike Oudejans**, Head of Sales

**Sitio web**  
<https://www.copyrightdelta.com>

**Persona de contacto**  
**Amke Block | amke.block@copyrightdelta.com**  
**Daan Archer | daan.archer@copyrightdelta.com**

<https://www.copyrightdelta.com>

**Amke Block | amke.block@copyrightdelta.com**  
**Daan Archer | daan.archer@copyrightdelta.com**

## MEDIAR | BLACKRHINO VR



## Reto 1:

## Tecnologías disruptivas y su repercusión en la cultura y la creatividad

## Origen

La concepción de este proyecto se basó en la misión y la visión de nuestra organización (BlackRhino VR) de acelerar la adopción de tecnologías inmersivas en África a través de nuestras tecnologías de realidad extendida basada en la ética de las 4D (diseño, desmitificación, democratización y despliegue) para que las personas jóvenes africanas pudieran ser innovadoras e inventoras de la realidad extendida (XR) del futuro. Para que estas personas contribuyan positivamente a las dificultades de desarrollo socioeconómico de nuestro continente, es cada vez más importante que adquieran las competencias del siglo XXI. Sin embargo, las competencias necesarias en África para la economía impulsada por Internet están cambiando, y el sistema educativo no está lo suficientemente preparado. Existe un «desajuste de capacidades» entre las que se adquieren en los centros de enseñanza superior y las que necesita la industria. Nuestra plataforma cubre este vacío al ofrecer la oportunidad de «aprender y obtener una remuneración» utilizando nuestra plataforma de edición y publicación de RA en la nube, sin código y fácil de usar, integrada en un modelo financiero inclusivo único en el que las personas creadoras de contenido y las marcas pueden existir en un ecosistema digital autosostenible.

## Trayectoria

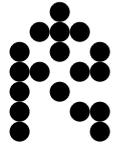
Nuestra plataforma ha pasado por una serie de fases: I+D, estudio de viabilidad, análisis DAFO, diseño, desarrollo y pruebas de esfuerzo. Actualmente, estamos trabajando en la campaña de publicidad y el lanzamiento. Hemos tenido algunos problemas, especialmente en torno al compromiso contractual legal para determinar el alcance de la plataforma y el mejor marco de propiedad intelectual. No habríamos podido llevar a buen puerto nuestra plataforma si no hubiera sido por la [subvención de la ACP-UE](#) de 180 000 euros que nos proporcionó el apoyo financiero que necesitábamos.

## Impacto positivo

Según el [Foro Económico Mundial](#), en 2030 casi la mitad de la población mundial de jóvenes de entre 18 y 25 años vivirá en África, por lo que es necesario replantear los programas educativos para fomentar el talento y la mano de obra. Según el [informe](#) de la GIZ sobre las opiniones de los creativos, la importancia de la tecnología digital en las ICC se ha acelerado y existe una gran demanda de acceso a servicios de Internet, software y hardware asequibles, así como una necesidad de formación en tecnologías digitales y prácticas empresariales. Nuestra plataforma tiende un puente entre la creatividad africana y las tecnologías inmersivas para liberar el potencial sin explotar de la juventud. Al capacitar a una generación cada vez mayor mediante el acceso a las competencias digitales, nuestra plataforma facilita un entorno propicio para un crecimiento socioeconómico importante que posteriormente ayudará a crear empleo, reducir la pobreza y contribuir a superar los retos de desarrollo de nuestro continente, perpetuando el desarrollo de una economía de Internet en la que las personas creadoras de contenido, las empresas y las marcas coexistirán en un ecosistema digital inclusivo impulsado por la RA.



## RESORTECS



### Reto 2:

### Las ICC como catalizadores de un futuro ecológico y sostenible y del impacto social

#### Origen

Resortecs fue creado en 2017 por Cédric Vanhoeck y Vanessa Counaert. Cédric Vanhoeck estudió Ingeniería de Diseño Industrial en TU Delft (Países Bajos), donde descubrió por primera vez el concepto de desmontaje activo, un campo de investigación en ingeniería que aplica la ciencia de los materiales a las técnicas de unión con el objetivo de permitir el desmontaje de productos complejos de forma fácil y rentable.

Tras ingresar en la Academia de Modas de Amberes, Cédric comprobó de primera mano la enorme desconexión entre la moda y la economía circular, y la cantidad de residuos que producen los productos textiles que no están hechos para deshacerse.

La industria textil es el cuarto sector más contaminante del mundo, emite más de 1200 millones de toneladas equivalentes de CO2 al año y supone una pérdida material de 500 000 millones de dólares anuales.

Cédric se dio cuenta de que tenía la combinación adecuada de conocimientos para resolver el problema. Volvió a la mesa de dibujo de ingeniería para ver si los principios del diseño para el desmontaje y el desmontaje activo podían aplicarse a la moda.

El desmontaje activo hace posible el reciclaje de productos de consumo a escala industrial. En un principio, se desarrolló para productos eléctricos y electrónicos, pero en Resortecs, cuyo nombre procede de las palabras «reciclaje», «clasificación» y «tecnologías», este enfoque y tecnología se han adoptado para el sector textil. Unos años más tarde, lanzamos nuestros primeros productos: Smart Stitch™ y Smart Disassembly™.

#### Trayectoria

La solución de desmontaje térmico de Resortecs, patentada en todo el mundo, es cinco veces más rápida que los métodos de desmontaje tradicionales y permite reciclar hasta el 90 % del material textil original:

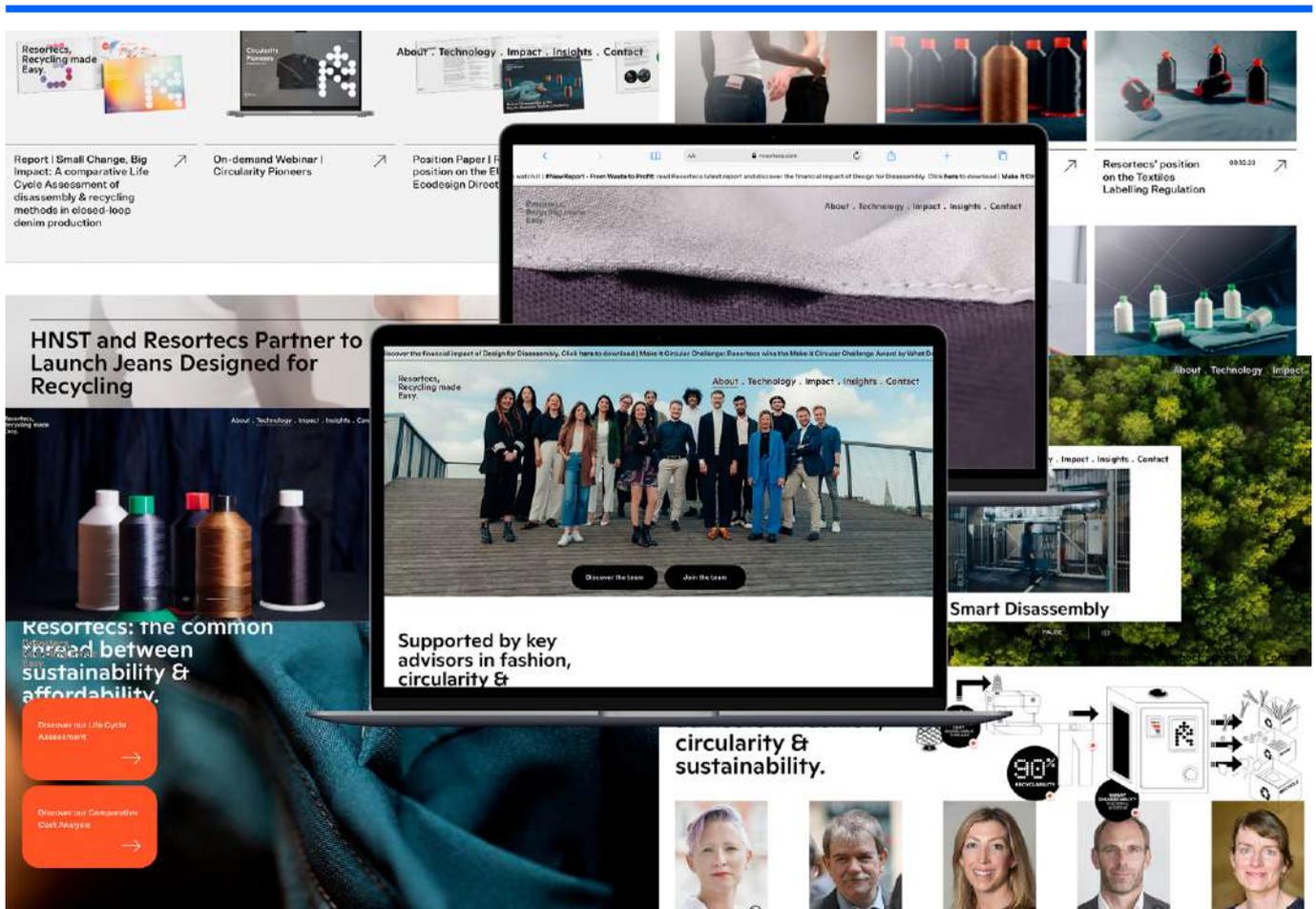
- Smart Stitch™ es nuestra gama de 16 hilos de coser de base biológica y sintéticos disolubles por calor con diferentes puntos de fusión (de 150 °C a 190 °C) que permite a las marcas transformar sus productos en prendas totalmente diseñadas para su desmontaje y reciclaje desde la fase de fabricación.
- Smart Disassembly™, nuestro sistema de desmontaje térmico, permite a las empresas de reciclaje «liberar» mayores volúmenes de material de alta calidad y procesar toneladas de prendas al año con bajas emisiones, un consumo eficiente de energía y sin dañar el tejido, de modo que la ropa puede reciclarse varias veces.
- La combinación de Smart Stitch™ y Smart Disassembly™ ha sido validada por las marcas mundiales de moda y textil como Decathlon, BekaertDeslee y Bershka, y actualmente se utiliza en productos que se venden en más de 60 países. Nuestra solución se ha reconocido ampliamente por su carácter innovador y circular:
- 2018: Global Change Award de la Fundación H&M; 2019: Competición Europea de Innovación Social; 2020: Take-Off Award de la Fundación Textirama; 2021: Changemaker of the Year en los premios de la moda belga, Textile Challenge de Global Entrepreneurship Center; 2022: Ganadores del Acelerador del Consejo Europeo de Innovación; 2023: Premio Henry Van de Velde de Ecodiseño de OVAM; Make It Circular Challenge de WhatDesignCanDo y la Fundación Ikea.

## Impacto positivo

- En comparación con los procesos tradicionales de desmontaje y reciclaje utilizados en la producción de prendas vaqueras en circuitos cerrados, el proceso patentado de Resortecs puede reducir el consumo de agua en 3500 litros y dejar libre hasta 4,5 m<sup>2</sup> de tierra para la producción de cultivos por prenda vaquera.
- En comparación con otros tratamientos habituales al final de la vida útil de un producto, como la incineración o el depósito en vertederos, nuestra solución reduce los residuos textiles en un 80 % y genera entre 6 y 7 kg menos equivalentes de CO<sub>2</sub> por un par de pantalones vaqueros.
- Traducido a cifras de negocio, estas métricas de impacto ecológico significan reducir la pérdida de materia prima en un 50 %, recortar los costes de compensación de CO<sub>2</sub> en un 50 % y ahorrar más de 1,50 euros por cada par de pantalones vaqueros.
- Si las prendas confeccionadas en Europa se desmontaran térmicamente y se reciclaran, la industria de la moda generaría 60,3 millones de toneladas menos de CO<sub>2</sub> y ahorraría hasta 2300 millones de euros al año.

## Crecimiento y colaboración

Utilizando los cálculos del ACV mencionados anteriormente, Resortecs aspira a tener 60 millones de prendas confeccionadas y desmontadas con la solución Resortecs en los próximos cinco años. Con ello, se reducirían las emisiones de CO<sub>2</sub> en más de 900 000 toneladas, se ahorrarían hasta 600 000 millones de litros de agua y se podrán dejar libres hasta 82 000 hectáreas de tierra para la producción de cultivos, lo que proporcionaría seguridad alimentaria a 405 familias al año.



Sitio web

[www.resortecs.com](http://www.resortecs.com)

Persona de contacto

**Davidson Leite** | Head of Communications & Branding  
[dave@resortecs.com](mailto:dave@resortecs.com)

## SURFACE CLUB | LAB LA BLA

## Lab La Bla



## Reto 2:

## Las ICC como catalizadores de un futuro ecológico y sostenible y del impacto social

## Origen

Surface Club proporciona una tecnología de revestimientos específicos adaptados a cada lugar o caso, todos ellos a partir de partículas recicladas. El revestimiento puede aplicarse a cualquier material (blando o duro, rígido o elástico, interior o exterior) y puede utilizarse como sustituto textil, lo que ofrece una alternativa a la tapicería tradicional para productos acústicos y muebles.

Cada año se desechan en la UE 10 millones de toneladas de muebles que acaban incinerados o en vertederos. Esta innovación hace que la renovación de muebles y productos acústicos requiera menos mano de obra y reduzca el uso de tejidos tóxicos.

## Trayectoria

Desde 2018, hemos trabajado en desarrollar y facilitar soluciones creativas para la transformación de los subproductos derivados de las industrias de recursos naturales. A través de colaboraciones interdisciplinarias y experimentos abiertos, hemos desarrollado una propuesta práctica y ampliable para combatir el persistente problema de los residuos industriales, modificando una herramienta de producción tradicional: la pistola pulverizadora.

Nuestro trabajo es a partes iguales diseño, logística y una intensa labor detectivesca;

Paso 1: identificar las cadenas de suministro y las instalaciones industriales y buscar materiales no deseados, desconocidos, desaprovechados u olvidados.

Paso 2: triturar el material en partículas.

Paso 3: añadir partículas a la pistola pulverizadora «modificada».

Paso 4: apuntar y disparar. El manejo de la herramienta influye en el resultado: precisión industrial o pinceladas pictóricas

## Impacto positivo

**Económico (tránsito hacia el objetivo 12)**

- Valorización basada en la conversión de residuos en valor.
- Compuesto estructural con hasta ocho ciclos más.

**Social (tránsito hacia el objetivo 8)**

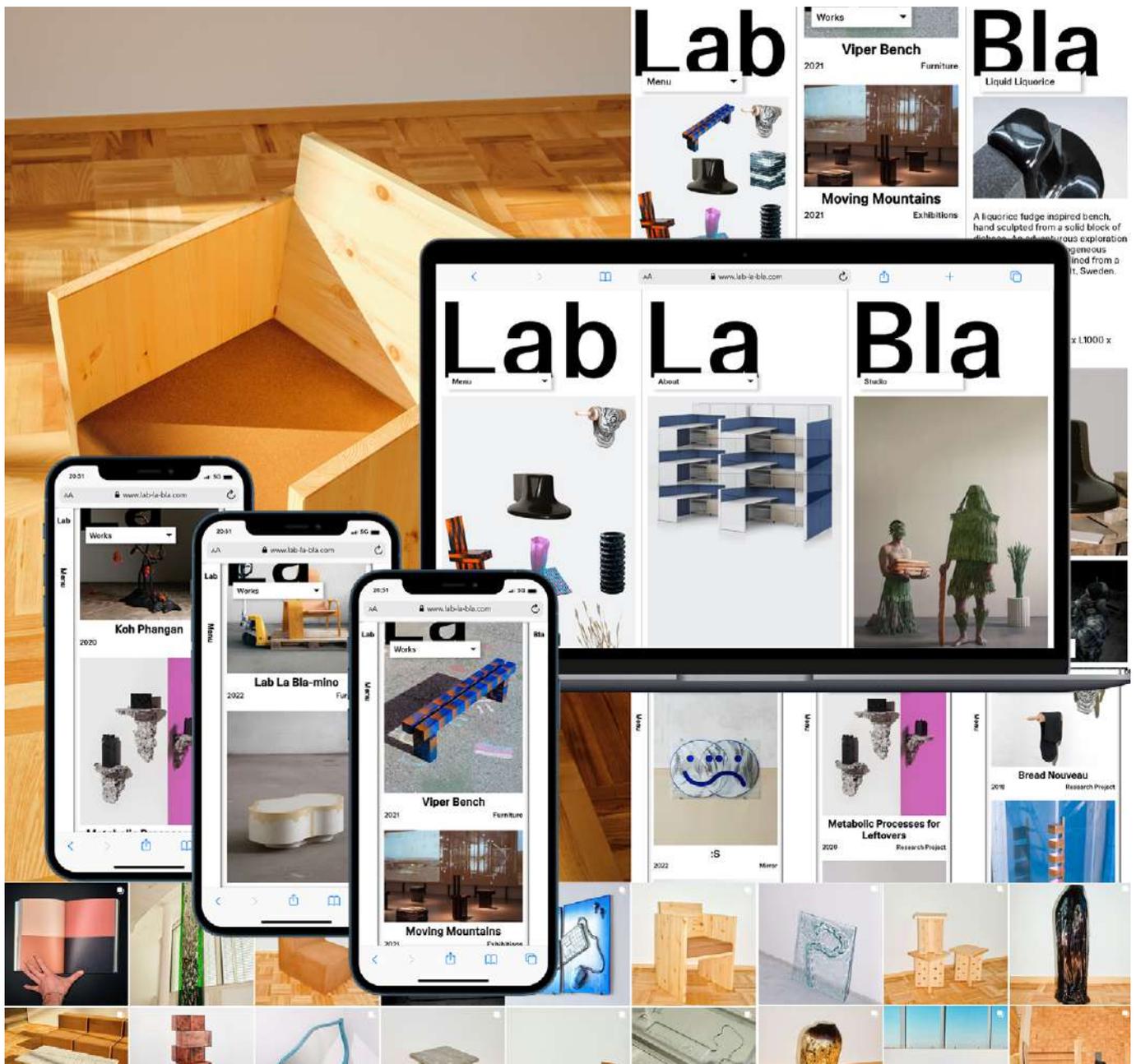
- Infraestructura orientada a las personas creadoras que no limita los materiales a determinadas formas o funciones.
- Arquitectura de sistema abierto y bajo umbral para una participación regional.

**Ambiental (tránsito hacia el objetivo 7)**

- Potencial de renovación incorporado, índice de circularidad del 93-96 % (Fundación Ellen McArthur).
- Basado en flujos de residuos destinados a incineración o vertido.

## Crecimiento y colaboración

Surface Club se basa en un escrutinio obsesivo de las cadenas de suministro. En cada etapa de un proceso industrial, se encuentran restos tanto en las fases iniciales como en las posteriores. Buscamos las partículas más pequeñas que no pueden integrarse en las estrategias de reciclaje emergentes o actuales. Este trabajo requiere una mano delicada con conocimientos regionales que pueda relacionar y cuantificar los recursos prospectivos. Estos embajadores pueden ser parte integrante de la cadena de suministro o agentes con amplias redes intersectoriales. Identificamos los residuos que se producen y pueden obtenerse en todo el mundo, minimizando el transporte hasta un lugar de reciclaje que se encuentran en las proximidades del proyecto, cliente o instalaciones para una fabricación in situ.



Sitio web

<https://www.lab-la-bla.com>

Persona de contacto

**Victor Isaksson Pirtti**  
[info@lab-la-bla.com](mailto:info@lab-la-bla.com)

## AUTOFABRICANTES



### Reto 2:

### Las ICC como catalizadores de un futuro ecológico y sostenible y del impacto social

#### Origen

Autofabricantes se creó en Madrid en 2015 como un proyecto de investigación colectiva. La comunidad y las niñas y niños crean conjuntamente diseños, prototipos y productos rentables en código abierto que se comparten, descargan e imprimen en 3D en todo el mundo. Los niños y niñas son el centro del proceso e inspiran a una comunidad de padres, médicos, profesores, ingenieros, diseñadores, creadores y laboratorios de impresión en 3D. Junto con distintas ONG, estudian los posibles proyectos y, a continuación, lanzan una convocatoria para pacientes o participantes interesados. Una vez que los pacientes se han identificado, Autofabricantes crea una comunidad con el grupo de voluntarios, los pacientes y familiares. El proceso comienza con un taller inicial en el que el equipo de cocreación se reúne con las familias, escucha sus necesidades y evalúa la situación. La metodología empleada para captar las necesidades reales de las niñas y niños a partir de sus experiencias, pasiones y circunstancias concretas es una parte vital que define el proyecto. Esta es la esencia de la creación de comunidades para ofrecer soluciones personalizadas.

#### Trayectoria

Estos talleres de «creación creativa» se celebran cada tres o cuatro meses. En el periodo entre cada taller, el equipo de voluntarios investiga, desarrolla y crea prototipos de soluciones que presentan a las familias y prueban con las niñas y niños.

Autofabricantes sigue un estricto proceso de investigación con un enfoque de código abierto. En los últimos 18 meses, han dedicado tiempo y recursos a documentar todo el proceso, creando manuales escritos y talleres de formación y contactando con aliados clave para reproducir su trabajo en todo el mundo. Cada uno de sus ocho proyectos de investigación ha establecido una serie de objetivos con respecto a los cuales se miden los resultados de forma constante y coherente a través de un bucle de retroalimentación de los usuarios y los familiares y cuidadores más cercanos.

No solo quieren desarrollar productos, sino cambiar el sistema de creación de prótesis, dar voz a los usuarios y generar una comunidad de apoyo y desarrollo de soluciones.

La sostenibilidad económica del proyecto supone un gran reto. Se basa en el voluntariado y no es viable a largo plazo. Han contado con el apoyo de Medialab Prado y de numerosas fundaciones, como la Fundación Daniel y Nina Carasso, Ashoka, Fundación Caser y Fundación ONCE, y de universidades como la UPM y la Universidad de Coruña.

