

# Creativity World Forum 2024

Euskadi Basque Country

## BIDAIA

### Txosten Orokorra



**EUSKO JAURLARITZA**  
**GOBIERNO VASCO**

KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA  
DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

**DC NETWORK**



# AURKIBIDEA

Orrialdea

4

## SORMENAREN MUNDU FOROA 2024 (CWF24)

Testuingurua eta gai nagusia  
Helburuak  
Egoitzak eta formatua

9

## ARLO TEMATIKOAK ETA DC LIVING LAB PROGRAMAK

Lan-prozesua eta -metodologia  
Arlo tematikoak  
DC Living Lab programak

16

### 1. AT: **Gobernantza eta KSIak**

Pier Luigi Saccoren aurkezpen-diskurtsoa  
Prozesua eta metodologia  
1. ATaren barruan CWF24 fororako hautatutako azken kasuak

36

### 2. AT: **Berrikuntza KSIekin eta haien barrua**

Jenny Kornmacher-en aurkezpen-hitzaldia  
Prozesua eta metodologia  
2. ATaren barruan CWF24 fororako hautatutako azken kasuak

56

### 3. AT: **KSIetako Enpresak eta Merkatuak**

Pascal Coolsen aurkezpeneko mintzaldia  
Prozesua eta metodologia  
3. ATaren barruan CWF24 fororako hautatutako azken kasuak

76

### 4. AT: **Hezkuntza eta ikerketa KSIetan + DC Living Lab programak**

Dario Assante-ren aurkezpen-hitzaldia  
Prozesua eta metodologia  
4. ATaren barruan CWF24 fororako hautatutako azken kasuak

96

## LABURPENA: CWF24 fororako hautatutako kasuak

97

## CWF24 FOROAN IKUSIKO DUGU ELKAR

# Creativity World Forum 2024



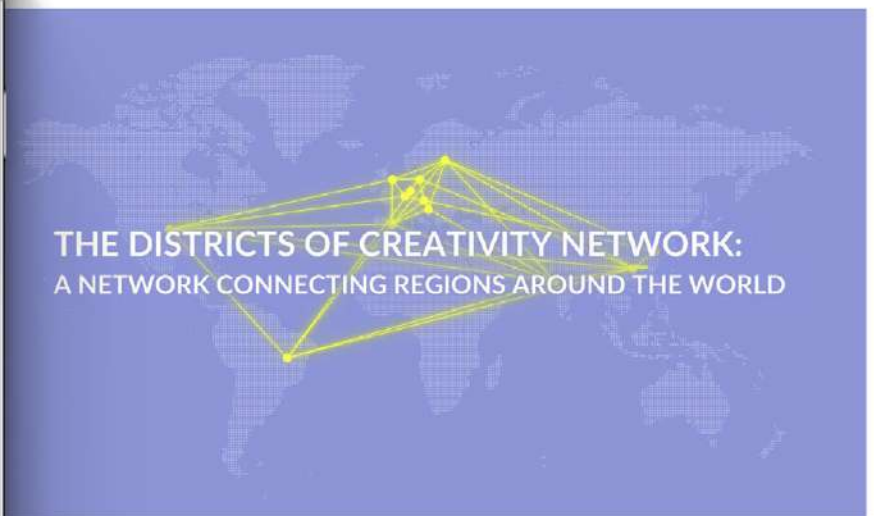
*2004an sortua, mundu osoko eskualdeak batzen ditu **Sormen Barrutien Sareak (DC Network)** diziplina arteko sormena bultzatuko duten praktikak partekatzeko eta garatzeko, baita berrikuntza sustatuko dutenak bultzatzeko ere, mundu-mailako erronkei aurreegiten laguntzeko etorkizun hobe bat izateko.*



## TESTUINGURUA ETA GAI NAGUSIA

# DC NETWORK

Bi urtean behin, DC Network sareko eskualdeetako batek Sormenaren Mundu Foroa (aurrerantzean, CWF24) antolatzen du. DC Network sarearen konferentzia eta topaketa enblematiko bat da, pertsona ugari biltzen eta inspiratzen dituen, hala nola gobernu-agintariak, enpresaburuak, sortzaileak edo arduradun politikoak, sormenari, berrikuntzari eta enpresa-espirtuari buruz eztabaidatzeko. Diziplina anitzeko lankidetzat du ardatz, barruti antolatzaileak gaia, ikuspegia eta planteamendua aukeratzeko pribilegioa badu ere. Gainera, CWF foroaren markoan DCLivingLab programa bat ere antolatzen da. Sormenari eta berrikuntzari buruzko ikasleen nazioarteko truke-programa bat da, SB Sormenaren Barruti guztietako ikasleei KSI Kultura eta Sormen Industrien erronkei ekiteko nazioarteko lantalde batean lan egiteko aukera eskaintzen diena.



Eusko Jaurlaritzak antolatuko du **CWF24** foroa eta **Euskadin** izango da 2024ko apirilaren 15ean, 16an eta 17an. 500 lagunek baino gehiagok parte hartuko dute konferentzian.

Euskadin azken urteetan [Euskadi Sortzailea estrategiaren](#) bidez garatutako KSIen politiken ildo beretik, honako hau da **CWF24 foroaren gai nagusia**:

## Kultura- eta sormen-ekosistemak: governantza-ereduak eta berrikuntza



Sektore estrategikoa eta mundu osoan garatzen ari dena dira, zalantzarik gabe, KSIak. Azken urteetan, estatistika ugari erakutsi dute sektore horren garrantzi gero eta handiagoa, eta industria horiek izan duten eragina ekonomiaren garapenean eta lurraldeen biziberritzean. Adibidez, Eurostaten zifren arabera, 8,7 milioi pertsonari ematen diete enplegua KSIek EBn, hau da, EBko laneskuaen % 3,8ari eta 1,2 milioi enpresa biltzen dituzte guztira.

Berrikuntzaren eragileztzat jotzen dira KSIak. Eusko Jaurlaritzak egindako [«Contrast II. KSI eta Berrikuntza: ekosistemak, tipologiak, neurketa eta inpaktuak»](#) azterlanaren arabera, berrikuntza bultzatzen duten arrazoiak ez dira nagusiki ekonomikoak, alderdi horrek bere pisua badu ere berrikuntzak KSlen agenteentzako itzulera ekonomiko garrantzitsua duelako; adibidez, industria horien diru-sarreraren % 59,1 aldaketa esanguratsuak aplikatu zituzten produktuetatik datoz.

KSletako berrikuntzak ez ditu soilik diru-sarrera indibidual edo pribatuak sortzen eta, horrekin batera, kanpo-efektu garrantzitsuak ere badakartza, batez ere arlo sozial eta kulturelekoak. Eta are garrantzitsuagoa, funtsezko rola daukate gizarte inklusibo eta jasangarriagoak lortzeko bidean aurrera egiteko. Horrek bitxi eta bakan egiten du KSletako berrikuntzaren balioa.

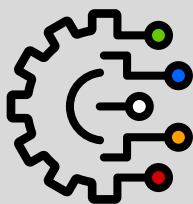
Horrenbestez, politiken eta berrikuntzaren ikuspegi integratuago bat duten eredu berriak aplikatu behar dira **oraindik ustiatu gabeko KSlen potentziala aprobetxatzeko**.

Marko horretan, oinarri berritzaileko KSlen ekosistema desberdinetan bilakaera izaten ari diren eta etengabeko aldaketan dauden **lau arlo tematiko (AT)** hautatu ditugu honako gai hauei buruzko ezagutza zehatza lortzeko:

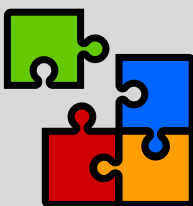
- maila anitzeko eredu eta politika eraginkorragoen diseinua **(1.AT)**;
- nola bultzatu berrikuntza KSlekin eta haien barruan **(2.AT)**;
- nola hobetu lehiakortasuna enpresen eta KSlen merkatuen artean **(3.AT)**; eta
- hezkuntzaren eta ikerketaren rola KSletan **(4.AT)**.

CWF24 foro honetan, **ibilbide bat proposatzen dugu** lau arlo tematiko horietan barrena orokorrean, **izan dituzten bizipen propioekin kontrastatu nahi ditugun** esperientzien bidez, etorkizun hurbilean lankidetzarako posibilitateak sortzeko helburuarekin. CWF24 foroa esperientzia aberasgarria izan dadila espero dugu, aldaketa horiek hobeto ulertu eta etorkizunerako erronka berriak proposatzeko.

## HELBURUAK



KSletako **gobernantza- eta berrikuntza-alorreko joera berriak** eguneratzea.



Balio gehitua duten proiektuak partekatzean oinarritutako tokiko eta nazioarteko lankidetzak-**inguruneak** sortzea.

Gainera, CWF24 foroak **DC Network** sarea bera dinamizatu nahi du nazioartean lankidetzak-**potentzial** handiko proiektuen identifikazioa eta bultzada ahalbidetzen duen CWF foroak eredu batean oinarrituta. Eredu-aldaketa hori lortzeko bitarteko gisa, funtsezkoa da **DC Network** sareko kultura- eta sormen-barruti guztien parte-hartzea.

## EGOITZAK ETA FORMATUA

2024ko apirilaren 15ean, 16an eta 17an izango da CWF24 foroa **Euskadiko Autonomia Erkidegoko 3 hiriburuetan**. Lehenengo eta hirugarren egunean biltzarrean presentzialki zein birtualki egoteko aukera izango da, eta bigarren egunean **presentzialki soilik**.

Bilbok hartuko ditu Euskalduna Jauregian ekitaldiaren lehenengo eta hirugarren egunak. Hilaren 15eko ekitaldia **ongietorriarekin eta inaugurazio ofizialarekin** hasiko da, eta horren ondoren CWF24 foroa osatzen duten 4 AT arlo tematikoen aurkezpena izango dugu, aurkezpen horiek guztiak inspirazio-iturri eta **harremanetan jartzeko saio** gisa baliagarriak izango direlarik. Arratsaldean, **hirian** bisitatu ahal izango dituzten KSlen hainbat ibilbideren artean hautatzeko aukera izango dute bertaratuek.

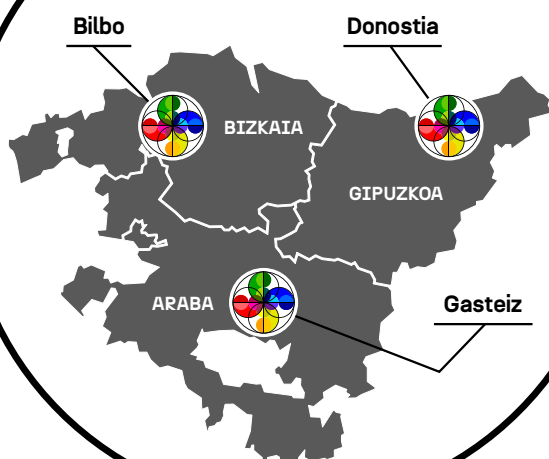
Hilaren 16an, ATaren arabera banatuko da programa, eta leku batean baino gehiagotan gauzatuko da. AT1-eko lan taldekoak Gasteizko Artium Museoa egingo dute lan, AT2 eta AT3-koak Bilboko Euskalduna Jauregia eta AT 4 eta DC Living Lab-eko taldeak Donostiako Tabakalera Zentroan arituko dira. Egoitza bakoitzean, **taldetan lan egitea eta sinergiak sortzea da** ideia, batez ere erronken eta nabarmendutako proiektuen artean. Hiri horietako KSlarekin lotutako gune nagusiak bisitatzeko aukera izango dute halaber parte-hartzaileek.

Hilaren 17an, **baterako azken saioa** izango da Bilbon AT bakoitzaren emaitza nagusiak aurkezteko. Berrir ere, harremanetan jartzeko bilkuretan parte hartzera animatuko ditugu parte-hartzaileak. Etxera lankidetzarako ideia eta aukerekin itzultzea da helburua KSlak modu berritzaile eta jasangarrian **indartzen jarraitzeko**.

Azken programaren xehetasunak kontsultatu daitezke [hemen](#).



### EUSKADI EUSKAL HERRIA



Creativity  
World Forum  
2024  
Euskadi Basque Country

# BILBO

[Euskalduna Jauregia](#)



# DONOSTIA

[Tabakalera Zentroa](#)



# GASTETZ

[Artium Museoa](#)



## ARLO TEMATIKOAK ETA DC LIVING LAB PROGRAMAK

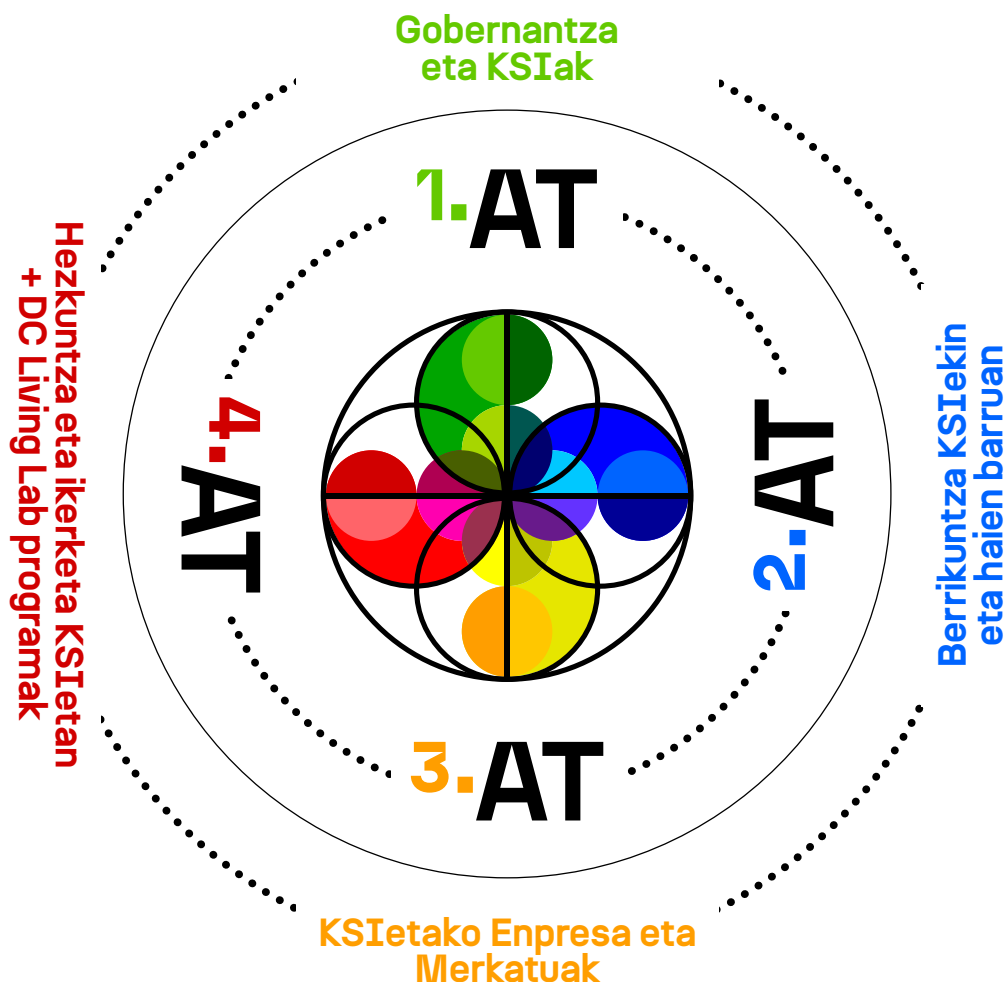
KSlek gizartearen erronka handiak gainditzeko eragile gisa duten potentziala askatzeko, helize boskoitzean oinarritutako baterako gobernantzako ikuspegi integratu bat egokitu behar da nahitaez. Helburu horrekin, industrian interesatutako zati nagusiak politiken elaborazioan nahitaez inplikatu behar direla dirudi, eta, haiekin batera, mundu akademikoak, sektore publikokoak eta, jakina, berrikuntzaren ekosistemakoak, betiere parte-hartze bidezko prozesu bat bermatzeko.

Haatik, beren potentzial ezaguna gorabehera, **KSlek ere erronka garrantzitsuei egin behar diete aurre**, nahitaez bideratu beharrekoak. Adibidez, beharrezkoa dirudi KSlekin eta haien barruan elkar aberastea nola sustatu behar den ulertzea, tokiko merkatu eta merkatu globalean sartu daitezen bultzatuz, eta finantzaketa pribatua ere bultzatuz, baita enpresa-abilezien hobekuntzan ere.

Testuinguru horretan, **lau lantalde sortu dira (lau ATtan egituratutakoak)** CWF24 foroko helburuak lortzeko. Gobernantza eta KSIak ditu ardatz 1.ATak; berrikuntza KSlekin eta haien barruan 2.ATak; enpresa eta merkatuetan 3.ATak, eta KSletako hezkuntzan eta ikerketan 4.ATak.

**Euskadiko erakunde gailen batek koordinatzen du** AT bakoitza, betiere esperientzia handiko bere alor espezifikoan eta lankidetzan-ingurunetan lan egitera ohitutakoa. Foroaren bigarren egunean, lan-programa espezifiko bat eta **hiru euskal hiriburu horietako** hainbat lekutan garatuko diren jarduerak izango ditu AT bakoitzak.

Lau ATez gain, baina betiere haiekin estu lotuta, nazioarteko ikasleen **DC Living Lab** programak funtsezko rola izango du CWF foroan. Edizio honetan, lau DC Living Lab programa antolatuko dira KSlan Education and Research 4.ATaren babesean, **AT bakoitzean zeharka integratuta** egongo badira ere lantalde bakoitzean proposatutako erronketarako soluzioak aurkitzeko helburuarekin.



Arlo  
Tematiko**1.AT****Gobernantza  
eta KSIak**

Maila anitzeko gobernantzako politika eta eredu eraginkorrak diseinatzea KSIetako ekosistema dinamiko eta kolaboratiboak bultzatzeko, eta trantsizio hirukoitzaren (soziala, ingurune-arlokoa eta digitala) erronka nagusiei ekiten lagunduko duten sektore arteko berrikuntza sustatzeko.

**ERAKUNDE  
KOORDINATZAILEA**

Eusko Jaurlaritzako Kultura eta Hizkuntza Politika Saila  
Euskadi Sortzailea  
estrategiako gidaritza-taldearen izenean.

Arlo  
Tematiko**2.AT****Berrikuntza  
KSIekin eta haien barruan**

Berrikuntza gurutzatua eta teknologiaz hornitzeko posibilitatea sustatzea disrupzioa sortu dadin eta KSIak soluzioen katalizatzaile bihurtu daitezen, inpaktu soziala izango duen etorkizun ekologikoago eta jasangarriago baterako trantsizioa erraztu dezaten.

**ERAKUNDE  
KOORDINATZAILEA**

Innobasque  
Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Tecnalia  
Ikerketa eta Garapen Zentroa.

Arlo  
Tematiko**3.AT****KSIetako  
Enpresa eta  
Merkatuak**

KSIen enpresen sorrera, eta tokiko merkatu eta merkatu globaletan duten errekonozimendua bizkortzea, ekimen edo zerbitzu egokien aplikazioarekin inbertsio pribatua, jasangarritasuna eta elkar aberastea sustatzeko.

**ERAKUNDE  
KOORDINATZAILEA**

BDCC Euskadiko Kultura eta Sormen Barrutia

Arlo  
Tematiko**4.AT****Hezkuntza eta  
ikerketa KSIetan  
+ DC Living Lab  
programak**

Hezkuntza funtsezko erreminta gisa kualifikazio handikoak, berritzaileak eta sortzaileak diren profesionalak sortzeko, eraldaketaren agente gisa jardungo dutenak etengabeko bilakaeran dagoen eta erronkaz beteta dagoen mundu batean.

**ERAKUNDE  
KOORDINATZAILEA**

KSIgune Euskadiko Kultura eta Sormen Industrietarako Klusterra

TZBZ-Travelling kooperatibak ahalbidetzen ditu **DC Living Lab** programak.



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



## LAN-PROZESUA ETA -METODOLOGIA

### ARLO TEMATIKOAK

2023ko ekainean eta azaroan birtualki bildu zen eta DC Network sareko hainbat herrialde eta eskualdetako parte-hartzaileak (profesionalak, akademikoak, arduradun politikoak eta esperientzia eta ezagutza bermatzeko KSletako sektoreen alderdi interesdun esanguratsuak) izan zituen diziplina anitzeko talde nagusi baten bidez pentsatu eta garatu zen AT bakoitza. Elkarrekin definitu zituzten lan-ildoak eta partekatu zituzten beren ezagutzak CWF24 foro berritzaile eta emankor bat prestatzeko.

Hainbat parte-hartzailek eta funtziok osatutako lantalde nagusi bat izan zuen AT bakoitzak:

|                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ERAKUNDE<br/>KOORDINATZAILEA</b>                               | Taldearen buru da eta taldea zuzentzen du finkatutako helburuak eta lan-plana lortzeko. Dinamizatu egiten du, eta esperientzia kolektiboa eta taldearen hazkundera bilatzen ditu.                                                                                                                              |
| <b>LIDER EDO HIZLARI<br/>NAGUSIA</b>                              | ATan jorratutako gaiak buruz ezagutza zabalak dituen, eta kalitatezko iritzi eta elkarriketak sustatzen dituen pertsona bat da, eta, horren ondorioz, errazagoa zaiei gainerako kideei informazio fidagarri eta esanguratsua aurkitzea. Bere ATaren hizlari edo ordezkari nagusi gisa jarduten du biltzarrean. |
| <b>NAZIOARTEKO<br/>ADITUAK - DC<br/>NETWORK SAREKO<br/>KIDEAK</b> | DC Network sare globalaren eskualdeetako esperientzia eta balio-ekarpena biltzen dute, KSletako berrikuntzan eta lanean erdietsitako lorpenengatik ezagunak diren eskualdeetakoak, hain zuzen ere.                                                                                                             |
| <b>TOKIKO ADITUAK</b>                                             | Ezagutzen eta esperientziaren ekarpena egiten dute tokiko ikuspuntutik eta balioa gehitzen diote komunitateari.                                                                                                                                                                                                |
| <b>HIZLARIA</b>                                                   | Taldean lanei buruzko informazioa ematen du hizlariak AT guztiei koherentzia eta integrazioa emateko. Ibilbidearen azken txostena eta lanaren emaitzak lantzen ditu.                                                                                                                                           |

Talde bakoitzak urrats berei jarraitu zien azken helburu batera iristeko asmoz, hau da, kasu edo proiektu esanguratsuak ezagutzea eta hautatzea, dagokien ATarekin estu lotutakoak, CWF24 foroan aurkezteko. Ildo horretan, bost **lan-saio** birtual egin ziren AT bakoitzeko. Hasierako bilera batek ireki zuen saioa talde osoari funtzionamenduari eta helburuei buruzko testuinguru bat eskaintzeko, ikerketako eta eztabaidako lan handiko hiru saio nagusi etorri ziren ondoren, eta azken bilera bat azken emaitzak berrikusteko, txosten honetan jasotakoak, hain zuzen ere. Biltzarrean burutuko den lanaren oinarriak ezartzen ditu prozesu horrek.



Beren talde koordinatzailearekin batera lan egin zuten taldeek. 1.ATaren erakunde koordinatzaileak, 1.AT horretan parte hartzeaz gain, hizlariarekin batera CWF24 foroaren erakunde antolatzaile gisa duen rolean, ATaren bilera guztietan parte hartu zuen lanak egin ziren bitartean, jarraipen osoago eta harmonikoago bat egiteko, eta arlo guztietako aurrerapenak ikusi eta jakinarazi ahal izateko. Lorpenak arriskuan jarri zitzakeen edozein arrisku identifikatzea ahalbidetu du horrek, eta arriskua bizkor gutzitzeko dagozkion neurriak hartzea.

**Beren ATari lotutako zenbait erronka esanguratsu** kontrastatzea eta hautatzea izan zen lehenengo pausoa. Aipatzekoa da **diziplina anitzeko talde** bat osatzean oinarritutako erronken baterako sorkuntza oso baliabide garrantzitsua izan zela prozesuan. Azkenik, **bizpahiru erronka** adostu zituen talde bakoitzak, talde antolatzaileak planteatutako proposamen baten inguruan izandako eztabaida-prozesuaren ondoren.

|                                                                      | 1. ERRONKA                                                                                                        | 2. ERRONKA                                                                               | 3. ERRONKA                     |
|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| <b>1.AT</b> Gobernantza eta KSIak                                    | Berrikuntza-ereduak KSlen nazioarteko gobernantza-politikan                                                       | KSlen politiken ebaluazio-sistemak                                                       |                                |
| <b>2.AT</b> Berrikuntza KSIEkin eta haien barruan                    | Teknologia disruptiboak, eta haien eragina kulturen eta sormenean                                                 | KSlen etorkizun ekologiko eta jasangarriaren, eta inpaktu sozialaren katalizatzaile gisa |                                |
| <b>3.AT</b> KSietako Enpresa eta Merkatuak                           | Baterako sorkuntza                                                                                                | Tokiko merkatu eta merkatu globalak                                                      | Kapital pribatuaren inbertsioa |
| <b>4.AT</b> Hezkuntza eta ikerketa KSietan + DC Living Lab programak | Hezkuntza-sistema berriek sormenarekin, berrikuntzarekin eta enpresa-arloarekin lotutako eskumenak behar dituzte. | Eredu posibleak eta KSietako sektoreen egungo premiak                                    |                                |

Erronkak definitu ondoren, azkenean aukeratutako esperientziek barnean hartu beharreko irizpideak definitzea izan zen bigarren pausoa. Zeharka, xedea CWF24 foroaren helburu nagusiekin lerrokatu zedin, funtsezkoa zen proiektuek honako ezaugarri hauek izatea:

### → Leku-aldaketetara irekiak

### → Lankidetzak bokazioarekin

### → Emaitezkin

Gainera, beste zenbait puntu irmoz osatutako zerrenda adostu zen:

### → Finantzaketa publikoa, pribatua edo mistoa

Jasangarritasuna eta errentagarritasuna, lehiakortasuna denboran zehar atxikitzeko baliabideak optimizatuko dituen estrategia burutsu batekin.

### → Genero-ikuspegia

Genero-berdintasuna lortzen laguntzen du gaur egun dauden genero-arrakalak aztertuz eta ingurune profesionaletako genero-desorekak murriztuz.

### → Berrikuntza gurutzatuko potentziala

Bere sektoreaz haratago begiratzen du eta beste batzuetan inspiratzen da elkarrekin soluzio berritzaileak sortzeko, estrategia berriak formulatzeko, ideiak emateko, eta abar.

### → Zabaltzeko potentziala

Zabaltzeko liteke. Proiektutik sortutako ideia eta prozesuak berriro aplikatu daitezke testuinguru desberdin batean eta horri esker askoz ere agente gehiagorengana iritsi.

### → Alderdi bitxi eta bereizgarriak

Proiektua efektu positiboarekin nabarmenarazten duten alderdi bereizgarri eta bereizleak.

### → Trantsizio digital, sozial eta ekologikoa

Trantsizio hirukoitzerantz aurrera egiten laguntzen du: gizarte-arlokoa, ingurumen-arlokoa eta digitala.

Ondoren, taldeko kideek ikerketa-lan bat burutu zuten **nazioarteko esperientziak** aurkitzeko, **geografia al bait zabalea** barnean hartzea nabarmenduz. Erronkei erantzun behar zieten eta adostutako irizpideak bete. Kide edo aditu bakoitzak erronka bakoitzeko sei esperientzia proposatu ahal izan zituen gehienez. Proiektu horiek irisgarriak izatea komeniko litzateke betiere, eta harremana, aldiz, al bait zuzenena, kide edo aditu horiek elkarriketatu eta beren kasua aurkeztera gonbidatzeko. Taldeko kide guztiei aurkeztu zieten beren zerrenda parte-hartzaileek eta proiektuak ebaluatu zitzatela eskatu zitzaizkien ondoren (kideek zuzeneko parte-hartzerik izan ez zuten proiektuak, objektibotasun handiagoa lortzeko). Horretarako sortutako erreminta propio bat erabili zen. **Ebaluazio-matrize** bat izan zen, non ondorio-puntuazio bat ematen baitzen ezarritako irizpideen inguruan.

| Creativity World Forum 2024<br>Euskadi Basque Country |                    |                                         | 1.AT: Gobernantza eta KSIak<br>Proiektuak hautatzea edo frogatzeko esperientziak                                            |                                        |                                               |                                                                                                                     |                  |                                                                                    |                        |                                 |                                                      |                                  |
|-------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------------------------------|------------------------------------------------------|----------------------------------|
|                                                       |                    |                                         | IRIZPIDEAK                                                                                                                  |                                        |                                               |                                                                                                                     |                  |                                                                                    |                        |                                 |                                                      |                                  |
|                                                       |                    |                                         | 1. maila - Nahitaezkoa*                                                                                                     |                                        |                                               | 2. maila - Balio gehitua                                                                                            |                  |                                                                                    |                        |                                 |                                                      |                                  |
|                                                       |                    |                                         | Proiektuak ez badu baliozko erantzunik lortzen hiru atalean, baztertu egingo da. Ez da hurrengo ebaluazio-maillara igaroko. |                                        |                                               | Kontsultatu kalifikazio-gida (taularen eskuin aldean) puntuazioa hautatzeko.<br>1 = Txikia; 2 = Ertaina; 3 = Handia |                  |                                                                                    |                        |                                 |                                                      |                                  |
| Proposamena egiten duen pertsonaren izena             | Proiektuaren izena | Eremu geografikoa Herrialdea, eskualdea | Leku-aldaketetara irakia / leku aldagarria*                                                                                 | Kolaboratzeko bokazioa edo borondatea* | Emaitza konkretuak (ez bakarrik kontzeptuak)* | Finantzaketa publikoa, pribatu edo mistoa                                                                           | Genero-ikuspegia | Berrikuntza gurutzetuko potentziala (KSIen sektorean eta sektore horretatik kanpo) | Zabaltzeko potentziala | Alderdi bitxi eta bereizgarriak | Trantsizio digital, sozial eta ekologikoarekin lotua | Puntuazio totala (geh. 18 puntu) |
|                                                       |                    |                                         |                                                                                                                             |                                        |                                               |                                                                                                                     |                  |                                                                                    |                        |                                 |                                                      | 0                                |
|                                                       |                    |                                         |                                                                                                                             |                                        |                                               |                                                                                                                     |                  |                                                                                    |                        |                                 |                                                      | 0                                |
|                                                       |                    |                                         |                                                                                                                             |                                        |                                               |                                                                                                                     |                  |                                                                                    |                        |                                 |                                                      | 0                                |
|                                                       |                    |                                         |                                                                                                                             |                                        |                                               |                                                                                                                     |                  |                                                                                    |                        |                                 |                                                      | 0                                |
|                                                       |                    |                                         |                                                                                                                             |                                        |                                               |                                                                                                                     |                  |                                                                                    |                        |                                 |                                                      | 0                                |

Behin lantalde osoa emaitzetan ados jarri zenean, CWF24 foroan aurkezteko hautatutakoak izan ziren **ongien balioetsitako proiektuak**, eta proiektu horien sortzaileekin jarri ginen harremanetan. **Ordezkoen zerrenda** bat ere aurreikusi zen hasiera batean hautatutako proiektuetako sortzaileak prest ez bazeuden eta parte hartzea onartzen ez bazuten. Zenbait kasutan, proiektu berak detektatu ziren hainbat AT-tan, helburu edo publiko desberdinei erantzun ziezaiaketen ekintzak aurkezten baitzituzten. Kasu horretan, taldeak azkenik aukeratzen bazituen, ATen barruan aztertzen ziren joko gehien ematen zutenak eta ezaugarrienak zirenak aukeratzeko.