#### Impacto positivo

Autofabricantes ha trabajado con más de 40 familias en el diseño y creación de más de 30 prótesis de eficacia probada. Todas ellas se han subido a Internet y pueden imprimirse en 3D para ser utilizadas. Sus diseños se han descargado y utilizado más de 3000 veces en todo el mundo.

Han acompañado a la creación de grupos de trabajo similares en España (Alicante y Gijón), en Colombia (Nariño) y en México (Guanajuato). Actualmente siguen activos y continúan con sus propios procesos de investigación.

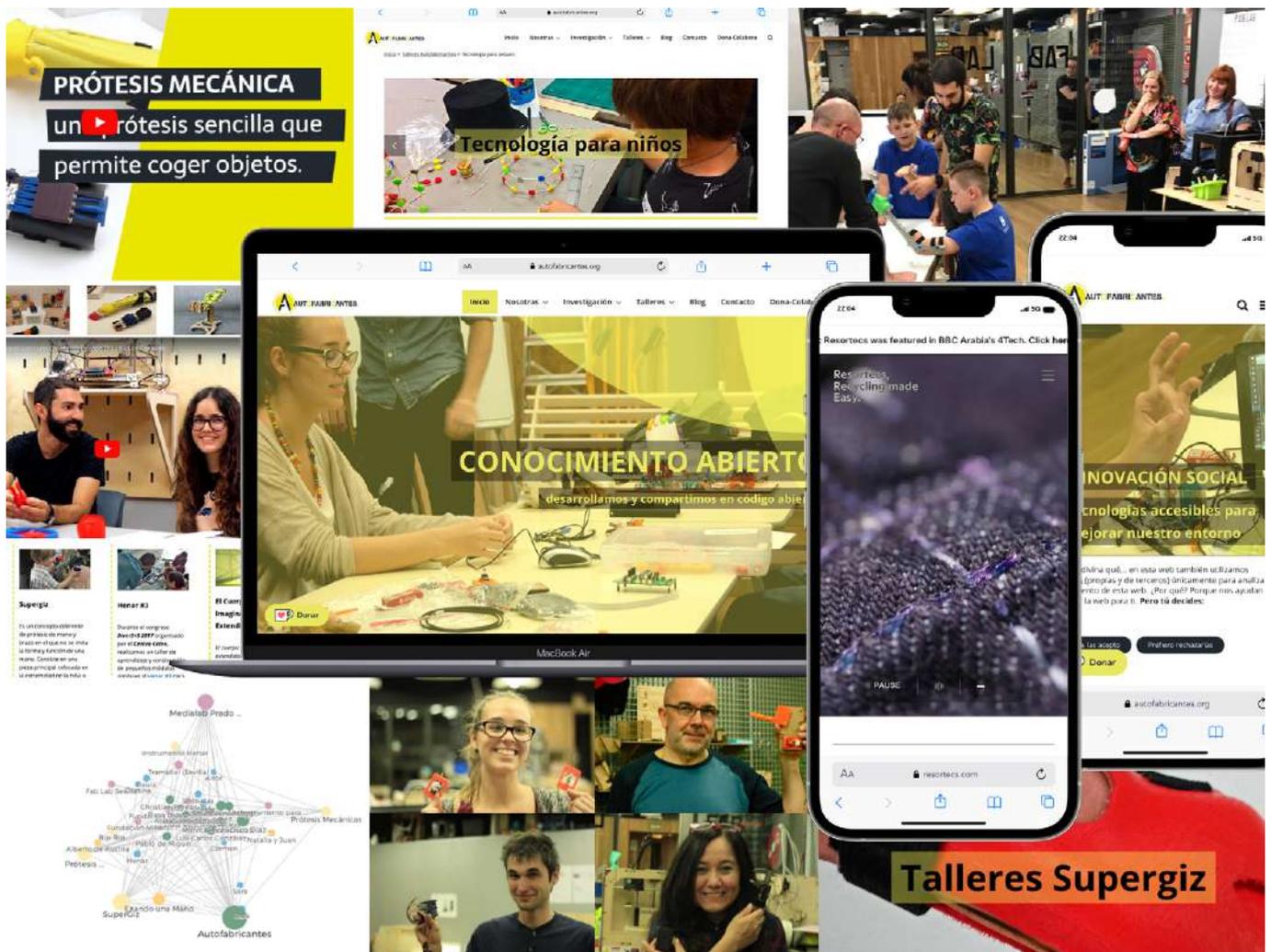
Autofabricantes ha estado formado por más de 150 voluntarios que han aportado más de 20.000 horas de investigación, entre ellos 42 estudiantes con sus TFG y TFM.

Actualmente llevan a cabo estudios sobre la mejora de la calidad de vida de niñas y niños con sus prótesis. Los primeros resultados indican que el 95 % mejora considerablemente su vida en al menos una o dos actividades, con el consiguiente aumento de su autoestima.

## Crecimiento y colaboración

Autofabricantes promueve una red internacional de grupos de trabajo similares, denominada Gekkolab. Esta se está creando y desarrollando junto con la SEGIB (con el objetivo puesto en Latinoamérica). Por otro lado, siguen generando estudios clínicos sobre la calidad de vida. Su objetivo a corto plazo es hacer sostenibles los proyectos más avanzados y permitir mejorar la investigación del resto de las líneas de trabajo.

Para este proceso, siguen colaborando con fundaciones y universidades y su objetivo es tener una mayor relación con los hospitales y cambiar sus procesos y protocolos para mejorar la vida de más personas.



Sitio web

<https://autofabricantes.org>

Persona de contacto

**Francisco Díaz**  
[info@autofabricantes.org](mailto:info@autofabricantes.org)



## VIROO: LA XR ES FÁCIL



### Reto 1:

### Tecnologías disruptivas y su repercusión en la cultura y la creatividad

#### Origen

VIROO®, con tecnología de Virtualware, surgió en 2019 para abordar los retos de adopción de la tecnología de RV. Hemos creado VIROO®, una solución todo en uno que simplifica la adopción de la RV, haciéndola accesible, flexible y ampliable. Centrada en impulsar la innovación, Virtualware se propuso simplificar y democratizar la RV para las industrias. Aporta valor añadido al tender puentes entre los ámbitos físico y digital, estableciendo un nuevo estándar para la tecnología inmersiva en distintas industrias.

#### Trayectoria

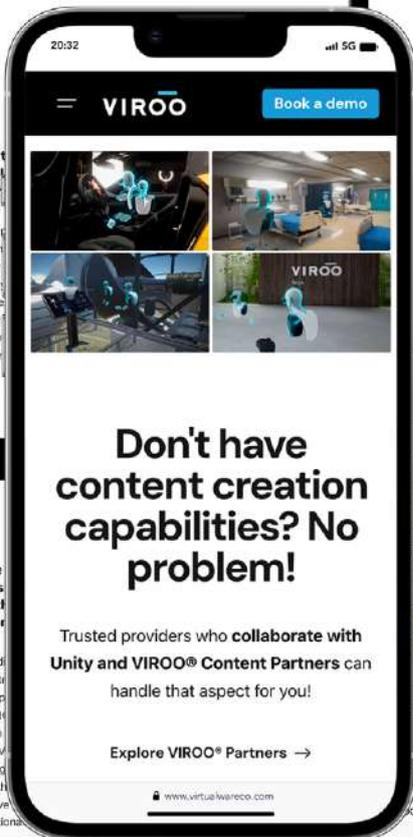
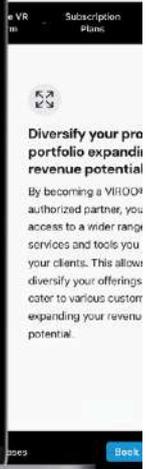
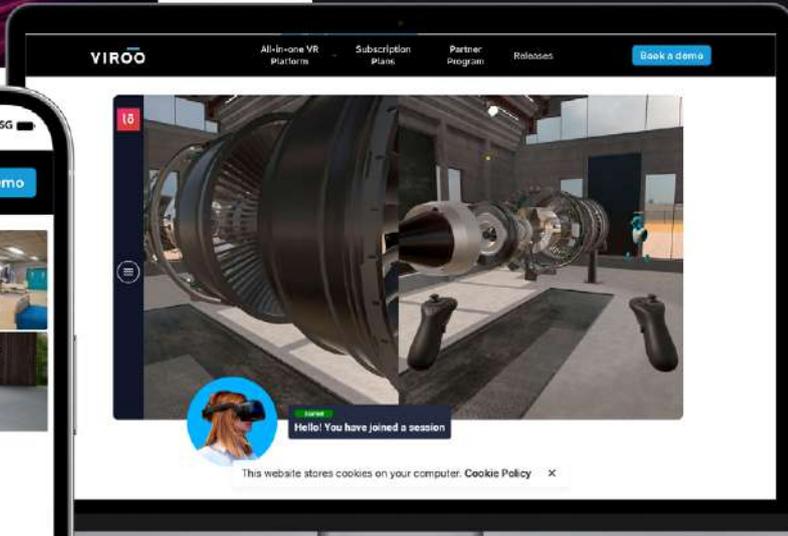
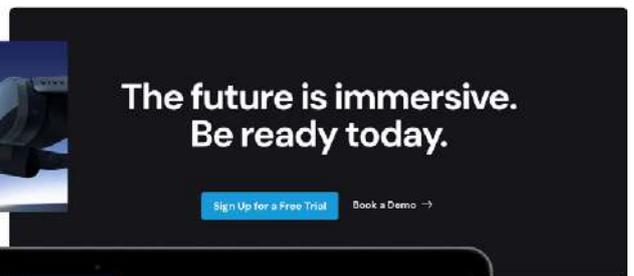
En 2019, iniciamos una transformación sistémica mediante la cual redefinimos nuestra estrategia y cultura para centrarnos en VIROO®. Tras superar el reto de un modelo de negocio de 15 años de antigüedad, implantamos un modelo organizativo y empresarial flexible. Este cambio sistemático, que va más allá de VIROO®, tiene como objetivo el crecimiento y reposicionamiento en el mercado. El apoyo provino principalmente de la dirección interna y de las partes interesadas, lo que nos permitió adaptarnos rápidamente a las demandas de los clientes, mejorar los procesos de adquisición e integrar nuevas tecnologías en el producto. La innovación constante sigue siendo nuestra clave del éxito después de dos décadas.

#### Impacto positivo

VIROO® revoluciona las industrias y aborda retos reales, como la formación de trabajadores de centrales nucleares y el mantenimiento de ferrocarriles. Su impacto es cuantificable, ya que reduce la huella ambiental gracias a una formación en RV eficaz en cuanto al uso de los recursos. GE Hitachi utiliza VIROO® para el desarrollo de reactores avanzados, ADIF garantiza transiciones de formación ferroviaria sin interrupciones y la Escuela Militar de Sanidad española mejora la formación médica del ejército. Las instituciones educativas, como la Universidad McMaster, la Universidad de El Salvador y el Gobierno Vasco, se benefician de VIROO® al promover el aprendizaje colaborativo y el avance tecnológico. Estos efectos coinciden con el compromiso de Virtualware hacia la sostenibilidad, y ayudan a conseguir resultados económicos, sociales y ambientales positivos.

#### Crecimiento y colaboración

En los próximos cinco años, aspiramos a transformar todos los sectores ampliando el uso de VIROO y fomentando la sostenibilidad. Nuestro principal objetivo es potenciar VIROO y aumentar su base de usuarios mediante un modelo de pago por uso. Nuestro objetivo es que 200 organizaciones utilicen VIROO para el año 2025, mejorando su competitividad y sostenibilidad. Aspiramos a que VIROO se convierta en el estándar tecnológico en realidad virtual, y que nos lleve hacia nuestro objetivo y propósito. Tenemos previsto reforzar la presencia internacional mediante colaboraciones con socios, organizaciones y universidades de todo el mundo.



Gain access to the latest in VR technology and become more competitive. VIROO® partner gives you the opportunity to leverage the reality technology competitive edge marketplace and deliver breakthrough to your customer.

Navigate the complexities of business with expert support. More than providing comprehensive resources to help revenue with VIROO support, you will have expert advice in the V holding you navigate complexities of the ensuring you have to deliver exceptional to your clients.

## Don't have content creation capabilities? No problem!

Trusted providers who collaborate with Unity and VIROO® Content Partners can handle that aspect for you!

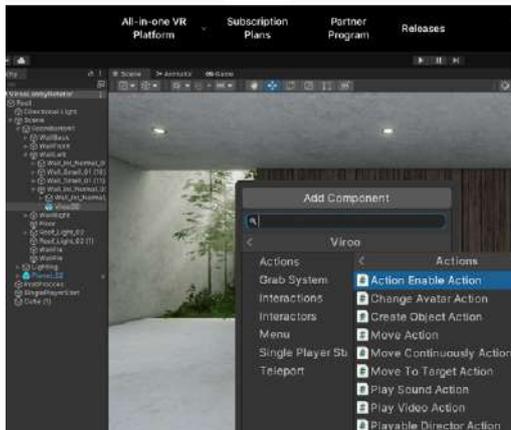
Explore VIROO® Partners →

[www.virtualwareco.com](http://www.virtualwareco.com)



is now compatible with multi-person systems, such as CAVEs or similar.

VIROO® integration allows to deploy immersive content in Cave Automatic Virtual Environments. It manages hardware, sessions, and content, supporting specific DTrack and MultiDisplay.



VIROO® is now compatible with multi-person systems, such as CAVEs or similar. VIROO® integration allows to deploy immersive content in Cave Automatic Virtual Environments. It manages hardware, sessions, and content, supporting specific DTrack and MultiDisplay.

## The power of Virtual Reality and Mixed Reality combined

### Mixed Reality capabilities



VIROO® boasts the capacity to blend VR and MR technologies within its sessions, offering true cross-platform interoperability.

Sitio web

<https://virtualwareco.com/viroo/>

Persona de contacto

David Moreno  
[dmoreno@virtualwareco.com](mailto:dmoreno@virtualwareco.com)

Área  
Temática

ATM

Empresas y  
Mercados  
de las ICC



Creativity  
World Forum  
2024  
Euskadi Basque Country



***Acelerar la creación y el reconocimiento de las empresas ICC en los mercados locales y globales, con la aplicación de iniciativas o servicios pertinentes para estimular la monetización, la sostenibilidad y el enriquecimiento mutuo***



***Discurso de presentación de Pascal Cools***

El valor social de las Industrias Culturales y Creativas no puede subestimarse. A través de su trabajo, arte, productos y servicios, las personas y empresas de las ICC nos dan noticias, nos hacen reír, nos educan, nos consuelan cuando estamos tristes, nos transmiten mensajes sociales, nos entretienen, nos cuentan historias, nos visten, nos ayudan a vivir en un entorno en el que nos gusta vivir, nos hacen pensar sobre la vida...

Además, las ICC pueden considerarse también una potencia económica. En la mayoría de los países, se observa que las ICC tienen un mayor crecimiento que otros sectores económicos. También dan empleo a muchas personas. Sin embargo, a menudo los responsables políticos no reconocen la contribución de las ICC a la economía. Se las sigue considerando un sector que prospera gracias a las subvenciones y que cuesta dinero a la sociedad en lugar de generarlo. Como ya se ha dicho, todos los indicadores muestran que esto no es cierto; más bien, ocurre todo lo contrario.

Esta percepción se ve alimentada por el hecho de que muchas personas que trabajan en las ICC no se ajustan al perfil tradicional del «empresario». Es un tópico (aunque los tópicos suelen ser ciertos), pero la principal prioridad de muchas personas emprendedoras y empresas del sector de las ICC no es por lo general obtener el mayor beneficio, sino el mayor impacto social. Además de eso, vemos que su formación en muchos casos no les proporciona las habilidades empresariales óptimas ni la red de contactos que sería ideal tener como empresario. Y por último, el posible éxito de las obras, productos o servicios de la ICC, especialmente del sector cultural, es difícil de predecir. En el caso de las películas, los videojuegos, los álbumes de música, las actuaciones y el arte, es muy difícil saber de antemano cómo reaccionará el público. Todo ello hace que los inversores privados duden bastante a la hora de apoyar económicamente al sector.

Sin embargo, dado el potencial económico, es primordial que las ICC lleven su espíritu empresarial a un nivel superior y que reciban el apoyo necesario para ello. En preparación del Foro Mundial de la Creatividad 2024, hemos identificado tres retos que, al mismo tiempo, son también oportunidades de crecimiento para el sector.

- *¿Cómo podemos garantizar que las ICC desarrollen sus capacidades empresariales, aprenden unas de las otras y acceden así a la red empresarial adecuada?*
- *¿Qué modelos de negocio pueden desarrollar para entrar en el mercado local y mundial? Al fin y al cabo, las ICC están arraigadas en la cultura y la lengua locales, pero también se enfrentan a la competencia internacional más dura a través de Internet y al inglés como lengua vehicular.*
- *¿Y cómo se puede convencer a los inversores privados de que las ICC son una buena inversión? Cuanto más dinero privado se inyecte en las ICC, más atención recibirá el sector por parte de los responsables de las políticas públicas.*

*Vemos que estos retos y oportunidades están presentes en todo el mundo. Por eso es importante que debatamos y abordemos estos temas en un foro de creatividad mundial. Y por eso nos hace mucha ilusión presentar siete casos de toda Europa y África. Tenemos ejemplos de cómo las iniciativas gubernamentales o públicas pueden ayudar al sector a afrontar los retos mencionados. Desde programas de incubación y aceleración hasta iniciativas que fomentan la colaboración en investigación innovadora, pasando por planes públicos que pueden ayudar a atraer inversiones privadas. Pero también mostramos casos y modelos de negocio de personas emprendedoras y empresas creativas que pueden servir de inspiración a otras personas. Todos los proyectos y empresas seleccionados están dispuestos a compartir sus ideas y explorar la colaboración.*

*El Foro Mundial de la Creatividad brinda la oportunidad de aprovechar el trabajo realizado en otros ámbitos o empresas de todo el mundo. Corresponde a las personas participantes del foro o a los lectores de este informe trasladar todo esto a su propia región o empresa. Para ello, deben activar su «modo creativo». La creatividad consiste en no quedarse atascado en los «obstáculos» de por qué una determinada acción o modelo no funcionará en su región o empresa, sino en centrarse en las «posibilidades», en aquellos aspectos que crean una oportunidad.*

*Solo así, el Foro Mundial de la Creatividad 2024 podrá tener el impacto al que aspira con el tema 3: crear empresas aún más fuertes en las ICC para que el valor económico y el potencial del sector sean reconocidos y, por tanto, apoyados más que hoy.*




---

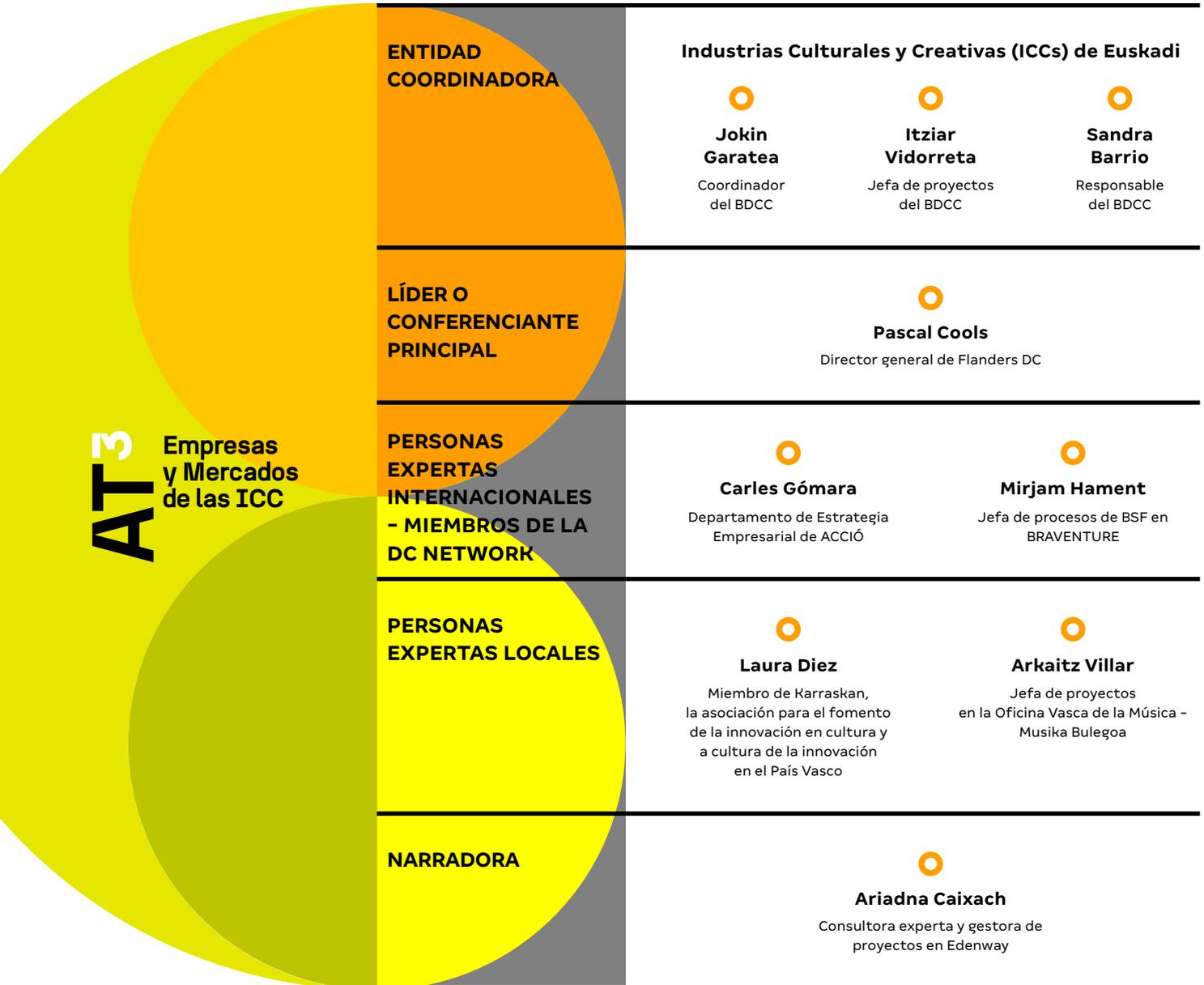
**Pascal Cools**

---

Director general de Flanders DC

## PROCESO Y METODOLOGÍA

Entre junio y noviembre de 2023, el área temática se concibió y desarrolló a través de un grupo de trabajo central en el que las personas participantes definieron las líneas de trabajo y compartieron su experiencia con el fin de preparar un CWF24 innovador y fructífero. En esta AT2, el grupo de trabajo central estuvo compuesto por:



El grupo también siguió el proceso explicado en el apartado anterior.

En primer lugar, tras un contraste y debate, se plantearon tres retos para esta AT3, simplificando los propuestos inicialmente.



### RETO 1

Cocreación de servicios



### RETO 2

Mercados locales y globales



### RETO 3

Acceso a la inversión de capital privado

En cuanto al reto 1, los temas tratados fueron **la incubación de empresas, los programas de aceleración y el valor de la creatividad**. Por otro lado, en el reto 2, la **internacionalización, la cooperación y las hojas de ruta de desarrollo** fueron los principales puntos a tener en cuenta en los mercados locales y globales. Por último, en el reto 3, aparte del punto lógico de encontrar formas de acceder al capital privado, entraron en la definición las **estructuras privadas o empresas que invierten en proyectos culturales y otras líneas de financiación**.

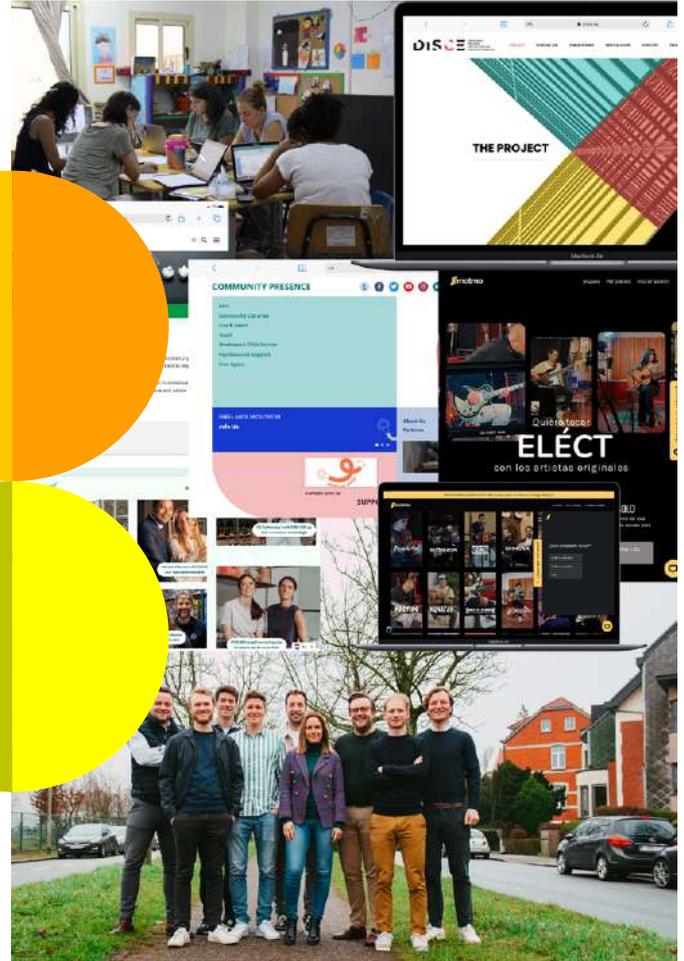
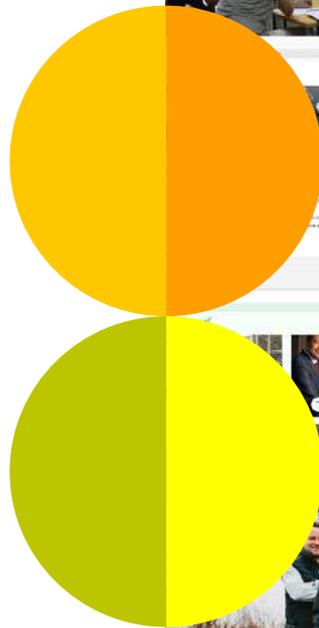
Una vez que se hubieron definido los retos, también se definieron los **criterios** que debían abordar las experiencias elegidas finalmente. A continuación, los miembros del grupo llevaron a cabo un trabajo de investigación para encontrar **experiencias internacionales**, con el énfasis puesto en abarcar la **mayor amplitud geográfica posible**, que respondieran a los retos y cumplieran los criterios acordados.

Se recibieron un total de **27 propuestas** de proyectos para el AT3. Después, los miembros **evaluaron los proyectos** (en los que no habían participado directamente, para conseguir mayor objetividad) utilizando la **herramienta de la matriz de evaluación**. Se compartieron los proyectos mejor valorados y la lista de los sustituidos y todo el grupo de trabajo consensuó los resultados.

Para favorecer el criterio de la geografía, el equipo coordinador junto con el líder principal decidieron buscar un proyecto no incluido en la lista propuesta. Asimismo, es de interés mencionar que algunos proyectos que surgieron dentro de este grupo de trabajo fueron compartidos con otros, debido a la transversalidad del tema sobre empresas y mercados. En ese caso, se decidió incorporar el proyecto en esta AT porque encajaba bien en ella y en la otra ya había suficientes buenos ejemplos a tener en cuenta.

En conclusión, **se seleccionaron seis proyectos internacionales más uno del País Vasco**, como región anfitriona. Como resultado, **dos proyectos responden al primer reto, tres al segundo y dos al tercero**. Por último, se invitó a las personas representantes a presentar sus proyectos al grupo de trabajo durante una reunión virtual, confirmando su **voluntad de participar en persona en el evento** y de **colaborar, crecer y crear sinergias**, siendo estos los principales focos o resultados que se pretenden alcanzar con la organización del CWF24.

# casos > finales seleccionados para el CWF24 dentro del AT3 Empresas y Mercados de las ICC



## DISCE: DESARROLLO DE ECONOMÍAS CREATIVAS INCLUSIVAS Y SOSTENIBLES



### Reto 1:

### Cocreación de servicios

#### Origen

DISCE: Desarrollo de Economías Creativas Inclusivas y Sostenibles fue un proyecto de tres años que reunió a investigadores de Finlandia, Italia, Letonia y el Reino Unido. Financiado por la Comisión Europea a través del programa Horizonte 2020, esta investigación contribuyó de manera considerable a la comprensión de las economías creativas en toda la UE. El proyecto, que combina diez estudios de casos regionales con un mapeo cuantitativo de toda la UE, ha aprovechado los conocimientos altamente interdisciplinarios del equipo. Se investigaron las relaciones entre la enseñanza superior, el desarrollo de competencias y el trabajo creativo así como los modelos empresariales emergentes, las posibilidades de mejorar el mapeo cuantitativo, las nuevas formas de entender en qué consiste el «crecimiento» de las economías creativas y por qué es valioso ese crecimiento. En el centro del proyecto está la cuestión de cómo las economías creativas del futuro pueden ser inclusivas y sostenibles. Al abordar esta cuestión, la investigación generó nuevas perspectivas empíricas y conceptuales de valor para académicos, responsables políticos y profesionales.

#### Trayectoria

La mayor parte de la recopilación de datos empíricos de las diez ecologías europeas estudiadas tuvo lugar después del estallido de la covid-19. Dado que la pandemia y las consecuentes restricciones afectaron a las economías creativas de Europa, es comprensible que se hiciera referencia a la covid-19 cuando las personas participantes en la investigación hablaron de su trabajo creativo. Debatir todos los aspectos mencionados relacionados con la covid-19 va más allá del alcance del proyecto debido al considerable efecto que tuvo en los trabajadores creativos. Así pues, la pandemia ha puesto de manifiesto los retos que ya existían antes, pero son más bien cuestiones estructurales, no resultados de la covid-19. Sin embargo, la covid-19 ha empujado a los trabajadores creativos a buscar formas alternativas de llevar a cabo su trabajo y ganarse la vida.

#### Impacto positivo

DISCE propuso recomendaciones a las partes implicadas sobre cómo reaccionar, actuar y decidir en situaciones específicas para promover el crecimiento inclusivo y el progreso del desarrollo sostenible en el ámbito de las Industrias Culturales y Creativas. El abanico de impactos conseguidos se trazó a lo largo de dos dimensiones: desde la persona individual a la sociedad y desde lo puramente económico a lo sociocultural. El objetivo de la investigación era comprender los obstáculos y los factores que facilitan los nuevos modelos empresariales y el crecimiento, las lógicas de ingresos y los agentes independientes para la inclusión, la sostenibilidad y el crecimiento en las ICC. De este modo, se contribuyó a los modelos empresariales, las estrategias resilientes y las soluciones innovadoras, que incluyeron la digitalización, los modelos de financiación y la protección de los derechos de propiedad intelectual para las empresas de los distintos sectores.

#### Crecimiento y colaboración

El proyecto DISCE trató de comprender mejor los contextos específicos de las ICC y de promover la colaboración descendente y ascendente de las partes interesadas con el fin de avanzar hacia una perspectiva verdaderamente

Europea en el desarrollo de las ICC. Uno de los principales resultados de este enfoque fue la creación del primer Observatorio Cultural Urbano en Italia, en cooperación con el Ayuntamiento de L'Aquila, donde la estrecha colaboración, la cocreación y la participación de las partes interesadas se han considerado enfoques importantes para el lanzamiento del Foro Urbano y la Escuela de Verano CHILD (patrimonio cultural, innovación y desarrollo local), promovidos con organismos públicos regionales, el tercer sector, redes de las ICC y representantes de los distintos sectores.

**Figure 2** The extent to which the respondents have connected with different stakeholders (n=421-450; 1=Never, ..., 5=Always)

Stakeholder Group	Frequency (1-5)
Creative individuals and organisations	4
Creative and cultural communities and associations	3.5
Creative and cultural projects and venues	3
Audiences of creative and cultural offerings	2.5
Sponsors and funders supporting creative and cultural sectors	2
Those who provide education and training	1.5
Those who provide moral and emotional support	1
Creative and cultural agencies and promoters	1

**Logos:** UNIVERSITY OF TURKU, KING'S College LONDON, CUMEDIAE, STOCKHOLM SCHOOL OF ECONOMICS SSE RIGA, GRAN SASSO SCIENCE INSTITUTE, TRANS EUROPE HALLES, European Union flag.

**Text:** This project is part of the European Union's Horizon 2020 Research and innovation programme under grant agreement No 822314

<b>Sitio web</b>	<a href="http://disce.eu">http://disce.eu</a>
<b>Persona de contacto</b>	<b>Valeria Pica</b> <a href="mailto:valpica@gmail.com">valpica@gmail.com</a>

ESTONIA

## CENTRO TARTU PARA INDUSTRIAS CREATIVAS


**Reto 1:****Cocreación de servicios**

### Origen

En el corazón de Tartu, Capital Europea de la Cultura 2024, donde se mezclan la creatividad y la innovación, se erige el Centro Tartu para Industrias Creativas (TCCI) como faro regional de este sector. La misión del TCCI es ayudar a las empresas locales de las industrias creativas a alcanzar el éxito. Tanto si se trata de empresarios en ciernes que quieren poner en marcha sus sueños como de profesionales experimentados que desean consolidar su presencia, el TCCI está preparado para prestarles apoyo.

### Trayectoria

El TCCI ayuda a las empresas de nueva creación en sus primeros pasos a través de un programa de incubación y desarrollo a medida que incluye asesores empresariales personales, mentores, participación en ferias empresariales y otros eventos o asesoramiento empresarial especializado.

TCCI is a co-organizer of a variety of events and initiatives such as:

- Festival de la Moda de Estonia
- La subasta de nuevo arte
- Tienda de diseño y galería HOPP DISAIN
- Fondo Regional de Cine de Tartu

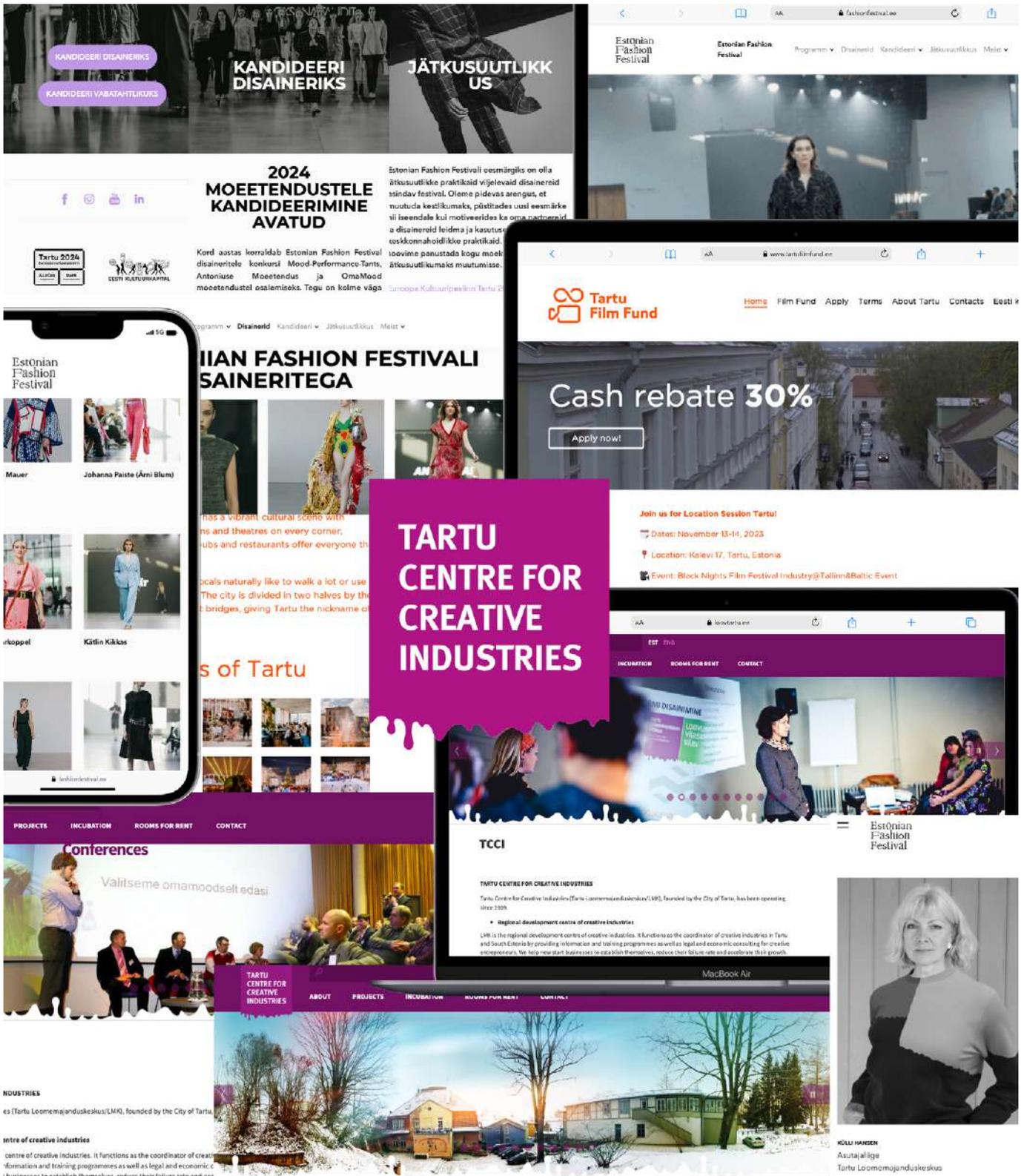
A través de las actividades y los diversos programas de capacitación que ofrecen estas iniciativas, el TCCI trabaja para aumentar el atractivo de la ciudad y estimular el desarrollo empresarial y la diversificación económica de la región.

### Impacto positivo

En 15 años de funcionamiento, se han creado más de 150 empresas con el apoyo del TCCI. La ciudad de Tartu se ha convertido en un vivero de empresas de economía creativa, donde las personas jóvenes creativas cuentan con apoyo en el proceso de creación y desarrollo de sus empresas. El número de empresas que operan en el sector de las ICC ha aumentado, del mismo modo que el atractivo de la ciudad como ciudad creativa.

### Crecimiento y colaboración

El TCCI está desarrollando proyectos internacionales sobre moda sostenible e industrias cinematográficas. Estamos abiertos a intercambiar ideas y cooperar con todas las empresas que tengan los mismos intereses y necesidades.



**Sitio web**

- <https://loovtartu.ee/en/>
- <https://www.tartufilmfund.ee>
- <https://fashionfestival.ee>

**Persona de contacto**

**Küllli Hansen**  
[kylli@lmk.ee](mailto:kylli@lmk.ee)

## STICHTING THEATER ARTEMIS

## THEATER ARTEMIS



### Reto 2:

### Mercados locales y globales

#### Origen

*Theater Artemis es una compañía pionera de teatro para jóvenes con sede en Den Bosch (Países Bajos). En 2013, Jetse Batelaan se convirtió en el director artístico de la compañía, creando formas innovadoras de teatro y experiencias estimulantes para las personas jóvenes.*

Nuestros reajustes se han considerado buenas prácticas. Estos reajustes se derivan de nuestra forma general de producir, con la viabilidad como principio rector acompañada de la sostenibilidad y la rentabilidad. Centrados en la innovación y la colaboración, producimos teatro en el sentido más amplio de la palabra. Nuestras actuaciones tienen lugar en distintos teatros de los Países Bajos, Bélgica y nuestros países vecinos. La producción de nuevo teatro es nuestra actividad principal. Por un lado, representamos nuevos espectáculos experimentales en los teatros. Por otro lado, en aquellos teatros que quieren arriesgarse menos, presentamos reposiciones de nuestros espectáculos de éxito. En esencia, con las reposiciones podemos aumentar considerablemente el número de representaciones, teatros y público. Además, nos permiten actuar en el extranjero con regularidad. Y, en ocasiones, se trata de volver a representar un mismo espectáculo. Puede ser porque no somos capaces de satisfacer la demanda de dirección de Jetse Batelaan. O porque se nos solicita un gran número de actuaciones.

#### Trayectoria

En 2014, pusimos en escena una de las primeras representaciones de Jetse Batelaan y comprobamos que había resistido el paso del tiempo. Desde entonces, hemos recurrido a su repertorio, que lleva construyendo desde 2001. La ventaja añadida de las giras de reposición y de volver a representar una misma obra es el rendimiento óptimo de nuestra inversión. También nos permite ampliar el potencial ajustándonos al presupuesto.

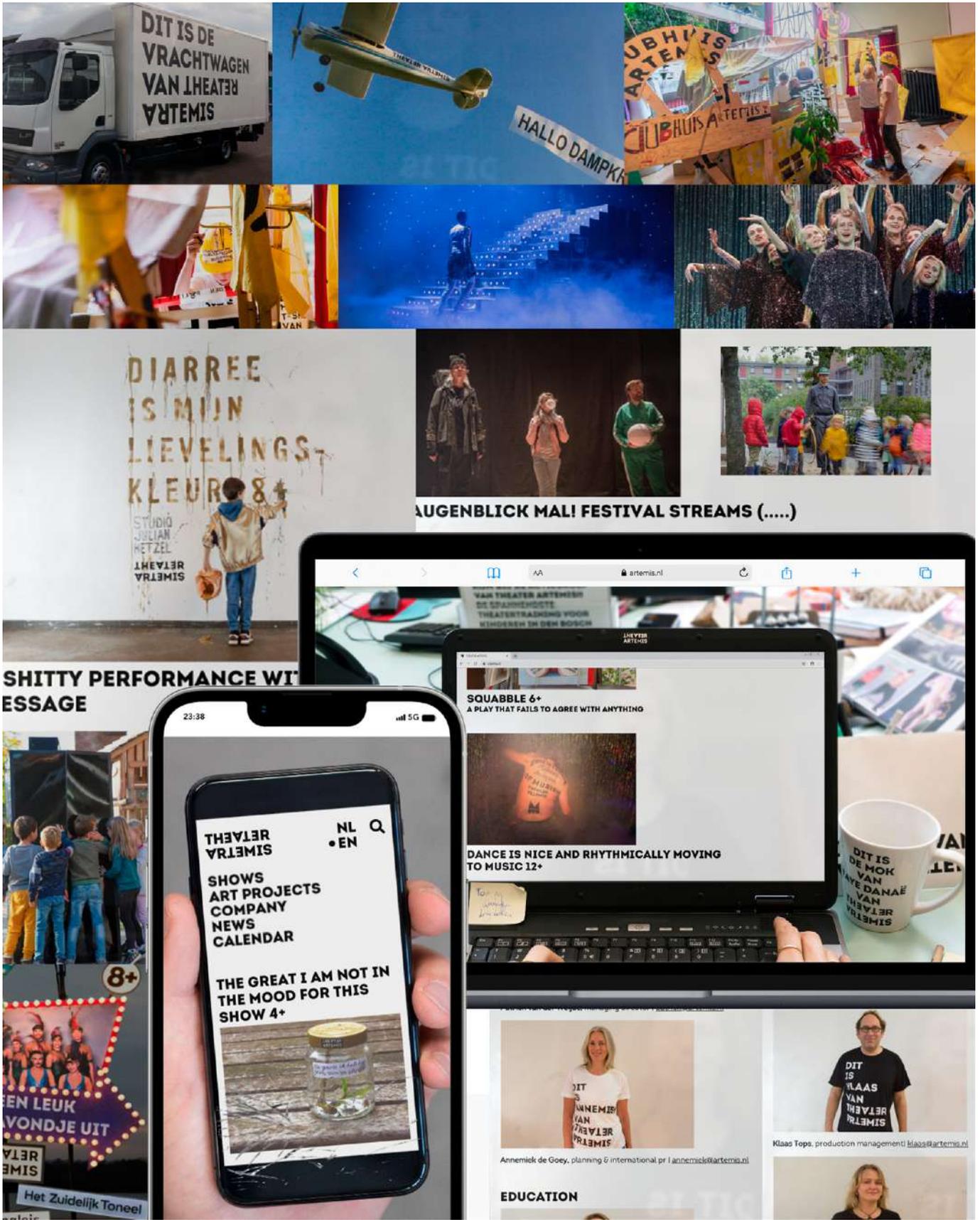
#### Impacto positivo

Poner en escena 30 espectáculos sin viajar ni tener que repetir montajes es sostenible. Al trabajar en la misma representación, llegas a conocer y comprender el lugar y a la gente con la que trabajas. Básicamente, matas tres pájaros de un tiro: produces en la mitad de tiempo, con la mitad de los gastos y tienes el éxito garantizado. Y además, puedes obtener beneficios.