Ondorio gisa, **nazioarteko sei proiektu gehi Euskadiko beste bat** –Euskadi eskualde anfitrioiaren zenez– aukeratu ziren AT bakoitzeko. **24 proiektu berritzaile izan ziren** guztira, **gehi lau euskal kasu**. Azkenik, ordezkariak beren proiektuak aurkeztera gonbidatu genituen bilera birtual batean, **ekitaldian aurrez aurre parte hartzeko zuten borondatea** berretsiz eta, horrenbestez, **lankidetzan aritzekoa, haztekoa eta sinergiak sortzekoa**, ondorio horietatik baitira CWF24 foroaren antolakuntzarekin lotu nahi diren foku edo emaitza nagusiak. Erakunde koordinatzailea arduratu zen **gonbidapen formalak** bidaltzeaz eta aldi bereko bilerak antolatzeaz, beharrezkoa izanez gero, proiektuei buruzko xehetasun konkretu batzuk, azkenean parte hartuko dutela eta CWF24 forora martxoan nola bidaiatu daitekeen azaltzeko informazioa berresteko. Plantilla bete zezatela eskatu genien ordezkariari, labur baina zehatz bete zezatela, beren proiektuak txosten honetan deskribatzeko. Horrela, irakurle guztiek eta biltzarrerara bertaratzen diren guztiek aldeztu aurretik jakin ahalko dute zer esperientzia mota aurkituko duten biltzarrean bertan interaktuatzeko. Arlo tematiko bakoitzaren kapituluaren daude proiektuen artxibo horiek, non honako informazio hau biltzen den:

|                                                                                                                |                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                    |                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nola sortu zen proiektua edo ideia eta zergatik, eta zer berrikuntzaren edo balio gehituen ekarpena egin zuen. | Nola garatu zen proiektua edo ideia, zer oztupo aurkitu zituen, aldaketa puntual bat (produktuarena) edo sistematikoa (prozesuarena) ote den, eta zer-nolako laguntza izan duen. | Zer ondorio ari den izaten (bere horretan, ekonomiarekin, gizarte-arloarekin edo ingurumen-arloarekin lotutako ikuspuntu batetik). | Etorkizuneko planak, bereziki lankidetzari lotuta (adibidez, beste sektore, erakunde edo eskualde batzuekin, eta abar). |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Lantaldearen azken fasean berriro bildu ziren parte-hartzaileak beren arlo tematikoaren **azken txostena** aztertzeko eta iradokizunen ekarpena egiteko edukia hobetu eta azken bertsioa ixteko. Kontuan izan behar da txostenaren helburua albait erakargarriena eta ulergarriena izatea dela. Horrela, biltzarrerara bertaratzeko interesa duten pertsonen ideia bat izan dezakete erronkei, haututako proiektuei eta balioei buruz biltzarrean **zer AT hobeto ezaugarritzeko** **gustatuko litzaiekeen hautatzeko** eta dagozkion jardueretara ere bertaratzeko.

## DC LIVING LABS

### 2024ko DC Living Lab programak hitz gutxitan

DC Living Lab programak KSIgunek eta Travelling U/Tazebaez kooperatibak koordinatzen dituzte, hiru funtsezko zutabetan oinarritutako nazioarteko ikaskuntza-esperientziak diseinatzen dituen hezkuntza-kooperatibak, hain zuzen ere, eta lankidetzan oinarritutako ikaskuntza, gizakia ardatz duen lidergoa eta espiritu ekintzailea dira hiru zutabe horiek.

- Foroaren funtsezko gaiekin lotutako lau gako-erronka aztertzen dituzte.
- Sei lagunek taldeetan planteatutako erronketan lan egiten duten nazioarteko 24 ikasle dituzte.
- DC Living Lab programetako barrutien erronkak planteatzearen arduradunek testuingurua eta errealitatea ematen diete erronkei.
- Partekatutako tailerrez, lan-saio birtualez, prestakuntza presentzialez eta foroan izandako aurkezpenez osatutako prozesu hibrido bat da. Lineako plataforma bat eta sorkuntzarako erreminta digitalen laguntza dugu.
- CWF foroarekin lerrokatutako eta foroaren garapenean integratutako prozesu koherente bat da.

### Egutegi akademikora egokitutako denbora-marko desberdin bat

DC Living Lab programek lan-metodologia eta denbora-marko desberdin bat dute, egutegi akademikoaren arabera.

Erronkak planteatzen dituztenak erakartzeko ezagutaratze- eta hautatze-fasea 2024ko urtarrilean egingo da, eta ikasleena, ordea, 2024ko otsaila eta martxoaren erdialdearen artean egingo da. 2024ko martxoaren 18 eta 22 bitartean hasiko dira urrutitik lanean prozesua modu presentzialean burutzeko CWF24 foroan.

### Prozesuaren panorama orokorra

Lan-metodologia hibridoa konbinatzen du prozesuak, ondoren adierazten den bezala:

- Tailer birtualen bost egun.
- Tailer batek ematen dio amaiera tailer presentzial batekin CWF foroaren markoan, baita sektoreko profesionalentzat aurrez aurre egindako aurkezpenekin ere kalitatezko iritziak eta lankidetzarako aukerak jasotzeko.
- Prozesuak beste prozesuetako arduradunen eta TZBZ-Travelling U kooperatibako bideratzaileen laguntza du, haiek gidatzen baitituzte lantalde guztiak metodologia nagusiaren bidez.
- Lantalde txikiak ere sektoreko agenteen laguntza dute, baita erronka planteatzen duten arduradunena ere, diseinatutako eta planifikatutako gutxienez hiru interakzioen bidez.
- Erronkak planteatzeko arduradunek funtsezko rola izango dute sektoreari buruz dituzten ezagutzeekin, eta lantaldeei lagundu egingo diete testuinguru konkretu baten erronka kokatzen.
- Saioetan zein modu asinkronoan kalitatezko lan bat burutzea ahalbidetzen duten erreminta digitalen laguntza du prozesuak.

### Metodologia nagusia

Talde guztiek metodologia nagusi bati jarraituko diote partekatutako saioen bidez. Saio horiek bermatu egiten dute taldeek modu koherentean egingo dutela aurrera eta beharrezkoak dituzten erreminta guztiak izango dituztela aurrera egiten jarraitzeko. Funtsezko hiru fase dituzte saio horiek, hau da:

- Gaia ulertzea eta gaian sakontzea. Jada dagoenaren eta aztertzen ari garen erronkarako esanguratsua izan daitekeenaren testuingurua eta ikerketa. Parte-hartzaileen ezagutzak ikerketaren bidez aurkitutako ezagutza berriei konbinatzea, eta erronkak planteatzearen ardura dutenekin konektatzea ere. Aztertzen ari garen erronkarekin harremana duten egungo erronka globalak ulertzea. Erronketarako soluzioak sortzea pentsamendu-prozesu kreatiboan eta pentsamendu prospektiboko erremintaren bidez.
- Diseinatutako soluzioak sektoreko ordezkariarekin kontrastatzea eta azken entrega prestatzea.
- Azken emaitzak CWF foroan aurkeztea eta zubiak egitea etorkizuneko kolaborazioetarako.



**Erronka abiarazi eta ulertzea**

**Erronkaren testuinguruaren ikerketa zorroztza eta analisi sakona**

**Pentsamendu prospektiboa eta sormenezko metodoak erronka ebazteko**

**Erronkarako proposamenen eta prototipoen sorkuntza**

**Aurkezpena eta kontrastea**

Arlo  
Tematiko

1. A

Gobernantza  
eta KSIak



Creativity  
World Forum  
2024  
Euskadi Basque Country





***Maila anitzeko politika eta gobernantza-eredu eraginkorragoen diseinua, KSIetako ekosistema dinamiko eta elkarlanekoa babesteko eta trantsizio hirukoitzaren (trantsizio sozialaren, ingurumenekoaren eta digitalaren) erronka nagusiei heltzeko lagungarria den sektore arteko berrikuntza sustatzeko***



**Pier Luigi Saccoren  
aurkezpen-  
diskurtsoa**

1. ATak gobernantza eta KSIak ditu hizpide, funtsezko gaia nazioarteko mailako berrikuntza-ereduei eta KSIetako politikak ebaluatzeko sistemei dagokienez.

Sormen-sektoreak berez berritzaileak dira, beste sektore batzuetako berrikuntza teknologikoei ekarpena egiten dietelako, baita «berrikuntza ez-teknologiko» delakoari ere, alegia, ondasunetan eta zerbitzuetan egiten den eta errendimendu funtzionalari baino gehiago zentzumen-pertzepzioari, erakargarritasun estetikoari eta erakargarritasun intelektualari nagusiki eragiten dien berrikuntzari (Stoneman). Fenomenoa homogeneoa ez den arren, sormen-sektoreek ekonomiari egiten dioten ekarpena ulertu eta erakartzeko funtsezko alderdia da gobernantzaren arloan.

Izan ere, KSlek sektore arteko egitura konplexua daukate, zeinak tokiko garapena ekar baitezake ondo diseinatutako politiketan eraldatzen bada.

Erronka zehatzei dagokienez, komenigarria litzateke sektore arteko ikuspegi bat kontuan hartzea plataforma berritzaile batean diharduen eskulana sortzean. ELGAK (2018) jada adierazi zuenez, «azkar eboluzionatzen duen ezagutzan oinarrituta dagoen eta gaitasun ez-kognitiboetan eta gaitasun tekniko eta kognitiboetan berdin ardaztuta dagoen industria ondoko ekonomia baten erronkei eta eskakizunei aurre egiten dien eskulanean inbertitu behar da. Politiken diseinuek argi zehaztu behar dute nola erabil daitezkeen arteak, kultura eta sormena hezkuntzan elkar elikatzen duten sektore konbergenteak dauden tokiko ekonomia batentzako egokia den eskulanaren gaitasunak hobetzeko». Gainera, sormen-ekonomiak ekosistema kultural gisa kudeatzeko, nahitaezkoa da esparru sozioekonomiko eta instituzional zabalago batean daudela aitortzea. Bi erronka horiek argi eta garbi sartzen dira CWF24 topagunean; izan ere, kulturaren eta sormenaren industriek datozen urteetan aurre egingo dioten egitura-eraldaketaren higiarazle garrantzitsuenetako bi jartzen dituzte agerian.

1. ATan aurkeztutako kasuen bidez, gobernantzaren eta KSlen artean egon daitezkeen, hobetu daitezkeen eta gogobetegarriak diren harremanen ikuspegi zehatza eskaini nahi da. Sormena arazoak konpontzeko gaitasuna dela pentsatzen bada, begi-bistakoa da honako hau dela korapilatsuena (sektoreek aurre egin behar dieten erronken artean): ekonomia baten eskaria betetzen duen eskulan berritzailearen sorketa eta ekoizpen-sektore interdependente eta ondo konektatuak bat etortzea. Askotariko eskulan berritzailea eta ondo trebatua egotea lagungarria da ekonomian interkonexioak sortzeko. Sormen-kapital handiagoa dagoenean, berrikuntzaren, goi-teknologiako enpresen eraketaren, enplegu-sorketaren eta hazkunde ekonomikoaren tasak ere handiagoak izaten

*dira (ELGA, 2018). Gainera, toki-garapenari eragiten dioten zeharkako efektuek ere elikadura gurutzatuko eredu bat dakarte. Izan ere, sormen-jarduerak eta lekuko toki-aldagaiek elkarri eragiten diotenean, aglomerazio-efektuak eta taldekatze-efektuak sortzen dira eta, horiei esker, hazkundea eta garapena lortzen dira (Sacco eta Segre, 2009).*

*Erronka horren ondorioz, eremu politikoaren irismena zabaldu behar izan zen, sormen-ekonomiak birplanteatu behar diren eta prozesu politikoetan parte hartzen duten eragilearen aniztasuna handitu behar duten ekosistemak direla kontuan hartuta lan eginez eta sormen-ekonomiako politikak diseinatzeko partaidetza handiagoa ahalbidetzen duen ikuspegi bat erabiliz.*

*Proposaturiko sei kasu edo proiektuetako bakoitzak zenbait eragilek esku hartzen duten gobernantza-ereduei buruzko galdera zehatz bati erantzuten dio eta arazo komunitarako irtenbide posibleak eskaintzen ditu. Adibidez, digitalizazioaren inplikazio sozial eta ekonomikoen ulermen globala ahalbidetzea eta, horrela, kultura-ondasunak erabiltzeko ikuspegi berritzaile bat sustatzea da arduradun politikoak trebatzeko prozesua.*

*inDICEs proiektuaren asmoa zen erabiltzaileek eremu digitalean benetan parte hartzearen ondorioz sortzen diren emaitza onuragarriak eta gizartearentzat baliotsuak direnak ulertzea. Proiektuak abian dauden ingurunearekin lotuta ere ulertu behar da berrikuntza. Horretan dihardu Platform in De Maak proiektuak, zeinak sortzaileei ahalbidetu baitzien elkarrekin edo aurrez aurre lan egitea eta ahotsa izatea artistek kudeatutako antolaketa-modu horizontalei, sektorearen dinamika osoa oraindik ezagutzen ez duten artista gazteei jarraibide erabilgarriak eman diezaieketenei, buruzko elkarriketetan. Beraz, goranzko ikuspegi horrek beste testuinguru batzuetarako aplikazio-sorta zabala eskaintzen du eta, hala, ikusgaitasuna eman eta komunitate profesional bat sortzen laguntzen du. Creative PEC proiektuak bestelako planteamendu bat garatu du, Erresuma Batuko sormen-industriak babesteko politikak sortzeko datu independenteak emanez. Lehenik eta behin, orain eremu geografiko zehatzetako arduradun politikoekin ezagutzak trukatzeko ikuspegi integratu eta bereizgarriak erabiltzen dituzten zentroak sortzen ari diren zenbait unibertsitatetako ikertzaileen partzuergo gisa egituratu zen. Sektore pribatuan, ECCOM erakundearen esperientziak hedatuki ordezkatu ditzake erakunde publikoen babes operatiborik inoiz eduki ez dutenez tokiko, nazioko eta Europako deialdi publikoetako partaidetzan oinarritutako eredu ekonomikoa daukaten elkarte edo agentziak. Hala ere, eragin soziokulturala areagotu egin da kulturako profesionalen, ikasleen edo kulturarako sarbiderik eduki ohi ez duten komunitateen eraldaketari eta aldaketa sakonari dagokienez.*




---

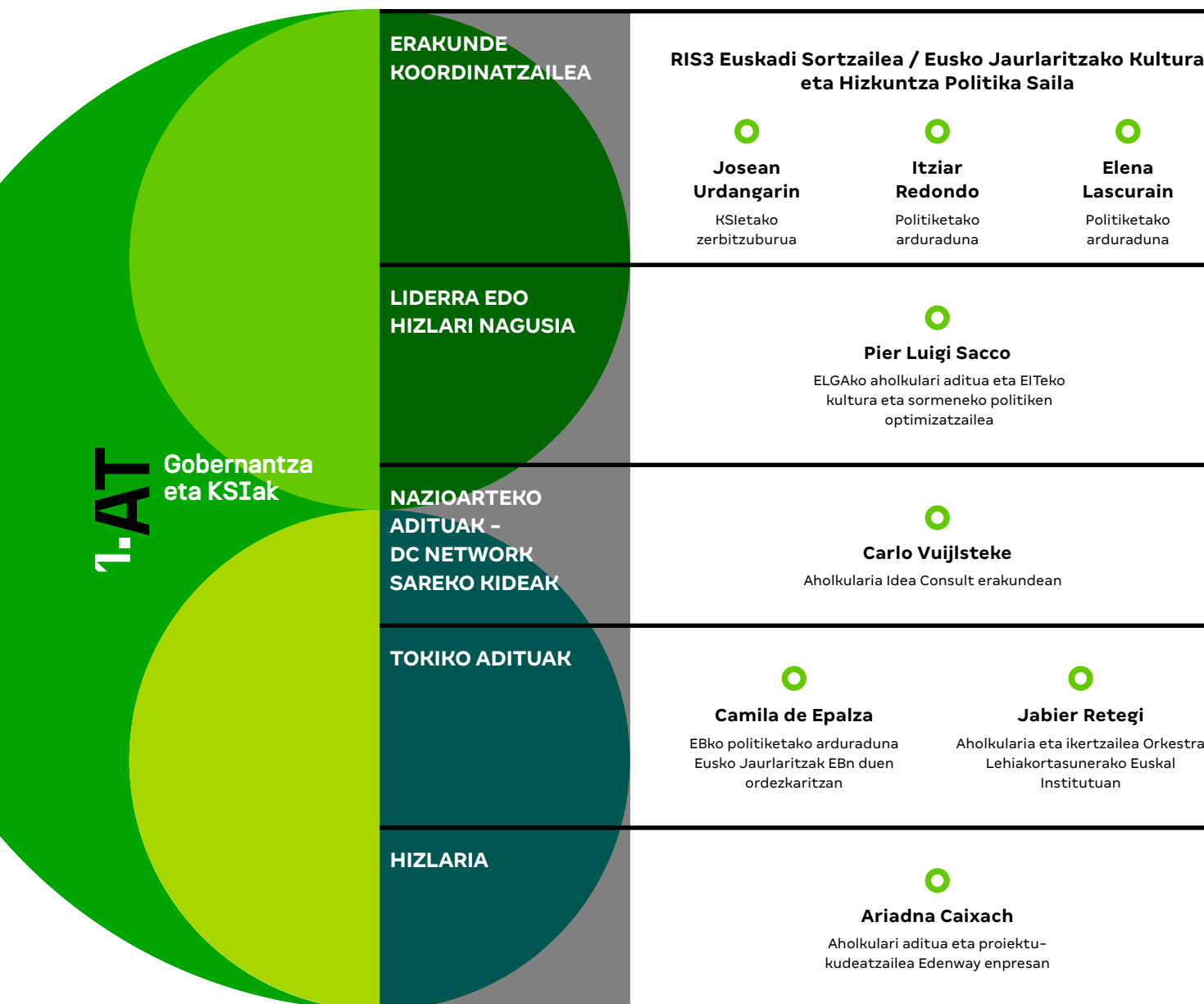
**Pier Luigi Sacco**


---

AP 10 erakundeko jarduneko zuzendaria –  
 EITeko kultura eta sormeneko aholkulari aditua –  
 ELGAko Ekintzailetzaren, ETE-en, Eskualdeen eta  
 Hirien Zentroa.

## PROZESUA ETA METODOLOGIA

2023ko ekainetik azarora bitartean, ATa lantalde zentral baten bidez asmatu eta garatu zen, zeinean parte-hartzaileek lan-ildoak zehaztu eta beren esperientzia partekatu baitzuten, CWF24 topagune berritzaile eta emankorra prestatzeko asmoz. 1. AT honetan, lantalde zentrala honako hauek osatu zuten:



Taldeak aurreko atalean azaldutako metodologia edo prozesu komunaren arabeko urrats-segida bati jarraitu zion.

Lehenik eta behin, erakunde koordinatzaileak eztabaida abiarazi zuen, erronka hauek proposatuz:

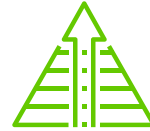
1. KSletako nazioarteko politiken ebaluazio konparatiboa, goraka ari diren ereduetatik eredu finkatuetara.
2. Berrikuntza KSletako politiketan.
3. KSletako politikak ebaluatzeko sistemak.

Analisi eta eztabaidarako prozesu baten ondoren, taldeak erronkak batzea erabaki zuen; izan ere, lehena bazegoen arlo tematiko honetako zeharkako elementu gisa txertatuta. Beraz, **erronkak** honela **birdefinitu zituzten**:



### 1. erronka

Berrikuntza-ereduak KSletako gobernanzarako nazioarteko politiketan



### 2. erronka

KSletako politikak ebaluatzeko sistemak

Eztabaidan zehar, teknologiaren eta adimen artifizialaren erabilera zenbait arlo tematikotan aipatu ziren, gaur egun aurre egin behar diegun erronka globalak direlakoan. Gai horiek batez ere 2. ATan (berrikuntza KSlekin eta KSlen barruan) bereziki eztabaidatu diren arren, lantalde guztiak **etengabe konektatuta** egon ziren gai horiek modu koherentean nola eboluzionatzen ziren ikusteko eta bikoiztasunak saihesteko.

Behin erronkak zehaztuta, azkenean aukeratutako esperientziek bete behar zituzten **irizpideak** ere zehaztu ziren. Jarraian, taldeko kideek ikerketa-lan bat egin zuten erronkei erantzuten zieten eta adostutako irizpideak betetzen zituzten **nazioarteko esperientziak** aurkitzeko.

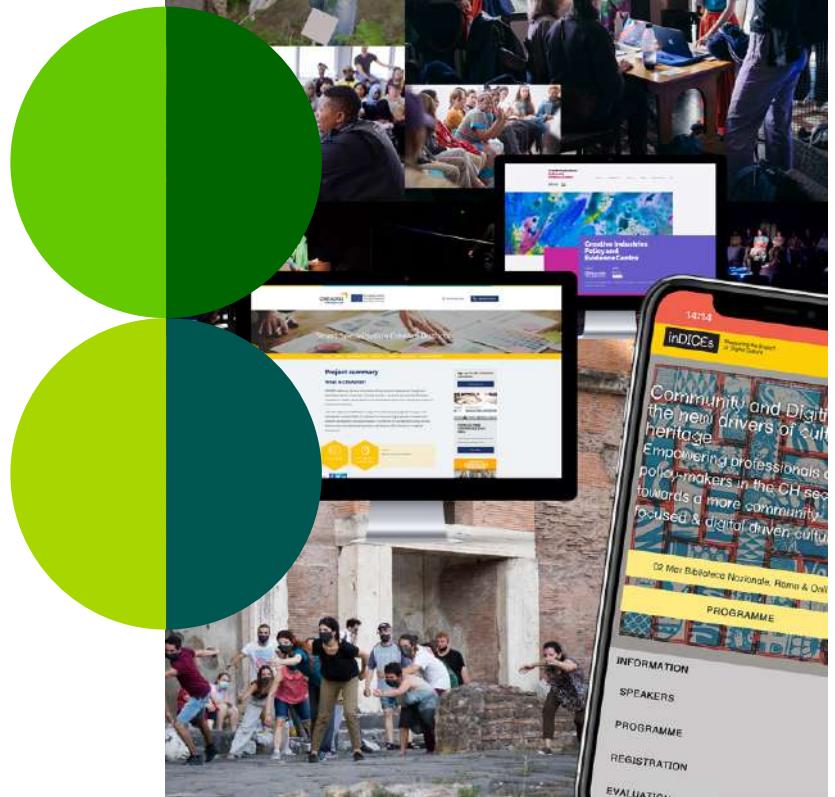
Guztira, 1. ATrako **32 proiektu-proposamen** jaso ziren. Gero, kideek **proiektuak ebaluatu zituzten** (kideek zuzenean parte hartu ez zuten proiektuak, objektibotasun handiagoa lortzeko), **ebaluazio-matrizearen tresna** erabiliz. Baloraziorik onena zuten proiektuak eta ordeztuen zerrenda partekatu zituzten eta lantalde osoak emaitzak adostu zituen.

Ondorioz, **nazioarteko sei proiektu hautatu zituzten, baita Euskadiko bat ere**, eskualde anfitrioiak baitzen. Hala, **lau proiektuk lehen erronkari erantzuten diote** eta **hiruk, berriz, bigarrenari**. Azkenik, ordezkariak beren proiektuak lantaldeari bilera birtual batean aurkezteko gonbidapena jaso zuten eta baieztatu zen **ekitaldian aurrez aurre parte hartu nahi zutela eta elkarlanean aritzeko, hazteko eta sinergiak sortzeko** prest zeudela. Horiek dira, hain zuzen ere, CWF24 topagunea antolatuz lortu nahi diren emaitza edo foku nagusiak.

1. ATaren sektoreen  
barruan CWF24 fororako  
hautatutako azken

# kasuak>

## Gobernantza eta KSIak



### KSIETAKO POLITIKAK EBALUATZEKO SISTEMAK (Erresuma Batua)

### PLATFORM IN DE MAAK (Belgika)

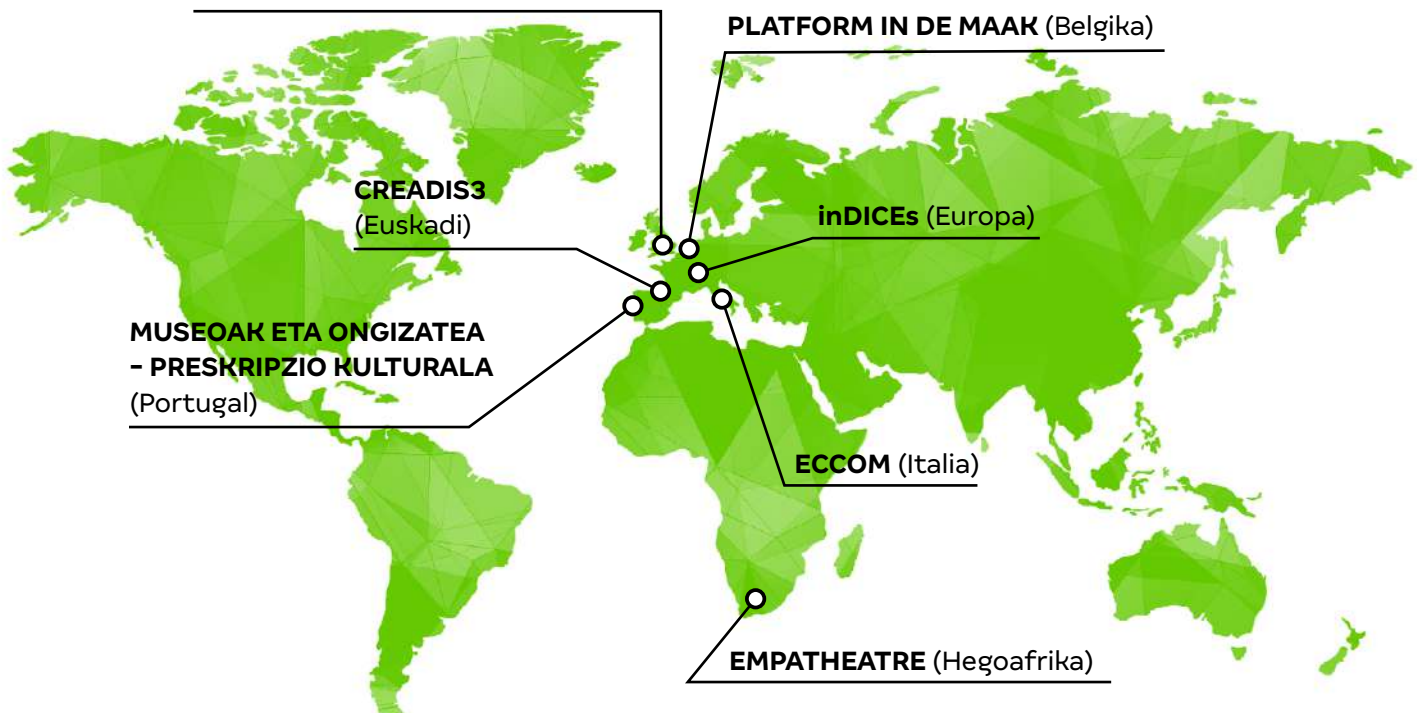
CREADIS3  
(Euskadi)

inDICES (Europa)

MUSEOAK ETA ONGIZATEA  
- PRESKRIPZIO KULTURALA  
(Portugal)

ECCOM (Italia)

EMPATHEATRE (Hegoafrika)



## MUSEOAK ETA ONGIZATEA - PRESKRIPZIO KULTURALA


UNIVERSIDADE  
DE LISBOAMUSEU NACIONAL DE HISTÓRIA  
NATURAL E DA CIÊNCIA

### 1. erronka:

### Berrikuntza-ereduak KSietako gobernantzarako nazioarteko politiketan

#### Jatorria

Museoek gizartearen egungo erronkak gorabehera ondarearen eta ongizatearen arteko lotura bat sortzeko boterea daukate. Azken hamarkadan, museoek xede terapeutikoekin duten eginkizun soziala azpimarratu da, alegia, medikuak aginduta erabiltzaileei museoetan zeregin okupazionalak eskaintzeko aukera. Beraz, museoek eta lorategi botanikoek gizarte-elkarrekintza erraztu dezakete eta autoestimua eta nortasuna sustatzeko eta bakartze-maila eta antsietatea murrizteko esperientzia lasaigarriak eskain ditzakete. Ikuspegi berri horri preskripzio kultural deitu zaio: Historia Naturalaren eta Zientziaren Museo Nazionalak (Portugal) Lisboan preskripzio-ekimenak aplikatzeko sare bat jarri zuen abian, museoko eta lorategi botanikoko bildumak erabiliz.