#### Crecimiento y colaboración

Centrándonos en la innovación y la colaboración, pretendemos extender y ampliar las colaboraciones nacionales e internacionales de forma que se refuercen mutuamente. Esperamos mantener y ponernos en contacto con programadores y programadoras que tengan un interés específico en nuestro trabajo. Además de Jetse Batelaan, que cuenta para todas las personas artistas relacionadas con nuestra compañía.

Dado que el número de representaciones en el extranjero varía cada año, uno de los objetivos sería también repetir las representaciones con base en una programación.



<p>Sitio web</p>	<p><a href="http://www.artemis.nl/en/">www.artemis.nl/en/</a></p>
<p>Persona de contacto</p>	<p><b>Annemiek de Goey &amp; Klaas Tops</b>  <a href="mailto:annemiek@artemis.nl">annemiek@artemis.nl</a> &amp; <a href="mailto:klaas@artemis.nl">klaas@artemis.nl</a></p>

## LABORATORIO CULTURAL PARA EL DESARROLLO



### Reto 2:

### Mercados locales y globales

#### Origen

Egipto cuenta con una animada escena cultural, pero la cultura de masas se despreocupa en gran medida de las cuestiones de desarrollo. La escena cultural «independiente» paralela se enfrenta a problemas financieros y tiene un alcance bastante limitado, sobre todo en El Cairo y Alejandría.

Algunas ONG de desarrollo comunitario proporcionan acceso a servicios artísticos y culturales a niñas, niños y jóvenes de lugares marginados. Asimismo, algunos profesionales independientes del sector cultural dirigen acciones culturales inspiradoras con fines de desarrollo. La idea de nuestro proyecto es que se multipliquen estas iniciativas creativas y de gran impacto, y que se amplíe su alcance a zonas y comunidades remotas.

#### Trayectoria

Nuestro proyecto piloto es un laboratorio de aprendizaje cuyo lanzamiento está previsto para mediados de octubre. Su objetivo es tender un puente entre los 15 profesionales de la cultura y el ámbito del desarrollo con el fin de aumentar la cantidad y calidad de las acciones culturales que tienen un propósito de desarrollo. El laboratorio dura 24 días a lo largo de ocho meses y entreteje tres procesos: aprendizaje, creación de conocimientos y acción sobre el terreno.

#### Impacto positivo

- Al menos el 80 % de las personas participantes en el programa afirman haber desarrollado una visión más clara de su propósito y del papel que pueden desempeñar en el ecosistema cultural.
- Al menos el 80 % de las personas participantes en el programa demuestran una mayor comprensión del vínculo entre el trabajo cultural y el desarrollo sostenible.
- Todas las acciones culturales diseñadas las han revisado profesionales experimentados.
- Todas las acciones culturales demuestran la correcta comprensión por parte de las personas participantes de los conceptos y el uso de las herramientas tratadas durante las fases anteriores del laboratorio.
- Al menos 500 personas de al menos cuatro comunidades marginadas diferentes se han beneficiado de las acciones culturales llevadas a cabo.
- Se han cumplido al menos el 70 % de los indicadores de éxito de las acciones culturales aplicadas.

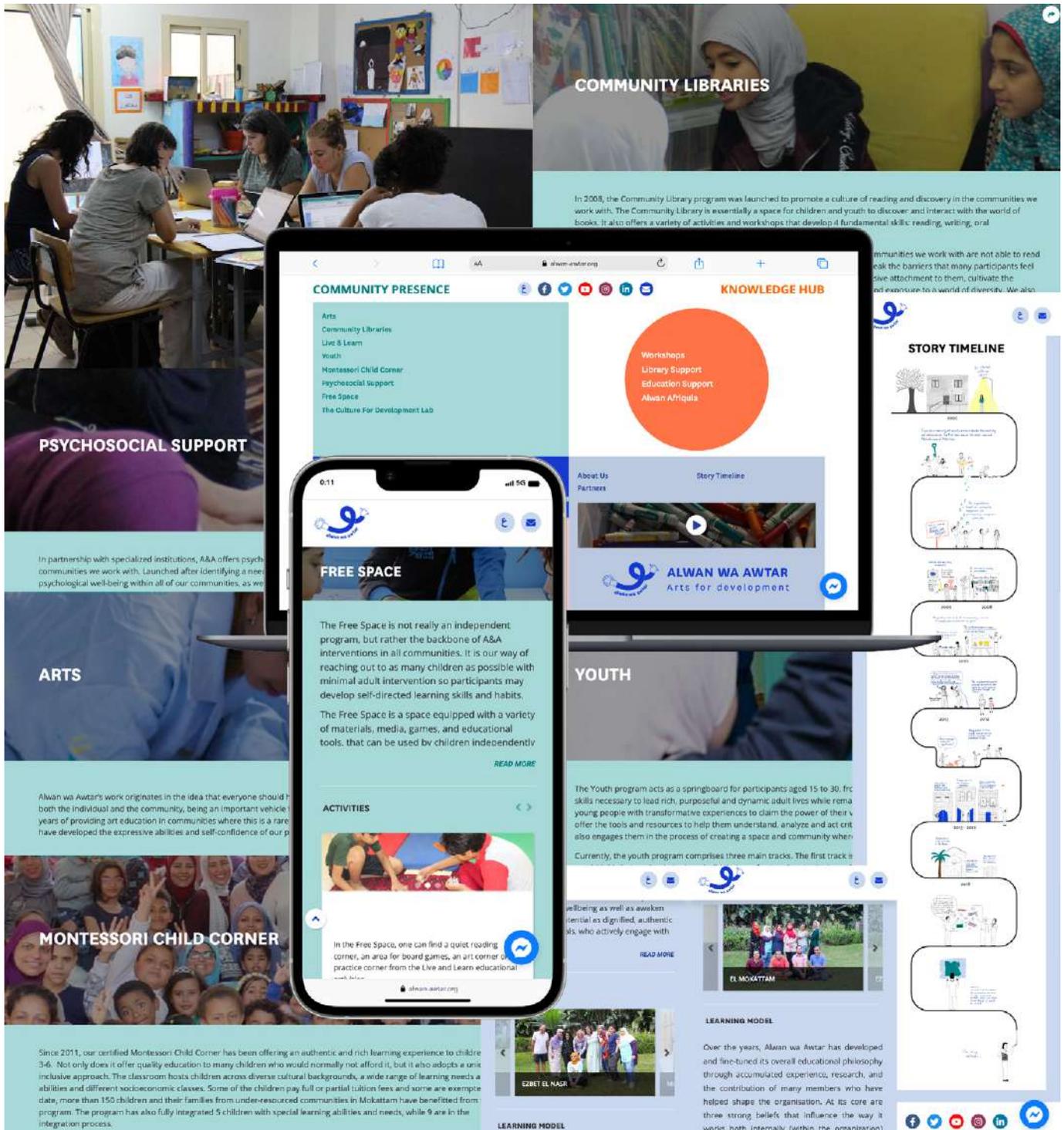
Las acciones culturales diseñadas y ejecutadas, así como los aprendizajes y resultados del programa del Laboratorio Cultural, se han publicado o producido en al menos dos formatos de medios de comunicación diferentes.

#### Crecimiento y colaboración

Esperamos:

- Inspirar a los profesionales de la cultura, más allá de esta cohorte inicial de 15, para que se comprometan con los temas relacionados con el desarrollo sostenible.
- Establecer conexiones entre los profesionales de la cultura más jóvenes y los más experimentados para que reciban apoyo y mentorías más allá del tiempo de vida del proyecto.

- Difundir las reflexiones del proyecto, las lecciones aprendidas y los prototipos a través de diferentes canales culturales locales, regionales e internacionales, en particular los de lengua árabe.
- Apoyar a los responsables políticos interesados con documentación sobre las reflexiones y lecciones aprendidas con la integración de la cultura en el desarrollo sostenible.



**COMMUNITY LIBRARIES**

In 2008, the Community Library program was launched to promote a culture of reading and discovery in the communities we work with. The Community Library is essentially a space for children and youth to discover and interact with the world of books. It also offers a variety of activities and workshops that develop fundamental skills: reading, writing, oral

ommunities we work with are not able to read  
 eak the barriers that many participants feel  
 sive attachment to them, cultivate the  
 ad exposure to a world of diversity. We also

**PSYCHOSOCIAL SUPPORT**

In partnership with specialized institutions, A&A offers psych  
 ommunities we work with. Launched after identifying a need  
 psychological well-being within all of our communities, as we

**ARTS**

Alwan wa Awtar's work originates in the idea that everyone should h  
 both the individual and the community, being an important vehicle  
 years of providing art education in communities where this is a rare  
 have developed the expressive abilities and self-confidence of our p

**MONTESSORI CHILD CORNER**

Since 2011, our certified Montessori Child Corner has been offering an authentic and rich learning experience to children  
 3-6. Not only does it offer quality education to many children who would normally not afford it, but it also adopts a unique  
 inclusive approach. The classroom hosts children across diverse cultural backgrounds, a wide range of learning needs, a  
 abilities and different socioeconomic classes. Some of the children pay full or partial tuition fees and some are exempt  
 date, more than 150 children and their families from under-resourced communities in Mokattam have benefited from  
 program. The program has also fully integrated 5 children with special learning abilities and needs, while 9 are in the  
 integration process.

**COMMUNITY PRESENCE**

Arts  
 Community Libraries  
 Live & Learn  
 Youth  
 Montessori Child Corner  
 Psychosocial support  
 Free Space  
 The Culture For Development Lab

**KNOWLEDGE HUB**

Workshops  
 Library Support  
 Education Support  
 Alwan Afrika

**FREE SPACE**

The Free Space is not really an independent program, but rather the backbone of A&A interventions in all communities. It is our way of reaching out to as many children as possible with minimal adult intervention so participants may develop self-directed learning skills and habits. The Free Space is a space equipped with a variety of materials, media, games, and educational tools that can be used by children independently.

**ACTIVITIES**

In the Free Space, one can find a quiet reading corner, an area for board games, an art corner or practice corner from the Live and Learn educational

**YOUTH**

The Youth program acts as a springboard for participants aged 15 to 30. It provides the skills necessary to lead rich, purposeful and dynamic adult lives while remaining young people with transformative experiences to claim the power of their voices. It offers the tools and resources to help them understand, analyze and act. It also engages them in the process of creating a space and community where they can thrive. Currently, the youth program comprises three main tracks. The first track is

**LEARNING MODEL**

Over the years, Alwan wa Awtar has developed and fine-tuned its overall educational philosophy through accumulated experience, research, and the contribution of many members who have helped shape the organization. At its core are three strong beliefs that influence the way it works: both internally (within the organization)

**STORY TIMELINE**

2008  
 2009  
 2010  
 2011  
 2012  
 2013  
 2014  
 2015  
 2016  
 2017  
 2018  
 2019  
 2020  
 2021  
 2022  
 2023  
 2024

**Sitio web** <https://alwan-awtar.org/>

**Persona de contacto** **Nairy AbdElShafy**  
[n.abdelshafy@gmail.com](mailto:n.abdelshafy@gmail.com)

## WINWINNER



### Reto 3:

### Inversión de capital privado

#### Origen

Desde septiembre de 2006, los particulares tienen la oportunidad de apoyar a las pequeñas y medianas empresas (pymes) con préstamos en condiciones fiscales favorables, con una parte garantizada por el Gobierno flamenco. Esta iniciativa, conocida como préstamo Winwin, se diseñó para ayudar a las pymes que tienen dificultades para obtener financiación de las fuentes tradicionales, como bancos, inversores providenciales y empresas de capital de riesgo. Su principal objetivo era hacer más atractivos los préstamos que llegaran de amigos y familiares. Pero inspiró a nuestro actual director general, Matthias Browaeys, para crear una plataforma web en la que los empresarios belgas y los inversores locales pudieran establecer relaciones. Así nació Winwinner.

Pero, ¿por qué la financiación participativa mediante préstamos? Por un lado, a las personas emprendedoras les resultaba cada vez más difícil obtener toda la financiación que necesitaban de las fuentes tradicionales. Por otro lado, los belgas contaban con una importante pila de ahorros, superior a 300 000 millones de euros, y no tenían oportunidades de inversión óptimas. Vimos la posibilidad de que tanto las personas emprendedoras como los inversores salieran ganando al alinear sus planes de crecimiento. La financiación participativa mediante préstamos surgió como una forma ideal de activar los ahorros latentes y, de paso, dar un impulso a la economía local.

#### Trayectoria

Nuestra trayectoria ha estado marcada por hitos importantes. Winwinner se fundó en 2016 y cada año hemos crecido en términos de tamaño del equipo, optimización y volumen de financiación. El momento más importante llegó en 2020, cuando recibimos la licencia oficial de la FSMA como plataforma de financiación alternativa. Este sello de calidad suscitó un creciente interés tanto entre las personas emprendedoras como entre los inversores, y supuso una ampliación de nuestra oferta con préstamos subordinados ordinarios. En 2022, completamos con éxito una ronda de financiación de un millón de euros para invertir en nuestros planes de crecimiento. Este esfuerzo dio lugar a la obtención de la licencia europea y a la creación ese mismo año de nuestro primer fondo de deuda privada Winwinner de 30 millones de euros.

Así, de ser un intermediario administrativo centrado en los préstamos Winwin, pasamos a ser una plataforma digital de financiación participativa mediante préstamos que facilita las conexiones entre personas emprendedoras e inversoras y, en última instancia, una plataforma europea para este tipo de financiación vinculada a un fondo de deuda para satisfacer las mayores necesidades de financiación de las pymes.

Así que ha sido una trayectoria llena de obstáculos y altibajos, pero también de oportunidades. Al principio creamos un cambio puntual como opción de financiación junto a las opciones tradicionales. Sin embargo, se está convirtiendo en un cambio sistemático en el que la financiación participativa mediante préstamos puede llegar a ser un ecosistema en el mundo de la financiación.

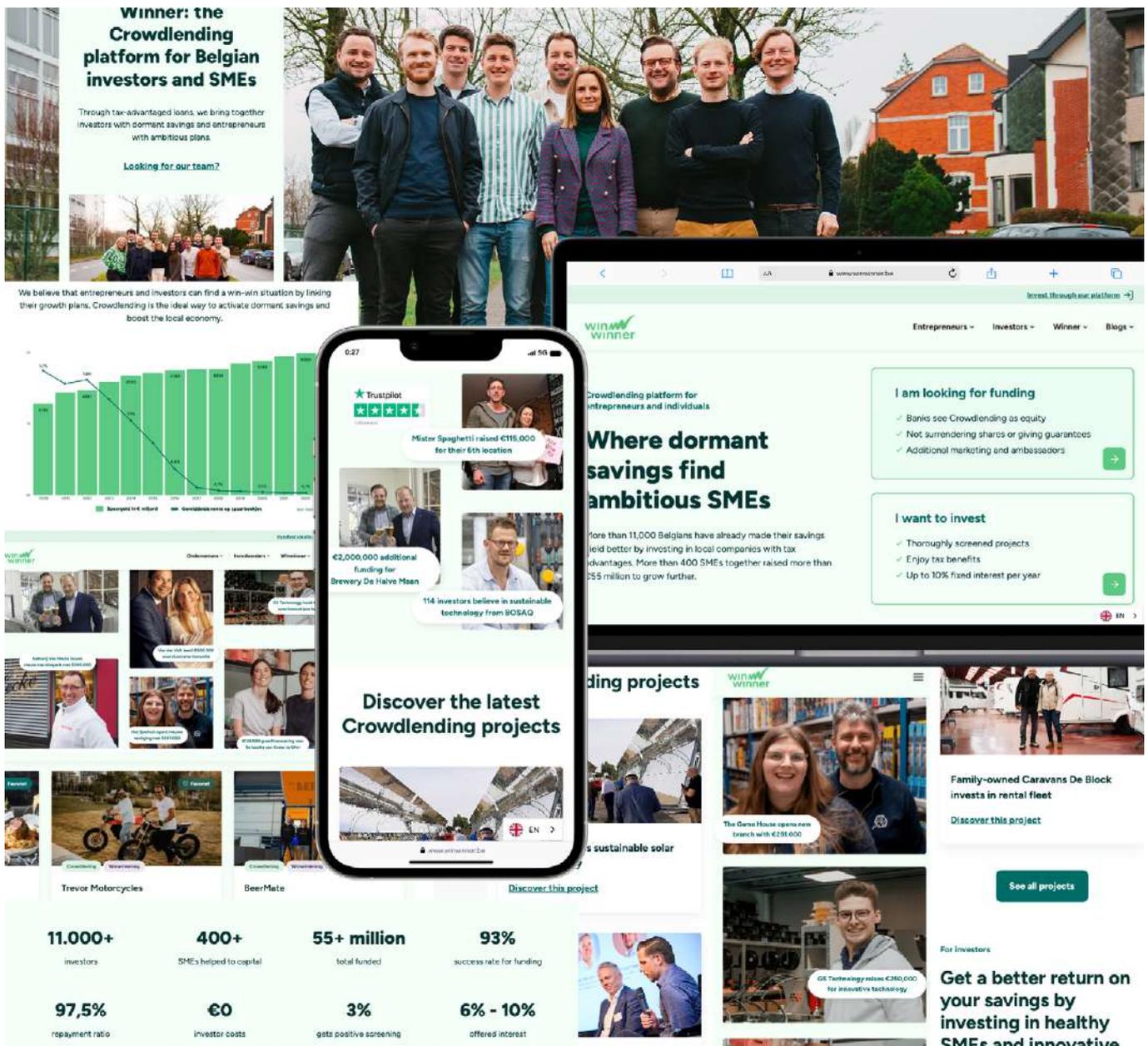
#### Impacto positivo

Para hacerse una idea de nuestro impacto actual, más de 11 000 belgas han optado por hacer rendir más sus ahorros a través de nuestra plataforma. Han invertido en más de 400 pymes, los que supone un importe total superior a los 55 millones de

euros. La financiación media por campaña se sitúa en 260 000 euros, con un tamaño medio de los tickets de inversión de 2500 euros. Winwinner apoya a empresas de diversos sectores y nos gustaría aumentar nuestro impacto apoyando a las pymes en su búsqueda de financiación y crecimiento, ya que muchas pymes tienen serias dificultades para crecer debido a problemas de financiación relacionados con un menor interés por parte de los canales tradicionales, como los bancos.

## Crecimiento y colaboración

De cara al futuro, nuestro próximo hito implica la creación de un fondo apalancado de 100 millones de euros. Este fondo nos permitirá ayudar aún a más empresas en su búsqueda de financiación. Además, estamos explorando oportunidades en el mercado europeo con el objetivo de ampliar nuestras operaciones en el extranjero. La conexión con los gobiernos y partidos locales puede ayudar a aumentar el impacto de un ecosistema europeo de financiación participativa mediante préstamos.



**Winner: the Crowdfunding platform for Belgian investors and SMEs**

Through tax-advantaged loans, we bring together investors with dormant savings and entrepreneurs with ambitious plans.

Looking for our team?

We believe that entrepreneurs and investors can find a win-win situation by linking their growth plans. Crowdfunding is the ideal way to activate dormant savings and boost the local economy.

Trustpilot

Mister Spaghetti raised €116,000 for their 6th location

€2,000,000 additional funding for Brewery De Halve Maan

114 investors believe in sustainable technology from BOSAQ

**Discover the latest Crowdfunding projects**

Where dormant savings find ambitious SMEs

More than 11,000 Belgians have already made their savings yield better by investing in local companies with tax advantages. More than 400 SMEs together raised more than 555 million to grow further.

I am looking for funding

- ✓ Banks see Crowdfunding as equity
- ✓ Not surrendering shares or giving guarantees
- ✓ Additional marketing and ambassadors

I want to invest

- ✓ Thoroughly screened projects
- ✓ Enjoy tax benefits
- ✓ Up to 10% fixed interest per year

11.000+ investors

400+ SMEs helped to capital

55+ million total funded

93% success rate for funding

97,5% repayment ratio

€0 investor costs

3% gets positive screening

6% - 10% offered interest

Trevor Motorcycles

BeerMate

Discover this project

Family-owned Caravans De Block invests in rental fleet

Discover this project

See all projects

For investors

Get Technology raises €260,000 for innovative technology

Get a better return on your savings by investing in healthy SMEs and innovative

Sitio web

<https://www.winwinner.be/>

Persona de contacto

Van Peer Stig  
[stig@winwinner.be](mailto:stig@winwinner.be)

## PROGRAMA DE APOYO A CREADORES DE EMPRESAS INNOVADORAS




### Reto 3:

### Inversión de capital privado

#### Origen

El programa de apoyo a creadores de empresas innovadoras (ISS) se puso en marcha como proyecto piloto para ofrecer apoyo, de forma rápida y sencilla, a pequeños proyectos innovadores, de cara a los solicitantes y a VLAIO. Ha sido un programa de apoyo constante desde 2023.

El objetivo es lograr un crecimiento económico sostenible en Flandes, estimular la innovación en toda la economía y la sociedad, y aumentar la productividad y competitividad de las empresas flamencas y el bienestar general a través de la innovación.

El ISS es un programa de valor que cuenta con el apoyo de la buena cooperación que existe entre los socios implicados. Los cinco criterios de evaluación (papel de pionero, incertidumbres y planteamiento, equipo y red, riesgo propio e impacto) permiten llevar a cabo una buena selección de las personas creadoras de empresas innovadoras que luego reciben apoyo a través de subvenciones y servicios de orientación. En tres años, se han apoyado y supervisado 212 proyectos.

#### Trayectoria

Tras una evaluación exhaustiva y teniendo en cuenta la capacidad necesaria para la evaluación por parte de VLAIO y los distintos socios, a partir de 2024, el ISS se convertirá en un programa que ofrecerá la opción de presentar expedientes de forma continuada y que incluirá cinco momentos de evaluación fijos por año natural.

Al aumentar la frecuencia de los momentos de evaluación, disminuye el tiempo de tramitación de los expedientes y se puede llegar a un mayor número de creadores de empresas.

La evaluación tendrá lugar a partir de 2024 y será llevada a cabo por un amplio jurado de personas expertas en la materia, asesores y asesoras empresariales y de proyectos. El momento en el que se presentan los proyectos ante el jurado es decisivo para la selección de los proyectos subvencionados.

El enfoque del equipo de programas empresariales de VLAIO pasa de la fase de preparación a la orientación ofrecida a las personas creadoras de empresas seleccionados y, especialmente, a aquellos con grandes ambiciones de crecimiento.

VLAIO está poniendo en marcha un evento con antiguas personas emprendedoras, que se celebrará en diciembre de 2023, para llevar a cabo un seguimiento continuo y amplio de las personas creadoras de empresas innovadoras. También se ofrece apoyo y orientación a las personas creadoras de nuevas empresas con mayor potencial de crecimiento para que puedan ampliar sus actividades.

#### Impacto positivo

A business economic evolution analysis is carried out every year

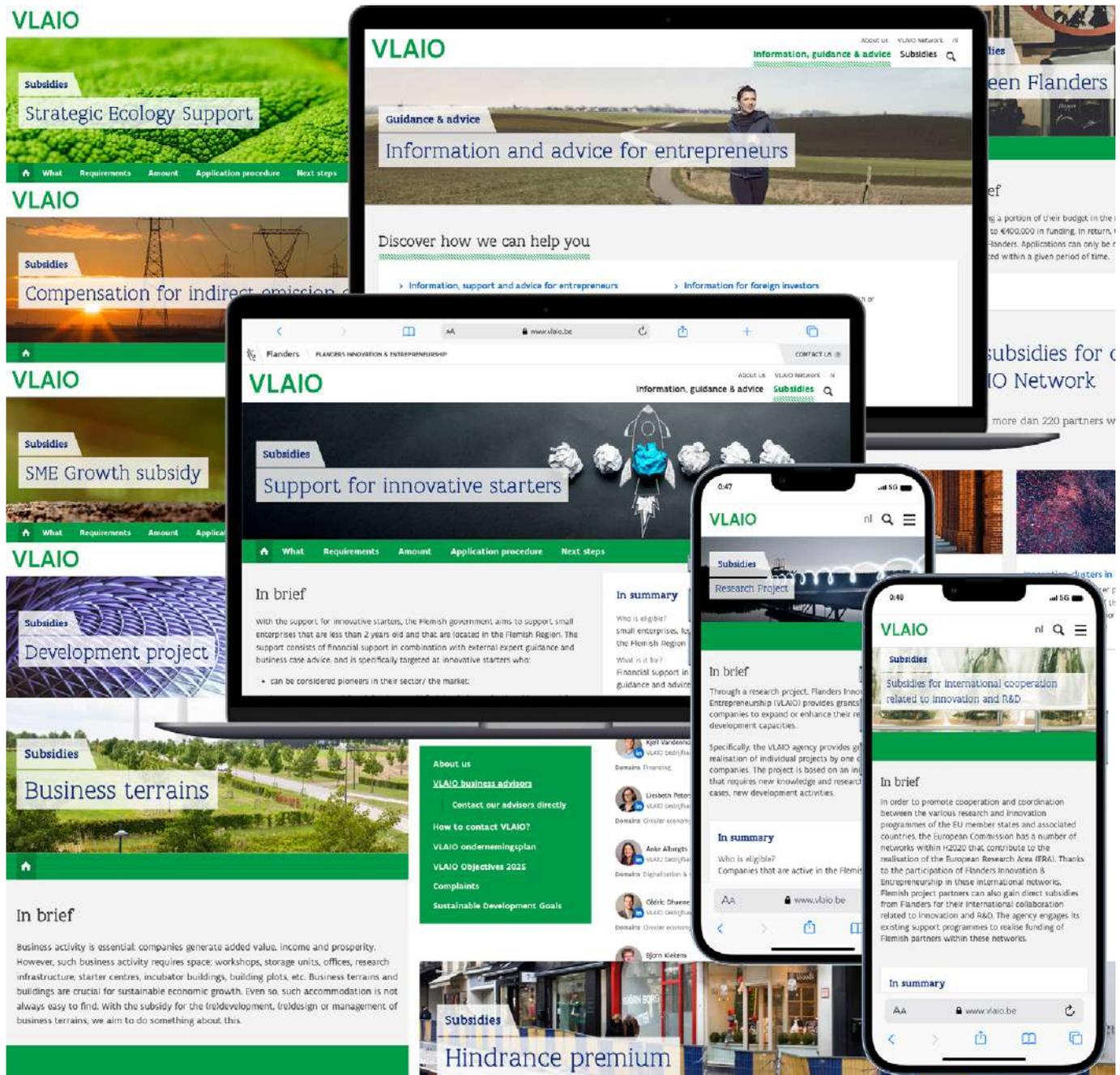
- Situación jurídica
- Total del balance
- Equidad
- Capital emitido
- Empleo

Esto solo puede hacer con las empresas que cuenten con al menos dos ejercicios financieros. Actualmente, no hay datos suficientes para hacer un análisis adecuado.

Los análisis resultan más interesantes si se dispone de más ejercicios financieros. También se orienta a las empresas, cuando es posible y deseable, en sus etapas de vida posteriores.

## Crecimiento y colaboración

El acceso de las personas creadoras de nuevas empresas al ISS tiene lugar a través de 12 socios (Agoria, Sirris, Imec.istart, Voka, Unizo, Netwerk Ondernemen, Start-it @ KBC, Birdhouse, Flanders Space, Flanders DC, Flanders' FOOD, LRM - Limburg Startup) y a través del equipo empresarial de VLAIO. La intención es continuar y, si es posible, intensificar esta colaboración.



Sitio web

<https://www.vlaio.be/nl/subsidies-financiering/innovatieve-starterssteun>  
<https://www.vlaio.be/en/subsidies/support-innovative-starters>

Persona de contacto

**Benedicte De Buck** | [benedicte.debuck@vlaio.be](mailto:benedicte.debuck@vlaio.be)  
**Emily Dhaeze** | [emily.dhaeze@vlaio.be](mailto:emily.dhaeze@vlaio.be)



MOTMO.pro



Reto 2:

Mercados locales y globales

### Origen

Llevamos más de 10 años gestionando derechos musicales y hemos descubierto que hay una enorme carencia de material oficial para aprender a tocar una canción ya creada. Los tres fundadores son músicos, así que les encanta el reto al que se enfrentan: crear una plataforma en la que se pueda aprender a tocar una canción directamente de la fuente, por el artista original que la creó.

La industria de la música ha pasado en los últimos años de generar ingresos a través de unidades físicas a hacerlo casi en su totalidad en formato digital, gracias a la proliferación de plataformas como Spotify, Deezer o iTunes. Tras una enorme crisis, la industria vuelve a crecer.

Sin embargo, hace más de 40 años que los editores de música dejaron de crear partituras y son las personas artistas quienes gestionan los derechos de autor en la radio, la televisión y los conciertos. Esto ha creado un enorme vacío de conocimientos. Por este motivo, los editores de música están muy dispuestos a trabajar con nosotros y digitalizar su catálogo, generando una nueva fuente de ingresos digitales. Ya hemos llegado a acuerdos con más de 40 editores, entre ellos Warner Music.

### Trayectoria

Teníamos muchos problemas para encontrar la forma correcta de reproducir canciones en Internet, así que un día hablamos de solucionarlo y, afortunadamente, nos dimos cuenta de que lo que motmo quería hacer era la mejor forma de afrontar este problema.

Para saber si hemos elegido el rumbo correcto, hemos encuestado a más de 560 personas que han utilizado la plataforma y hemos conseguido validar que, efectivamente, el hecho de que sean las propias personas artistas las que enseñen a tocar sus mejores canciones es lo que más valor aporta y es precisamente el principal objetivo e idea de nuestra plataforma.

#### RESULTADOS:

- Artistas originales que enseñan a tocar sus propias canciones: 61,1 %
- Contenidos exclusivos (como entrevistas, detalles, etc.): 55,4 %
- Más de 100 grupos: 37,3 %
- Precios de suscripción: 13 %
- Cómo aprender a tocar una canción rápidamente: 7,9 %
- Otros: 3,9 %

Hemos recibido un fuerte apoyo del Gobierno Vasco para desarrollar la idea y financiación de capital de riesgo y algunos sellos discográficos.

### Impacto positivo

**ODS 4: Educación de calidad.** Justificación e impacto:

#### Subobjetivo 4.4:

- Mejora de competencias: motmo.pro ofrece cursos de varios niveles, lo que permite a los usuarios aumentar sus habilidades musicales independientemente de su nivel inicial.
- Inclusión: proporciona acceso a una educación musical de calidad a usuarios de todo el mundo, con independencia de su ubicación.

#### Subobjetivo 4.7:

- Educación y cultura: a través de entrevistas y contenidos adicionales, los usuarios profundizan en el conocimiento de la música, la composición y las técnicas utilizadas por los y las artistas.

## ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico. Justificación e impacto:

### Subobjetivo 8.2:

- Innovación y modernización: la plataforma introduce tecnologías de IA y visión artificial para optimizar la transcripción de partituras, innovando y modernizando el proceso creativo.

### Subobjetivo 8.3:

- Emprendimiento: promover un modelo de negocio que apoye a las personas artistas a la vez que impulsa la creación de empleo y oportunidades empresariales en el sector de la música y la tecnología.

### Subobjetivo 8.6:

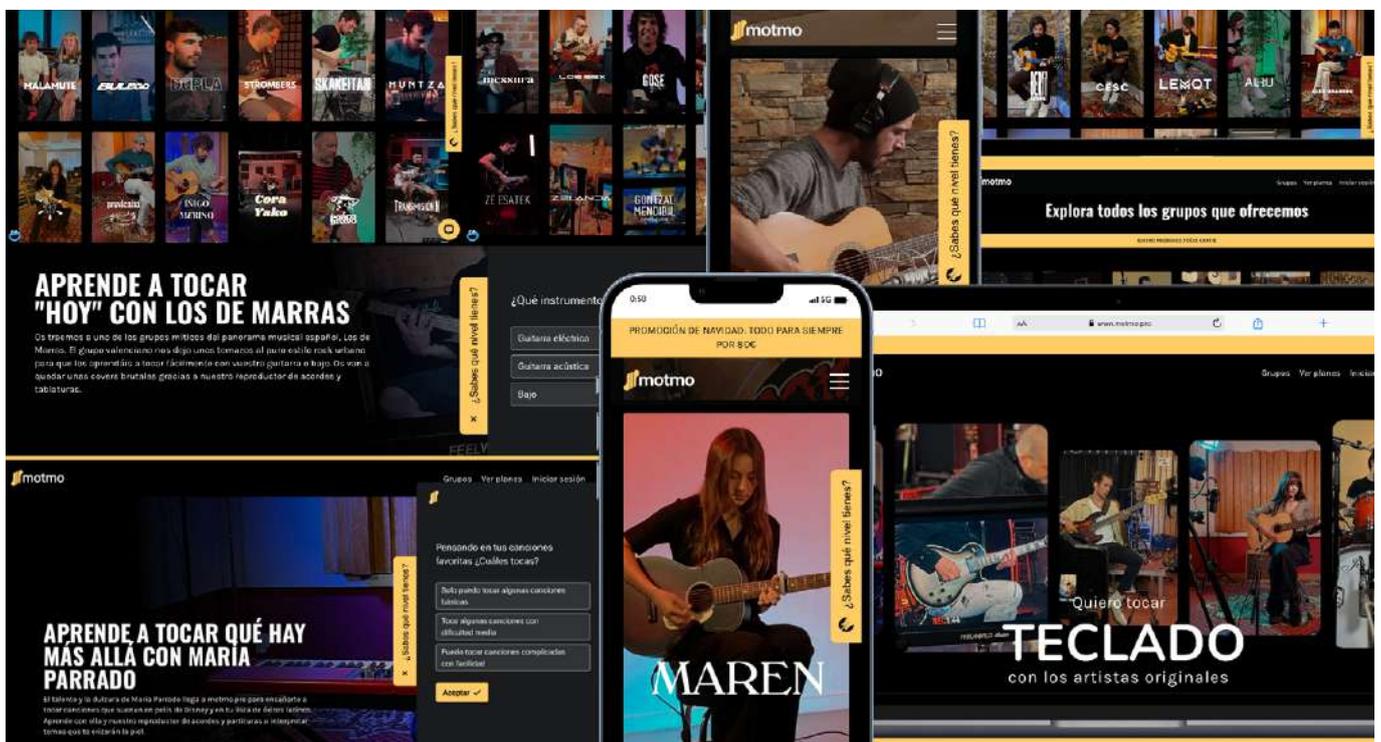
- Desarrollo de competencias: la plataforma actúa como facilitadora del desarrollo de las competencias musicales en jóvenes y adultos, ofreciendo oportunidades de empleo y emprendimiento en el ámbito de la música.

## Crecimiento y colaboración

En una primera versión de nuestro proyecto, la generación de partituras se desarrolló de forma manual, ya que el uso de modelos de IA para esta tarea no estaba en los planes iniciales. Este delicado trabajo se vio recompensado con la recopilación de más de **1.000 canciones** con una duración media de 210 segundos. Cada una de las canciones disponibles contiene la señal de audio original y vídeo grabado a una velocidad de 25 fotogramas por segundo. **Esto genera un conjunto de datos de más de cinco millones de imágenes para entrenar el modelo.**

Al poder **tener el 100 % de los derechos** y acceso total al contenido original, será posible generar una **base de datos totalmente innovadora** en el sector de la industria musical con la que se podrán mejorar significativamente muchos de los procesos que hoy en día se ejecutan de forma totalmente manual.

En cuanto al desarrollo del sistema de generación automática de partituras, también existe un obstáculo que motmo.pro tiene que salvar. El proyecto requiere la recopilación de una gran cantidad de datos anotados para que los modelos de inteligencia artificial aprendan con precisión a transcribir partituras utilizando las señales de audio y vídeo disponibles en la plataforma.



Sitio web

<https://www.motmo.pro>

Persona de contacto

**Bruno De Zabala**  
[bruno@motmo.pro](mailto:bruno@motmo.pro)

Área  
Temática

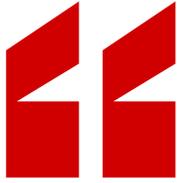
AT4

Educación e  
investigación  
en las ICC +  
DC Living Labs

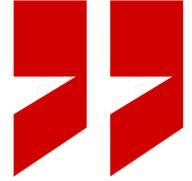


Creativity  
World Forum  
2024  
Euskadi Basque Country





**La educación como herramienta clave para la creación de profesionales altamente cualificados, innovadores y creativos que actúen como agentes del cambio en un mundo en constante evolución y lleno de retos**



**Discurso de presentación de Dario Assante**

Educación para los retos futuros de las ICC: un conocimiento de base fuertemente arraigado para una visión amplia y global.

*Ante el vasto y heterogéneo panorama mundial de la formación en las disciplinas culturales y creativas, si queremos esbozar el futuro, nada mejor que plantear retos y encontrar posibles respuestas a los mismos, explorando opciones y vislumbrando escenarios.*

*Por estas razones, el grupo de trabajo del «AT4: Educación en las ICC» ha elegido dos retos sobre los que elaborar propuestas que, lejos de ofrecer respuestas globales y cerradas, pretenden ser el punto de partida para profundizar en el estudio y el debate durante las sesiones del CWF24 dedicadas a la educación.*

*El primer reto, «Nuevos sistemas educativos necesitados de competencias creativas, innovadoras y emprendedoras», se centra en las competencias que se pueden incluir en los sistemas educativos para satisfacer las necesidades cambiantes de las profesiones creativas. Para elegir los proyectos que mejor interpretan este primer reto, el grupo de trabajo se guió por una reflexión sobre lo que puede definir el abanico de competencias que hay que desarrollar en la formación: se ideó un esquema en forma de árbol, con un fuerte tronco que está formado por las competencias invariables. Lo que mantiene estable este tronco son sus raíces, bien ancladas a un territorio y a un contexto local del que reciben su alimento, su razón de ser. Y a partir de este mismo tronco, las ramas se abren hacia el contexto global, hacia las tendencias, hacia las necesidades de los mercados, los usuarios y las diversas sociedades.*

*El segundo reto, «Posibles modelos y necesidades actuales de los sectores de las ICC», pretende estimular la reflexión sobre formatos y modelos que necesariamente deberán adaptarse a contextos marcados por la flexibilidad, la transversalidad, la intergeneracionalidad, la hibridación de formatos y la adaptabilidad a perfiles de estudiantes en constante*

*cambio. Para encontrar ejemplos significativos de cada uno de los retos, era imprescindible contar con un grupo de trabajo formado por diferentes perfiles y personalidades vinculadas al mundo de la educación en las ICC. Este crisol de diferentes profesionales nos ha permitido ir más allá de la elaboración de una simple lista, porque cada propuesta se ha argumentado desde un conocimiento profundo y cualitativo que, a la hora de tomar decisiones, se ha sometido a parámetros cuantitativos para que los proyectos elegidos estuvieran finalmente libres de sesgos.*

*El propósito del Foro para el AT4 es trabajar en la idea de combinar una **base arraigada de propuestas educativas con una visión amplia y completa** de las tendencias y los mercados de todo el mundo.*

*La territorialidad tiene un doble beneficio: es un banco de pruebas para la especialización sectorial (las prácticas se realizan en el territorio y los profesionales implicados en la formación, tanto formal como informal, aportan ejemplos y experiencias que se pueden vivir y tocar de cerca en el contexto). Pero al mismo tiempo, es generalizable a sectores similares y, sobre todo, se apoya en experiencias y prácticas del contexto mundial.*

*El encuentro debe ser un momento de reflexión, pero sobre todo de interacción y trabajo, ya que contará con ponencias que activen la participación para «alterar» las propuestas. Esto permitirá que se encuentren diferentes derivaciones y aplicaciones en el contexto en el que nos encontramos, el País Vasco, un modelo regional que está a la vanguardia en la gestión, difusión de modelos económicos y educativos en el sector creativo, y que por lo tanto tiene la autoridad y las capacidades necesarias para construir nuevos modelos basados en los planteamientos e ideas que se compartirán en el foro.*



---

**Dario Assante**

---

Director de Educación de Open to Learn

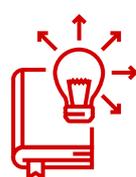
## PROCESO Y METODOLOGÍA

Entre junio y noviembre de 2023, el área temática se concibió y desarrolló a través de un grupo de trabajo central en el que las personas participantes definieron las líneas de trabajo y compartieron su experiencia con el fin de preparar un CWF24 innovador y fructífero. En esta AT4, el grupo de trabajo central estuvo compuesto por:

<b>AT4</b> Educación e investigación en las ICC + DC Living Labs	<b>ENTIDAD COORDINADORA</b>	<b>Euskampus Fundazioa / KSIgune</b>  <b>Ruth Mayoral</b> Responsable de Programas de Educación Superior en Euskampus Fundazioa y gerente de KSIgune, el clúster de las ICC del País Vasco	 <b>Lorena Vega</b> Técnica de proyectos en Euskampus Fundazioa y en KSIgune, el clúster de las ICC del País Vasco	<b>TAZEBAEZ</b>  <b>Kaisu Tuominiemi</b> Directora de búsqueda de talentos en LEINN International y socia de Travelling U/Tazebaez
	<b>LÍDER O CONFERENCIANTE PRINCIPAL</b>	 <b>Dario Assante</b> Director de Educación de Open to Learn		
	<b>PERSONAS EXPERTAS INTERNACIONALES - MIEMBROS DE LA DC NETWORK</b>	 <b>Viktoria Heinzl</b> Jefa de proyectos de emprendimiento internacional en HdM Startup Center	 <b>Cristina Ortega</b> Directora de 3Walks	
	<b>PERSONAS EXPERTAS LOCALES</b>	 <b>Fernando Saenz de Ugarte</b> Director General de DANTZAZ	 <b>Libe Mancisidor</b> Directora de formación de Last Tour	 <b>Ibone Eguia</b> Investigadora predoctoral en Orkestra-Instituto Vasco de Competitividad
	<b>NARRADORA</b>	 <b>Ariadna Caixach</b> Consultora experta y gestora de proyectos en Edenway		

El grupo siguió una progresión de pasos en línea con la metodología o proceso común explicado en el apartado anterior.