#### Ibilbidea

Lisboako Unibertsitateko Historia Naturalaren eta Zientziaren Museo Nazionala «Museoak eta ongizatea - Preskripzio kulturala» proiektua garatzen ari da, entitate nazionalekin elkarlanean, Portugalgo museoak eta lorategi botanikoak preskripzio kulturalerako prestatzeko asmoz. Proiektua gazteen inklusioa eta erakarpena sustatzen dituzten unibertsitate-ikasleei zuzenduta dago, baina tokiko osasun-zentroen erabiltzaileentzako eta hurbileko erkidegoetako eguneko zentroetako adineko pertsonen taldeentzako preskripzio kulturalako esku-hartzeak ere hartzen ditu barne.

Museoentzat, preskripzio kulturala abian jartzeak dakarren erronka da esku-hartzeak terapia gisa agintzen dituzten mediku eta psikologoekin batera gauzatu ditzaketen pertsonak sartu behar dituztela plantillan. Zeregin hori museoetako hezkuntza-zerbitzuei esleitu zaie, askotariko jendearekin lan egiteko esperientzia eta gaitasunak dauzkaten profesionalak dituztelako. Hala ere, prestakuntza eta espezializazioa beharrezko eta premiazko alderdiak dira.

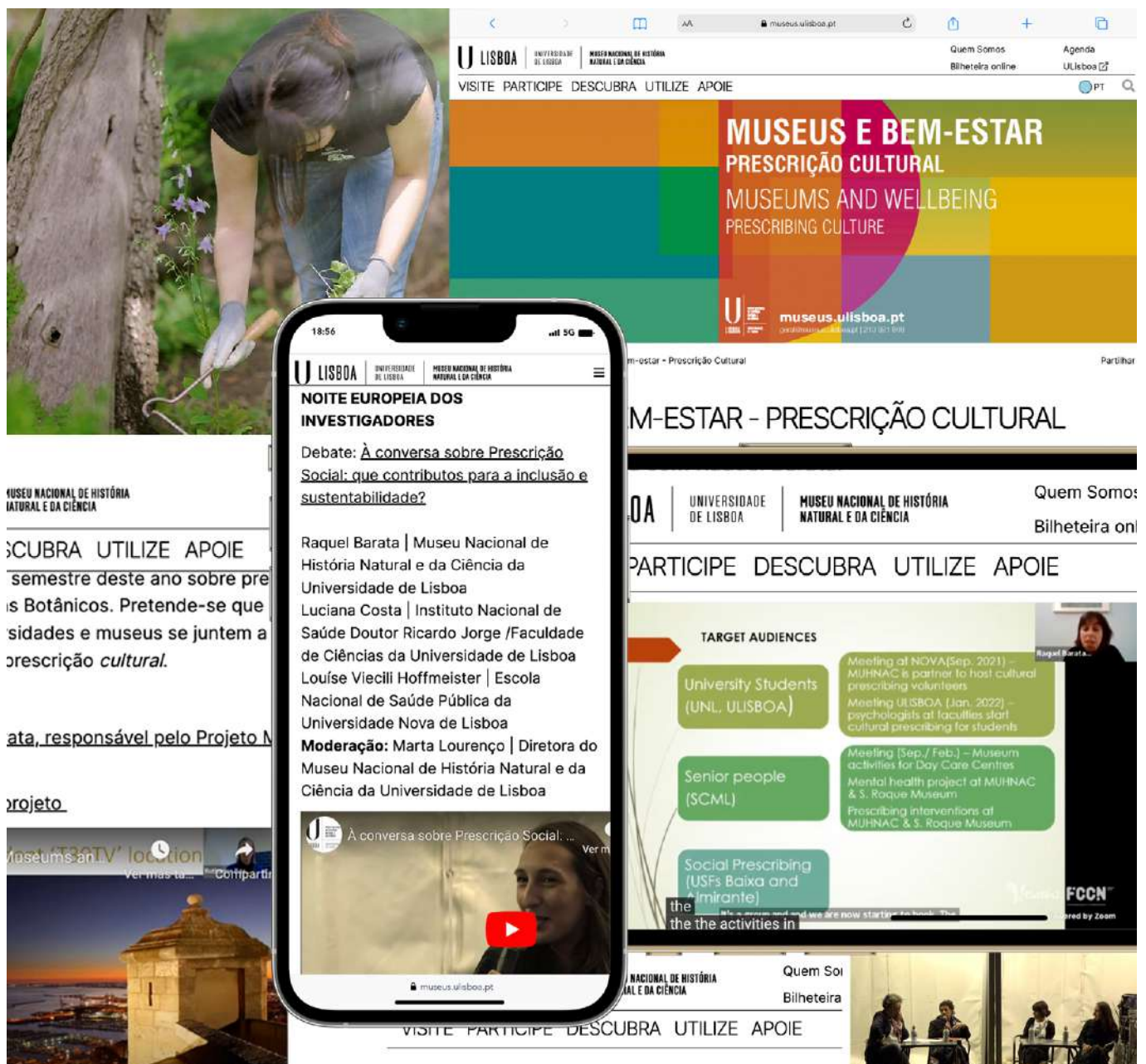
#### Inpaktu positibo

Proiektuaren inpaktua parte-hartzaileen arteko ikuspegi kualitatibo baten bidez adierazten da. 2022ko martxotik 2023ko maiatzera arte, higadurako eta antsietateko koadroa zuten bost unibertsitate-ikaslek, depresioko eta antsietateko diagnostikoa zuten osasun-zentroetako lau pazientek eta bakartze sozialeko eta depresioko profila zuten eguneko zentroetako adineko 22 pertsonak hartu zuten parte proiektuan.

Parte-hartzaileei egindako elkarrizketen emaitzek erakusten dute preskripzio kulturalako ekimenei esker ongizate handiagoa lortu zutela. Unibertsitate-ikaskideen artean estresa murriztu eta lehia eta gozamena sustatu zituzten, osasun-zentroetako pazienteen artean autokonfiantza, lehia eta gizarte-inplikazioa areagotu zituzten eta adineko pertsonen artean gizarte-inplikazioa, gozamena eta lekuarekiko atxikimendua bultzatu zituzten.

## Hazkuntza eta lankidetzaz

Aurreikusten da gai honi buruzko ikerketan diharduen nazioko eta nazioarteko komunitate akademikoak nabarmen hartuko duela parte «Museoak eta ongizatea» proiektuan, inpaktu-ebaluazioen garapena barne. 2024an, Lisboako Historia Naturalaren eta Zientziaren Museo Nazionalak eta Edinburgoko Unibertsitateko museoek museoetan eta lorategi botanikoetan preskripzio kulturala abian jartzeko prestakuntza-ikastaro bat eskainiko dute. Asmoa da beste osasun-zentro, unibertsitate eta museo batzuek sarearekin bat egitea, preskripzio kulturala nazio-mailan sustatzeko eta nazioarteko mailan antzeko proiektuekin elkarlanean aritzeko.



**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 Viegas 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

**TARGET AUDIENCES**

- University Students (UNL, ULISBOA)
- Senior people (SCML)
- Social Prescribing (USFs, Baixa and Mirante)

Meeting of NOVA (Sep. 2021) – MUHNAC is partner to host cultural prescribing volunteers  
 Meeting ULISBOA (Jan. 2022) – psychologists at faculties start cultural prescribing for students  
 Meeting (Sep./ Feb.) – Museum activities for Day Care Centres  
 Mental health project at MUHNAC & S. Roque Museum  
 Prescribing interventions at MUHNAC & S. Roque Museum

**Quem Somos**  
**Bilheteira online**

**Participe Descubra Utilize Apoie**

Webgunea

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

 Harremanetarako  
 pertsona

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

## PLATFORM IN DE MAAK



### 1. erronka:

### Berrikuntza-ereduak KSietako gobernantzarako nazioarteko politiketan

#### Jatorria

Platform In De Maak plataforma Barbara T'Jonck-ek, Eline Dewaele-k, Oihana Azpillagak eta Zoë Demoustier-ek sortu zuten, 2019an, arte eszenikoetako sortzaile hasiberriak aurkezteko plataforma gisa. Goi-mailak bihozgabetuta eta beren belaunalditik deskonektatuta sentitzen zirenez, testuinguru propio bat sortzea erabaki zuten, hautaketa artistikorik gabeko obrak antzezteko.

#### Ibilbidea

2019an lehen jaialdia egin ondoren, Platform In De Maak erakundeko talde zentralak elkarrekin lan egiten jarraitu eta sortzaile hasiberrientzako aukerak garatu nahi izan zituen. Beren esperientzietatik eta gogoetetatik abiatuta, «antolatzen duena da programatzen duena» printzipioan oinarritutako antolaketa-egitura bat (bir)sortu zuten. 2019az geroztik, beste lau jaialdi antolatu dituzte eta bakoitzak aurrekoak baino irismen handiagoa eta jende gehiago lortu ditu.

#### Inpaktu positibo

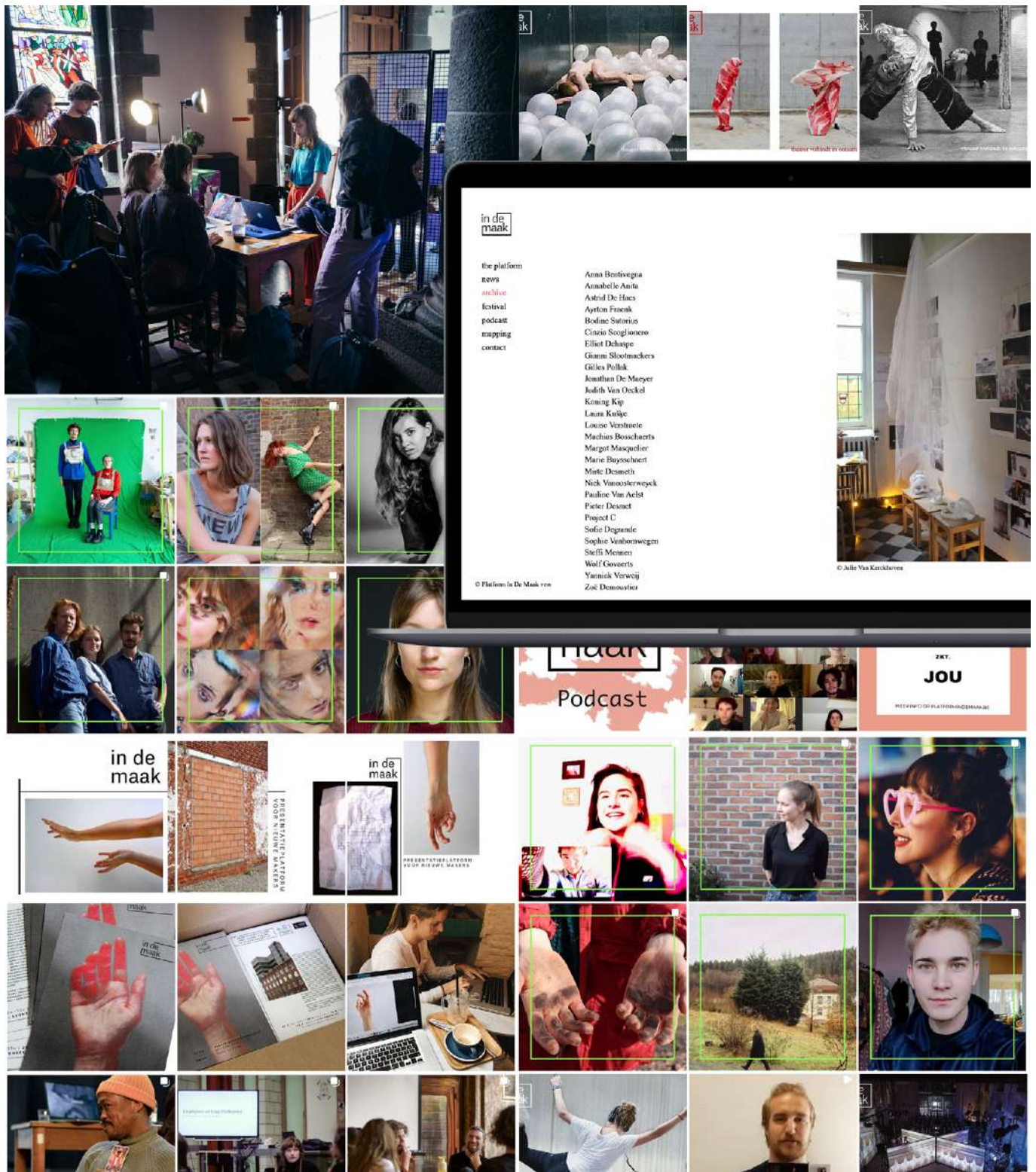
Plataforma 2019an sortu zuten, zenbait misio gogoan zituztela. Azken lau urteetan, misio guztiei eragitea lortu dute. Alderdi azpimarragarriak:

- Jaialdiaren lau edizio egin dira, 2019an, 2021ean eta 2022an, eta gero eta jende gehiago bertaratu da.
- 76 sortzaile aritu dira elkarlanean edo aurkeztu dituzte beren lanak.
- Aurkezteko plataforma izatetik garatzeko eta aurkezteko plataforma izatera pasatu da.
- Artistek kudeatutako antolaketa-modu horizontalei buruzko elkarriketetan presente dago: adibidez, Kunstenpunt, STUK eta Habitat Festival.

#### Hazkuntza eta lankidetzak

Platform In De Maak-ek udal-finantzaketa gairiditu du eta 2023ko irailean Flandriako Gobernuari eskatu zion proiekturako dirulaguntza bat. Dirulaguntza hori ezinbestekoa da misioan lan egiten jarraitzeko. Platform In De Maak-ek 18 hilabeteko garapen-ibilbidea sortu du (2023ko irailetik 2025eko martxora arte) 20 sortzaile hasiberrirentzat\*. Bertan, sortzaileek beren alderdi artistikoa garatzeko eta beste antolaketa-gaitasun batzuk ikasteko aukera daukate. Ibilbidea arte eszenikoen jaialdi batekin amaitzen da, Lovainan. Ibilbide berrirako, Platform In De Maak-ek bere bazkideak eta irismena Flandria osoan eta Bruselan hedatu ditu.

*\*Sortzaile hasiberriak artistak edo argiztapen-teknikariak, koreografoak edo kulturako langileak, dramagileak edo eszenografoak, arte eszenikoekiko lotura duten diseinatzaile grafikoak, enpresa-zuzendarigaiak edo jantzi-diseinatzaileak eta abar dira.*



**Webgunea**

[www.platformmindemaak.be](http://www.platformmindemaak.be)

Webgunea aspalditik eguneratu behar da.

Gizarte-sareak eguneratuagoak daude:

<https://www.instagram.com/platformindemaak/>

<https://www.facebook.com/platformindemaak>

## Harremanetarako pertsona

**Eline Dewaele**

dewaele.eline@gmail.com | info@platformindemaak.be

## EMPATHEATRE



### 1. erronka:

### Berrikuntza-ereduak KSletako gobernantzarako nazioarteko politiketan

#### Jatorria

Gizarte-desparekotasunez josita dagoen mundu batean, Empatheatre garai konplexu eta aldakorretarako babeslekua eta aterpea da, premiazko arazoei heltzeko ikuspegi berritzaileak eta sortzaileak eskaintzen baititu. 2014an sortu zen eta, haren ustez, desparekotasunak dituzten gizarteetan, herri-eztabaidak eta eztabaida politikoak polarizatuta egon ohi direnez eta ahots marjinaetuei ez zaienez jaramonik egiten, funtsezkoa da ezagutzeko, izateko eta egiteko modu berriak arakatzea. Erakundeak entzute-modu desberdinak errazteko metodo sortzaile eta enpatikoak, askotariko jendearen arteko ezagutza-trukea sustatzen dutenak, defendatu ditu.

#### Ibilbidea

Erakundeak, bere ibilbidean, zenbait arazori egin die aurre, hala nola meatzaritzari eta biztanleriaren nahitaezko desplazamenduei, kaleko droga-mendekotasunari, emakume immigranteen kalteberatasunari, xenofobiari, gentrifikazioari eta etxebizitza publikoaren aldeko gatazkei, baita ondareari eta ozeanoen gobernatzari ere. Empatheatre-ren ikuspegia ekintzan oinarritutako ikerketa zabal batean funtsatuta dago. Talde sortzaileak funtsezko partaidekide eta bazkideekin elkarlanean dihardu justizia sozialerako interes kritikoko gaiak identifikatzeko, premiazko kontu nagusi batean ardaztuta. Prozesu horretan, ezinbestekoa da kontakizun anitz entzutea, irismen eta iritzi desberdinak arakatzea eta irismen zabaleko artxiboetan eta irakurketetan sakontzea. Erakundeak erakargarria, egokia eta errealitatearekiko fidela den antzerki-gidoi batean islatzen ditu ikerketaren emaitzak eta parte-hartzaileekin eta bazkideekin partekatzen du gidoia, haien iritziak biltzeko. Prozesu iteratibo horrek bermatzen du gidoiak sinesgarria izaten jarraitzen duela eta ordezkatzeko dituen komunitateei eragiten diela. Orduan, Empatheatre-ko taldeak antzerki-produkzioa asmatzeko eta saioak egiteari ekiten dio. Produkzioa, berriro ere, zenbait eremutako ezagutza egokiak dauzkatenean partekatzen da, eta horrek ikerketa aberasteko eta egiaztatzeko balio du. Proiektuko kolaboratzaileen onespina jaso ondoren, antzezpenak xede-talde estrategikoei aurkezten dizkiete, adibidez, arduradun politikoei, parte-hartzaileei eta ikusle interesatuei. Empatheatre-ren ikuspegiaren mamia antzezpenaren ondorengo elkarriketetan datza, ikusleen, aktoreen eta dramagileen arteko solasaldi gisa antolatzen baitira zorrozki. Elkarriketa horien bidez, beste ikerketa-geruza bat sortzen da, askotariko ikuspegiak eta iritziak partekatzen direlako.

Berez, inpaktua aldaketa sistematikora orientatuagoa dago, prozesuak, politikak, praktikak eta are legeria aldatuz. Gainera, antzerki-produkzioak, pelikulak eta beste komunikabide batzuetarako edukiak sortzen dira, zeinak produktutzat jo daitezkeen eta gizartean banakako inpaktu hezigarria eduki dezaketen.

#### Inpaktu positibo

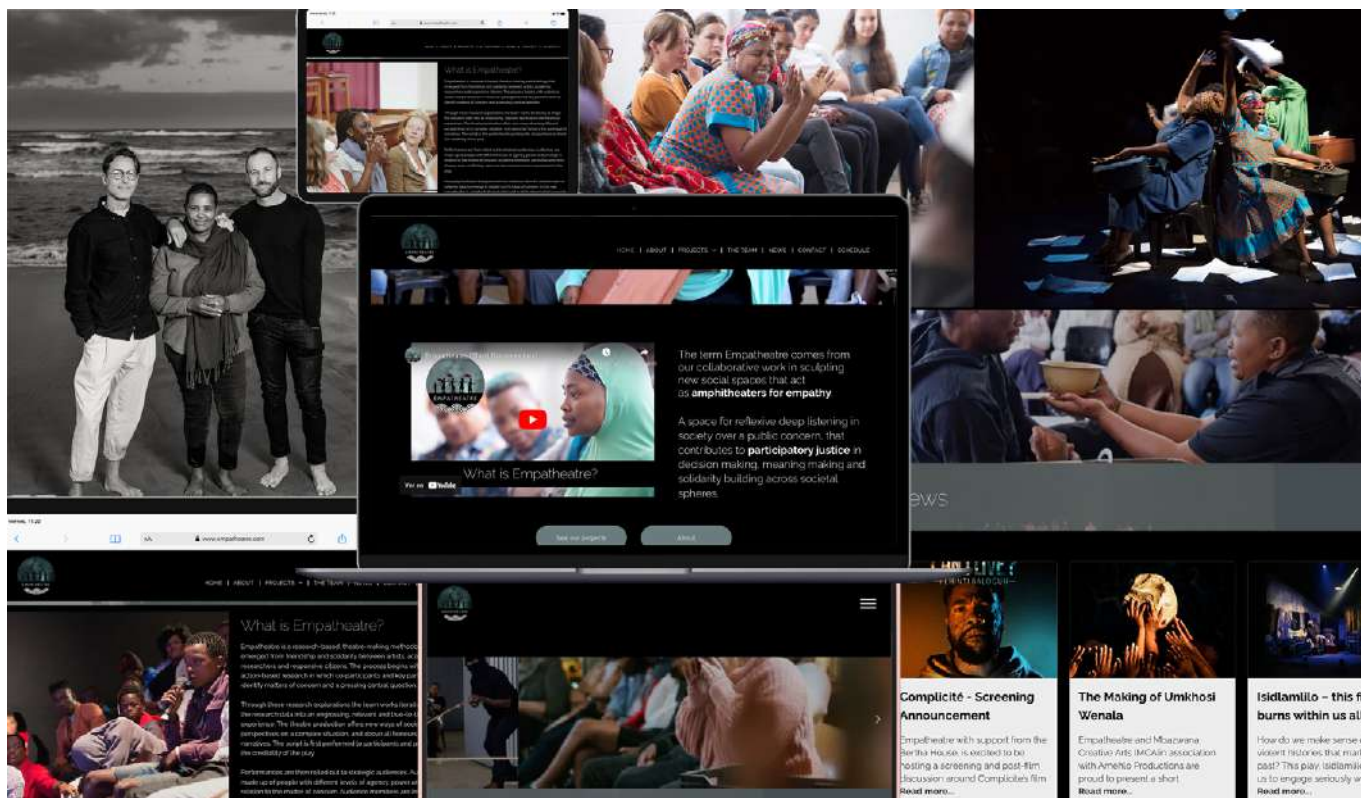
Empatheatre-ren irismena zabala izan da, egin dituen antzezlanak milaka afrikarregana eta atzerriko beste ikusle batzuegana heldu dira eta. Produkzio horiek askotariko lekuetan antzeztu dira: antzerkietan eta arte-galerietan, baina baita eskoletan, elizetan, polizia-etxeetan, futbol-zelaietan, akuarioetan eta errehabilitazio-zentroetan ere. Egiptoko COP27 konferentzian, IPCCk klimari buruz antolatutako eta 2022ko azaroan egindako konferentzian, antzeztu dugu, FAOk Erroman duen egoitzarentzat antzeztu dugu eta prozesuak (eta lantegiak) zuzendu

ditugu, 2023ko martxoan, eta Nazio Batuetako Batzar Nagusiarentzako lantegiak antolatu eta zuzendu ditugu, New Yorken, 2023ko ekainean. Gure antzezlanak eta pelikulak froga gisa erabili dituzte Hegoafrikako auzitegiak. Halaber, judizioz kanpoko ondorea eduki dugu, polizia-praktiken aldaketa bultzatu eta Durbanen toxikomanoentzako kalteak murrizteko lehen programaren sorketa sustatu baitugu, eta gatazkak eraldatu dituzten beste efektu asko lortu ditugu gure proiektuekin, sozietate zibileko zenbait erakunderekin eta abarrekin. Norbaitek gure ahaleginekin bat egin, parte hartu, dohaintzak egin edo informazio gehiago eskuratu nahi badu, [www.empatheatre.com](http://www.empatheatre.com) webgunea bisitatu dezake. Empatheatre-ren ibilbide apartak argi eta garbi erakusten du enpatiak, sormenak eta partaidetzazko justiziak gizarte-desparekotasunekin lotutako gizarte-erronkei aurre egiteko boterea dutela.

## Hazkuntza eta lankidetzaz

Empatheatre nazioartean txalotu dute eta zenbait sari irabazi ditu, bai bere antzezlanengatik bai bere gizarte-inpaktuagatik. Nazioarteko birak egin ditugu, politikak aldatu ditugu, auzitegiatarako frogak sortu ditugu eta oso gizarte-ingurune desberdin askotan gatazkak eraldatzeko babeslekuak eratu ditugu, baina gure erakundearen gastu orokorretarako eta funtzionamendurako baliabideak eta kapitala lortzeko borrokan dihardugu oraindik ere.

Horregatik, etorkizunerako gure helburua da gure funtzionamendu-gastuak estaltzen dituen eta talde iraunkor bat eratzea ahalbidetzen digun inbertsio sozial korporatibo bat lortzea, «proiektuz proiektu» jasotako finantzaketa atzean uzteko, erakundeekiko, udalerriekiko, gobernuekiko eta beste bazkide batzuekiko elkarte jarraitua bihurtzeko eta haiekin epe luzeko harremanak sortu ahal izateko, hain zuzen ere, ikerketak egiteko, auzitegiak sortzeko, hezkuntza-prozesu harberak garatzeko, narrazio publikorako eta erabakietarako babeslekuak eraikitzeke eta gure ikerketa garatzen eta zabaltzen jarraitzeko asmoz.



Webgunea

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

Harremanetarako pertsona

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

## ECCOM



### 2. erronka:

### KSletako politikak ebaluatzeako sistemak

#### Jatorria

Kultura-sektoreari diziplina anitzeko ikuspegi berritzailea eman nahi zioten kulturako profesionalen talde batek sortu zuen ECCOM, 1995ean. Une hartako testuinguruan ia guztiz erakunde publikoen esku zegoen erakunde pribatua izanik, ikuspegi, ideia eta ezagutza berriak ekarri zituen balio gehigarri gisa. Proiektuan oinarritutako erakundea denez, kultura kudeatzeko ikuspegi bat sustatu zuen eta, aldi berean, inklusio sozial eta kulturala landu zituen, kultura-sistemaren balioa eta potentziala indartzeko asmoz.

#### Ibilbidea

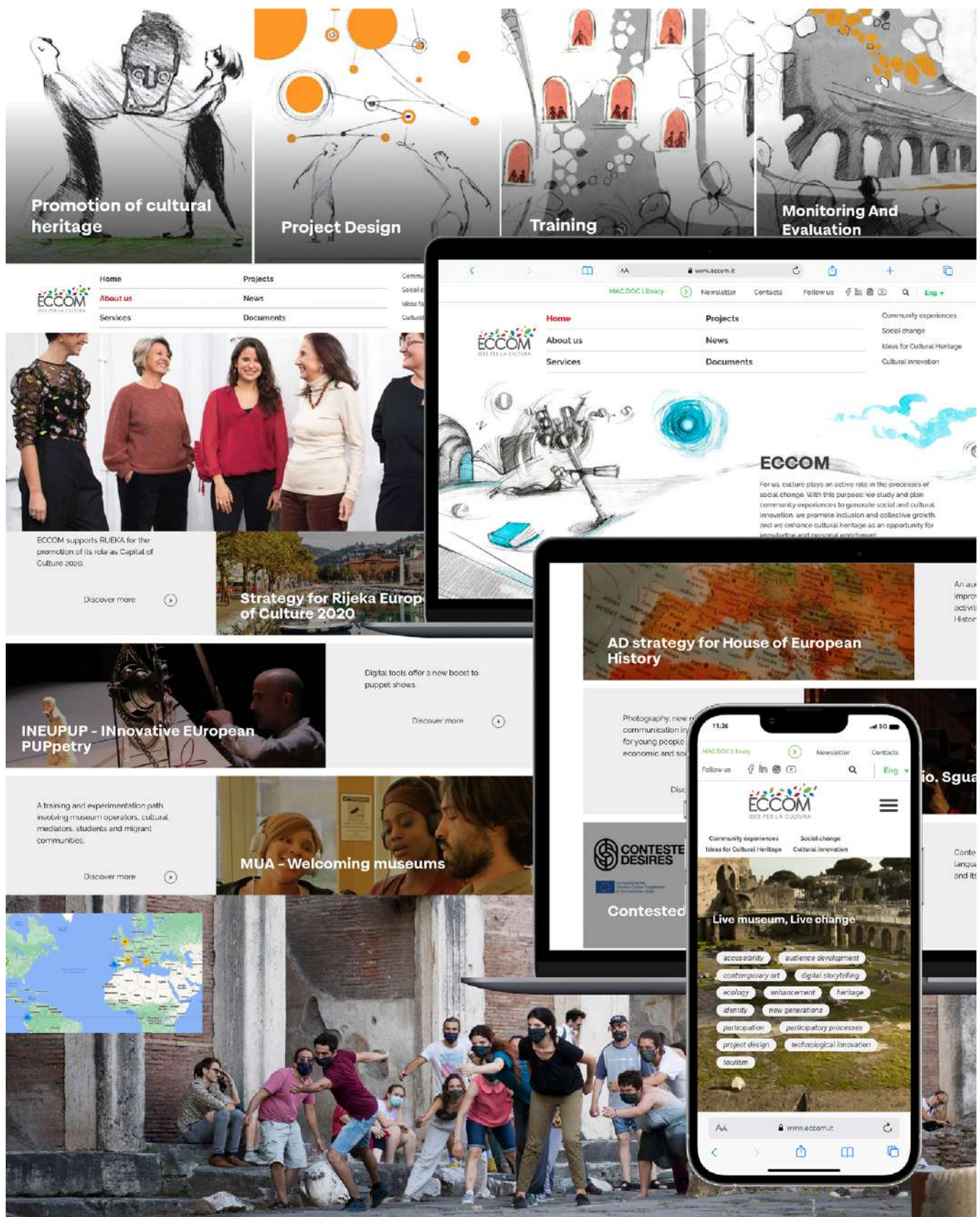
ECCOM irabazi-asmorik gabeko elkarte gisa jaio zen. 2007an, sozietate mugatu bat sortu zen, ECCOM Progetti s.r.l. izenekoa, zerbitzuak garatzeko eta aholkularitza eskaintzeko. Haren eredu ekonomikoa tokiko, nazioko eta Europako deialdi publikoetako partaidetzan oinarrituta egon da, inoiz ez duelako eduki erakunde publikoen babes operatiborik. Curriculum bat sortzea eta proiektuak planifikatzeko eta kudeatzeko gaitasunak garatzea izan da zailena; bi alderdiok ezinbestekoak dira deialdien bitartez finantzaketa lortzeko. Pixkanaka, ECCOM ospe sendoa lortzen hasi zen, hasieran bere kide indibidualengan oinarrituta nagusiki.

#### Inpaktu positibo

Urteetan zehar, erakundea ekonomikoki hazi da, zehazki eta etengabe, urteko fakturazioari, plantillako kideen kopuruari, kanpoko kolaboratzaileen kopuruari eta kudeatutako proiektuen kopuruari dagokienez. ECCOM erakundearen inpaktu sozial eta kulturala, adibidez, gure programa edo jardueretan parte hartu duten kulturako profesional askoren, gurekin lan egin duten ikasleen eta kulturarako sarbiderik eduki ohi ez duten komunitateen eraldaketari eta aldaketa handiari dagokienez areagotu da. Hori guztia, narratiba berrien bidez, ikuspuntu-aniztasunaren bidez eta kultura arteko ikuspen, esanahi eta ikuspegi berriak sortzeko xedea duten narrazio partekatuen bidez. Gainera, ECCOM sektorearen ikuspegi integratu bat sustatzen ari da, non ingurumen-kontuak funtsezko lekua betetzen duten: natura-ondarea eta kultura-ondarea harreman-sistema bakar eta integratutzat jo behar da.

#### Hazkuntza eta lankidetzak

ECCOMek tokiko, nazioko eta nazioarteko harremanen sare bat garatu du zenbait motatako erakunde eta instituzioekin eta, horrela, elkarketa egonkor eta iraunkorrak sortu ditu zenbait sektoretan (ondare material eta immaterialaren sektoretik kultura-politiketaraino, hezkuntza eta gizarte-eragileak barne hartuta). ECCOMeko kideek hiri-berroneratzea, gizarte-berroneratzea eta kultura-berroneratzea xede dituzten zenbait jarduera eta esku-hartzetan aktiboki parte hartu dute, toki-komunitateekin batera sortzeko plangintzaren bidez, belaunaldi eta artista berriengan arreta berezia jarritz, iraganaren, orainaren eta etorkizunaren arteko zubi bat sortzeko gai diren prozesu berrien eta sorkuntza garaikide berrien abiarazleak direlako.



Webgunea

<https://www.eccom.it/en/>Harremanetarako  
pertsonaCristina Da Milano  
[damilano@eccom.it](mailto:damilano@eccom.it)

## SORMEN INDUSTRIEN EBIDENTZIA ETA POLITIKA ZENTROA (Creative PEC)

**Creative Industries**  
**Policy and**  
**Evidence Centre**

Led by  Newcastle University with  RSA



### 2. erronka:

### KSletako politikak ebaluatzeko sistemak

#### Jatorria

2018an sortu zen Creative PEC zentroa eta AHRC Humanitateen Ikerketa Kontseiluak finantzatu zuen Erresuma Batuko Gobernuak [2017ko bere industria-estrategian](#) sormen-industriekin hartutako konpromisoaren barruan. Datu independenteen kantitatean eta kalitatean erabateko eraldaketa egin zezala agindu zitzaion, datu horiek Erresuma Batuko sormen-industriari laguntzeko politiken oinarri izan zitezten. Industriarekin zituen lotura estuen bidez, hala nola [industriaren defendatzaileen sarea](#) eta zentroko ikertzaileek arduradun politikoei erakutsitako inplikazioa, Creative PEC ikerketa-programa industriaren premia politikoei eta arduradun politikoei oso programa harkortzat jo izan da. Erantzuteko gaitasun horri esker, AHRC kontseiluaren beste bost urteko finantzaketa lortu zuen Creative PEC zentroak 2023ko ekainean.

#### Ibilbidea

Gauzatu zen lehenengo aldian, hamar unibertsitate eta berrikuntzarako Nesta fundaziotik zetozen ikertzaileen partzuergo handi bat bezala egituratu zen Creative PEC zentroa, haietako bakoitza zatikatutako izendapenekin, bakoitzak bere denboraren, esaterako, hamarren bat edo bosten bat Creative PEC programaren jarduerara eskainita. Zentroaren ezagutzen zabaltasuna izan zen akordio horren indarra. Haatik, partzuergoaren izaera zertxobait zatikatu zen proiektuaren ahulezia, eta Creative PEC zentroaren ikerketaren kudeaketa beharrezkoa zena baino zailagoa izatea eragiten zuen horrek. Ahulezia estruktural horri aurre egiteko, Creative PEC zentroaren zereginaren hurrengo fasean partzuergoko bazkideen kopuru askoz ere txikiagoarekin lan egin genuen (lau), baina gure helburuak betiere gure esperientziaren zabaltasuna atxikitzea –baita handitzea ere– izaten jarraitzen zuen, ikerketa-bekadunen mundu osoko sare berri baten bidez. Hasiera batean 2017ko Erresuma Batuko industria-estrategiaren bidez finantzatu bazen ere (ordezkaturia izan da jada), AHRC kontseiluaren erreferentziazko aurrekontuaren bidez finantzatzen da orain Creative PEC zentroaren lehenengo arrakasten ondorioz: Erresuma Batuko sormen-industrien ikerketa-azpiegituraren funtsezko zatitzat jotzen da.

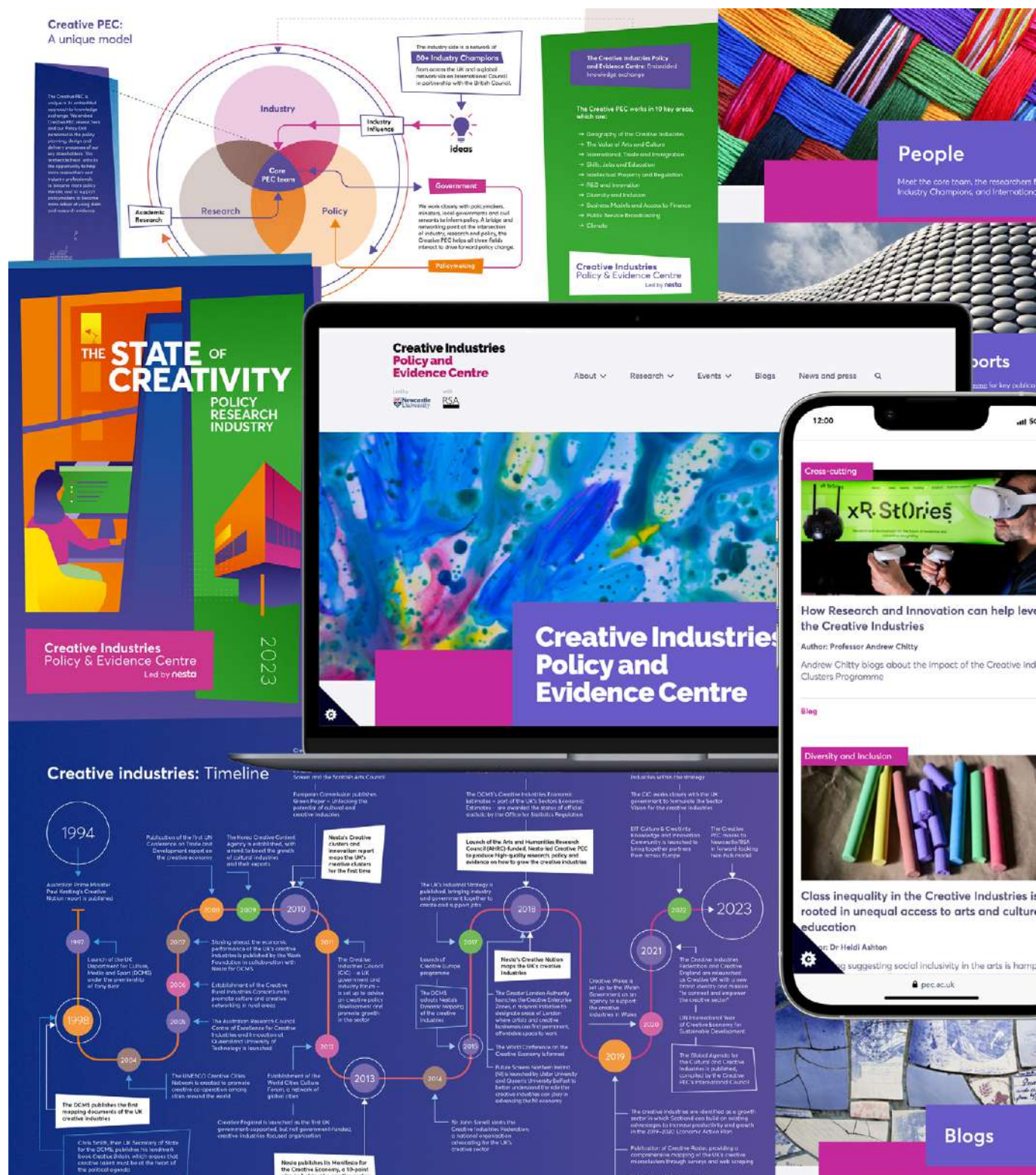
#### Inpaktu positibo

Creative PEC zentroak hainbat esparru politikotan izandako ikerketak sarritan aipatzen dira Erresuma Batuko dokumentu estrategikoetan eta eztabaida parlamentarioetan. Adibidez, 2023ko ekainean argitaratutako gobernuaren [«Sormen-industrien sektorearen bisioa»](#) txostenak Creative PEC zentroaren 12 txosten aipatzen ditu 37 lekutan.

#### Hazkuntza eta lankidetzak

Creative PEC zentroaren lanaren hurrengo fasean zentro bikoitzeko egitura bat sartu dugu, eta horren bidez, Ingalaterrako hegoaldean ezarritako gure baseaz gain (gaur egun Londresko RSA Royal Society of Arts elkartearekin), iparraldean ere ari gara zentro bat garatzen, Newcastleko Unibertsitatean. Lehen aldiz, ezagutzak trukatzeko gure ikuspegi «integratu» ezaugarria Ingalaterrako iparraldeko arduradun politikoei aplikatzea ahalbidetuko digu horrek. Esperimentu bat bezala ikusten dugu. Iparraldeko gure zentroan arrakasta badugu, zentro hirukoitz edo lauukoitzeko egitura bat garatu ahalko dugu hurrengo urteetan. RSA elkartearekin duen elkarte estrategikoa da Creative

PEC 2.0 zentroaren beste ezaugarrietako bat. RSA elkarteak programa praktikoetan dituen indarrak Creative PEC zentroaren ikerketarako bikaintasunarekin konbinatzea espero dugu sormen-industrien garapenari begira planteamendu teoriko-praktiko bat aztertzeko, Nesta fundazioak esparru horretan izan dituen aurreko esperientzietan oinarrituta.



**Webgunea**

<https://pec.ac.uk>

## Harremanetarako pertsona

**Professor Hasan Bakhshi MBE** | Zuzendaria, Creative PEC.

hasan.bakhshi@pec.ac.uk

## inDICES

inDICES

Measuring the Impact  
of Digital Culture

## 1. erronka:

**Berrikuntza-ereduak KSletako gobernantzarako nazioarteko politiketan****Jatorria**

inDICES 2020 Horizontea Europako programak eragina eman nahi die KSlei, institutuei eta arduradun politikoei digitalizazioaren inplikazio sozialak bete-betean ulertzeari esker jardun daitezzen, kultura-ondasunak erabiltzeko ikuspegi berritzaileak sustatuz. Arreta irizpide berritzaileetara birbideratzea da funtsezko helburuetako bat, betiere plan estrategikoak diseinatzeko eta parte-hartzea neurtzeko, gizarteak aurre egin beharreko erronketan parte-hartze aktiboak duen inpaktuan oinarrituta. «Kultura 3.0» marko teoriko bati jarraikiz, matrize teoriko bat landu dugu, «Aldaketaren inpaktuaren ebaluazio-markoa», non nabarmendu egiten den lankidetzarako produkzioko, baterako egiletzako eta baterako transmisioko eredu berriak esparru digitaleko kultura-jardueren balioa sortzeko prozesuetan sartzearen garrantzia, eta horrek zer eragin izan dezakeen hainbat sektore eta estratutan.

**Ibilbidea**

Humanitateen, gizarte-zientzien, zuzenbidearen, JIIEn eta informatikaren alorretako sektore arteko 14 erakunderen partzuergo batek eta Europako alderdi interesdunen –hala nola kultura-ondarearen erakunde arduradunak, arduradun politikoak eta ikertzaileak– sare batek osatzen zuten inDICES proiektua.

Parte-hartzaile guztiek lagundu zuten modu horizontalean, baterako gobernantza arin baten eta baterako sorkuntza digitaleko erreminten bidez, beren esperientziaren ekarpena egiteko eta proiektuaren helburuak baterako transmisioaren bidez lortzeko. Hain sektore desberdinetako eta itxuraz inkomunikatutako alorretako profesionalen arteko baterako prozesuak erronka izan dira eta, aldi berean, oso aberasgarriak.

**Inpaktu positibo**

«Aldaketaren kudeaketa eta gomendio politikoak», proiektuaren emaitza nagusietako bat, kultura-balioko eta kultura-ondarearen inpaktua ulertzeko garatutako marko politiko bat da, kultura-digitalen baliabideak berrerabiltzeko kasu konkretuen bisioarekin batera: 452 erabiltzailek ikasi dute erreminta hori, arduradun politikoen, kulturaren profesionalen eta ikasleen artean guztira hartuta. «Aldaketaren inpaktuaren ebaluazio-markoa» erreminta kultura-ondarearen erakunde arduradunetako 163 erabiltzailek irakurri eta partekatu dute.

**Hazkuntza eta lankidetzak**

Gaur egun, elkartutako erakundearen sare bat eraikitzen ari gara (esaterako, Boloniako museo zibikoaren sarea eta berresteke dauden beste batzuk) proiektu pilotu espezifikoekin neurketa aplikatzeko eta inplementatzeko «Aldaketaren inpaktuaren ebaluazio-markoan» iradokitako estrategiaren arabera. Markoa probatuko da, adierazle espezifikoak garatuko dira eta emaitzak inDICES komunitatearekin partekatuko dira. Gainera, parte-hartze kulturalari aplikatutako makrodatuen azterketaren emaitzen dibulgazio zientifikoa egiten ari gara.

**inDICES**

Measuring the impact of digital culture

**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

**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**

**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 created on the basis of the digital cultural heritage. We consulted experts, 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 online 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

**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
- Well-being and well-being
- Sustainability and environment
- Social cohesion
- Self-power

**inDICES**



EUSKADIREN KASUA

EUSKADI

**CREADIS3****2. erronka:****KSletako politikak ebaluatzeako sistemak****Jatorria**

[CREADIS3 espezializazio inteligenteko sormen-barrutiak](#) proiektua lurraldeko politika publikoen agendak lerrokatze helburuarekin sortu zen KSI Kultura eta Sormen Industrien esparruan politika eraginkorrak garatzeko, Europako sei lurraldetan berrikuntza eta garapen ekonomikoa sortzeko helburuarekin (2017-2021). Euskadiren kasuan, garapen ekonomikoko eskualde- eta lurralde-arloko estrategia bat, eta ikerketa eta berrikuntzako (I+B) ekimenak martxan jartzea izan zen hiru maila instituzionalen arteko lankidetzaren eta gobernantza modu «inteligenteagoan» (RIS3ren balioaren arabera) eta efizienteagoan indartzeko.

**Ibilbidea**

2017. urtea urte estrategikoa izan zen RIS3 Euskadi Sortzailea estrategiaren garapenean, lehen aldiz estrategia integral eta adostu bat planteatu baitzen KSletarako, eta CREADIS3 Europako proiektuarekin batera gertatu zen denboran. Proiektuaren lehenengo fasearen ondoren (2017-2019), 2020-2021 aldia kritikoa izan zen, ezen prozesuak ez zuen orduan zertan hainbeste pentsatu tresna linealetan eta dimentsio anitzeko ereduaren pentsatzen hasi zen KSlen estrategiak garatzeko. Gure testuinguruan, 2020-2021 aldi horretan, hiru dimentsio lehenesten ditugu dagozkien ekintzekin:

- Berrikuntzaren bidezko KSlen kohesioari eta agerikotasunari buruzko 1. dimentsioa: BDCC Basque District of Culture and Creativity, 2020-2021 aldiko ezarpen pilotuarekin.
- Maila anitzeko gobernantzari eta elkar aberasteari buruzko 2. dimentsioa: KSI RIS3 talde pilotu estrategikoaren garapena helburuak eta proiektu espezifikoak dituzten lantaldeen bidez.
- Kulturaren eta sormenaren alorreko ezagutzaren eta kontzeptuzko garapenaren 3. dimentsioa: Euskadiko kulturako eta sormeneko finantzaketako eta gastu publikoko eragiketa estatistikoa.

**Inpaktu positibo**

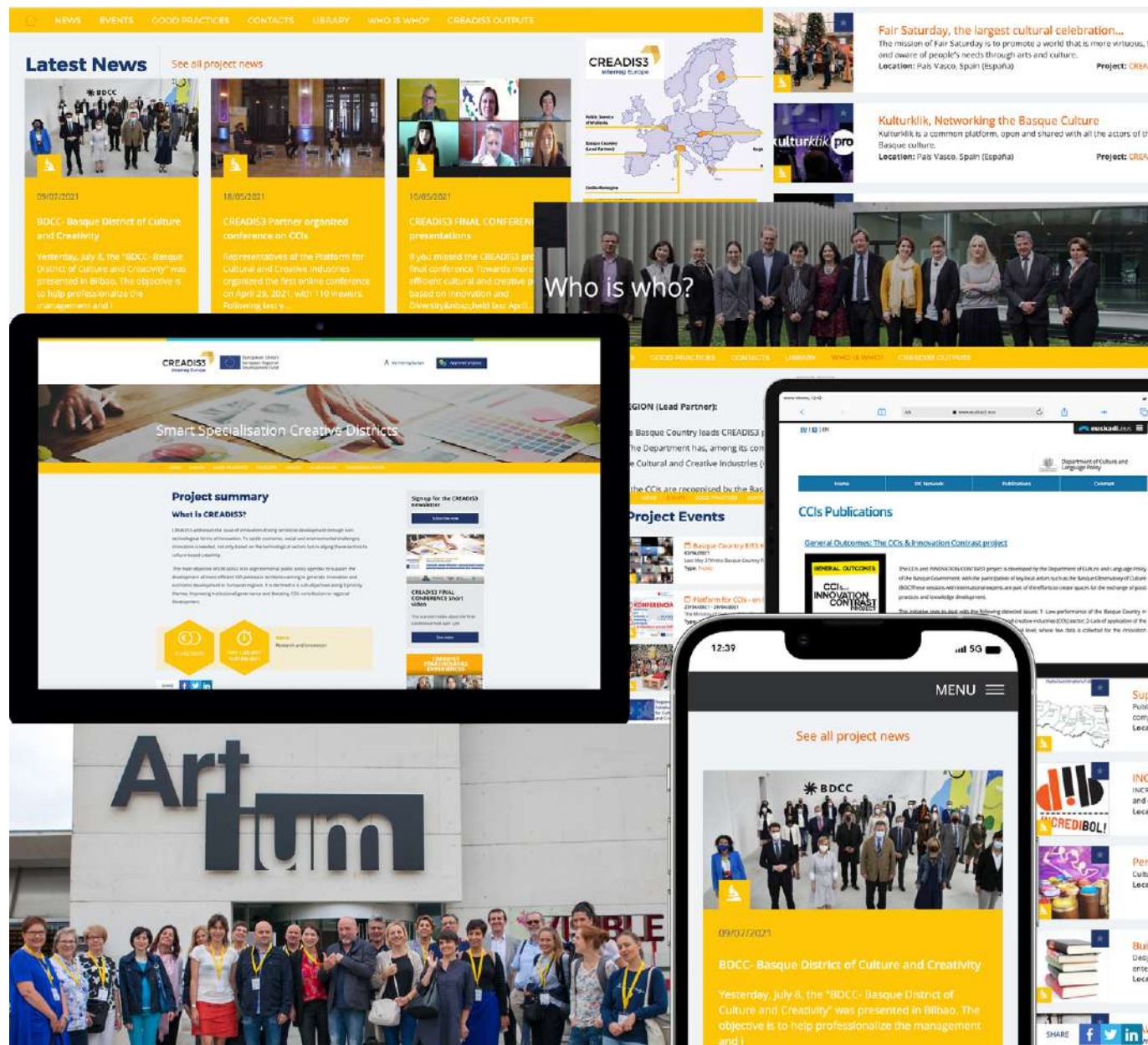
CREADIS3 proiektuak euskal KSletan berrikuntza-politika bat garatzeko eta politika hori Europako beste bost esperientziarekin kontrastatzeko posibilitatea eman zigun. Dualtasun hori oso eraginkorra izan da eta proiektuaren hasierako espero ez ziren estrategia berrien garapena ahalbidetu du. Honako emaitza hauek eta inpaktu hau nabarmendu ditzakegu:

1. CREADIS3 proiektuaren hiru helburuak lortu dira Euskadin: [BDCC](#) 2021eko uztailaz geroztik dago martxan, [KSlen estatistika berriak](#) daude sormen-industrietan eta Euskadi Sortzailea strategiako gidaritza-taldearen eredu operatibo berriak (eta eraginkorrak) ditugu.
2. Proiektuaren espero ez ziren emaitzak: a) [KSIgune](#) (KSlen gunea) abiaraztea, euskal KSlen unibertsitate arteko klusterra; b) I+G+Bari

buruzko garapen-lerro berri bat irekitzea (Contrast: KSI eta Berrikuntza 2021-2023); c) KSIak nazioartekotzeko lerroa birbideratzea eta indartzea.

## Hazkuntza eta lankidetzak

Ondo lotutako KSIen ekosistema bat sortu dugu Euskadin: 2021az geroztik gara DC Network sareko kide, berrikuntza-gaiak aztertzen dituzten 21 eskualde globalen nazioarteko sare batekin lan egiten dugu, EITren Kultura eta Sormen Partzuergoko kide gara, Interreg Europe programaren politika ikasteko plataformarekin aktiboki kolaboratzen dugu, eta pareen arteko berrikuntzak bultzatutako politikak garatzen dituzten eskualdeekin ere kolaboratzen dugu.



The collage features several elements related to the CREADIS3 project:

- Website Screenshots:**
  - A laptop screen displays the 'Smart Specialisation Creative Districts' project summary, including a 'What is CREADIS3?' section and a 'Sign up for the CREADIS3 newsletter' button.
  - A smartphone screen shows the 'See all project news' section, featuring a video thumbnail for 'BDCC - Basque District of Culture and Creativity' dated 09/07/2021.
  - Another smartphone screen shows the 'CCIs Publications' section, listing 'General Outcomes: The CCIs & Innovation Contrast project'.
- Group Photos:**
  - A group of project members standing in front of a building.
  - A group of people standing in front of the 'Artium' logo.
- Project News Snippets:**
  - 'BDCC - Basque District of Culture and Creativity' (09/07/2021): 'Yesterday, July 8, the "BDCC - Basque District of Culture and Creativity" was presented in Bilbao. The objective is to help professionalize the management and...'.
  - 'CREADIS3 Partner organized conference on CCIs' (18/05/2021): 'Representatives at the platform for cultural and creative industries organized the first online conference on April 28, 2021, with 110 viewers. Following tests...'.
  - 'CREADIS3 FINAL CONFERENCE presentations' (10/05/2021): 'If you missed the CREADIS3 first conference, towards more efficient cultural and creative, based on innovation and diversity, held last April...'.

Webgunea

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

Harremanetarako pertsona

**Josean Urdangarin**

KSIen Zerbitzu burua, Kultura eta Hizkuntza Politika Saila, Eusko Jaurlaritza.

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

**Arlo  
Tematiko**

**ATA  
21**

**Berrikuntza  
KSIekin eta  
haien barruan**



**Creativity  
World Forum  
2024**  
Euskadi Basque Country

**XXIV  
FILM & TV  
FESTIVAL  
K**

**XR  
EXPERIE  
OFFICIAL  
WORLD**





**Berrikuntza gurutzatua eta teknologiaz hornitzeko posibilitatea sustatzea disrupzioa sortu dadin eta KSIak soluzioen katalizatzaile bihurtu daitezen, inpaktu soziala izango duen etorkizun ekologikoago eta jasangarriago baterako trantsizioa erraztu dezaten**



**Jenny Kornmacher-en aurkezpen-hitzaldia**

*KSI Kultura eta Sormen Industriak funtsezkoak dira gure oparotasunerako, ongizaterako eta erresilientziarako. Kalitate handiko enplegua ematen dute, berrikuntza bultzatzen dute eta gizartearen erronka premiazkoenetako batzuei aurre egiten laguntzen dute.*

*Sektorerako berrikuntzari laguntzeko egiturak, horrenbestez, garrantzi handikoak dira, eta azken hamarkadan garatu egin dira eta inoiz baino neurrirago eta eraginkorrago egin dira. Ikerketaren eta garapenaren finantzaketa-planak, enpresa eta ekintzaile berrientzako inkubazio- eta azelerazio-programak edo KSletarako eskumen berrien prestakuntza-programak oraindik ez daude oso zabalduta, baina adibide on asko garatu eta aplikatu dira arrakastaz. Kultura-berrikuntzak berekin dakarren egitura ezaugarriak ezinbesteko egiten du berrikuntzari laguntzeko sistema horiek kultura- edo sormen-industria espezifikoarenean neurria eginak egotea eta, sarritan, eskualdeko edo herriko testuingurura egokituak ere bai.*

*Haatik, kultura- eta sormen-industrietarako eta lotutako sektoreetarako neurrirako berrikuntza-egitura gehiago funtsezkoak badira ere, gero eta garrantzitsuagoa da KSlekin elkar aberastea, batez ere gaur egun aurre egin beharko diegun premiazko erronka globalen argitan.*

*Produktu edo zerbitzu indibidual berrien orde, eskala askoz ere handiagoko soluzioak ere behar ditugu. Pandemiak, adibidez, agerian utzi du zein malguak eta bizkorak izan behar dugun hainbat maila sozialetan aldi berean erreakzionatzeko. Era berean, klima-aldaketak edo energia-krisiak erakusten digute gure gizarte-egitura konplexuek nahitaez ikusarazten digutela gure erronkak ezin dituela erakunde bakar batek edo sektore bakar batek soilik bideratu. Premia urgente horiek hainbat alorretako adituek elkarrekin esku hartu dezatela eskatzen du aldaketak lortzeko eta soluzioak aurkitzeko. Lankidetzak eta baterako hezkuntza bi funtsezko elementu dira egoera horretan.*

*Eta hutsune ekosistemiko bat dago oraindik ere berrikuntza gurutzatuko prozesu horiek kudeatzeko eta finantzatzeko moduan. Alderdi interesdun guztien artean zubi-lanak egingo dituzten eta hainbat enpresaren, hainbat sektorearen eta gizartearen hainbat zatiren ezaugarriak zati neutral gisa konbinatzen dituzten erakunde berriak behar dira. Garrantzitsua da zubiak egiten dituzten erakunde horiek prozesuan interes propiorik ez izatea, baina aldi berean aditu guztien eta prozesuaren beraren ezaugarria eta ulerkuntza handia izatea. Gainera, funtsezkoak dira berrikuntzarako gune seguruak*

*konfiguratzeko dituzten marko juridiko berriak, non alderdi interesdun guztiek produktu, zerbitzu, prozesu eta negozio-eredu berriak batera sortu ahalko dituzten. Marko hori gabe, ez da ezer konkreturik garatuko.*

*Sormen-sektorearen metodoak eta ikuspegiak, hala nola diseinu-prozesuak, bereziki egokiak dira erronka sozial konkretu baina konplexuak aztertzeko. Diseinuko metodo profesionalak sarritan dira bezerorako orientazioaren, sormenaren, eraginkortasunaren eta lehiarako abantailaren gakoa. KSI guztiek dute berria dena eta, sarritan, espero ez dena sortzeko gaitasuna (pentsamendu berritzailea). Gainera, artistek esperientzia luze eta ezagutza handiak dituzte hainbat alderdi interesdunekin parte-hartzean oinarritutako prozesuei buruz; sormen-industrien beste zati batzuk (adibidez, bideojokoen sektorea) adituak dira erreminta digitalak aplikatzen edo zirkunstantzia berrietara egokitzen, eta diseinatzaile eta arkitektoek ezagutza handia izan ohi dute materialei, prozesu zirkularrei eta jasangarritasunari buruz. Ezaugarri berezi hauek berrikuntza gurutzatu eta irekiko prozesuetako bultzatzaile perfektu bihurtzen dituzte KSIak, bereziki trantsizio ekologiko, sozial eta digitalerako. Haatik, potentzial hori ustiatu gabe dago oraindik.*

*EBri gagozkiola, kultura- eta sormen-industriak eta lotutako sektoreak azkenaldian berrikuntzaren eta gizartearen eraldaketaren eragile gisa aitortuak izan dira. Europako Batzordeko presidente Ursula von der Leyen-ek, «Europako Bauhaus Berri» baten bere kontzeptuarekin, argi ikusten ditu diseinua, arkitektura eta sormen-sektore guztiak etorkizuneko gizarte jasangarri, eder eta guztion artean eraikitako baten erdian. Era berean, EIT Europako Berrikuntzako eta Teknologiako Institutuak kultura- eta sormen-sektorea berrikuntzaren eragile gisa aitortu du sektore horretarako EBK Ezagutzako eta Berrikuntzako Komunitate bat sortzean eta babestean. Eskala handiko bi proiektu horiek gai horretan barruagotik lankidetzan aritzeko aukera ere eskaintzen dute.*

*Orain estatuko, eskualdeko eta herriko berrikuntza-egiturek Europar Batasunaren adibidea jarraitu behar dute, eta kultura- eta sormen-industrien eta lotutako sektoreen potentziala aitortu. Alde batetik, horrek esan nahi du neurrira eginda dauden berrikuntzari laguntzeko egitura gehiago eskaini behar ditugula. Baina esan nahi du, halaber, berrikuntzaren gure ikuspegi handitu eta zabaldu egin behar dela kultura- eta sormen-industrien berrikuntza-potentziala nola askatu behar den eta sektore arteko lankidetzaren bidez berrikuntza nola sustatu behar den ezartzeko laguntza-egiturekin.*

*Aprobetxatu dezagun aukera hori.*




---

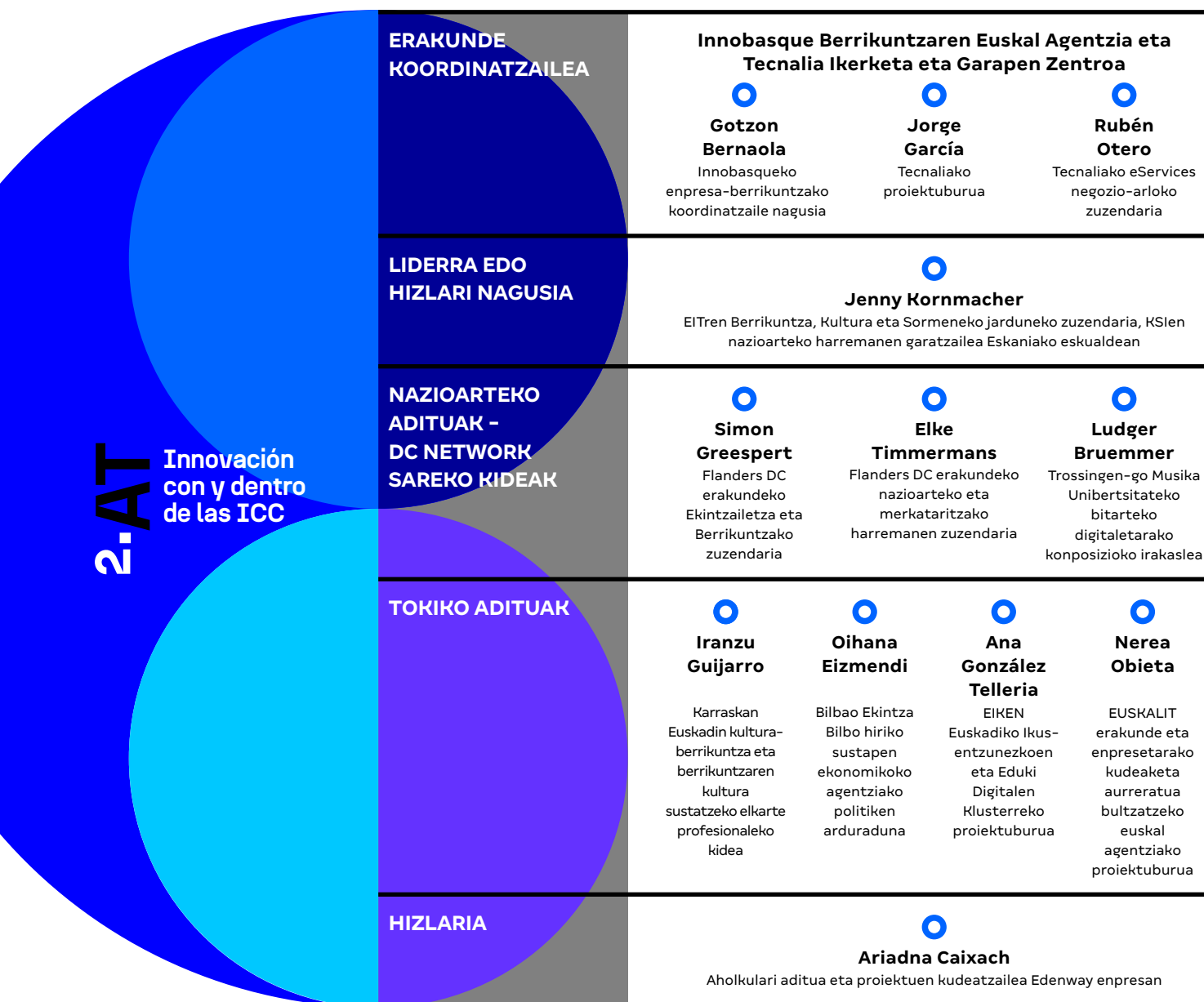
**Jenny Kornmacher**

---

EITren Berrikuntza, Kultura eta Sormeneko jarduneko zuzendaria.