En primer lugar, las personas expertas participaron en el contraste y la selección de los retos finales del AT4. Ofrecieron sus opiniones en torno a la lista propuesta de cuatro retos y propusieron los que serían los más representativos o importantes y podían tenerse en cuenta dentro de esta AT. Por último, se eligieron dos retos:



### RETO 1

Nuevos sistemas educativos necesitados de competencias creativas, innovadoras y emprendedoras



### RETO 2

Posibles modelos y necesidades actuales de los sectores de las ICC

Se consideró que el reto 1 era una buena manera de explorar cómo la educación puede mejorar las competencias que demandan los mercados laborales y las ICC, especialmente las relacionadas con **el emprendimiento y la gestión empresarial**. Además, ayudaría trabajar en torno a nuevas competencias que respaldaran el **Nuevo Pacto Verde de la UE**, y a ver la **innovación** como una herramienta para anticipar futuros cambios que evolucionan cada vez con mayor inmediatez.

Por otro lado, el reto 2 puede ser una forma de **encontrar y conectar los modelos educativos con las demandas reales del mercado laboral**. El grupo justificó que es esencial desarrollar modelos y marcos que tiendan puentes entre la educación y la industria. Al adaptar los programas educativos a las necesidades y tendencias actuales de los sectores de las ICC, los estudiantes adquirirían aptitudes y conocimientos prácticos que mejorarían su empleabilidad y su capacidad empresarial. Por último, la flexibilidad de la estructura fue un punto que se debatió abiertamente, y los miembros coincidieron en que es necesario encontrar ejemplos sobre cómo aplicar métodos que mejoren la flexibilidad y la adaptabilidad, y poder integrar estudios de grado que incluyan objetivos intergeneracionales.

Una vez que se hubieron definido los retos, las personas expertas del grupo de trabajo también definieron los **criterios** que debían abordar las experiencias elegidas finalmente. A continuación, los miembros del grupo llevaron a cabo un trabajo de investigación para encontrar **experiencias internacionales**, con el énfasis puesto en abarcar la **mayor amplitud geográfica posible**, que respondieran a los retos y cumplieran los criterios acordados.

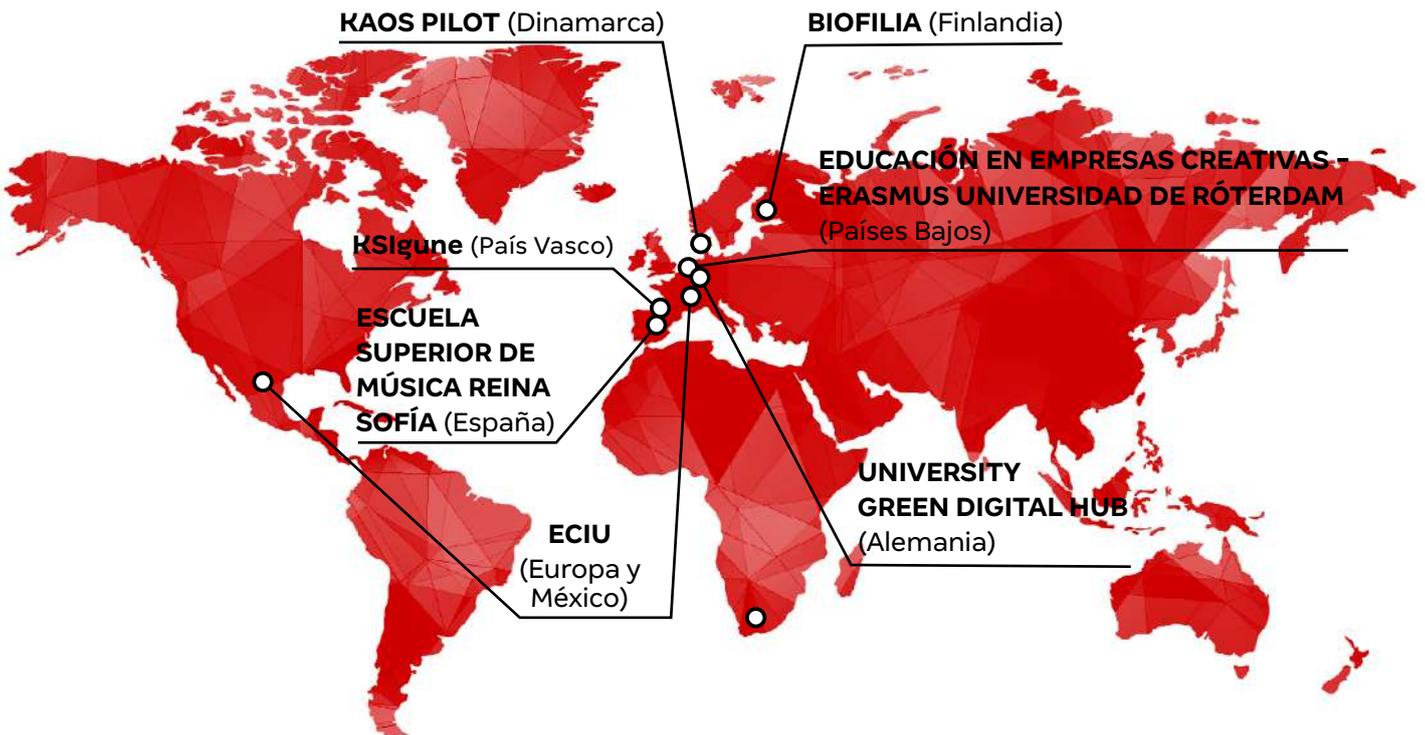
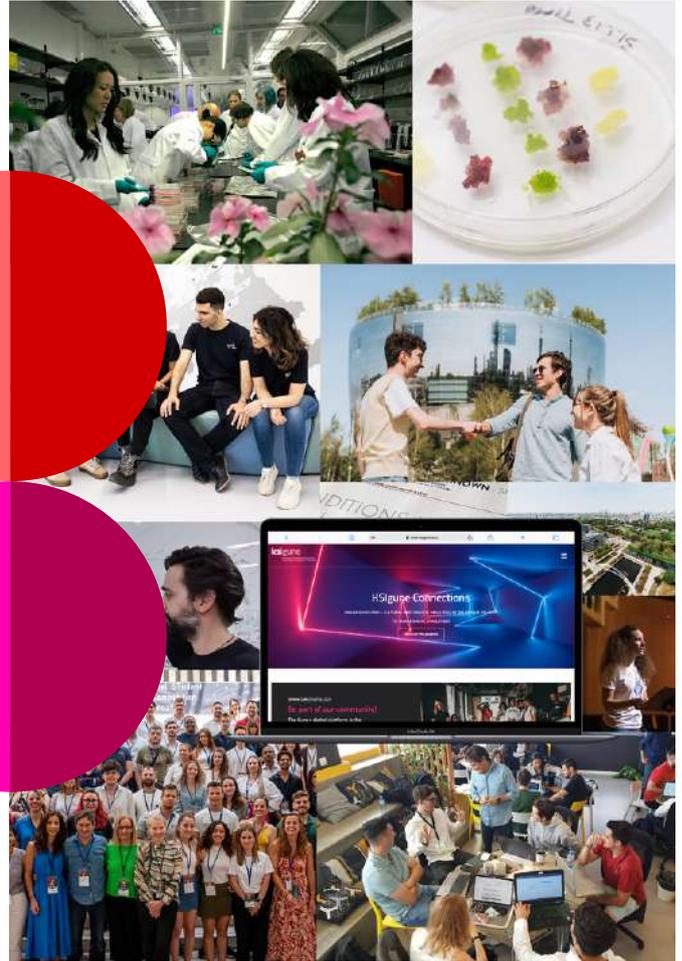
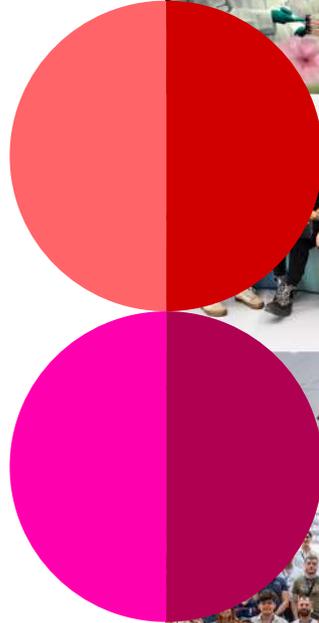
Las personas expertas del grupo de trabajo del AT4 propusieron y evaluaron **23 proyectos de enseñanza superior**. El grupo clasificó los proyectos con la ayuda de la herramienta de la matriz de evaluación. Por último, las personas representantes del comité organizador del CWF24 y el grupo de trabajo seleccionaron las experiencias finalistas.

En conclusión, **se seleccionaron seis proyectos internacionales más uno del País Vasco**, como región anfitriona. Así, **tres proyectos responden al primer reto y cuatro responden al segundo**. Por último, se invitó a las personas representantes de los proyectos a presentar sus proyectos al grupo de trabajo durante una reunión virtual, con lo que se confirmó su **voluntad de participar en persona en el evento y de apoyar la colaboración, el crecimiento y la creación de sinergias** de cara al éxito del Foro Mundial de la Creatividad 2024.

# casos >

finales seleccionados para el CWF24 dentro del AT4

## Educación e investigación en las ICC + DC Living Labs



## ESCUELA SUPERIOR DE MÚSICA REINA SOFÍA

### El Programa de Emprendimiento e Innovación Social dentro del Máster en Interpretación Musical



#### Reto 1:

**Nuevos sistemas educativos necesitados de competencias creativas, innovadoras y emprendedoras**

#### Origen

Este proyecto nació en 2016-2017 tras un análisis que reveló que las y los jóvenes músicos se enfrentan a un panorama laboral condicionado por el pluriempleo, la temporalidad y la movilidad. La preocupación de la Escuela por mejorar la enseñanza que imparte y preparar a su alumnado para futuras carreras profesionales se traduce en el Programa de Emprendimiento, en el que las y los estudiantes desarrollan capacidades más allá de la ejecución y toman conciencia del papel que desempeñan como artistas dentro de la sociedad.

Cuando se ideó (aunque también hoy en día) el programa ofrecía formación en competencias directivas y aptitudes interpersonales a intérpretes y compositores a través de una metodología de aprendizaje práctico. Algo bastante singular de este programa es que es una asignatura obligatoria para aquellos músicos que vayan a ser solistas o músicos de orquesta. En la mayoría de los casos, este tipo de formación no se ofrece a las personas artistas o no es una asignatura obligatoria como lo es en este programa.

#### Trayectoria

Cada año, unos 20 estudiantes participan en el programa, en el que elaboran un proyecto en grupo y reciben financiación para su desarrollo. Durante el diseño y la ejecución del proyecto, los estudiantes aprenden sobre gestión presupuestaria y administrativa o marketing digital, pero también sobre trabajo en equipo, empatía o autorregulación.

La Escuela, además de financiar los proyectos, pone a disposición de los alumnos un tutor que les guía y asesora durante todos los pasos del proceso. Todos los proyectos los presentan los estudiantes directamente y deben abordar un reto de carácter social, artístico, tecnológico o ambiental.

El mayor obstáculo es el cambio cultural necesario en el sector para modificar las ideas preconcebidas y las creencias en torno a lo que significa una carrera profesional en la música. Por tanto, el primer obstáculo es la falta de motivación de los alumnos (que, aunque mejora cada año, siempre supone un reto) y lo que hay detrás de esta falta de motivación: todo un sistema que señala que lo que se aprende en esta asignatura es innecesario.

El Programa de Emprendimiento e Innovación Social es posible gracias a la colaboración de la Fundación Banco Sabadell y de IF International Foundation.

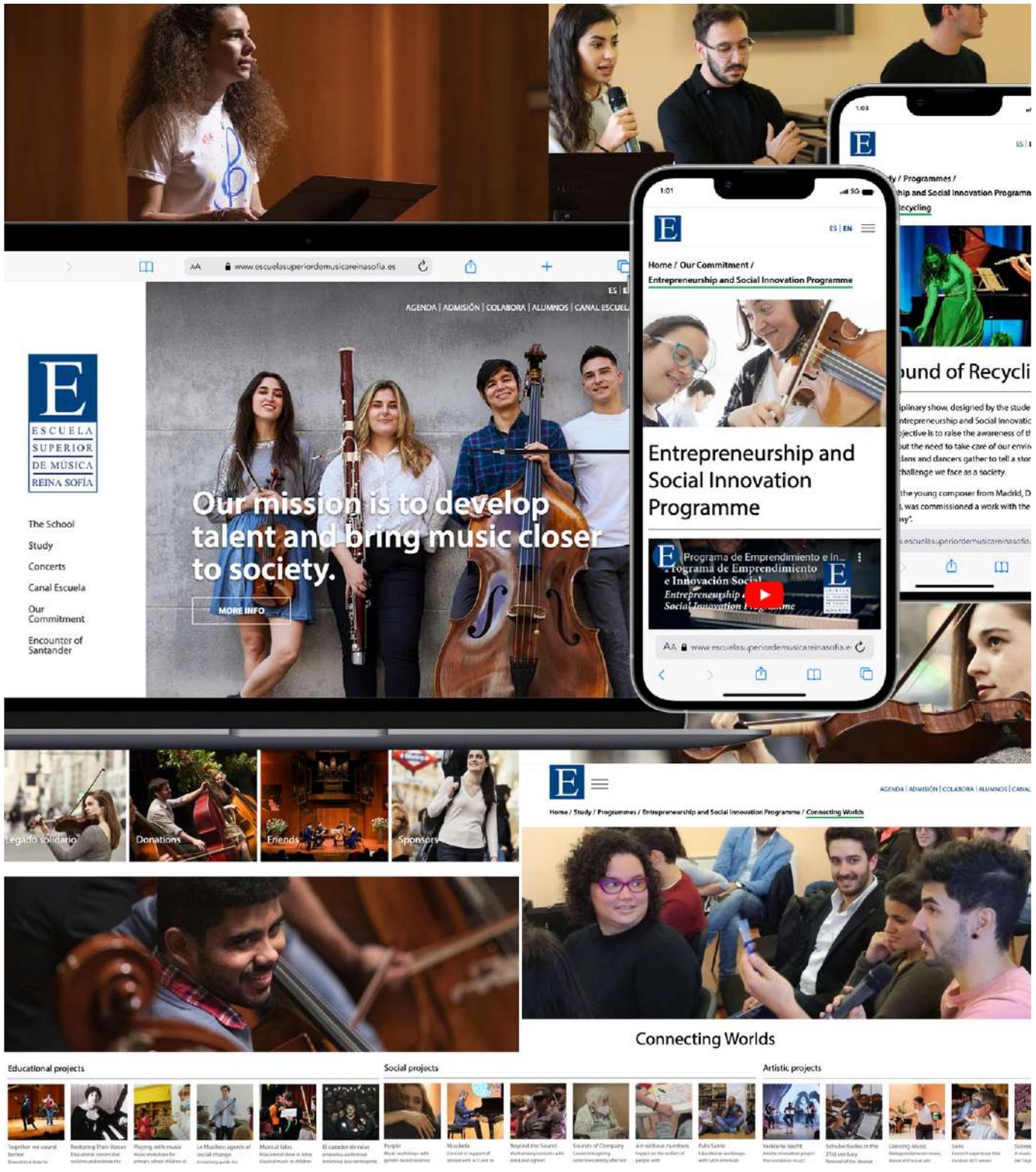
#### Impacto positivo

El objetivo de esta asignatura es facilitar una educación de primera clase que proporcione las herramientas que los músicos clásicos necesitan para enfrentarse a las realidades contemporáneas, no solo en términos de mercado. El impacto del proyecto radica en la transformación de los alumnos, algo que supervisamos con los estudios de casos. Sin embargo, ofrecemos aquí algunas cifras del programa:

- Número de proyectos desarrollados: 42
- Número de alumnos que participan en el programa: 140
- Número de beneficiarios de los proyectos: más de 100.000

**Crecimiento y colaboración**

La incubadora: se incluirá una nueva actividad en el programa (en fase piloto a partir del curso académico 23-24). Esta incubadora de proyectos brindará la oportunidad de seguir desarrollando uno o dos proyectos del año anterior.



**Sitio web**  
**Persona de contacto**

<https://www.escuelasuperiordemusicareinasofia.es>  
**Esther Viñuela**  
[evinuela@albeniz.com](mailto:evinuela@albeniz.com)

## UGD HUB – University Green Digital Hub

### Programa Erasmus+



#### Reto 1:

**Nuevos sistemas educativos necesitados de competencias creativas, innovadoras y emprendedoras**

#### Origen

El concepto del proyecto lo ha desarrollado el socio principal, la Universidad de Split (Croacia). La Universidad de Medios y Comunicación de Stuttgart fue invitada a unirse como socio colaborador para la ejecución del proyecto en 2022.

Los resultados del proyecto pretenden sentar las bases de una educación universitaria orientada a la sostenibilidad y promover el desarrollo de empresas digitales y sostenibles que contribuyan a largo plazo a reducir el impacto del cambio climático y a crear una economía sostenible. A través de diversas actividades a lo largo del proyecto, los estudiantes y el personal de la universidad reciben formación en temas como los [ODS](#), [Competencias Verdes](#) y desarrollo empresarial sostenible.

#### Traectoria

La trayectoria ha sido fácil hasta ahora, ya que el interés académico y la necesidad de contar con empresas sostenibles han crecido en los últimos años, por lo que conseguir que los grupos destinatarios participen en las actividades ofrecidas por el proyecto no ha sido tan difícil. Sin embargo, no ha estado exenta de los problemas habituales del trabajo de los equipos multiculturales.

#### Impacto positivo

Como resultado del proyecto, se creará un «University Green Digital HUB» de carácter internacional en el que los estudiantes, el personal y las nuevas empresas universitarias recibirán apoyo para desarrollar competencias digitales, ecológicas y empresariales.

Los principales resultados del proyecto son:

- Desarrollo e implantación de un programa educativo DGE (digital, ecológico y de emprendimiento) con los grupos destinatarios.
- Desarrollo y puesta en marcha de la fábrica de conocimientos de DGE, plataforma web para el aprendizaje virtual, el intercambio de conocimientos y la difusión de los resultados de los proyectos.

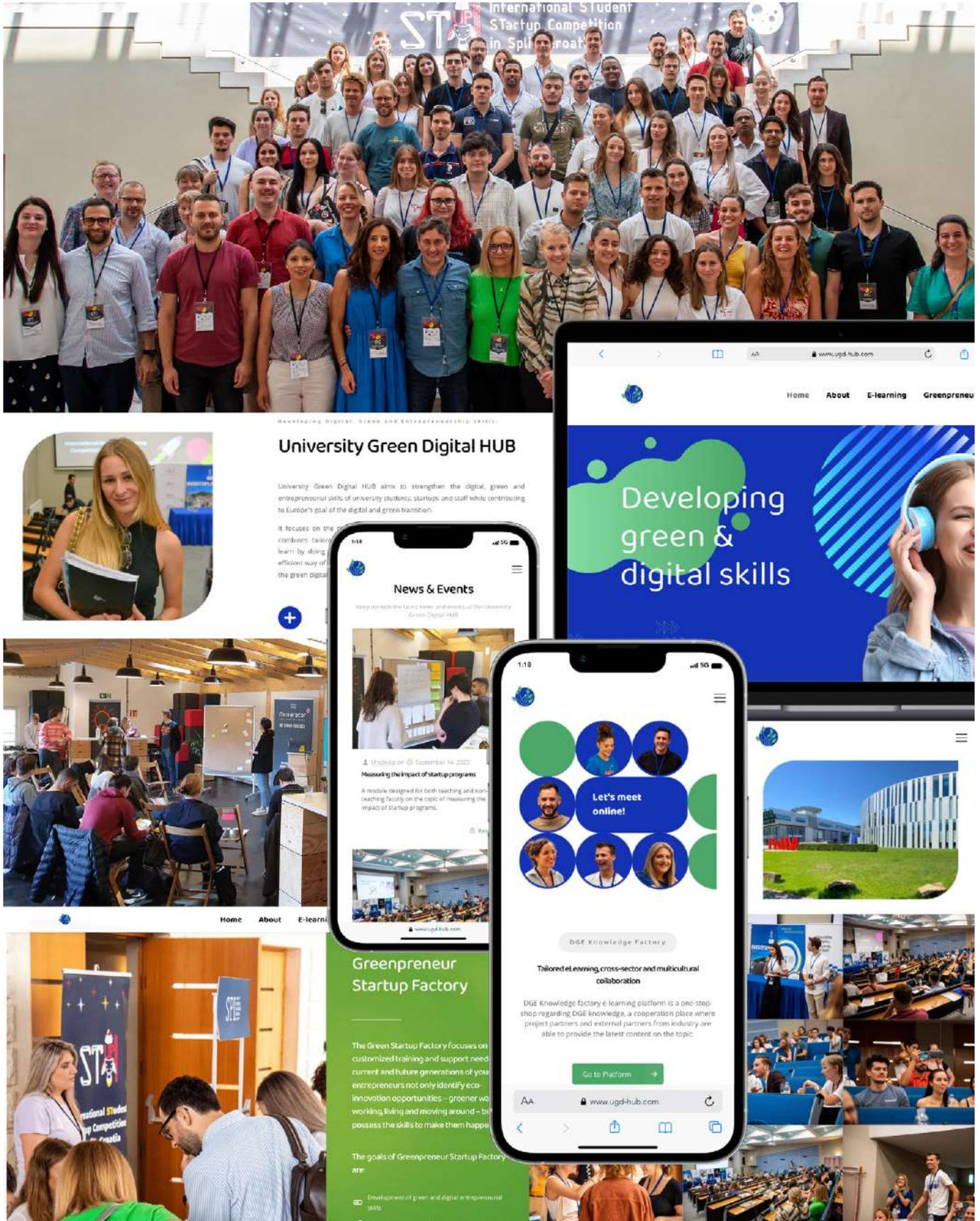
Desarrolló e implantación del programa «Greenpreneur startup factory», un programa de apoyo a empresas universitarias de nueva creación en los campos de la innovación ecológica y digital.