## PROZESUA ETA METODOLOGIA

2023ko ekainetik azarora, lantalde nagusi baten bidez pentsatu eta garatu zen arlo tematikoa, non parte-hartzaileek lan-ildoak definitu eta beren esperientzia partekatu zuten CWF24 foro berritzaile eta emankor bat prestatzeko. 2.AT honetan, honako hauek osatu zuten lantalde nagusia:



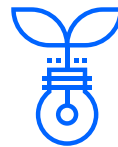
Aurreko atalean azaldutako metodologia edo prozesu erkidearekin lerrokatutako urratsen progresio bat jarraitu zuen taldeak.

Lehenik, taldeak taxuzko eztabaida bat izan zuen 2.AT honen azken erronkak kontrastatzeko eta hautatzeko. Aipatzekoa da, 2. erronkan azken izenburua zabaltzeko zela gogoia zabaltzeko eta beste gai batzuk barnean hartzeko **inpaktu soziala** ere kontuan hartzeko, eta ez soilik ingurumen-arlokoa. Hasiera batean, naturan, biodiseinuan eta biomaterialetan oinarritutako soluzioen inguruan ardaztu zen, baina pentsatu zen garrantzitsua zela **portaera-aldaketei** buruz gogoeta egitea KSlek eragin dezaketen inpaktu soziala ere ikusteko.



### 1. ERRONKA

Teknologia disruptiboak, eta haien eragina kulturen eta sormenean



### 2. ERRONKA

KSIak etorkizun ekologiko eta jasangarriaren, eta inpaktu sozialaren katalizatzaile gisa

1. erronkari dagokionez, **baterako sorkuntza ahalbidetzen duten erabiltzaile anitzeko murgiltze-esperientzien** aitortza nabarmendu zen, baita **erregulazioa eta egile-mikroeskubideak** ere, etorkizuneko esperientziak edo aurkeztu beharreko erabilera-kasuak bilatzeko garaian.

Erronkak definitu ondoren, azkenean aukeratutako esperientziek aztertu behar zituzten **irizpideak** ere definitu ziren. Ondoren, taldeko kideek ikerketan bat burutu zuten **nazioarteko esperientziak** aurkitzeko, **geografia al bait zabalena** hartzea azpimarratuta, betiere erronkei erantzuten bazieten eta adostutako irizpideak betetzen bazituzten. AT horretan, **trantsizio digital jasangarriko irizpideen sustapena** detektatu zen, eta gainerako talde guztiak ere sartu ziren arloan.

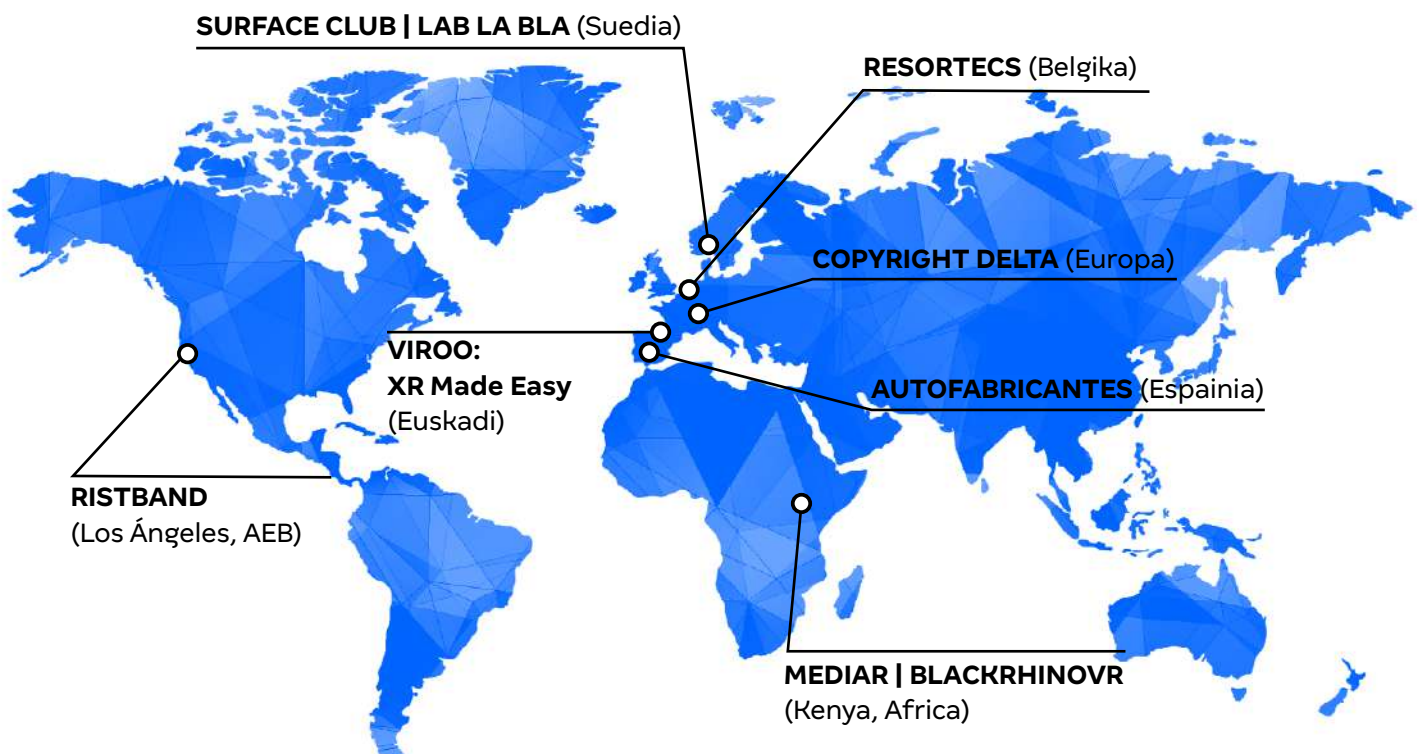
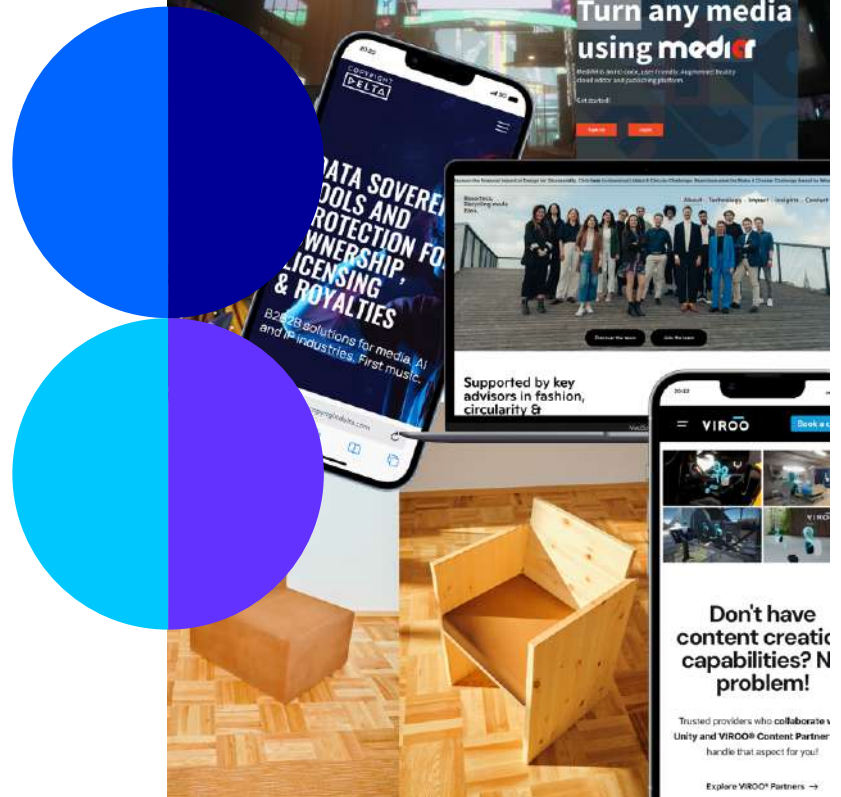
Guztira proiektuen **20 proposamen** jaso ziren 2.ATrako. Ondoren, **proiektuak ebaluatu zituzten** kideek (kide horiek zuzeneko parte-hartzerik izan ez zuten proiektuak, objektibotasun handiagoa lortzeko), **ebaluazio-matrizearen erreminta** erabiliz. Hobekien balioetsitako proiektuak eta ordezkatu zen zerrenda partekatu ziren, eta lantalde guztiak emaitzak adostu zituen. Azken hautaketan kontuan hartu nahi izan zen **elkar aberastea edo sektoreen arteko lankidetzak** kasu batzuetan presente egotea, horrek guztiak berrikuntza eta efizientzia hobetzera nola eraman dezakeen nabarmentzeko. Era berean, geografiaren irizpidea bultzatzeko asmoz, talde koordinatzaileak eta lider nagusiak proposatutako zerrendan barne hartuta ez zegoen proiektu baten alde egitea erabaki zuten, eta lehen une batean detektatu gabeko proiektu berritzaile oso interesgarri bat izan zen azkenean.

Ondorio gisa, **nazioarteko sei proiektu gehi Euskadiko beste bat** –Euskadi eskualde anfitrioiaren zenez– aukeratu ziren. Horrela, **lau proiektuak lehenengo erronkari erantzuten diote eta hiruk bigarrenari**. Azkenik, ordezkariak beren proiektuak aurkeztera gonbidatu genituen bilera birtual batean, **ekitaldian aurrez aurre parte hartzeko zuten borondatea** berretsiz, eta **lankidetzan aritzekoa, haztekoa eta sinergiak sortzekoa**, ondorio horiexek baitira CWF24 foroaren antolakuntzarekin lortu nahi diren foku edo emaitza nagusiak.

2. ATaren sektoreen  
barruan CWF24 fororako  
hautatutako azken

**kasuak>**

**Berrikuntza  
KSIekin eta  
haien barruan**



## RISTBAND

# RISTBAND



### 1. erronka:

### Teknologia disruptiboak, eta haien eragina kulturen eta sormenean

#### Jatorria

Bideojokoen merkatuaren hazkuntza izugarria gorabehera, sortzaileek arazoak izan dituzte bideojokoek izan duten arrakastari probetxu ateratzeko. Ristband proiektua egoera hori aldatzen ari da zuzeneko eta mundu erreal eta birtualean murgiltzeko esperientziak eskaintzen dituen plataforma batekin, zubiak eginez sortzaile independenteen eta bideojokoen industriaren potentzial ekonomikoaren artean.

Ristband proiektua hasieran artista independenteek zuzenduta bazegoen ere, kirolaren, modaren, musikaren, zinemaren eta bideojokoen interesa erakartzen du orain. Monetizazioa ere barnean hartzen duten kalitate handiko istorioak dituzten munduak eskaintzen ditu, sortzaileek aurre egin beharreko desparekotasun ekonomikoak aztertzen ditu eta jada existitzen den JI jabetza intelektuala aprobetxatzeko modu berri bat eskaintzen du mundu birtualetara egokitzeko. Ristband plataformaren alfa merkaturatzean, hainbat artistak, eragileak, markak, idazleak, eragin handiko hainbat pertsonak eta 3Dko hainbat artistak proiektuan parte hartu nahi izan zuten erabiltzaileek goi-kalitateko esperientziak zuzenean bizitzeko eragindako eskariaren ondorioz. Industriak gaur egun dituen gaitasunekin, ez dago arrazoirik sortzaileek beren ekarpenengatik bidezko ordainsari bat jaso ez dezaten, eta gure ekonomia eta gure gizartea aldatuko luke horrek.

#### Ibilbidea

Epic Games enpresaren dirulaguntza bat jaso zuen taldeak bere produktua MVP (gutxieneko produktu bideragarria) bihurtzeko, eta 2022ko SXSW festibalean merkaturatu zuten. 2023an Ristband plataformak SXSW festibaleko Publikoaren Saria irabazi zuen bere ikuskizun berritzaileari esker. Ristband plataformaren planteamenduak aldaketak barne hartzen ditu sistema osoan, negozio-ereduan, marko teknikoan eta erabiltzaile-mekanikan entretenimendu-maila berri bat erakusteko. Prentsaren estaldura positiboak plataformaren arrakasta azpimarratu du, baita azken 18 hilabeteetan izandako proba eta balidazio esanguratsuek ere.

#### Inpaktu positiboa

Hutsune garrantzitsu bat detektatu zuen Ristband plataformak merkatuan: indartzen ari diren joeren potentziala aprobetxatuko zuen plataformarik ez zegoela. Kalitate handiko zuzeneko esperientzia interaktiboek eskariari erantzuten dio Ristband plataformak, eta negozio-eredu bidezkoago bat eskaintzen du, sortzaileei modu esanguratsuan parte hartzea ahalbidetzen diena. Horren ondorioz, duela hamar urte pentsaezina izango litzatekeen modu batean sortu ditu diru-sarrerak Ristband plataformak sortzaile, artista eta festibalentzat.

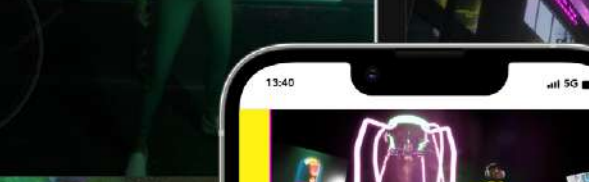
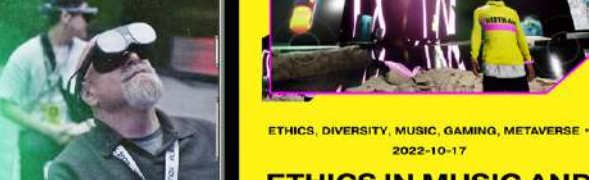
#### Hazkuntza eta lankidetzak

Hasiera batean bideojokoak zuzeneko ikuskizunekin fusionatzea ardatz gisa hartu bazuen ere, bere ekintza-eremua zabaltzeko Ristband plataformak zinema, moda eta zuzeneko ekitaldiak ere barnean hartu arte, batez ere Estatu Batuetan, Erresuma Batuan eta Ekialde Ertainean.

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

[CASE STUDIES](#)




**OUR EXPERIENCES HAVE RECEIVED INTERNATIONAL RECOGNITION.**





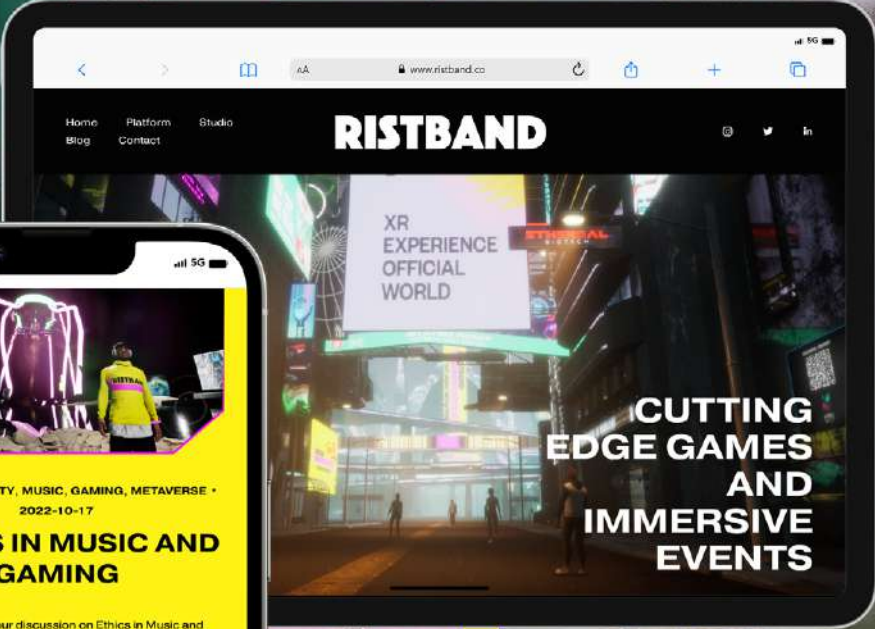

















Webgunea

<https://www.ristband.co/>Harremanetarako  
pertsonaAnne McKinnon  
[anne@ristband.co](mailto:anne@ristband.co)

## COPYRIGHT DELTA

COPYRIGHT



1. erronka:

**Teknologia disruptiboak, eta haien eragina kulturen eta sormenean**

### Jatorria

Eraldaketa digitalaren aroan, KSI Kultura eta Sormen Industrien sektoreak bere bilakaera izan du herediatutako sistemak eta pribatutasun-arazoak dituen sare konplexu bihurtu arte, eta horrek guztiak urteko mila milioi euroko langa gainditzen duten ustiatu gabeko merkatuak (esaterako, bideojokoena) eta esleitu gabeko egile-eskubideak eragiten ditu jada. Gainera, Adimen Artifizial sortzailea mehatxu existentziala da, baita aukera izugarria ere, 700.000 milioi euroan baino gehiagoan kalkulaturako merkatu-tamainarekin. CPD Copyright Delta sarearen erremintek eta plataformak gai horiek aztertzen dituzte eta aldi berean datuen jabetzaren, pribatutasunaren eta egiaztatutako ordainsarien arloan EBko araudia betetzen dela bermatzen dute. Bide bat eskaintzen du KSletan interesa duten alderdiak arlo digitalaren arrakastaz egokitu daitezzen.

KSlen sektore barruko lizentziak emateko, likidatzeko eta Jabetza Intelektuala babesteko sare subiranoa da Copyright Delta. Bitartekoetako Jabetza Intelektualaren sortzaileei eta jabeei diru-sarrera iturri berriak ahalbidetzea da gure zeregina, haiek Adimen Artifizialaren plagiotik babestea, eta egile-eskubideen tramitazioa eta ordainketa arintzea. Hori egitean, kultura-aniztasuna defendatzen dugu, balio europarrak indartzen ditugu KSlen ekonomia globalean eta, azken batean, Europa sektore sortzaile profesional baten harrera-leku gisa kokatzen dugu.

### Ibilbidea

Laburbilduta, CPD sareak datuen B2B2B azpiegitura neutro eta independente bat sartzen du lizentzien emakida, egile-eskubideen korrespondentzia, prozesamendua eta likidazioak arintzeko, Adimen Artifizialaren plagioaren aurka babesteko, eta erreklamazio bikoitzak eta gaur egun sormen-industria oztokatzen duten beste arazo batzuk saihesteko. Datuak aztertzeko gure motore pertsonalizatuak eta Adimen Artifiziala erabiltzen ditu azpiegiturak, baita blockchain pribatu eta publiko bat ere.

### Inpaktu positiboa

CPD sarearen soluzioak diru-sarrera handiagoak lortzen ditu, eta, horrekin batera, plagioaren (AA) aurkako babesak eta sormen-bitartekoen sektoreko hainbat zatitara murriztutako erantzunak, hala nola B2C plataformak (streaminga, bideojokoak, CGU, filmak, eta abar), B2B zerbitzu-hornitzaileak (musika, Adimen Artifizial sortzailea, teknofinantzak, eta abar), Jabetza Intelektualaren jabeak eta sortzaileak, eta aldi berean Datuak Babesteko Erregelamendu Orokorra eta EBko egile-eskubideen erregulazioak betetzen ditu, eskubideen jabeei txostenak eta ordainketak araudiaren arabera (hirugarrenen aldetik) bermatuz.

KSlen berrikuntza teknologiko eta sozial horrek kultura-aniztasuna sustatzen du EBN eta EBtik kanpo. CPD sareak diseinatutako eta aukeratutako soluzioek ekarpen positiboa egiten diote halaber EBren Itun Berdeari karbono-azterna murriztean. Azkenik, Europak mundu osoko sortzaileentzat egoitza gisa duen erakargarritasuna ere indartzen dute Jabetza Intelektualaren babes sendoa eta diru-sarreraren iturri berriak ematean.

## Hazkuntza eta lankidetzak

KSlen barruan azpiegituren sare bat sortzen ari garenez, musikarekin hasita, ikus-entzunezkoen sektore zabalenean sartu nahi dugu bete-betean. Horrela, B2B2B zerbitzuen hornitzaile gisa lan egiten dugu KSlen Europako eta munduko ekosistemaren zatiek.

## 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



## THE SESSIONS

COVID and NP To be rapidly accelerating the already changing music industry. We believe that the impact of recent events will also have a lasting impact on music venues.

In the first week of the March 2020 lockdown, the Chinese based Copyright Delta with co-Building the (Isolation) Sessions streaming portal. To support artists, they believed it was their cultural obligation to stream live shows every morning, while social distancing within live studios. Seven Bands they have streamed 250+ established and upcoming indie bands.

This is just the start. We believe that many more music venues will combine live performances with enhanced digital experiences worldwide. To better connect fans with their favorite artists, they will work closely with digital music channels, streaming platforms, and rapidly tokenized monetization and royalty models (Streaming 2.0).

We gratefully acknowledge Microsoft for Startups for sponsoring The Sessions (through Copyright Delta).

Website: [www.thesessions.seaforum.com](http://www.thesessions.seaforum.com)






## DATA SOVEREIGN TOOLS AND PROTECTION FOR OWNERSHIP, LICENSING & ROYALTIES

B2B2B solutions for media, AI and IP industries. First music.



### Separation of Data Powers

Traditionally, the separation and balance between powers has been the responsibility of government. Known as the "Three Powers" (legislative, executive, judiciary), necessary coordination between various branches of government is essential to the functioning of a state. In the digital age, the separation of powers is essential to the functioning of a digital state. The separation of powers is essential to the functioning of a digital state. The separation of powers is essential to the functioning of a digital state.

### Data Sovereignty & Privacy by Design

Right to control your own data is a fundamental right. Data sovereignty enables you to control your data and protect it from unauthorized access. Data sovereignty is essential to the functioning of a digital state. The separation of powers is essential to the functioning of a digital state. The separation of powers is essential to the functioning of a digital state.

### Federated Decision-making

Federated learning is a machine learning technique that enables multiple parties to collaboratively train a model without sharing their data. Federated learning is essential to the functioning of a digital state. The separation of powers is essential to the functioning of a digital state. The separation of powers is essential to the functioning of a digital state.

## 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

## MEDIAR | BLACKRHINO VR



### 1. erronka:

### Teknologia disruptiboak, eta haien eragina kulturen eta sormenean

#### Jatorria

Urrezko 4 Arauen (diseinua, desmitifikazioa, demokratizazioa eta hedapena) etikan oinarritutako errealtate hedatuko gure teknologien bidez Afrikan murgiltze-teknologiak hartzeko duten prozesua bizkortzeko gure erakundearen (BlackRhino VR) misioan eta bisioan oinarritu zen proiektu honen ideia, betiere Afrikako gazteak etorkizuneko errealtate hedatuaren (XR) berritzaileak eta asmatzaileak izan zitezten. Gero eta garrantzitsuagoa da gazteek XXI. mendeko eskumenak hartzea ekarpen positiboa egin dezaten gure kontinentearen garapen sozioekonomikoari lotutako zailtasunak gainditzeko. Haatik, Afrikan Internet bidez bultzatutako ekonomiarako beharrezkoak diren eskumenak aldatzen ari dira, eta hezkuntza-sistema ez dago behar beste prestatuta. «Gaitasunen desoreka» bat dago goi-mailako ikastetxeetan hartzen direnen eta industriak behar dituenen artean. Gure plataformak hutsune hori betetzen du «ikasteko eta ordainsari bat lortzeko» aukera eskainiz hodeiko Errealtate Hedatuko edizioko eta argitalpeneko gure plataforma erabiliz, koderik gabe eta erabiltzeko erraza, finantza-eredu bitxi batean integratua, non eduki-sortzaileak eta markak elkarrekin egon daitezkeen ekosistema digital autojasangarri batean.

#### Ibilbidea

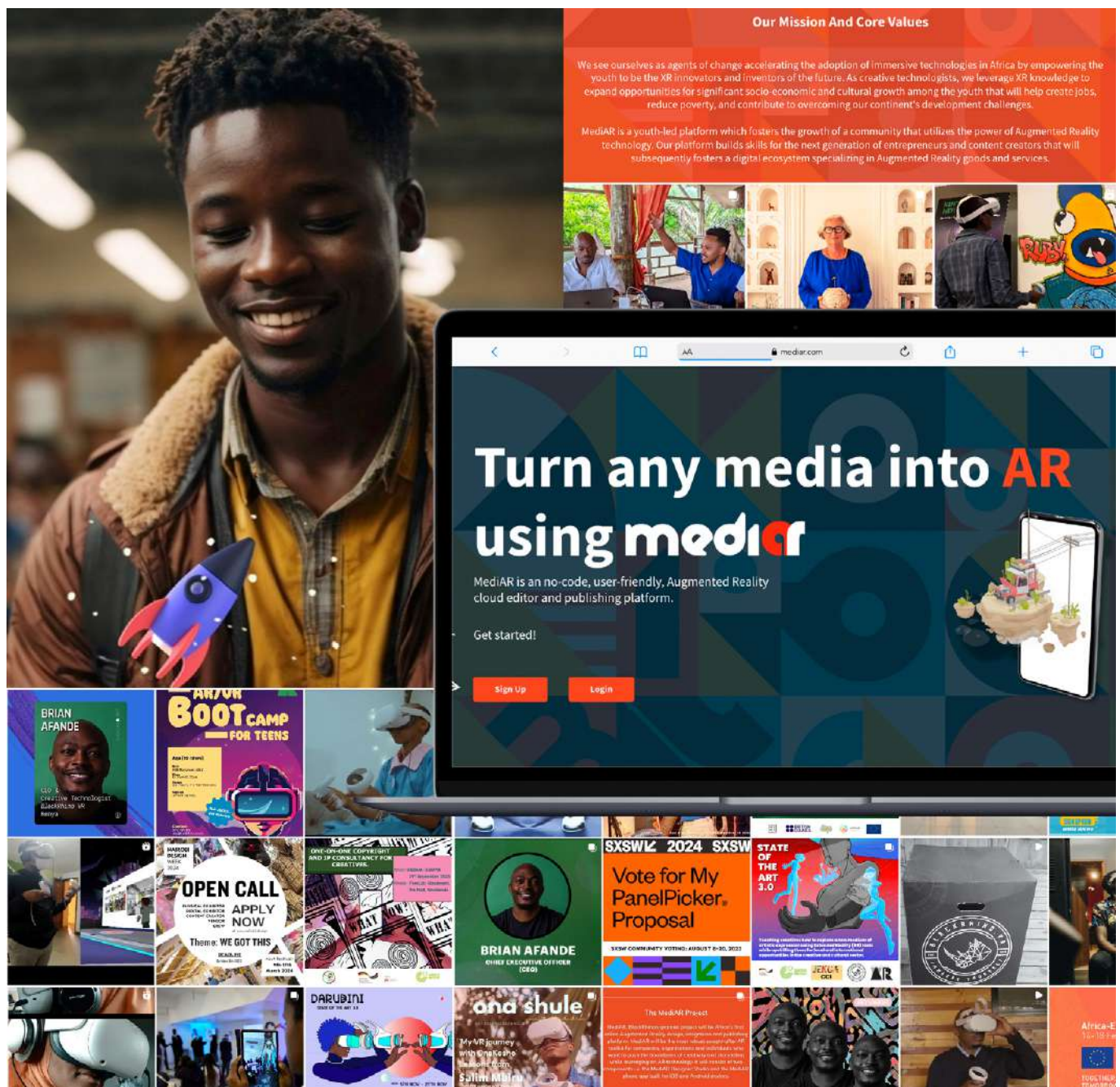
Hainbat fase ezagutu ditu gure plataformak: I+G, bideragarritasun-azterlana, AMIA azterketa, diseinua, garapena eta esfortzu-probak. Gaur egun, publizitate- eta merkaturatze-kanpainan ari gara lanean. Zenbait arazo izan ditugu, batez ere plataformaren hedadura eta jabetza intelektualaren markorik onena zehazteko legezko kontratu-konpromisoaren inguruan. Gure plataforma ez genuen aurrera aterako behar genuen laguntza finantzarioa eman zigun 180.000 euroko [ACP-EBren dirulaguntzarengatik](#) izan ez balitz.