#### Crecimiento y colaboración

Los programas de «University Green Digital HUB» se utilizarán anualmente para mejorar las competencias de los estudiantes, del personal y de las nuevas empresas universitarias de la Universidad de Málaga, la Universidad de Split y la Universidad de Medios y Comunicación de Stuttgart.

Los centros de enseñanza no superior ([PCST](#), [Preneurz](#) y el [IHS](#)) seguirán siendo socios del proyecto en los programas desarrollados y actuarán como mentores, formadores, cocreadores y coorganizadores de diferentes eventos universitarios, y se unirán al consejo asesor empresarial verde del «University Green Digital HUB» junto con otros socios y asociaciones de la industria, que formarán los socios del proyecto una vez finalizado este. El consejo asesor del DGE ayudará a los socios del proyecto a actualizar periódicamente sus programas para que estén en consonancia con el desarrollo tecnológico y las prácticas ecológicas.

Podrán reforzar sus asociaciones y programas internacionales con centros de enseñanza superior y utilizar los programas desarrollados en el trabajo con diferentes grupos.



**University Green Digital HUB**

University Green Digital HUB aims to strengthen the digital, green and entrepreneurial skills of university students, startups and staff while contributing to Europe's goal of the digital and green transition.

It focuses on the combination of training and learning by doing, an efficient way of the green digital transition.

**News & Events**

Integrate with the latest news and events of the University Green Digital HUB

11:18 5G

**Let's meet online!**

DGE Knowledge Factory

Tailored e-learning, cross-sector and multicultural collaboration

DGE Knowledge factory e-learning platform is a one-stop-shop regarding DGE knowledge, a cooperation place where project partners and external partners from industry are able to provide the latest content on the topic.

[Go to Platform](#)

**Greenpreneur Startup Factory**

The Green Startup Factory focuses on customized training and support, need current and future generations of you entrepreneurs not only identify eco-innovation opportunities – greener working, living and moving around – but possess the skills to make them happen.

The goals of Greenpreneur Startup Factory are:

- Development of green and digital entrepreneurial skills

**Developing green & digital skills**

Home About E-learning Greenpreneur

Home About E-learning

Home About E-learning

Sitio web

<https://www.ugd-hub.com/>

Persona de contacto

Lizett Samaniego | [samaniegorivera@hdm-stuttgart.de](mailto:samaniegorivera@hdm-stuttgart.de)Viktoria Heinzl | [heinzl@hdm-stuttgart.de](mailto:heinzl@hdm-stuttgart.de)

## EDUCACIÓN EN EMPRESAS CREATIVAS

### Erasmus University Rotterdam

Industrias Culturales y Creativas (ICC)  
 en la Escuela Erasmus de Historia,  
 Cultura y Comunicación (ESHCC)

**Erasmus  
 University  
 Rotterdam**



#### Reto 1:

**Nuevos sistemas educativos necesitados de competencias creativas, innovadoras y emprendedoras**

#### Origen

La investigación innovadora y los programas educativos sobre las ICC constituyen el núcleo de la Escuela Erasmus de Historia, Cultura y Comunicación, con sede en la Universidad Erasmo de Róterdam. La ESHCC se encuentra en una posición ideal para ser pionera en colaboraciones interdisciplinares, investigación de impacto y educación relacionada con uno de los sectores de actividad de más rápido crecimiento en el panorama económico holandés, en concreto las ICC. En nuestro planteamiento, facilitamos el encuentro de distintos tipos de conocimientos –teóricos, prácticos, afines a las humanidades y a las ciencias sociales– con las experiencias vividas por los profesionales y los ciudadanos. El próspero ecosistema cultural y creativo de Róterdam ofrece una base ideal desde la que explorar cómo las ICC pueden repercutir en el bienestar, la resiliencia y el desarrollo sostenible. La Universidad Erasmo de Róterdam es ahora socio principal de la comunidad de cultura y creatividad del Instituto Europeo de Innovación y Tecnología (EIT).

#### Trayectoria

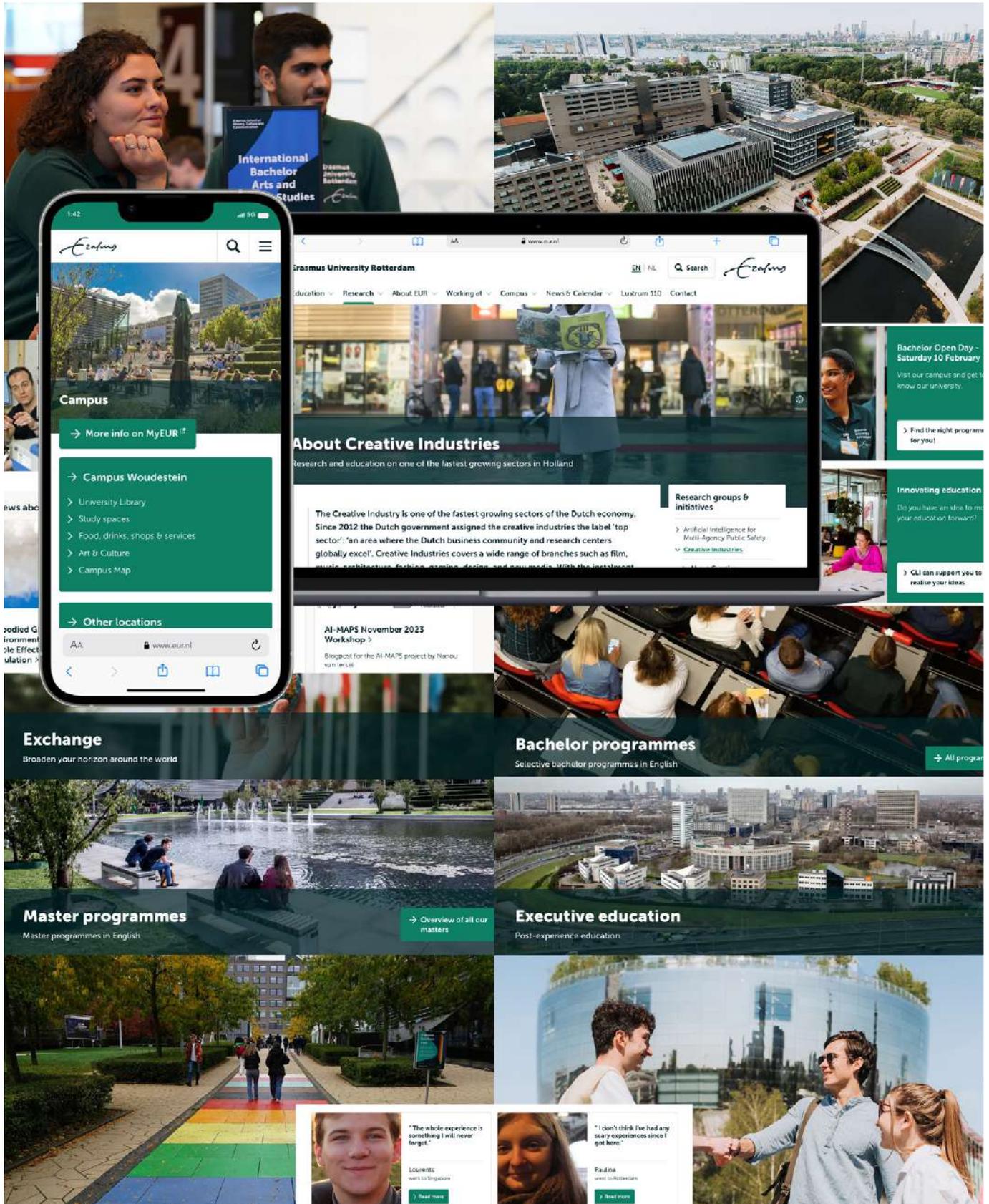
A lo largo de los años, la ESHCC ha desarrollado una amplia y reputada cartera de programas educativos y de investigación sobre las ICC. Además del Grado Internacional en Medios y Comunicación y el Grado en Arte y Cultura, somos cofundadores del Laboratorio de Arte y Ciencia de Róterdam y del Doble Grado en Artes y Ciencias, en colaboración con las academias de arte de la ciudad. A nivel de grados, también ofrecemos una serie de asignaturas secundarias que fomentan el aprendizaje y la práctica en sectores clave de las ICC, desde la industria musical y de la moda hasta el patrimonio cultural y los mercados del arte. Ofrecemos varios másteres especializados que se centran en las ICC. Nuestro prestigioso Máster en Economía y Emprendimiento Culturales es único y pionero en su género en todo el mundo, ya que se centra en la vertiente empresarial de las artes y la cultura. También participamos en los másteres Erasmus Mundus, en particular GLOCAL (mercados globales, creatividad local) y MAGMA (gestión del arte y el patrimonio cultural en los mercados globales).

#### Impacto positivo

El impacto social positivo está en el centro de la estrategia de la Universidad de Erasmo. De ahí que nuestros programas de educación e investigación en materia de ICC se esfuercen por apoyar transiciones más justas, sostenibles e integradoras en la sociedad en general.

#### Crecimiento y colaboración

En nuestros programas educativos y de investigación, fomentamos y desarrollamos asociaciones en Róterdam y en otros lugares. En el Laboratorio de Arte y Ciencia de Róterdam, colaboramos con las instituciones de enseñanza superior de Róterdam especializadas en artes e industrias creativas (Willem de Kooning Academy; Codarts; Hogeschool Rotterdam). En nuestros másteres internacionales, colaboramos con centros homólogos de Barcelona, Glasgow, Lisboa, París y Uppsala, entre otros. Con nuestros socios, también desarrollamos intervenciones innovadoras en la ciudad, como los proyectos CultuurCampus Putselaan, y Lighthouse de New European Bauhaus.



**Erasmus University Rotterdam**

Education | Research | About EUR | Working at EUR | Campus | News & Calendar | Lustrum 110 | Contact

**About Creative Industries**

Research and education on one of the fastest growing sectors in Holland

The Creative Industry is one of the fastest growing sectors of the Dutch economy. Since 2012 the Dutch government assigned the creative industries the label 'top sector', 'an area where the Dutch business community and research centers globally excel'. Creative Industries covers a wide range of branches such as film, music, architecture, fashion, gaming, design and journalism. With the instat...

**Research groups & initiatives**

- Artificial Intelligence for Multi-Agency Public Safety
- Creative Industries

**AI-MAPS November 2023 Workshop**

Blogpost for the AI-MAPS project by Nanou van den Hul

**Exchange**

Broaden your horizon around the world

**Bachelor programmes**

Selective bachelor programmes in English

**Master programmes**

Master programmes in English

**Executive education**

Post-experience education

**Testimonials:**

- Loewen** (from Singapore): "The whole experience is something I will never forget."
- Paulina** (from Rotterdam): "I don't think I've had any scary experiences since I got here."

Sitio web

<https://www.eur.nl/en/research/research-groups-initiatives/creative-industries/about-creative-industries>

Persona de contacto

**Amanda Brandellero**  
[brandellero@eshcc.eur.nl](mailto:brandellero@eshcc.eur.nl)

## BIOFILIA UNIVERSIDAD AALTO

*Biofilia*  
at Aalto University



### Reto 2:

### Posibles modelos y necesidades actuales de los sectores de las ICC

#### Origen

El laboratorio y el programa Biofilia se crearon entre 2011 y 2013 en estrecha colaboración con Ionat Zurr y Oron Catts, personas artistas y fundadoras de SymbioticA - Centre of Excellence in Biological Arts de la Universidad de Australia Occidental. En aquel momento, Biofilia era el único laboratorio de bioarte gestionado por una institución artística.

Biofilia es una plataforma de experimentación, pero no ofrece contenido independiente como tal. El enfoque innovador de Biofilia reside en la cocreación de ciencia y arte. Los y las artistas plasman sus ideas apoyándose en los conocimientos científicos que les proporciona el maestro del taller.

#### Trayectoria

La fundación de Biofilia tuvo lugar al mismo tiempo que se construía la Universidad Aalto de Finlandia, totalmente nueva e interdisciplinaria. La universidad es una combinación de universidades técnicas, empresariales y artísticas. Los departamentos obtuvieron financiación extra para oportunidades estratégicas y la directora del Departamento de Arte, la profesora Helena Sederholm, la destinó al proyecto del laboratorio de bioarte.

Uno de los retos fue instalar y diseñar un elegante laboratorio de biología molecular en el antiguo laboratorio de ingeniería eléctrica, pero que perteneciera a la Facultad de Arte. Más tarde, Biofilia se trasladó al edificio de Química. El espíritu innovador y de colaboración de la Universidad Aalto permitió superar el reto.

En el curso introductorio Biofilia ABC los y las artistas estudian los fundamentos de la biología molecular necesarios para llevar a cabo sus prácticas artísticas en el laboratorio de bioarte.

#### Impacto positivo

Destacadas personas artistas han trabajado en Biofilia. Entre ellos, los pioneros y pioneras del bioarte Oron Catts e Ionat Zurr, Paul Vanouse, Andy Gracie y Kira O'Reilly. En Biofilia se crearon muchas obras de arte, entre ellas «Un intento de mantener vivos a mis amigos: esculturas celulares» de Pekka Vasantola, «Vientres» de Margherita Pevere, y «Levaduragramas» de Johanna Rotko. Biofilia es a menudo objeto de atención mediática.

A lo largo de 10 años, 162 estudiantes de arte han seguido el curso de iniciación Biofilia ABC.

#### Crecimiento y colaboración

Biofilia está abierta a la visita de grupos interesados previo acuerdo.

Biofilia colabora activamente con la Sociedad Finlandesa de Bioarte.

Tenemos previsto lanzar el curso «Materiales de Bioarte» para estudiantes de grado con el fin de facilitar y adelantar la entrada en el mundo del bioarte a los estudiantes de arte. En el curso, los estudiantes conocerán diversos materiales vivos utilizados en las prácticas bioartísticas. Biofilia colabora con el proyecto TRIE de la Universidad Lusófona para ayudar a establecer allí una instalación similar.

**Biofilia at Aalto University**

**A?** Apply to Aalto Support us EN Search Login Menu

**Biofilia**

Biofilia is a biological art unit which provides a platform for trans-disciplinary research and education. It provides artists, researchers, students and scholars with the ability to engage with the life sciences and their applications within an artistic and cultural context, thus making creative and critical links between biosciences, engineering and the arts.

**New learning and research environment at the intersection of art, life sciences and technology**

Biofilia provides artists, researchers, students and scholars with the ability to engage with the life sciences and their applications within an artistic and cultural context, thus making creative and critical links between biosciences, engineering and the arts.

**Laboratory**

Aalto Biofilia offers unparalleled research capacity for the growing field of biological art. The lab is equipped for hands-on research and creative experimentation and it provides the basic tools for molecular biology, tissue culture and engineering and microbiology.

→ Unparalleled research capacity

**History of Biofilia**

Biofilia – Base for Biological Arts, a biological art unit was launched under the School of Arts, Design and Architecture in 2012. It offers a platform for trans-disciplinary research and education that aims to create cultural discussions and innovations around the topics related to the manipulation of life and biological processes at a practical and theoretical level, including philosophical and ethical dimensions.

<b>Sitio web</b>	<a href="https://www.aalto.fi/en/biofilia">https://www.aalto.fi/en/biofilia</a>
<b>Persona de contacto</b>	<b>Larisa Chernyaeva</b> <a href="mailto:Larisa.chernyaeva@aalto.fi">Larisa.chernyaeva@aalto.fi</a>

## UNIVERSIDAD ECIU



### Reto 2:

### Posibles modelos y necesidades actuales de los sectores de las ICC

#### Origen

La Universidad ECIU es una iniciativa del Consorcio Europeo de Universidades Innovadoras (ECIU), un consorcio que nació en 1997 y que está formado por 13 universidades afines de Europa y un socio de México. En 2017, el consorcio decidió ampliar las opciones de colaboración para llevar a cabo un cambio sistémico en la educación superior en beneficio de la sociedad. Para el ECIU, es necesario que las universidades europeas creen un impacto social en su forma de investigar, innovar y ofrecer educación. Los itinerarios de aprendizaje flexibles de la Universidad ECIU responden a una sociedad en rápida evolución que se centra en una educación exclusivamente abierta, flexible en el tiempo y lugar, impulsada por la curiosidad y hecha a medida. En la Universidad ECIU, los alumnos, profesores e investigadores colaboran con las ciudades, comunidades y empresas para resolver retos de la vida real. El aprendizaje basado en retos, la innovación basada en retos y la investigación basada en retos están estrechamente interrelacionadas, ya que el aprendizaje tiene lugar como parte de una comunidad europea de investigación e innovación.

#### Trayectoria

Con la Universidad ECIU, el ECIU aspira a lograr un cambio sistémico en la educación superior en Europa para responder mejor a las necesidades y demandas de la sociedad. En 2019, la Comisión Europea lanzó una primera convocatoria dirigida a las universidades europeas para desarrollar la idea de una colaboración estratégica más estrecha entre las universidades de toda Europa como parte del plan para establecer un Espacio Europeo de Educación para 2025. La Universidad ECIU fue seleccionada como una de las 17 alianzas piloto y ha obtenido apoyo político y financiación de seguimiento de Erasmus hasta 2027. El ECIU trabaja actualmente en un proyecto financiado por la UE sobre un estatuto jurídico para las universidades europeas que reconozca el aprendizaje a escala europea y facilite la puesta en común de recursos, actividades y datos. La Universidad ECIU recibe mucha atención en la UE y en los Estados miembros. Los factores críticos para el éxito de un planteamiento tan novedoso de la enseñanza superior europea son de índole económica, normativa (13 sistemas nacionales diferentes en Europa) y de gobernanza. La financiación de la UE mencionada anteriormente solo sirve para alcanzar una parte de las ambiciones de la Universidad ECIU, junto con otros proyectos de la UE, financiación nacional y recursos propios de las universidades. Gestionar la amalgama de financiación lleva mucho tiempo, pero el objetivo es construir una universidad europea innovadora que ofrezca una visión audaz para reforzar la colaboración europea y que tenga un impacto transformador y a largo plazo en la sociedad.

#### Impacto positivo

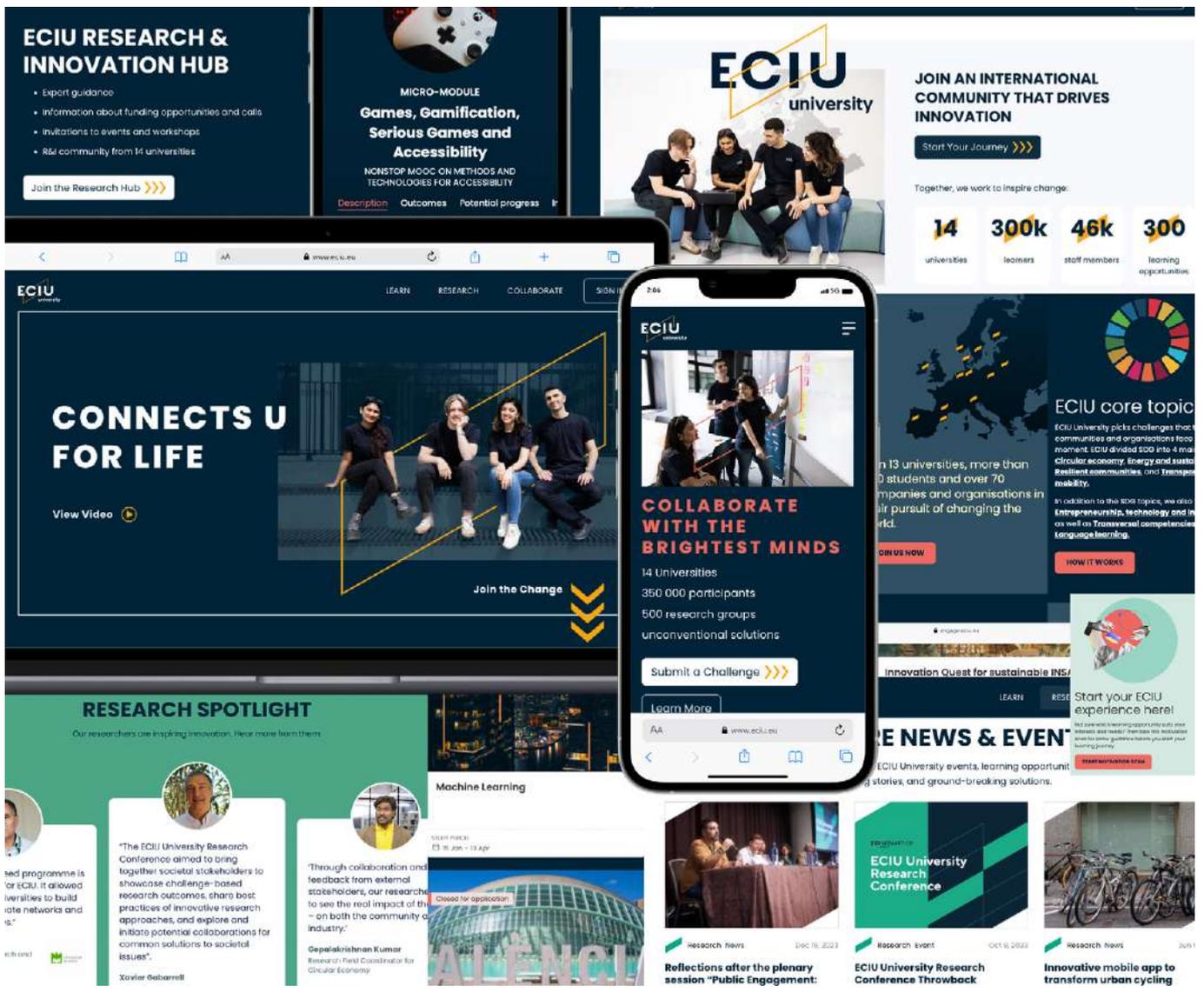
- En los tres primeros años (2019-2022) de la Universidad ECIU, se han implantado los itinerarios de aprendizaje flexible: después de crear conjuntamente los marcos, procesos y productos, se contaba con 600 alumnos hasta 2022, se trabajaba en 120 retos y existían 285 micromódulos, creados conjuntamente por 150 profesores. La forma de trabajar basada en retos ha reunido a científicos, estudiantes, empresas y ciudadanos, reforzando el vínculo entre enseñanza, investigación, innovación y transferencia de conocimientos. Más de 100 municipios, regiones, ONG y empresas plantearon retos a la Universidad ECIU en torno al ODS 11. En este ámbito,

también se han incluido temas de las ICC, como las comunidades resilientes, la alfabetización mediática y en materia de información, el espíritu empresarial y la innovación: <https://engage.eciu.eu/browse>

- Creación de una estrategia de investigación a largo plazo y de una plataforma de ciencia ciudadana.
- Lanzamiento de la plataforma conjunta DXP: <https://engage.eciu.eu/>

## Crecimiento y colaboración

La Universidad ECIU pone de manifiesto un nuevo modelo universitario vigorizante con relaciones multidimensionales entre la propia universidad, las partes interesadas y las universidades miembros del ECIU. El siguiente paso es ampliar las actividades en cuanto a contenido que van más allá del ODS 11. En el enfoque relacionado con el ecosistema de la Universidad ECIU, las universidades que forman el ECIU son solo algunos de los actores. Las ciudades y regiones están interconectadas para maximizar los beneficios del ecosistema. Las ONG, los organismos públicos, el sector creativo y cultural y el sector privado acceden y participan en la formación del conocimiento y el talento.