#### Inpaktu positiboa

[Munduko Ekonomia Foroaren](#) arabera, 2030ean Afrikan biziko dira munduko 18-25 urteko gazteen ia erdiak, eta, horrenbestez, hezkuntza-programak birplanteatu egin behar dira talentua eta laneskua sustatzeko. Sortzaileen iritziei buruzko GIZ elkartearen [txostenaren](#) arabera, KSletako teknologia digitalaren garrantzia handitu egin da eta eskari handia dago Interneteko, softwareko eta hardwareko prezio aldetik arrazoizkoak diren zerbitzuak lortzeko, baita teknologia digitaletan eta enpresa-praktiketan prestatzeko premia bat ere. Gure plataformak zubi-lanak egiten ditu sormen afrikarraren eta murgiltze-teknologien artean gazteen ustiatu gabeko potentziala askatzeko. Eskumen digitalak lortzearen bidez belaunaldi gero eta handiagoa gaitzean, ondoren enplegua sortzen, pobrezia gutxitzen eta gure kontinentea garapen-erronkak gainditzeko lagunduko duen hazkuntza sozioekonomiko garrantzitsu baterako ingurune egokia ahalbidetzen du gure plataformak, Interneteko ekonomia baten garapena betikotuz, non eduki-sortzaileak, enpresak eta markak elkarrekin biziko diren Errealtate Hedatuak bultzatutako ekosistema digital batean.

## Hazkuntza eta lankidetzatza

Gure plataforma Herbehereetan XR Errealitate Hedatuan liderra den enpresa batekin (**VR Owl**) batera garatzean, hazteko aukerak aztertzeke asmoa dugu gure erakundearen Herbehereetako filial baten inkubazioaren bidez, XR Errealitate Hedatuaren mundu osorako balioa duen kate bat eta xede-publikoa aprobetxatuz. Azken batean, ikuspegi horrek kultura eta ezagutzak trukatzeko plataforma bat sortzea ahalbidetuko du, eta potentzialki ideia, bide, abilezia teknikoen multzo eta gaitasun berriak garatuko ditu bi erakundeentzat. Gure ibilbide-orri estrategikotik, kontinente osoko hezkuntza-erakundeekin elkartzeke asmoa dugu gure plataformaren erabilera egokiari buruzko prestakuntza emateko.



**Our Mission And Core Values**

We see ourselves as agents of change accelerating the adoption of immersive technologies in Africa by empowering the youth to be the XR innovators and inventors of the future. As creative technologists, we leverage XR knowledge to expand opportunities for significant socio-economic and cultural growth among the youth that will help create jobs, reduce poverty, and contribute to overcoming our continent's development challenges.

MediAR is a youth-led platform which fosters the growth of a community that utilizes the power of Augmented Reality technology. Our platform builds skills for the next generation of entrepreneurs and content creators that will subsequently foster a digital ecosystem specializing in Augmented Reality goods and services.

**Turn any media into AR using mediAR**

MediAR is a no-code, user-friendly, Augmented Reality cloud editor and publishing platform.

Get started!

Sign Up Login

**BRIAN AFANDE**  
CHIEF EXECUTIVE OFFICER (CEO)

**Vote for My PanelPicker Proposal**

**OPEN CALL**  
APPLY NOW

**and shule**

**DARUBINI**

**STATE OF THE ART 3.0**

**AFRICA-E**

Webgunea

<https://mediar.com/landing>

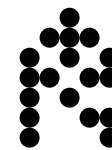
Harremanetarako pertsona

Brian Afande

[brian@blackrhinovr.com](mailto:brian@blackrhinovr.com)

## RESORTECS

### Birziklatzea erraza da



#### 2. erronka:

**KSIlak etorkizun ekologiko eta jasangarriaren, eta inpaktu sozialaren katalizatzaile gisa**

#### Jatorria

Resortecs 2017an sortu zuten Cédric Vanhoeckek eta Vanessa Counaertek. Cédric Vanhoeckek Industria Diseinuaren Ingeniaritzako ikasketak egin zituen TU Delft Unibertsitatean (Herbehereak), eta han ezagutu zuen lehen aldiz desmuntatze aktiboaren kontzeptua, ingeniaritzako ikerkuntza-esparrua, materialen zientzia lotura-teknikei aplikatzen diena, produktu konplexuak modu erraz eta errentagarrian desmuntatzea ahalbideratzeko helburuz.

Anbereseko Moden Akademian sartu ondoren, Cédricek bertatik bertara egiaztatu zuen deskonexio itzela zegoela modaren eta ekonomia zirkularren artean, eta hondakin kopuru handia sortzen dutela desegiteko eginda ez dauden ehungintzako produktuek.

Ehungintzaren industria da munduan laugarren sektore kutsakorrena; 1.200 milioi CO2 tona baliokide baino gehiago isurtzen du urtean, eta 500.000 milioi dolar baino gehiagoko galera materiala eragiten du.

Cédric ohartu zen arazoa konpontzeko ezagutza-konbinazio egokia zuela. Ingeniaritzako marrazketa-mahaira itzuli zen, desmuntatze eta desmuntatze aktiborako diseinuaren printzipioak modari aplikatu zitezkeen egiaztatzeko.

Desmuntatze aktiboari esker, industria mailan birzikla daitezke kontsumoko produktuak. Hasiera batean, produktu elektriko eta elektronikoetarako garatu zen, baina Resortecs enpresan «birziklapena», «sailkapena» eta «teknologiak» hitzetatik datorriko izena— ehungintzaren sektorerako egokitu dituzte ikuspegi eta teknologia horiek. Urte batzuk geroago merkaturatu zituzten haien lehenengo produktuak: Smart Stitch™ eta Smart Disassembly™.

#### Ibilbidea

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:

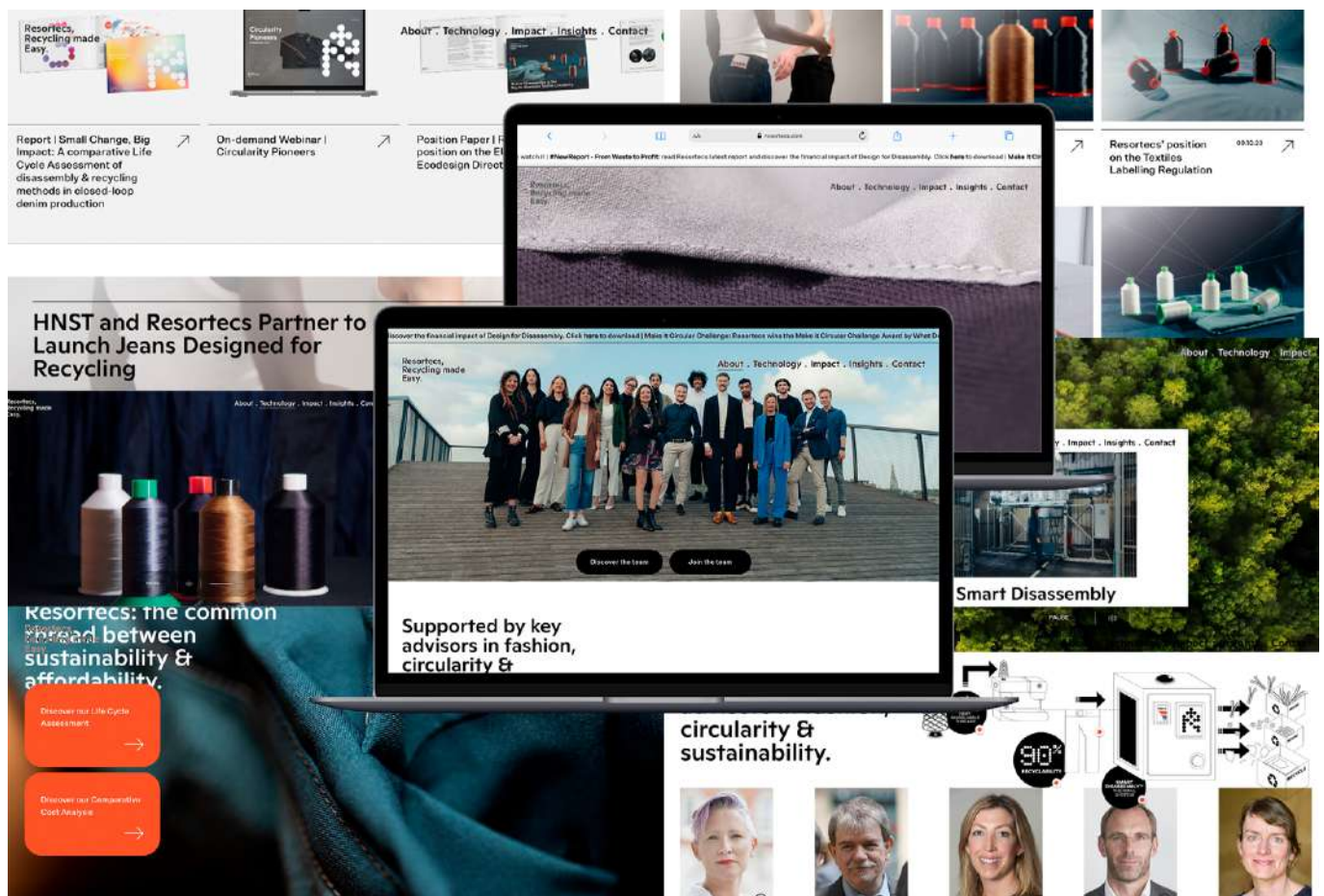
- Smart Stitch™ josteko 16 hariko gure gama da; oinarri biologiko eta sintetikoko hariak dira, berotasunarekin disolba daitezkeenak, fusio-puntu ezberdinekin (150 °C-tik 190 °C-ra); haien produktuak, fabrikazioko fasetik, desmunta eta birzikla daitezzen erabat diseinatutako janzki bihurtzeko aukera ematen die markei..
- Smart Disassembly™ desmuntatze termikoko gure sistema da, eta urtean kalitate handiko material-bolumen handiagoak «liberatzea» eta janzki tonak prozesatzea ahalbideratzen die enpresei, emisio txikiekin, energia-kontsumo eraginkorrenekin eta ehunak kaltetu gabe; horrela, behin baino gehiagotan birzikla daiteke arropa.
- Smart Stitch™ eta Smart Disassembly™ sistemen arteko konbinazioak mundu mailako moda eta ehungintzako marka ugariaren balioespina jaso du —hala nola Decathlon, BekaertDeslee eta Bershka—, eta 60 herrialdetan baino gehiagotan saltzen diren produktuetan erabiltzen da gaur egun. Gure soluzioak sari ugari jaso ditu, duen izaera berritzaile eta zirkularragatik:
- 2018: H&M Fundazioaren Global Change Award saria; 2019: Gizarte Berrikuntzaren Europako Lehiaketa; 2020: Textirama Fundazioaren Take-Off Award saria; 2021: Changemaker of the Year, moda belgiarraren sarietan; Global Entrepreneurship Centerren Textile Challenge; 2022: Europako Berrikuntza Kontseiluaren Azeleragailuaren irabazleak; 2023: OVAM agentziaren Henry Van de Velde Eko-diseinuko saria; WhatDesignCanDo eta Ikea Fundazioaren Make It Circular Challenge lehiaketa.

## Inpaktu positiboa

- Jantzki bakeroetan zirkuitu itxietan erabili ohi diren desmuntatze- eta birziklapen-prozesu tradizionalekin alderatuta, Resortecs enpresaren patentatutako prozesuak 3.500 litrotan murriz dezake ur-kontsumoa eta, jantzki bakero bakoitzeko, laboreetarako 4,5 m2 lurzoru utz dezake libre.
- Produktu baten bizitza erabilgarriaren amaierako ohiko beste tratamendu batzuekin alderatuta –erraustea edo zabortegetara botatzea kasu–, gure soluzioak % 80 murrizten ditu ehun-hondakinak, eta galtza bakero bakoitzeko 6 edo 7 CO2 kg baliokide gutxiago sortzen du.
- Negozio-zenbakietara eramanda, inpaktu ekologikoko neurri horiek esan nahi dute % 50 murrizten dela lehengai-galera, % 50 murrizten direla CO2-ren konpentsazio-kostuak, eta galtza bakero bakoitzeko 1,50 euro baino gehiago aurrezten dela.
- Europan egiten diren jantzkiak termikoki desmuntatu eta birziklatuko balira, modaren industriak 60,3 milioi CO2 tona baliokide gutxiago sortu, eta urtean 2.300 milioi euro aurreztuko luke.

## Hazkuntza eta lankidetzak

Aurrez aipatutako BZaren kalkuluak erabilita, Resortecs enpresak datozen bost urteetan Resortecs soluzioarekin egindako eta desmuntatutako 60 milioi jantzki izatea lortu nahi du. Horrela, 900.000 tona baino gehiagotan murriztuko lirateke CO2 emisioak, 600.000 milioi litro ur baino gehiago aurreztuko litzateke, eta libre utzi ahal izango litzateke 82.000 hektarea lurzoru laboreak ekoizteko, eta horrek urtean 405 familiari emango lioke elikadura-segurtasuna.


**Webgunea**
[www.resortecs.com](http://www.resortecs.com)
**Harremanetarako pertsona**

**Davidson Leite** | Komunikazioko eta Markako burua.  
[dave@resortecs.com](mailto:dave@resortecs.com)

## SURFACE CLUB | LAB LA BLA

## Lab La Bla



### 2. erronka:

### KS-lak etorkizun ekologiko eta jasangarriaren, eta inpaktu sozialaren katalizatzaile gisa

#### Jatorria

Surface Club soluzioak leku edo kasu bakoitzera egokitutako berariazko estalduren teknologia eskaintzen du; estaldura guztiak dira birziklatutako partikulekin egindakoak. Edozein material aplikatu dakioke estaldura (material bigun zein gogorre, zurrunei zein malgurei, barrukoei zein kanpokoei), eta ehunen ordezkotzat gisa erabili daitezke; horrenbestez, tapizieria tradizionalaren ordezkotzat aukera bat eskaintzen du produktu akustikoetarako eta altzarietarako.

Europar Batasunean, 10 milioi tona altzari baztertzen da, eta erraustu egiten dira edo zabortegetara eramaten. Berrikuntza honi esker, eskulan gutxiago behar da altzariak eta produktu akustikoak eraberritzeko, eta murriztu egiten da ehun toxikoen erabilera.

#### Ibilbidea

2018. urteaz geroztik, natura-baliabideen industrietatik eratorritako azpi produktuak eraldatzeko sormenezko soluzioak garatzen eta eskaintzen lan egiten dugu. Diziplina arteko lankidetzan eta esperimentu irekien bitartez, industria-hondakinen etengabeko arazoari aurre egiteko proposamen praktiko eta hedagarria garatu dugu, ekoizpen tradizionalako tresna bat aldatuta: langarreztatze-pistola.

Gure lana diseinua, logistika eta detektibe-lan handia da, maila berean.

1. urratsa: hornikuntza-kateak eta industria-instalazioak identifikatzea, eta eragile horiek baztertu nahi dituzten materialak, material ezezagunak, aprobeztatzen ez direnak edo ahaztutakoak bilatzea.

2. urratsa: materiala partikuletan birrintzea.

3. urratsa: «eraldatutako» langarreztatze-pistolaren partikulak sartzea.

4. urratsa: apuntatzea eta disparatzea. Emaiztan eragina du tresna erabiltzen den modua: industria-doitasuna edo pintzelkada pikturikoak.

#### Inpaktu positiboa

##### Ekonomikoa (12. helbururantz)

- Balorizazioa, hondakinak balio bihurtzean oinarritzen dena.
- Zortzi ziklo gehiago ere izan ditzakeen egiturazko konposatua.

##### Soziala (8. helbururantz)

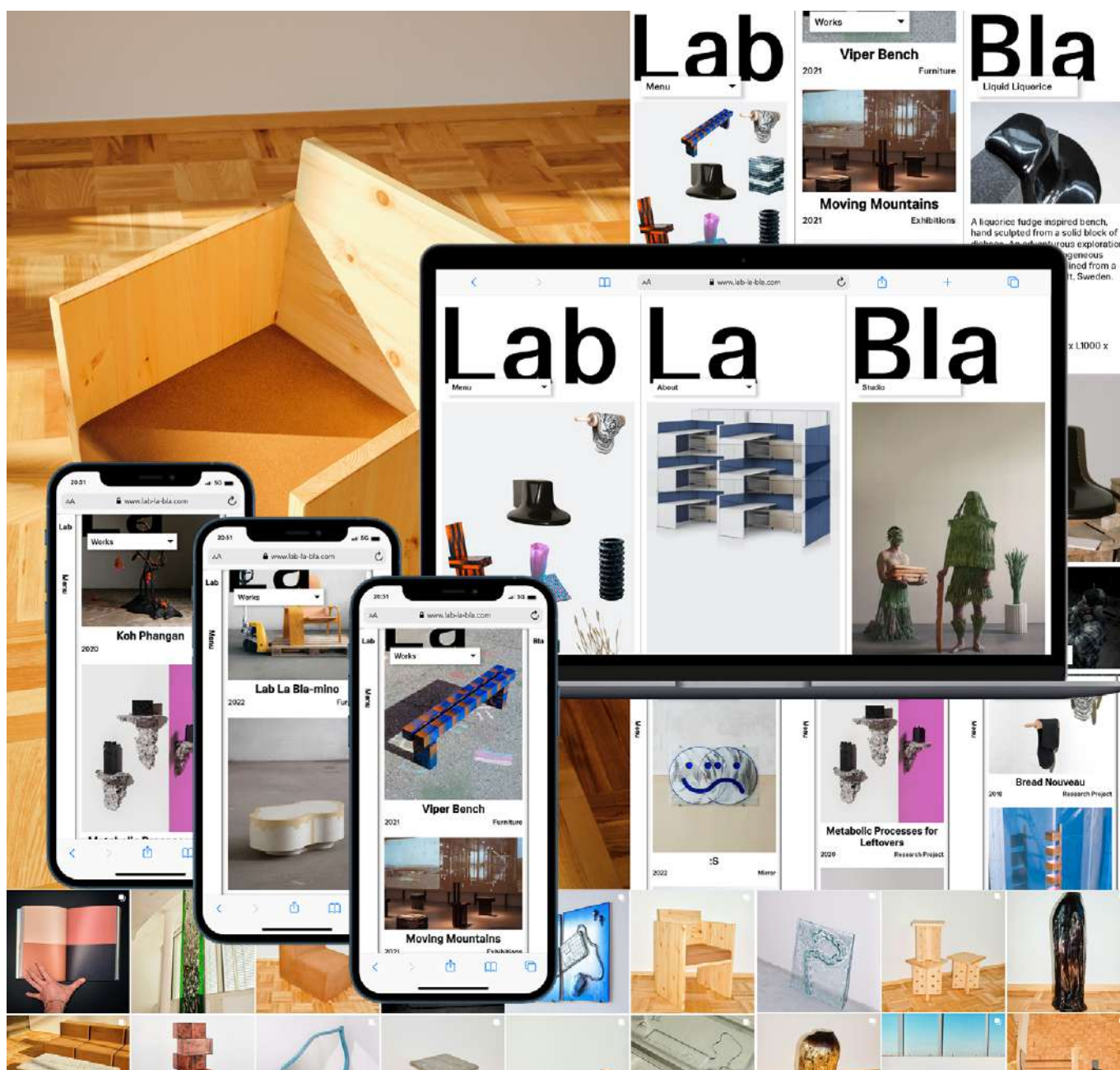
- Sortzaileei bideratutako azpiegitura da, materialak forma edo funtzio jakinetara mugatzen dituena.
- Eskualde mailako parte-hartzerako sistema irekiko eta atalase baxuko arkitektura.

##### Ingurumenari dagokion inpaktua (7. helbururantz)

- Txertatuta du berrikuntza-gaitasuna, % 93-96ko zirkularitate-indizea (Ellen McArthur Fundazioa).
- Erraustegira edo zabortegetira bideratzekoak diren hondakinen fluxuetan oinarritzen da.

## Hazkuntza eta lankidetzak

Surface Club hornikuntza-kateen azterketa obsesibo batean oinarritzen da. Industria-prozesu baten etapa bakoitzean, hondakinak sortzen dira, hasierako zein ondorengo faseetan. Birziklapen-estrategia berrietan edo gaur egungoetan integra ezin daitezkeen partikularik txikiak bilatzen ditugu. Lan hori egiteko, beharrezkoa da kontu handiz jardutea, eskualdea ondo ezagutzea, baliabide prospektiboak erlaziozatu eta zenbatu ahal izateko. Enbaxadore horiek hornikuntza-kateko kide izan daitezke, edo sektore arteko sare zabalak dituzten eragileak. Mundu osoan ekoizten diren eta lor daitezkeen hondakinak identifikatzen ditugu, garraioa minimizatuz, proiektuaren, bezeroaren edo instalazioen kokalekutik gertu dauden birziklapen-guneak aurkituz, in situ fabrikatzeko.


**Webgunea**
<https://www.lab-la-bla.com>
**Harremanetarako pertsona**
**Victor Isaksson Pirtti**  
[info@lab-la-bla.com](mailto:info@lab-la-bla.com)

## AUTOFABRICANTES



### 2. erronka:

### KS

lak etorkizun ekologiko eta jasangarriaren, eta inpaktu sozialaren katalizatzaile gisa

#### Jatorria

Autofabricantes Madrilen sortu zen 2015ean, ikerkuntza kolektiboko proiektu gisa. Komunitateak eta haurrek elkarrekin sortzen dituzte diseinu, prototipo eta produktu errentagarriak kode irekian, eta mundu osoan partekatzen, deskargatzen eta 3D formatuan inprimatzen dira. Haurrak daude prozesuaren erdigunean, eta haiek inspiratzen dute gurasoek, medikuek, irakasleek, ingeniariak, diseinatzaileak, sortzaileak eta 3D inprimatze-laborategiek osatutako komunitatea. Hainbat GKEekin batera, zer proiektu abian jar daitekeen aztertzen dute eta, jarraian, pazienteei edo parte hartzeko interesa dutenei zuzendutako deialdia egiten dute. Behin pazienteak identifikatu ondoren, Autofabricantes erakundeak komunitate bat sortzen du, boluntarioekin, pazienteekin eta haien senitartekoekin. Hasierako tailer batekin hasten da prozesua; baterako sorkuntzako lantaldea familiarekin eta haurrekin elkartzen da, eta haien beharrak entzun eta egoera ebaluatzen du. Proiektua definitzen duen funtsezko zatia da haurren esperientzia, pasio eta inguruabar zehatzetatik abiatuta haien benetako beharrak ulertzeko erabiltzen den metodologia. Horixe da soluzio pertsonalizatuak eskaintzeko komunitateak sortzearen funtsa.

#### Ibilbidea

Hiruzpalau hilabetero egiten dira «sormenezko sorkuntzako» tailer horiek. Tailer batetik besterako tartean, boluntarioen lantaldeak ikerkuntza-lana egiten du, eta soluzioen prototipoak garatzen eta sortzen ditu; ondoren, familiei aurkezten dizkiete, eta haurrekin probatzen dituzte.

Autofabricantes proiektuak ikerkuntza-prozesu zorrotz bat jarraitzen du, kode irekiko ikuspegia duena. Azkeneko 18 hilabeteetan, prozesu osoa dokumentatzera bideratu dituzte denbora eta baliabideak; horrela, prestakuntzako idatzizko eskuliburuak eta tailerrak sortu dituzte, eta funtsezko aliatuekin harremanetan jarri dira, haien lana mundu osora hedatzeko. Haien zortzi ikerkuntza-proiektuetako bakoitzak zenbait helburu ezarri ditu, eta horien arabera neurtzen dituzte emaitzak etengabe eta modu koherentean, erabiltzaileen eta senitarteko eta zaintzaile hurbilekoenen feedbackaren bitartez.

Produktuak garatzeaz gain, protesiak sortzeko sistema aldatu nahi dute, erabiltzaileei hitza ematea eta laguntzeko eta soluzioak garatzeko komunitatea sortzea.

Erronka handia da proiektuaren jasangarritasun ekonomikoa. Boluntariotzan oinarritzen da, eta ez da bideragarria epe luzera begira. Medialab Prado programaren laguntza izan dute, bai eta hainbat fundazioarena –hala nola Daniel y Nina Carasso Fundazioa, Ashoka, Caser Fundazioa eta ONCE Fundazioa– eta unibertsitatearena ere –Madrilgo Unibertsitate Politeknikoa eta Coruña Unibertsitatea, besteak beste–.

#### Inpaktu positiboa

Autofabricantes egitasmoak 40 familia baino gehiagorekin lan egin du, eraginkortasun frogatuko 30 protesi baino gehiago diseinatu eta sortzeko. Guztiak daude Interneten, eta 3D formatuan inprima daitezke, behar duenak erabili ditzan. Mundu osoan 3.000 aldiz baino gehiagotan deskargatu eta erabili dira diseinu horiek.

Antzerako lan-taldeak sortzen lagundu dute Espainian (Alacanten eta Xixonen), Kolonbian (Nariño) eta Mexikon (Guanajuato). Gaur egun lanean

jarraitzen dute, beren ikerkuntza-prozesu propioekin.

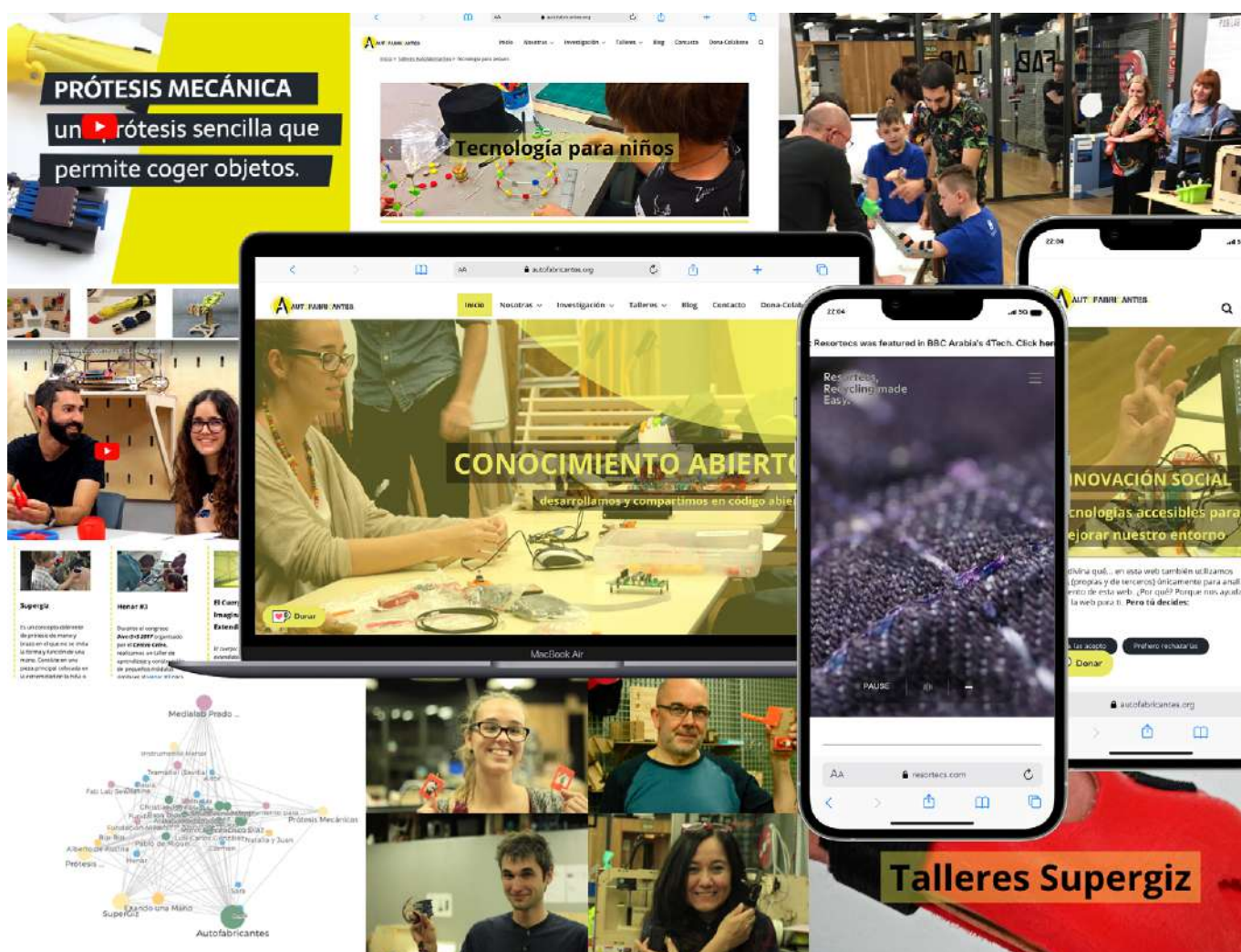
150 boluntario baino gehiago izan ditu erakundeak, eta 20.000 ordu baino gehiago eskaini diote boluntario horiek ikerkuntzari; boluntario horietako 42 ikasleak izan dira, haien Gradu eta Master Amaierako Lanekin.

Gaur egun, haurrek protesiekin duten bizi-kalitatea hobetzearen inguruko azterketak egiten dituzte. Lehenengo emaitzen arabera, haurren % 95ek nabarmen hobetzen du bere bizimodua jarduera batean edo bitan gutxienez, horrek autoestimurako dakarren onurarekin.

## Hazkuntza eta lankidetzaz

Autofabricantes-ek antzerako lan-taldeen nazioarteko sare bat sustatzen du, Gekkolab. Iberoamerikako Idazkaritza Nagusiarekin (SEGIB) batera ari dira sare hori sortzen eta garatzen, helburua Latinoamerikan jarrita. Bestalde, bizi-kalitateari buruzko azterketa klinikoak egiten jarraitzen dute. Epe laburrera begira, haien helburua da proiekturik aurreratuenen iraunkortasuna lortzea, eta gainerako lan-ildoen ikerkuntza hobetu dadin ahalbideratzea.

Prozesu horretarako, fundazioekin eta unibertsitateekin lankidetzan jarraitzen dute, eta haien helburua da ospitaleekin harreman estuagoa izatea eta haiek dituzten prozesuak eta protokoloak aldatzea, pertsona gehiagoren bizitza hobetzeko.



Webgunea

<https://autofabricantes.org>

Harremanetarako pertsona

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



## VIROO: LA XR ES FÁCIL



### 1. erronka:

### Teknologia disruptiboak, eta haien eragina kulturen eta sormenean

#### Jatorria

Virtualware teknologiadun VIROO® soluzio digitala 2019an sortu zen, errealtate birtualaren teknologia ezartzearen erronkei heltzeko. VIROO® sortu dugu, guztia batean daukan soluzioa, errealtate birtuala erabiltzea sinplifikatzen duena, irisgarria, malgua eta hedagarria izan dadin lortuz. Berrikuntza bultzatzeko zeregina oinarri, Virtualware teknologiak errealtate birtuala industrietarako sinplifikatzea eta demokratizatzea zuen helburu. Balio erantsia dakarkio errealtate birtualari, arlo fisikoaren eta digitalaren arteko zubiak eraikitzen baititu, industria ezberdinetan murgiltze-teknologiarako estandar berri bat ezarriz.

#### Ibilbidea

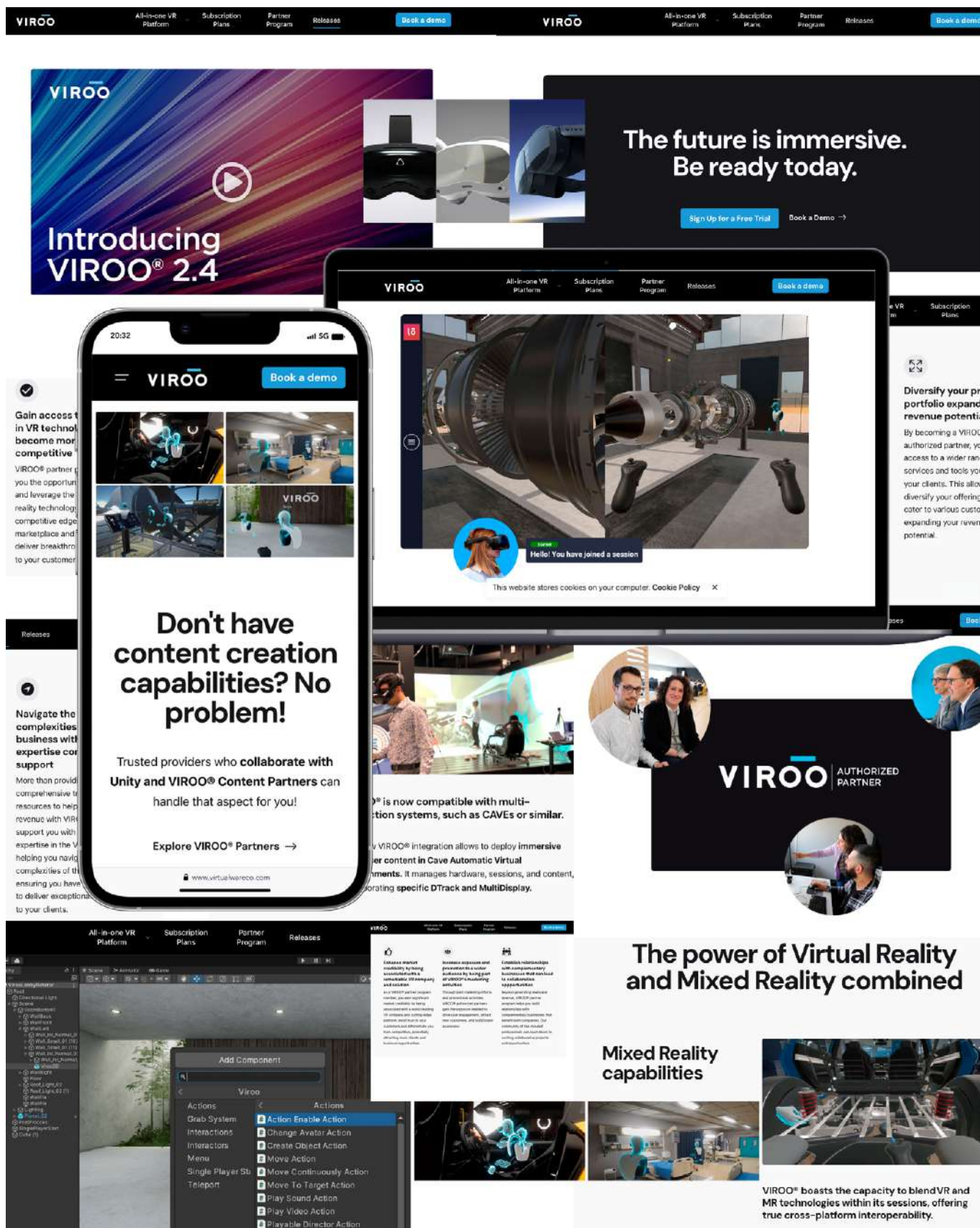
2019an, eraldaketa sistemiko bati ekin genion; horren bitartez, gure estrategia eta kultura birdefinitu genituen, VIROO® soluzioan zentra gintezen. 15 urteko negozio-eredu baten erronka gainditu ondoren, antolakuntza- eta enpresa-eredu malgua ezarri genuen. VIROO® soluzioaz haratago doan sistema-aldaketa horren helburua da haztea eta merkatuan posizionamendu berria aurkitzea. Barne-zuzendaritzaren eta interesdun aldeen babesa izan genuen batez ere; horri esker, azkar egokitu ginen bezeroen eskarietara, erosketa-prozesuak hobetu genituen eta produktuan teknologia berriak txertatu. Bi hamarraldiren ondoren, etengabeko berrikuntza da oraindik ere gure arrakastaren gakoa.

#### Inpaktu positiboa

VIROO® soluzioak iraultza dakarkie industriei, eta benetako erronkei heltzen die, hala nola zentral nuklearretako eta trenbideen mantenuko langileen prestakuntzaren erronkari. Kuantifika daiteke duen inpaktua, ingurumen-azterna murrizten baitu, baliabideen erabilerari dagokienez eraginkorra den errealtate birtualari buruzko prestakuntzari esker. GE Hitachik VIROO® erabiltzen du erreaktore aurreratuak garatzeko, ADIFek trenbideen arloko prestakuntzako etenik gabeko trantsizioak bermatzen ditu, eta Espainiako Osasun Eskola Militarrak hobetu egiten du ejertzitoaren prestakuntza medikoa. Hezkuntzaren arloko erakundeek ere etekina ateratzen diote VIROO® soluzio digitalari, ikaskuntza kolaboratiboa eta aurrerapen teknologikoa sustatzen baititu; horixe da McMaster Unibertsitatearen, El Salvadorreko Unibertsitatearen eta Eusko Jaurlaritzaren kasua. Ondorio horiek bat datoz Virtualware enpresak jasangarritasunerantz aurrera egiteko duen konpromisoarekin, eta emaitza ekonomiko, sozial eta ingurumenari dagozkion emaitza positiboak lortzen laguntzen dute.

#### Hazkuntza eta lankidetzak

Datozen bost urteetan sektore guztiak eraldatzea da gure asmoa, VIROO-ren erabilera hedatuz eta jasangarritasuna sustatuz. Gure helburu nagusia da VIROO indartzea eta haren erabiltzaile-oinarria handitzea, erabileraren araberako ordainketa-eredu batekin. Gure helburua da 2025. urterako VIROO 200 erakundek erabil dezaten lortzea, produktuaren lehiakortasuna eta jasangarritasuna hobetuz. Errealitate birtualaren arloan estandar teknologiko bihurtu dadin eta gure helburua lortzera eraman gaitzan lortu nahi dugu. Nazioarteko presentzia indartzea aurreikusten dugu, mundu osoko bazkide, erakunde eta unibertsitateekin lankidetzan.



**Introducing VIROO® 2.4**

**The future is immersive. Be ready today.**

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

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

**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.

Webgunea

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

David Moreno

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

Arlo  
Tematiko

3.  
A.T.

KSIetako  
Enpresa eta  
Merkatuak



Creativity  
World Forum  
2024  
Euskadi Basque Country



**Kultura- eta sormen-industrietako enpresak tokiko merkatuetan eta merkatu globalean azkarrago sortu eta aintzatetsi daitezen lortzea, monetizatzea, jasangarritasuna eta alde guztien aberastasuna sustatzeko ekimenak edo zerbitzuak aplikatuta**



**Pascal Coolsen-en  
aurkezpen-hitzaldia**

Ezin da gutxietsi Kultura- eta Sormen-industriek duten balio soziala. KSlen lanaren, artearen, produktuen eta zerbitzuen bitartez, industria horietako pertsonak eta enpresek albisteak ematen dizkigute, barre eginarazten digute, hezi egiten gaituzte, bihotza arintzen digute goibel gaudenean, mezu sozialak helarazten dizkigute, entretenitu egiten gaituzte, istorioak kontatzen dizkigute, jantzi egiten gaituzte, gustuko dugun ingurune batean bizitzen laguntzen digute, bizitzari buruz pentsarazten digute...

KS-lak, gainera, potentzia ekonomikotzat ere jo daitezke. Herrialde gehienetan, ikusten da KS-lek beste sektore ekonomiko batzuek baino hazkunde handiagoa dutela. Horrez gain, pertsona askori ematen diote enplegua. Hala ere, askotan, arduradun politikoek ez dute balioesten KS-lek ekonomiari egiten dioten ekarpena. Diru-laguntzei esker aurrera egiten duen eta gizarteari kostua eragiten dion sektoretzat jotzen da, eta ez dirua sortzen duen sektoretzat. Esan bezala, adierazle guztiek erakusten dute hori ez dela horrela; aitzitik, aurkakoa gertatzen da.

Kultura- eta sormen-industrietan lan egiten duten pertsona asko, gainera, ez dira egokitzen «enpresariaren» profil tradizionalera. Topiko bat da (topikoak egiazkoak izan ohi diren arren), baina Kultura- eta Sormen-industrien sektoreko ekintzaile eta enpresa askoren lehentasun nagusia ez da, oro har, ahalik eta etekin handiena ateratzea, ahalik eta inpaktu sozial handiena lortzea baizik. Horrez gain, ikusten dugu, kasu askotan, haien prestakuntzak ez dizkiela ematen enpresa-trebetasun egokienak, ezta enpresari izateko komeniko litzaiekeen kontaktu-sarerik ere. Eta, azkenik, zaila da auresate industria honetako lanek, produktuek edo zerbitzuek arrakasta izango duten, kulturaren sektorekoen kasuan batez ere. Filmen, bideo-jokoen, musika-diskoek, emanaldien eta artearen kasuan, oso zaila da alde aurretik jakitea nola erreakzionatuko duen publikoak. Horregatik guztiagatik, inbertitzaile pribatuek nahiko zalantza izaten dituzte sektorea ekonomikoki babesteko orduan.

Hala ere, sektoreak duen ahalmen ekonomikoa ikusita, lehentasunezkoa da KS-lek haien enpresa-izpiritua goragoko maila batera eraman eta horretarako beharrezko laguntza jaso dezaten. Sormenaren 2024ko Mundu Foroa prestatzen ari garena, hiru erronka identifikatu ditugu, sektorearen hazkunderako aukera ere badirenak.

- Nola berma dezakegu KSlek haien enpresa-gaitasunak gara ditzaten, elkarrengandik ikas dezaten eta, horrela, enpresa-sare aproposera irits daitezen?
- Zer negozio-eredu gara ditzakete tokiko merkatura eta mundu mailakora sartzeko? Azken batean, tokian tokiko kulturen eta hizkuntzan errotuta daude KSIk, baina, Interneten bitartez, nazioarteko lehia handienari eta, komunikazio-hizkuntza gisa, ingelesari ere egin behar diote aurre.
- Eta nola konbentzitu daitezke inbertitzaile pribatuak KSIk inbertsio ona direla? Zenbat eta diru pribatu gehiago txertatu KSletan, orduan eta arreta handiagoa jasoko du sektoreak politika publikoen arduradunen aldetik.

Ikusten dugu mundu osoan dituztela erronka eta aukera horiek. Horregatik, garrantzitsua da gai horiek sormenari buruzko mundu mailako foro batean eztabaidatu eta landu ditzagun. Eta horrexegatik egiten digu ilusio handia Europa osoko eta Afrikako zazpi kasu aurkezteak. Baditugu adibideak erakusten dutenak nola gobernuen ekimenek edo ekimen publikoek sektoreari aipatutako erronkei aurre egiten lagun diezaieketen. Inkubazio- eta azelerazio-programak, ikerkuntza berritzailean lankidetzak sustatzen dituzten ekimenak eta inbertsio pribatuak erakartzen lagun dezaketen plan publikoak, besteak beste. Baina beste pertsona batzuei inspirazio gisa balio diezaieketen sormenaren arloko ekintzaileen eta enpresen kasuak eta negozio-ereduak ere erakusten ditugu. Hautatutako proiektu eta enpresa guztiak haien ideiak partekatzeko eta lankidetzarako aukera aztertzeke prest daude.

Sormenaren Munduko Foroak mundu osoko beste enpresa edo arlo batzuetan egindako lana aprobeitzatzeko aukera ematen du. Foroko parte-hartzaileei edo txosten honen irakurleei dagokie hau guztia haien eskualdera edo enpresara eramatea. Horretarako, haien sormen modua aktibatu behar dute. Sormena da ekintza edo eredu jakin batek norbere eskualdean edo enpresan zergatik funtzionatuko ez duen pentsarazten diguten oztopoetan trabatuta ez gelditzea, baizik eta aukerei erreparatzea, aukerak sortzen dituzten alderdiei.

Horrela lortuko du Sormenaren 2024ko Munduko Foroak hirugarren gaiarekin eragin nahi duen inpaktua: KSletan enpresa are indartsuagoak sortzea, sektoreari duen balio ekonomikoa eta ahalmena aitortu dakion eta, beraz, gaur egun duena baino babes handiagoa izan dezan.




---

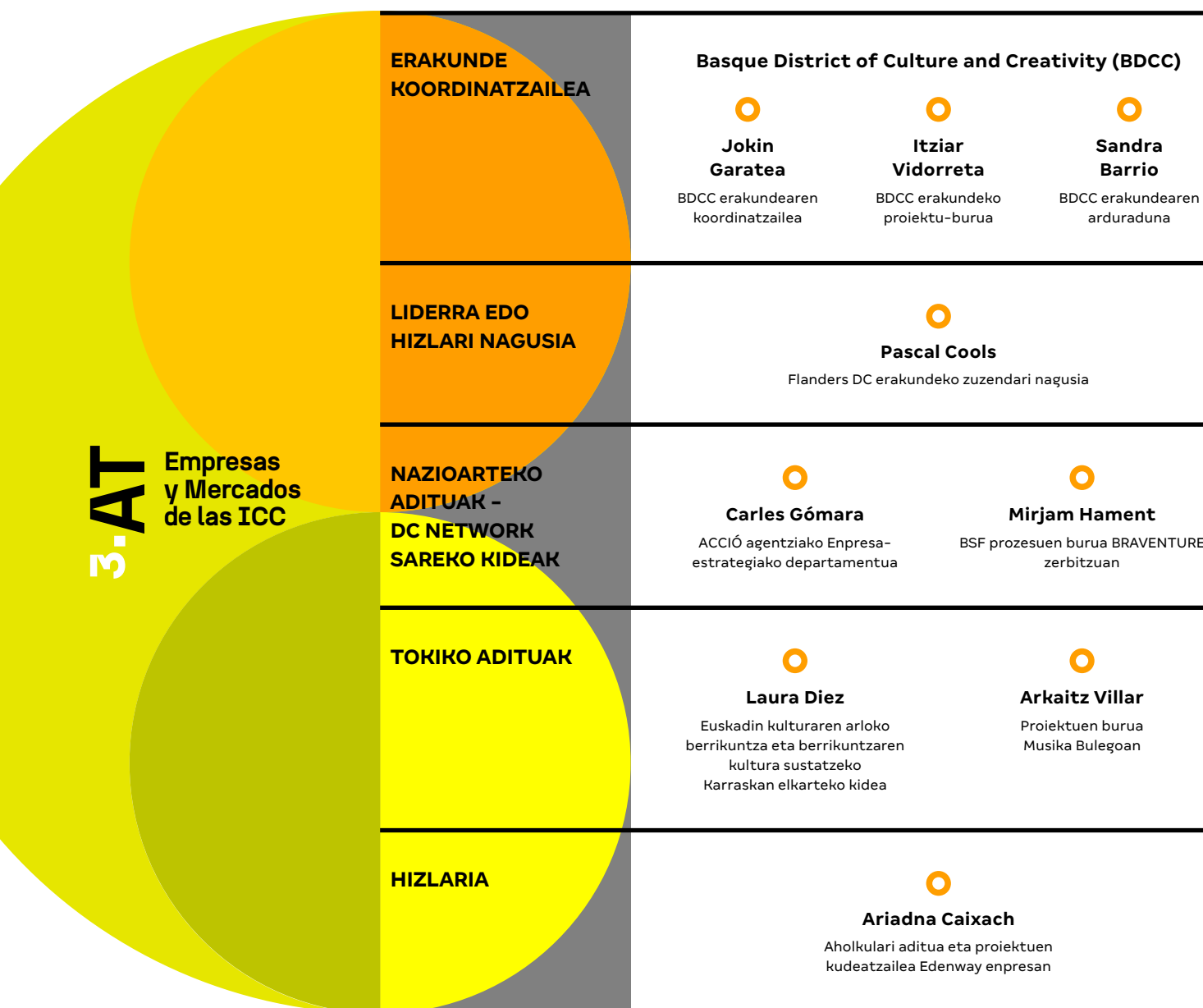
**Pascal Cools**


---

Flanders DC erakundeko zuzendari nagusia.

## PROZESUA ETA METODOLOGIA

2023ko ekainetik azarora, lan-talde nagusi baten eskutik sortu eta garatu zen arlo tematikoa; lan-taldean parte hartu zutenek lan-ildoak definitu zituzten, eta haien esperientzia partekatu, CWF24 berritzaile eta emankor bat prestatzeko helburuz. 2.AT honetan, ondorengoek osatu zuten lan-talde nagusia:



Taldeak aurreko atalean azaldutako prozesua jarraitu zuen.

Lehenik eta behin, kontraste bat egin eta gaia eztabaidatu ondoren, 3.AT honetarako hiru erronka planteatu ziren, hasieran proposatutakoak sinplifikatuz.



### 1. ERRONKA

Zerbitzuen baterako sorkuntza



### 2. ERRONKA

Tokiko merkatuak eta merkatu globalak



### 3. ERRONKA

Kapital pribatuaren inbertsioa eskuratzea

1. erronkari dagokionez, **enpresen inkubazioa, azelerazio-programak eta sormenaren balioa** izan ziren landu zituzten gaiak. 2. erronkari dagokionez, **nazioartekotzea, lankidetza eta garapenerako ibilbide-orriak** izan ziren tokiko merkatuetan eta merkatu globaletan kontuan izan beharreko puntu nagusiak. 3. erronkan, azkenik, kapital pribatua eskuratzeko modua aurkitzearen gaiaz gain, **kultura-proiektuetan inbertitzen duten eragile pribatuak edo enpresak eta beste finantzazio-lerro batzuk** definitu zituzten.

Behin erronkak definitu zituztenean, azkenean aukeratutako esperientziek landu beharreko **irizpideak** ere definitu zituzten. Jarraian, taldeko kideek erronkei erantzuten dieten eta adostutako irizpideak betetzen dituzten **nazioarteko esperientziak** aurkitzeko ikerkuntza-lan bat egin zuten, enfasi berezia jarritz **ahalik eta zabaltasun geografiko handiena** hartzeari.

3.Tarako **27 proiektu-proposamen** jaso ziren. Ondoren, **proiektuak ebaluatu** zituzten kideek (beraiek zuzenean parte hartu ez zuten proiektuak, objektibotasun handiagoa lortzeko), **ebaluazio-matrizearen tresna** erabiliz. Ondo baloratutako proiektuak eta ordeztutako enpresak zerrenda partekatu ziren, eta lan-talde osoak adostu zituen emaitzak.

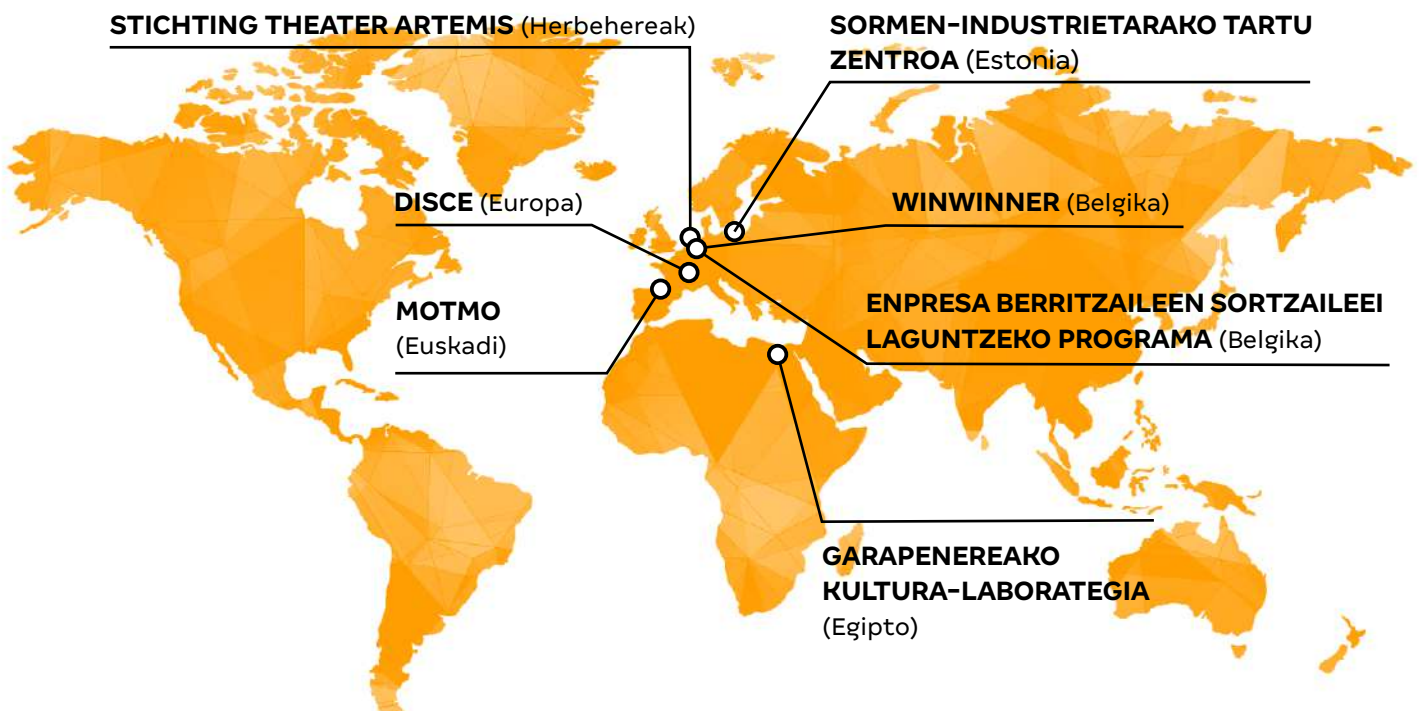
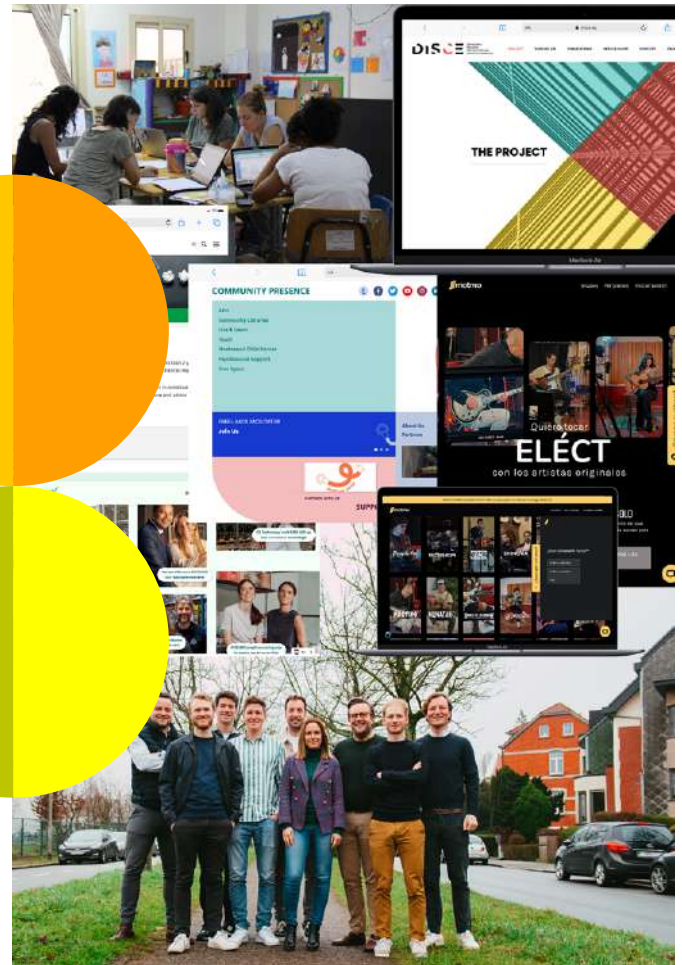
Geografiaren irizpidea indartzeko, proposatutako zerrendan jasota ez zegoen proiektu bat bilatzea erabaki zuen lantalde koordinatzaileak, lider nagusiarekin batera. Halaber, interesgarria da aipatzea lan-talde honen barruan sortu ziren proiektuetako batzuk beste batzuekin partekatu zirela, enpresei eta merkatuei buruzko gaia zeharkakoa baita. Kasu honetan, proiektua TA honen barruan sartzea erabaki zen, ondo egokitzen baita eta bestean kontuan izan beharreko nahikoa adibide on baitzegoen.

Ondorioz, **nazioarteko sei proiektu eta Euskadiko bat hautatu ziren**, Euskadi baita 2024an foroa egingo den eskualdea. Azkenean, beraz, **bi proiektuk erantzuten diote lehenengo erronkari, hiruk bigarrenari eta bik hirugarrenari**. Azkenik, haien proiektuak, batzar birtual batean, lan-taldeari aurkeztera gonbidatu zituzten ordezkariak; hala, **ekitaldian zuzenean parte hartzeko** eta **kolaboratzeko, hazteko eta sinergiak sortzeko** borondatea erakutsi zuten, horiek direlarik CWF24 antolatuta lortu nahi diren alderdi edo emaitza nagusiak.

3. ATaren sektoreen barruan CWF24 fororako hautatutako azken

**kasuak>**

**KSIetako  
Enpresak eta  
Merkatuak**



## DISCE: SORMEN-EKONOMIA INKLUSIBO ETA JASANGARRIEN GARAPENA



### 1. erronka:

### Zerbitzuen baterako sorkuntza

#### Jatorria

DISCE (sormen-ekonomia inklusibo eta jasangarrien garapena) hiru urteko proiektua izan zen, Finlandiako, Italiako, Letoniako eta Erresuma Batuko ikertzaileak bildu zituen. Europako Batzordeak finantzatu zuen, Horizon 2020 programaren bidez, eta ikerketak ekarpen nabarmena egin zion EB osoko sormen-ekonomien ulermenari. Proiektuak eskualdeko kasuen hamar azterketa eta EB osoko mapaketa kuantitatiboa konbinatzen ditu eta taldearen ezagutzak, zeinak oso diziplina artekoak baitira, aprobetxatu ditu. Goi-mailako irakaskuntzaren, gaitasunen garapenaren eta sormen-lanaren arteko harremanak ikertu ziren, baita goraka ari diren enpresa-ereduak, mapaketa kuantitatiboa hobetzeko aukerak eta sormen-ekonomien «hazkundera» zertan datzan eta zergatik den baliotsua ulertzeko modu berriak ere. Proiektuaren erdigunean galdera hau dago: nola izan daitezkeen inklusiboak eta jasangarriak etorkizuneko sormen-ekonomiak. Kontu horri helduz, ikerketak akademikoentzat, arduradun politikoentzat eta profesionalentzat baliotsuak diren ikuspegi enpiriko eta kontzeptual berriak sortu zituen.

#### Ibilbidea

Aztertutako Europako hamar ekologiei buruzko datu enpiriko gehienak COVID-19a sortu eta gero bildu ziren. Pandemiak eta haren ondoriozko murrizketek Europako sormen-ekonomiei eragin zieten, ulergarria da COVID-19a aipatzea ikerketetako parte-hartzaileek beren sormen-lanaz hitz egin zutenean. COVID-19arekin zerikusia duten alderdi guztiak eztabaidatzea proiektuaren irismenaz haraindi doa, sormenaren arloko langileengan izan zuen eragin nabarmena dela eta. Beraz, pandemiak lehen bazeuden erronkak agerian jarri ditu, baina batez ere egiturazko kontuak dira, ez COVID-19aren emaitzak. Hala ere, COVID-19ak beren lana egiteko eta bizimodua ateratzeko ordezkoko moduak bilatzera bultzatu ditu sormenaren arloko langileak.