The image displays a collage of the ECIU website and mobile app interface. Key sections visible include:

- ECIU RESEARCH & INNOVATION HUB:** Offers export guidance, funding opportunities, and events. Includes a 'Join the Research Hub' button.
- MICRO-MODULE: Games, Gamification, Serious Games and Accessibility:** Focuses on NCHTOP MOOC on methods and technologies for accessibility.
- JOIN AN INTERNATIONAL COMMUNITY THAT DRIVES INNOVATION:** Features a 'Start Your Journey' button and statistics: 14 universities, 300k learners, 46k staff members, and 300 learning opportunities.
- CONNECTS U FOR LIFE:** A video section with a 'Join the Change' button.
- RESEARCH SPOTLIGHT:** Highlights research on Machine Learning, featuring Xavier Gaborrell and Gopalakrishnan Kumar.
- COLLABORATE WITH THE BRIGHTEST MINDS:** A mobile app section with statistics: 14 Universities, 350,000 participants, 500 research groups, and unconventional solutions. Includes a 'Submit a Challenge' button.
- ECIU core topics:** Lists Entrepreneurship, technology and innovation, Resilient communities, and Transversal competencies.
- NEWS & EVENTS:** Includes 'Reflections after the plenary session "Public Engagement"', 'ECIU University Research Conference Throwback', and 'Innovative mobile app to transform urban cycling'.

Sitio web

[www.eciu.eu](http://www.eciu.eu)

Persona de contacto

**Katrin Dirksen** | ECIU Secretary General  
[Katrin.Dirksen@eciu.eu](mailto:Katrin.Dirksen@eciu.eu)

## KAOSPILOT

### Programa de diseño y facilitación de espacios de aprendizaje

## KAOSPILOT



#### Reto 2:

#### Posibles modelos y necesidades actuales de los sectores de las ICC

#### Origen

Los «Learning Arches» o LA (arcos de aprendizaje) surgieron cuando intentaba dar sentido al programa transformacional de tres años de Kaospilot (estudios superiores) mientras desarrollaba su nuevo plan de estudios en 2009 como nuevo director. Necesitaba comprender y hacer explícita la naturaleza tácita de la intensa cultura del aprendizaje emocional que había evolucionado desde 1991 y aprender cómo se definía, diseñaba, impartía y medía el proceso de aprendizaje. Como resultado, surgió un itinerario de aprendizaje visualizado. Un conjunto de competencias para causar impacto y generar valor, relacionadas con distintas materias y aspectos sociales, emocionales, colaborativos y creativos, y con un carácter personal, artesanal y de liderazgo. Ahora podríamos jugar con los parámetros clave de estructura frente a caos, frustración frente a avance, y acción frente a teoría y reflexión.

#### Trayectoria

Habíamos creado el código para el diseño de experiencias de aprendizaje transformadoras. Y, como asociación sin ánimo de lucro, decidimos compartirlo como [metodología de código abierto](#). Lanzamos una clase magistral asequible de tres días para compartir la metodología de los «Learning Arches» (LA), la pedagogía de Kaospilot y la filosofía de aprendizaje. Hasta la fecha, con la ayuda de 15 increíbles licenciados de los LA en 15 países, que los imparten en 12 idiomas, hemos formado a más de 6000 profesores, formadores y consultores de educación superior.

Al igual que la mayoría de los métodos educativos y de diseño del aprendizaje, el principal obstáculo es la resistencia. Si tenemos esto en cuenta, hemos diseñado el enfoque para que se adapte a los profesores y a sus alumnos allí donde se encuentren. Aplicamos un enfoque de indagación apreciativa y utilizamos los LA para la autorrealización y el desarrollo mediante:

1. La **consolidación** de las mejores prácticas actuales de enseñanza y aprendizaje.
2. La **generación de confianza** en la capacidad intuitiva de los profesores para diseñar un gran aprendizaje.
3. La creación de una **colaboración** para el diseño curricular y su puesta en práctica.
4. La exploración de «**hasta qué punto se necesita poca estructura**» para ayudar a los profesores e invitar a los alumnos a que se apropien de su propio aprendizaje.
5. La creación de **claridad y copropiedad** sobre cómo establecer, mantener y conseguir el itinerario de aprendizaje, el espacio, la intención, los resultados y las expectativas.

#### Impacto positivo

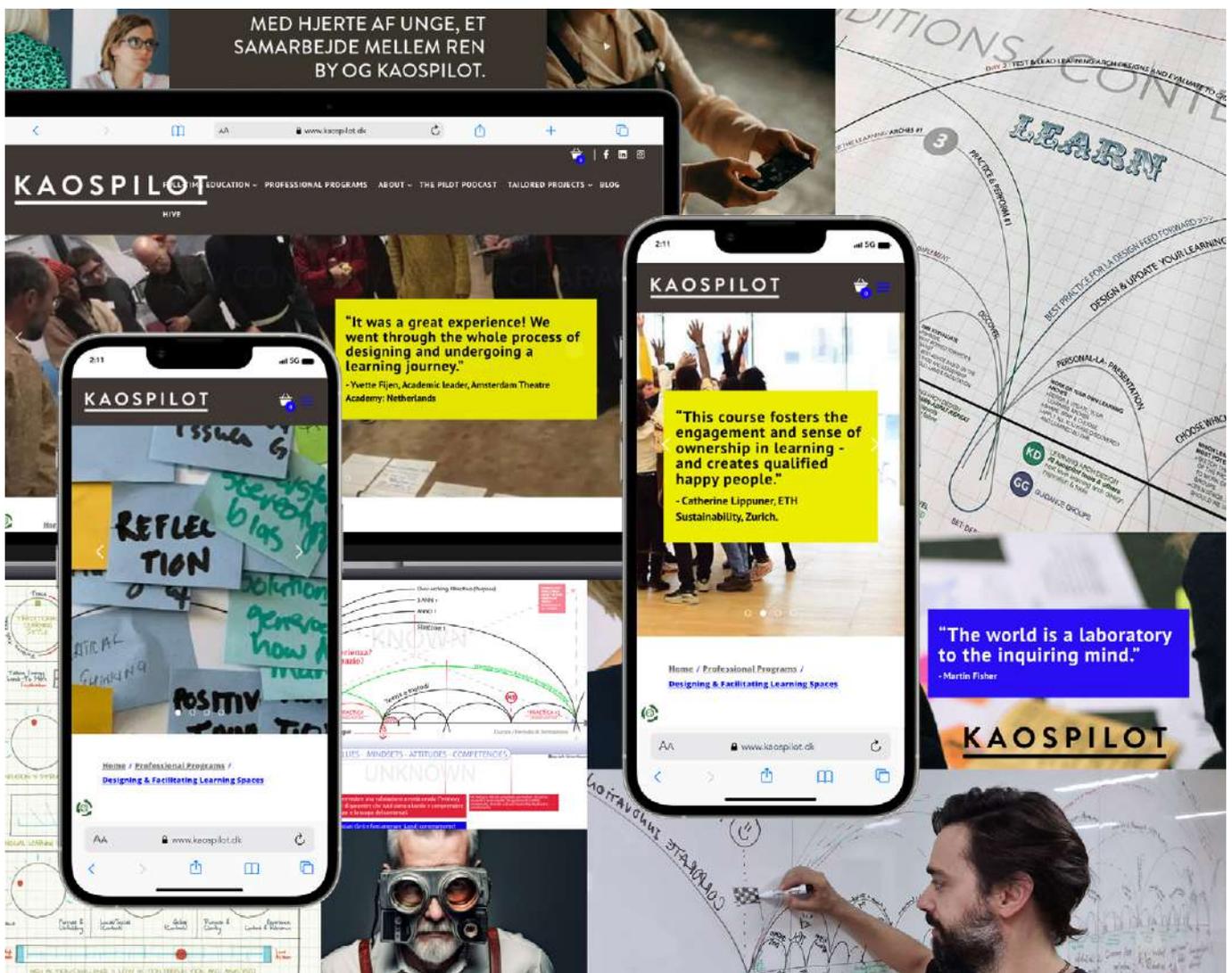
Anualmente, organizamos unas 50 sesiones de formación sobre LA en todo el mundo y basamos nuestro impacto en el número de profesionales de las instituciones de enseñanza superior y en su capacidad para inspirar y formar a otras personas en la metodología de LA, con asesoramiento gratuito para la implantación una vez realizado el curso. Esto tiene mayor repercusión en los [Países Bajos](#), donde hemos formado a más de 1500 profesores. Recientemente, hemos comenzado a utilizar [LA para establecer espacios de aprendizaje y comunidades DEIB](#) (diversidad, equidad, inclusión y pertenencia). También ofrecemos becas completas y parciales para la formación en línea, con especial atención a países de economías emergentes (como India y algunos países de África), para apoyar la [agricultura regenerativa](#), formación en primera línea para [prevención del VIH en Uganda](#), formación de formadores para crear una [conversación cívica](#) con el fin de codiseñar soluciones y una [escuela de personas emprendedoras sociales](#) en Nepal.

## Crecimiento y colaboración

El crecimiento del método de diseño de LA continuará centrándose en los aspectos siguientes:

- desarrollar herramientas y métodos de código abierto para la inclusión, por ejemplo:
- La [aplicación de los elementos de Learning Arch](#), la [aplicación de diseño de Learning Arch](#) (que puede traducirse a 450 idiomas), el proceso de [diseño de Learning Arch en 4D](#). La segunda parte de la formación ya existe y ahora se está extendiendo a todo el mundo mientras se desarrolla la tercera parte, que reunirá a 30 personas expertas en arcos de aprendizaje que ayudarán a seis centros de educación pública a ponerlos en práctica para adoptar una mentalidad y un aprendizaje basado en la práctica y la evaluación. Se trata de un nuevo concepto denominado formación para el impacto, en el que las personas participantes pagan con su tiempo y energía. Las dos primeras ciudades son Ciudad del Cabo (Sudáfrica) y Leópolis (Ucrania).
- Seguir aumentando nuestra base de licenciarios para impartir nuestra formación en nuevas geografías, por ejemplo: India, Indonesia, América Latina, Manila, Europa Central y Oriental, Suecia y el Reino Unido.

Seguir ofreciendo los [cursos en línea de diseño de arcos de aprendizaje](#) para países de economías emergentes y fundaciones, ofreciendo becas completas al 50 % de las personas participantes.



Sitio web

<https://www.kaospilot.dk/product/designing-and-facilitating-learning-spaces/>

Persona de contacto

Simon Kavanagh  
[simonk@kaospilot.dk](mailto:simonk@kaospilot.dk)



CASO DEL PAÍS VASCO

PAÍS VASCO

## KSIGUNE

### Clúster de las ICC del País Vasco



KSIntzako Goi Mailako Hezkuntza eta Ikerketa  
Educación Superior e Investigación para las ICCs

**Reto 2:****Posibles modelos y necesidades actuales de los sectores de las ICC**

#### Origen

KSigune nació en 2020 como una herramienta estratégica liderada por el Departamento de Educación del Gobierno Vasco, en colaboración con el Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco y Euskampus Fundazioa, con el objetivo de desarrollar un ecosistema que conectara los nodos de las ICC (centros de educación superior, empresa, administración) en un modelo de cooperación que potenciara su contribución a la sociedad. El valor añadido de este clúster es su forma de abordar y favorecer la cooperación entre los centros de educación superior y los agentes de los sectores de las ICC, con un enfoque multidisciplinar e intersectorial en el contexto RIS3 Euskadi Creativa. Los resultados actuales y esperados de esta cooperación son proyectos basados en la transferencia de conocimientos (de la educación a la empresa y viceversa) y la formación en respuesta a las demandas de los sectores de las ICC.

#### Trayectoria

KSigune es la iniciativa hermana de 4gune, el Clúster de Ingeniería, Ciencia y Tecnología del País Vasco. Siguiendo el modelo de clúster de 4gune (2017), KSigune ha trabajado de la mano de la educación superior y el sector profesional a través de cuatro líneas de actuación: **seguimiento** (visualización de la oferta educativa en las ICC y análisis de la representación de los sectores de las ICC en el sistema de la educación superior), **formación** (análisis de las carencias y diseño de planes de formación para el perfeccionamiento y el reciclaje profesional), **transferencia** (conexión de los nodos del ecosistema para responder conjuntamente a las demandas de las ICC y a los retos globales), y **difusión e internacionalización** (colaboración con proyectos europeos y globales para potenciar el impacto del ecosistema).

#### Impacto positivo

En el corto periodo de tres años KSigune ha conseguido conectar la empresa vasca con la educación superior a través de un **encuentro anual** para debatir los retos sectoriales y una **convocatoria de financiación** para apoyar la colaboración entre ambos agentes, el educativo y el de las ICC, en forma de tesis de grado o máster, trabajos en grupo o proyectos de investigación. El ecosistema del clúster reúne a 28 facultades y escuelas, a más de 3000 docentes y personal investigador, a 19 entidades, a seis sectores culturales y a ocho sectores creativos. Hasta ahora, KSigune ha apoyado el desarrollo de 33 proyectos de conexión y ha movilizado a casi 300 estudiantes. El clúster ha activado 282 capacidades de docencia (universidad y formación profesional) y 72 capacidades de investigación y transferencia. Su comunidad digital Gune+ cuenta con casi 500 participantes.

#### Crecimiento y colaboración

Siguiendo la naturaleza evolutiva del ecosistema de las ICC, KSigune trabajará para adaptar el proyecto a cada circunstancia, creando nuevas respuestas desde la educación superior y las ICC. Además, KSigune sigue ampliando su ecosistema de colaboración, en primer lugar a escala local, mediante el compromiso con el ecosistema 4gune para facilitar las oportunidades de enriquecimiento mutuo y,

posteriormente, a escala mundial, mediante la participación en iniciativas como el Pacto Europeo por las Capacidades o el Consorcio de Cultura y Creatividad del EIT. También lideró en 2023 un proyecto transfronterizo para el sector audiovisual, que contribuirá a conectar los territorios de Euskadi, Navarra y la región de Nueva Aquitania en el desarrollo de un modelo de cooperación ampliable a toda la cadena de valor y al ecosistema y sectores de las ICC.

<b>Sitio web</b>	<a href="https://www.ksignune.eu/en">https://www.ksignune.eu/en</a>
<b>Persona de contacto</b>	<b>Ruth Mayoral</b> <a href="mailto:ruth.mayoral@euskampus.eu">ruth.mayoral@euskampus.eu</a>

**RESUMEN: LOS CASOS FINALES SELECCIONADOS PARA EL CWF24**

# TA<sup>1</sup>

## Gobernanza e ICC

### OBJETIVO

Diseño de políticas y modelos de gobernanza multinivel más eficaces para apoyar los ecosistemas dinámicos y colaborativos de las ICC y promover la innovación intersectorial que ayude a abordar los principales retos de la triple transición (social, ambiental y digital).

### RETO 1



Modelos de innovación en las políticas de gobernanza de las ICC a escala internacional

MUSEOS Y BIENESTAR - PRESCRIPCIÓN CULTURAL

PLATFORM IN DE MAAK

EMPATHEATRE

### RETO 2



Sistemas de evaluación de las políticas de las ICC

ECCOM

CENTRO DE EVIDENCIA Y POLÍTICAS DE INDUSTRIAS CREATIVAS (Creative PEC)

inDICEs

CREADIS3

(El caso del País Vasco)



# TA<sup>2</sup>

## Innovación con y dentro de las ICC

### OBJETIVO

Fomentar la innovación cruzada y la adopción de la tecnología para que brote la disrupción y las ICC se conviertan en un catalizador de soluciones que faciliten la transición hacia un futuro más ecológico y sostenible con impacto social.

### RETO 1



Tecnologías disruptivas y su repercusión en la cultura y la creatividad

RISTBAND

COPYRIGHT DELTA

mediar | BLACKRHINO VR

### RETO 2



CCIs as a catalyst for a green, sustainable future and societal impact

RESORTECS

SURFACE CLUB | LAB LA BLA

AUTOFABRICANTES

VIROO: LA XR ES FÁCIL

(El caso del País Vasco)



# TA<sup>3</sup>

## Empresas y Mercados de las ICC

### OBJETIVO

Acelerar la creación y el reconocimiento de las empresas ICC en los mercados locales y globales, con la aplicación de iniciativas o servicios pertinentes para estimular la inversión privada, la sostenibilidad y el enriquecimiento mutuo.

### RETO 1



Cocreación de servicios

DISCE: DESARROLLO DE ECONOMÍAS CREATIVAS INCLUSIVAS Y SOSTENIBLES

CENTRO TARTU PARA INDUSTRIAS CREATIVAS

### RETO 2



Mercados locales y globales

STICHTING THEATER ARTEMIS

LABORATORIO CULTURAL PARA EL DESARROLLO (Egipto)

MOTMO.pro

(El caso del País Vasco)



### RETO 3



Inversión de capital privado

WINWINNER

PROGRAMA DE APOYO A CREADORES DE EMPRESAS INNOVADORAS

# TA<sup>4</sup>

## Educación e investigación en las ICC + DC Living Labs

### OBJETIVO

La educación como herramienta clave para la creación de profesionales altamente cualificados, innovadores y creativos que actúen como agentes del cambio en un mundo en constante evolución y lleno de retos.

### RETO 1



Nuevos sistemas educativos necesitados de competencias creativas, innovadoras y emprendedoras

THE REINA SOFIA SCHOOL OF MUSIC

UGD Hub – University Green Digital Hub Erasmus + programme

Education in Creative Business - Erasmus University Rotterdam

### RETO 2



Posibles modelos y necesidades actuales de los sectores de las ICC

BIOFILIA – AALTO UNIVERSITY

ECIU University

KAOSPILOT: Designing and Facilitating Learning

KSIGUNE

(El caso del País Vasco)





# Creativity World Forum 2024

## Euskadi Basque Country

# RESERVA LA FECHA

Estamos encantados de anunciar el regreso del **Foro Mundial de la Creatividad 2024** y que el País Vasco acogerá este acontecimiento histórico los días **15, 16 y 17 de abril de 2024**.

Esta esperada reunión es el acontecimiento emblemático de la [DC Network](#). La edición de 2024 de esta conferencia de renombre internacional está organizada por el **Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco**.

El CWF24 invita a innovadores de todo el mundo a participar en debates sobre creatividad, innovación con y dentro de las Industrias Culturales y Creativas (ICC), y emprendimiento. El CWF24 se integra en el tejido cultural y creativo de las tres capitales vascas: Bilbao, Vitoria-Gasteiz y Donostia-San Sebastián.

Se presentarán ponencias inspiradoras y casos de buenas prácticas de todo el mundo centrados en los ecosistemas culturales y creativos, la gobernanza y los modelos de innovación. El CWF24 será la plataforma de debate y discusión para fomentar la colaboración entre las personas participantes.

**CWF24**  
Euskadi Basque Country

### “Ecosistemas culturales y creativos: Gobernanza y modelos de innovación”



**15, 16 y 17 de abril de 2024**



**PAÍS VASCO**



**Palacio Euskalduna, Bilbao**

\* El sitio web oficial y la inscripción estarán disponibles en breve.

Reserve esta fecha y no pierda la oportunidad de aprender de las principales personas expertas en creatividad en este encuentro internacional.

Únase a nosotros en el Foro Mundial de la Creatividad y disfrute de su visita al País Vasco.

Organizadores:

**EUSKO JAURLARITZA**



**GOBIERNO VASCO**

KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

**DC NETWORK**

Colaboradores:

Coordinador:





# Creativity World Forum 2024

Euskadi Basque Country

Organizadores:

---

**EUSKO JAURLARITZA**

KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAIALA



**GOBIERNO VASCO**

DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

**DC NETWORK**

Colaboradores:

---

Coordinador:

---