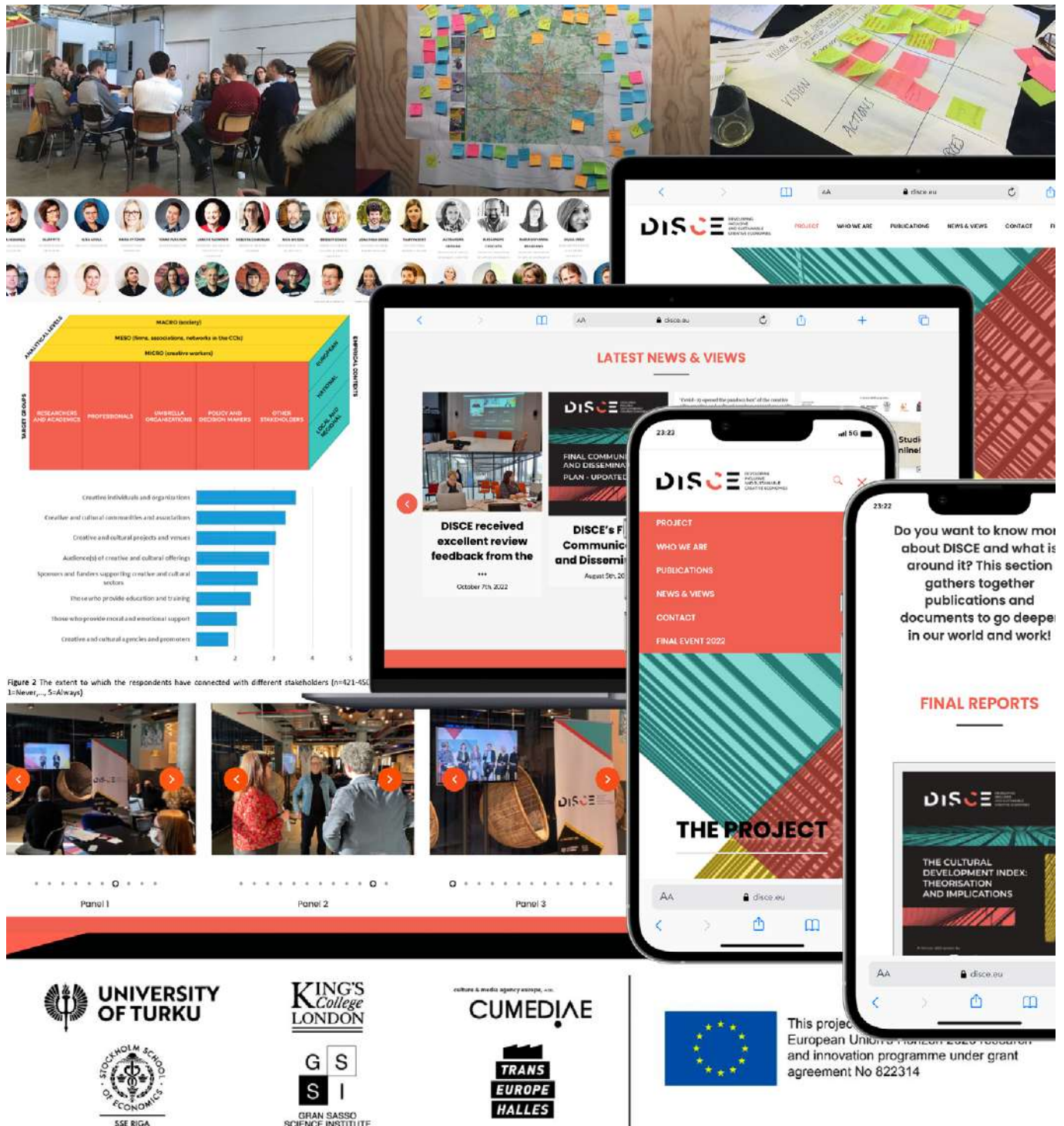
#### Inpaktu positiboa

DISCEk egoera zehatzetan erreakzionatzeko, jarduteko eta erabakitzeak gomendioak proposatu zizkien alderdi parte-hartzaileei, kulturaren eta sormenaren industrien eremuan hazkunde inklusiboa eta garapen jasangarriaren aurrerapena susta ditzaten. Lortutako inpaktuen sorta bi alderditan taxutu zen: pertsona indibidualarengandik gizartera eta ekonomia-arlo soiletik arlo soziokulturalera. Ikerketaren helburua zen enpresa-eredu berriak eta hazkundera errazten dituzten faktoreak eta oztopoak, diru-sarreraren logikak eta KSietako inklusiorako, jasangarritasunerako eta hazkunderako eragile independenteak ulertzea. Horrela, enpresa-ereduei, estrategia erresilienteei eta irtenbide berritzaileei ekarpena egin zitzaion, digitalizazioa, finantzaketa-ereduak eta jabetza intelektualeko eskubideen babesa barne hartuta, sektore guztietako enpresentzat.

#### Hazkuntza eta lankidetzak

DISCE proiektuaren xedea izan zen KSlen berariazko testuinguruak hobeto ulertzea eta alderdi interesdunen beheranzko eta goranzko elkarlana sustatzea,

KSlen garapenean benetan europarra den ikuspegi baterantz aurrera egiteko asmoz. Ikuspegi horren emaitza nagusietako bat Italiako lehen Hiri Behatoki Kulturalaren sorketa izan zen, L'Aquilako Udalarekin elkarlanean. Bertan, alderdi interesdunen elkarlan estua, elkarsorkuntza eta partaidetza ikuspegi garrantzitsutzat jo dira Hiri Foroa eta CHILD (kultura-ondarea, berrikuntza eta toki-garapena) Udako Eskola abiarazteko, eskualdeko erakunde publikoekin, hirugarren sektorearekin, KSlen sareekin eta sektore guztien ordezkariekin sustatuta.



Webgunea

<http://disce.eu>Harremanetarako  
pertsonaValeria Pica  
[valpica@gmail.com](mailto:valpica@gmail.com)

## SORMEN-INDUSTRIETARAKO TARTU ZENTROA

**TARTU  
CENTRE FOR  
CREATIVE  
INDUSTRIES**

### 1. erronka:

### Zerbitzuen baterako sorkuntza

#### Jatorria

Tartu Kulturaren Europako Hiriburua da 2024an eta haren bihotzean, non sormena eta berrikuntza nahasten diren, Sormen Industrietarako Tartu Zentroa (TCCI) altxatzen da, sektore horren eskualdeko gidari. TCCIn misioa da sormen-industrien tokiko enpresei arrakasta lortzen laguntzea. Lehen urratsetan dauden eta beren ametsak martxan jarri nahi dituzten enpresaburuak izan zein beren presentzia finkatu nahi duten profesional esperientziadunak izan, TCCI laguntza emateko prest dago.

#### Ibilbidea

TCCIk enpresa sortu berriei lehen urratsetan laguntzen die, neurrirako inkubazio eta garapeneko programa baten bitartez, zeinak enpresa-aholkulari pertsonalak, mentoreak, enpresa-azoketan eta beste ekitaldi batzuetan parte hartzea eta enpresa-aholkularitza espezializatua barne hartzen dituen.

TCCI zenbait ekitaldi eta ekimenen antolaketan parte hartzen du, adibidez:

- Estoniako Moda Jaialdia
- Arte berriaren enkantea
- HOPP DISAIN diseinu-denda eta galeria
- Tartuko Zinemaren Eskualdeko Funtza

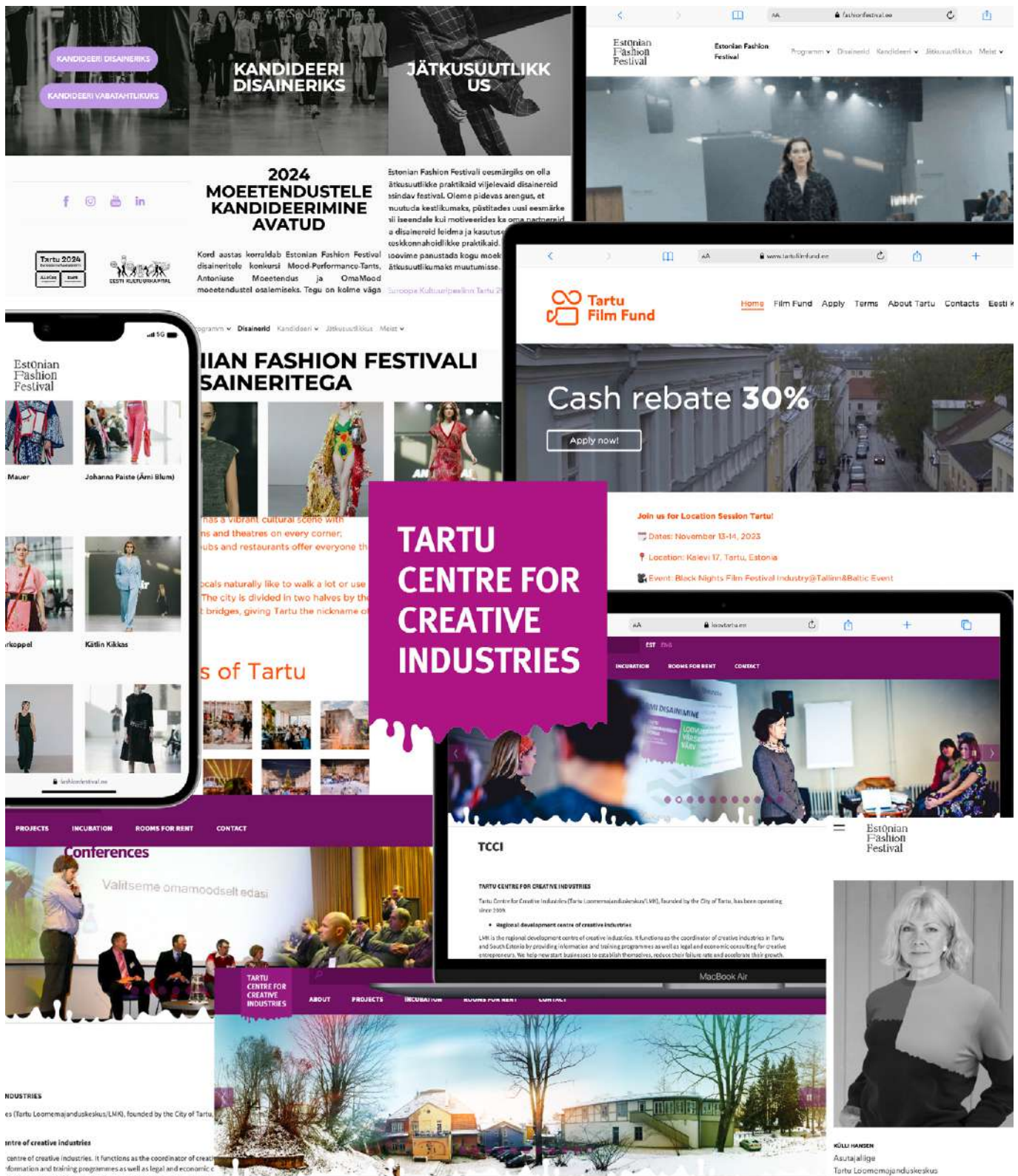
Ekimen horiek eskaintzen dituzten jardueren eta askotariko trebakuntza-programen bitartez, TCCIk hiriaren erakargarritasuna areagotzeko eta eskualdeko enpresa-garapena eta dibertsifikazio ekonomikoa pizteko lan egiten du.

#### Inpaktu positiboa

Abian egon den 15 urteetan, 150 enpresa baino gehiago sortu dira TCCIn laguntzarekin. Tartu hiria sormen-ekonomiako enpresen mintegia bihurtu da, non gazte sortzaileek laguntza baitaukate beren enpresak sortzeko eta garatzeko prozesuan. KSIen sektorean diharduten enpresen kopuruak gora egin du, hiriak hiri sortzaile gisa duen erakargarritasunak bezala.

#### Hazkuntza eta lankidetzak

TCCI moda jasangarriari eta zinema-industriei buruzko nazioarteko proiektuak garatzen ari da. Interes eta behar berak dauzkaten enpresa guztiekin ideiak trukatzeko eta elkarlanean aritzeko prest gaude.



Webgunea

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

Küllli Hansen

[kylli@lmk.ee](mailto:kylli@lmk.ee)

## STICHTING THEATER ARTEMIS

## THEATER ARTEMIS



### 2. erronka:

### Tokiko merkatuak eta merkatu globalak

#### Jatorria

*Theater Artemis gazteentzako antzerki-konpainia aitzindaria da eta Den Bosch-en (Herbehereak) du egoitza. 2013an, Jetse Batelaan konpainiako zuzendari artistikoa bihurtu zen eta antzerki-forma berritzaileak eta gazteentzako esperientzia kilikagarriak sortu zituen.*

Gure doikuntzak jardunbide egokitzen jo dira. Ekoizteko gure modu orokorraren ondoriozkoak dira, bideragarritasuna printzipio gidaritzat baitugu, jasangarritasunarekin eta errentagarritasunarekin batera. Berrikuntzan eta elkarlanean ardaztuta, antzerkia ekoizten dugu, hitzaren zentzu zabalean. Herbehereetako, Belgikako eta gure ondoko herrialdeetako zenbait antzokitan egiten ditugu emanaldiak. Antzerki berriaren produkzioa da gure jarduera nagusia. Alde batetik, antzokietan ikuskizun esperimental berriak antzezen ditugu. Bestetik, gutxiago arriskatu nahi duten antzokietan, gure ikuskizun arrakastatsuen berremanaldiak aurkezten ditugu. Funtsean, berremanaldiekin antzezenen, antzokien eta ikusleen kopurua nabarmen handitu dezakegu. Gainera, atzerrian aldizka jokatzeko ahalbidetzen digute. Eta, batzuetan, ikuskizun berbera berriz antzezteko da asmoa. Agian ez garelako gai Jetse Batelaanen zuzendaritza-eskaria betetzeko. Edo emanaldi asko eskatzen dizkigutelako.

#### Ibilbidea

2014an, Jetse Batelaanen lehen antzezenetako bat eszenaratu genuen eta denboraren iragatea jasan zuela egiaztatu genuen. Orduz geroztik, haren erreperitorioari heldu diogu, zeina 2001etik eraikitzen joan den. Berremanaldien birak egiteak eta obra bera berriz antzezteak abantaila gehigarri bat dakar, alegia, gure inbertsioaren errendimendua ezin hobea dela. Halaber, aurrekontura doituta potentziala handitzea ahalbidetzen digu.

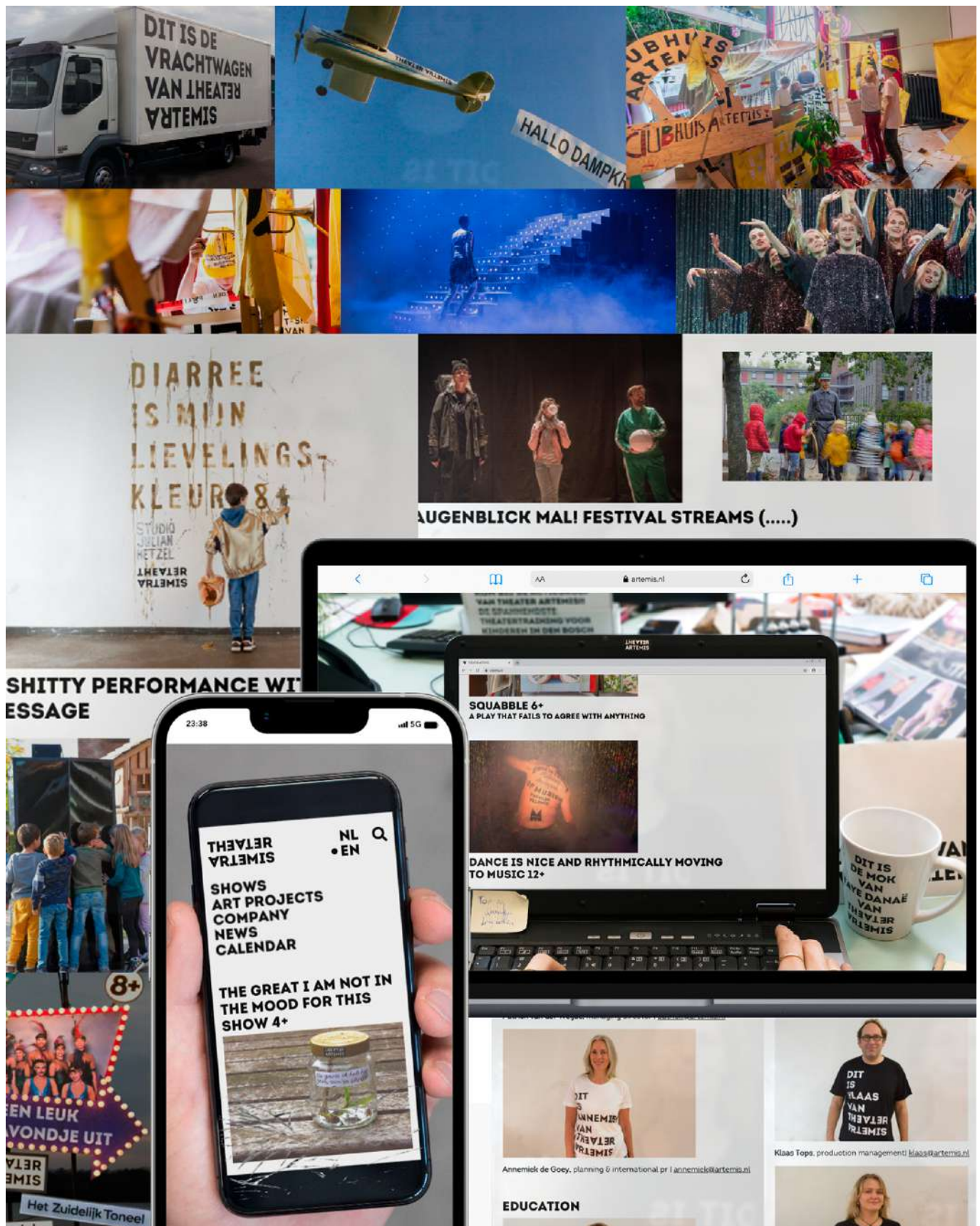
#### Inpaktu positiboa

Bidaia gabe eta muntaketarik errepikatu behar izan gabe 30 ikuskizun eszenaratzea jasangarria da. Antzezen berean lan egitean, lekua eta lan egiten duzun jendea ezagutzea eta ulertzea lortzen duzu. Funtsean, harri batez hiru txori hiltzen dituzu: denboraren erdian ekoizten duzu, gastuen erdiarekin eta arrakasta bermatuta daukazu. Eta, gainera, posibleak lor ditzakezu.

#### Hazkuntza eta lankidetzak

Berrikuntzan eta lankidetzan ardaztuta, nazioko eta nazioarteko lankidetzak hedatu eta zabaltzea nahi ditugu, elkar indartu dezaten. Gure lanean berariazko interesa duten programatzaileekin harremanetan jartzea eta egotea espero dugu. Baita Jetse Batelaanengan interesatuta daudenekin ere, gure konpainiarekin lotutako artista guztiek gogoan hartzen baitute.

Atzerrian egindako antzezenen kopurua urtez urte aldatzen denez, helburuetako beste bat litzateke antzezenak programazio batean oinarrituta errepikatzea.



## LABORATORIO CULTURAL PARA EL DESARROLLO



### 2. erronka:

### Tokiko merkatuak eta merkatu globalak

#### Jatorria

Egiptok agertoki kultural bizia dauka, baina masa-kultura, neurri handi batean, garapen-kontuez axolagabetzen da. Agertoki kultural «independente» paraleloak arazo finantzarioak dauzka eta haren irismena mugatu samarra da, batez ere Kairon eta Alexandrian.

Garapen komunitarioko GKE batzuek zerbitzu artistiko eta kulturaletarako sarbidea ematen diete leku marjinatueta haur eta gazteei. Era berean, kultura-sektoreko profesional independente batzuek kultura-ekintza inspiratzaileak zuzentzen dituzte garapen-xedeekin. Gure proiektuaren asmoa da inpaktu handiko ekimen sortzaile horiek ugartzea eta haien irismena urrutiko zona eta komunitateetara zabaltzea.

#### Ibilbidea

Gure proiektu pilotua ikaskuntza-laboretegi bat da eta aurreikusita daukagu urriaren erdialdean abiaraziko dugula. Haren helburua da kulturako 15 profesionalen eta garapen-eremuaren artean zubi bat eraikitzea, garapenarekin lotutako xede bat daukaten kultura-ekintzen kopurua eta kalitatea handitzeko asmoz. Laborategiak 24 egun irauten du, zortzi hilabetean, eta hiru prozesu lotzen ditu: ikaskuntza, ezagutzen sorketa eta tokian tokiko ekintza.

#### Inpaktu positiboa

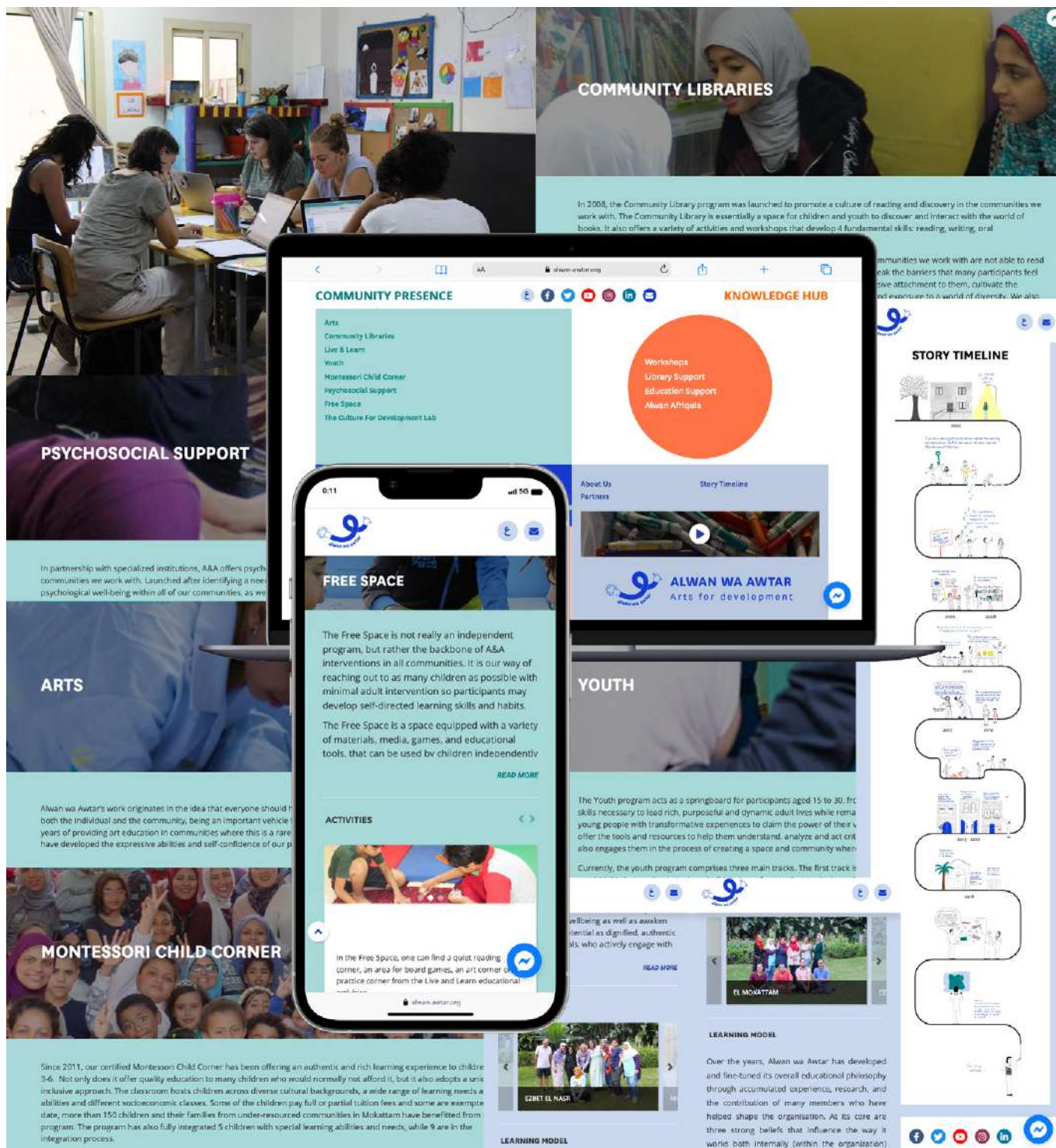
- Programako parte-hartzaileen % 80k gutxienez adierazten dute beren xedearen eta kultura-ekosisteman bete dezaketen zereginaren ikuspen argiagoa lortu dutela.
  - Programako parte-hartzaileen % 80k gutxienez frogatu dute kultura-lanaren eta garapen jasangarriaren arteko lotura hobeto ulertu dutela.
  - Diseinatutako kultura-ekintza guztiak profesional esperientziadunek berrikusi dituzte.
  - Kultura-ekintza guztiek frogatu dute parte-hartzaileek ondo ulertu dituztela bai kontzeptuak bai laborategiaren aurreko faseetan landutako tresnen erabilera.
  - 500 pertsonak gutxienez, marjinatutako lau komunitatetakoek gutxienez, atera diete etekina gauzatutako kultura-ekintzei.
  - Aplikaturiko kultura-ekintzen arrakasta-adierazleen % 70 gutxienez bete dira.
- Diseinatutako eta gauzatutako kultura-ekintzak eta Laborategi Kulturaleko programaren ikaskuntzak eta emaitzak bi komunikabide-formatutan argitaratu edo ekoitzi dira gutxienez.

#### Hazkuntza eta lankidetzak

Honako hau espero dugu:

- Kulturako profesionalak inspiratzea, 15 pertsonako hasierako kohortetik haraindi, garapen jasangarriarekin lotutako gaiekiko konpromisoa har dezaten.
- Kulturako profesional gazteenen eta esperientzia handiena dutenen arteko konexioak sortzea, proiektuaren bizialdiaz haraindi babes eta mentoretzak jaso ditzaten.

- Proiektuko gogoetak, irakaspenak eta prototipoak zabaltzea, tokiko, eskualdeko eta nazioarteko zenbait kanal kulturalen bitartez, batez ere arabierazko kanalen bitartez.
- Arduradun politiko interesatuei laguntzea, garapen jasagarria kulturalan integratzean egindako gogoetei eta lortutako irakaspenei buruzko dokumentazioa emanez.



**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 4 fundamental skills: reading, writing, oral

**PSYCHOSOCIAL SUPPORT**

In partnership with specialized institutions, A&A offers psychosocial support to the communities we work with. Launched after identifying a need for psychological well-being within all of our communities, as we

**ARTS**

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

**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 and abilities and different socioeconomic classes. Some of the children pay full or partial tuition fees and some are exempted date, more than 150 children and their families from under-resourced communities in Mokattam have benefited from the 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 program.

**YOUTH**

The Youth program acts as a springboard for participants aged 15 to 30, for skills necessary to lead rich, purposeful and dynamic adult lives while remaining young people with transformative experiences to claim the power of their voices, offer the tools and resources to help them understand, analyze and act, and 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

**STORY TIMELINE**

**ALWAN WA AWTAAR**  
Arts for development

**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)

Webgunea

<https://alwan-awtar.org/>Harremanetarako  
pertsonaNairy AbdelShafy  
[n.abdelshafy@gmail.com](mailto:n.abdelshafy@gmail.com)

## WINWINNER



### 3. erronka:

### Kapital pribatuaren inbertsioa eskuratzea

#### Jatorria

2006ko irailetik, partikularrek aukera dute enpresa txiki eta ertainei (ETEEi) laguntza emateko, baldintza fiskal onuragarriak dituzten maileguen bitartez, Flandriako Gobernuak zati bat bermatuta. Ekimen horri Winwin mailegu esaten zaio eta iturri tradizionaletatik, hala nola bankuetatik, inbertitzaile probidentzialengandik eta arrisku-kapitaleko enpresetatik, finantzaketa lortzeko zailtasunak dituzten ETEei laguntzeko diseinatu zen. Haren helburu nagusia zen lagunengandik eta ahaideengandik zetozen maileguak erakargarriago egitea. Hala ere, gure oraingo zuzendari nagusia, Matthias Browaey, web-plataforma bat sortzeko inspiratu zuen, non enpresaburu belgikarrak eta tokiko inbertitzaileak harremanetan jar daitezkeen. Horrela jaio zen Winwinner.

Zergatik, ordea, maileguen bidezko partaidetzazko finantzaketa? Alde batetik, ekintzaileei gero eta zailagoa egiten zitzairen behar zuten finantzaketa guztia iturri tradizionaletatik lortzea. Bestetik, belgikarrek aurrezki-pila handia zeukaten, 300.000 milioi euro baino gehiagokoa, eta ez zeukaten inbertsio-aukera bikainik. Bai ekintzaileak bai inbertitzaileak beren hazkunde-planak bat etorraz irabazle ateratzeko aukera ikusi genuen. Maileguen bidezko partaidetzazko finantzaketa aurrezki ezkutuak aktibatze eta bide batez tokiko ekonomia bultzatzeko modu ezin hobe gisa sortu zen.

#### Ibilbidea

Gure ibilbidean mugarri garrantzitsu batzuk egon dira. Winwinner 2016an sortu zen eta urtero taldearen tamainari, optimizazioari eta finantzaketa-bolumenari dagokienez hazi gara. Unerik garrantzitsuena 2020an heldu zen, FSMak ordezkio finantzaketa-plataforma izateko lizentzia ofiziala eman zigunean. Kalitate-zigilu horrek gero eta interes handiagoa piztu zuen bai ekintzaileen bai inbertitzaileen artean eta gure eskaintza zabaltzea ekarri zuen, mendeko mailegu arruntak gehituz. 2022an, gure hazkunde-planetan inbertitzeko milioi bat euroko finantzaketa-txanda bat arrakastaz burutu genuen. Ahalgin horri esker, Europako lizentzia lortu genuen eta urte horretan bertan zor pribatuko gure lehen Winwinner funtsa, 30 milioi eurokoa, sortu genuen.

Horrela, Winwin maileguetan ardaztutako administrazio-bitartekaria izatetik maileguen bidezko partaidetzazko finantzaketa-plataforma digitala, zeinak ekintzaileen eta inbertitzaileen arteko konexioak errazten dituen, izatera pasatu ginen eta, azken finean, ETEen finantzaketa-behar handienak betetzeko zor-funts batekin lotutako mota horretako finantzaketarako plataforma europarra bihurtu ginen.

Beraz, gure ibilbidea oztopoz eta gorabeheraz beteta egon da, baina aukeraz ere bai. Hasieran aldaketa puntual bat sortu genuen, aukera tradizionalekin batera finantzatzeko modu gisa. Hala ere, aldaketa sistematikoa bihurtzen ari da, zeinean maileguen bidezko partaidetzazko finantzaketa ekosistema izatera hel baitaiteke finantzaketaren munduan.

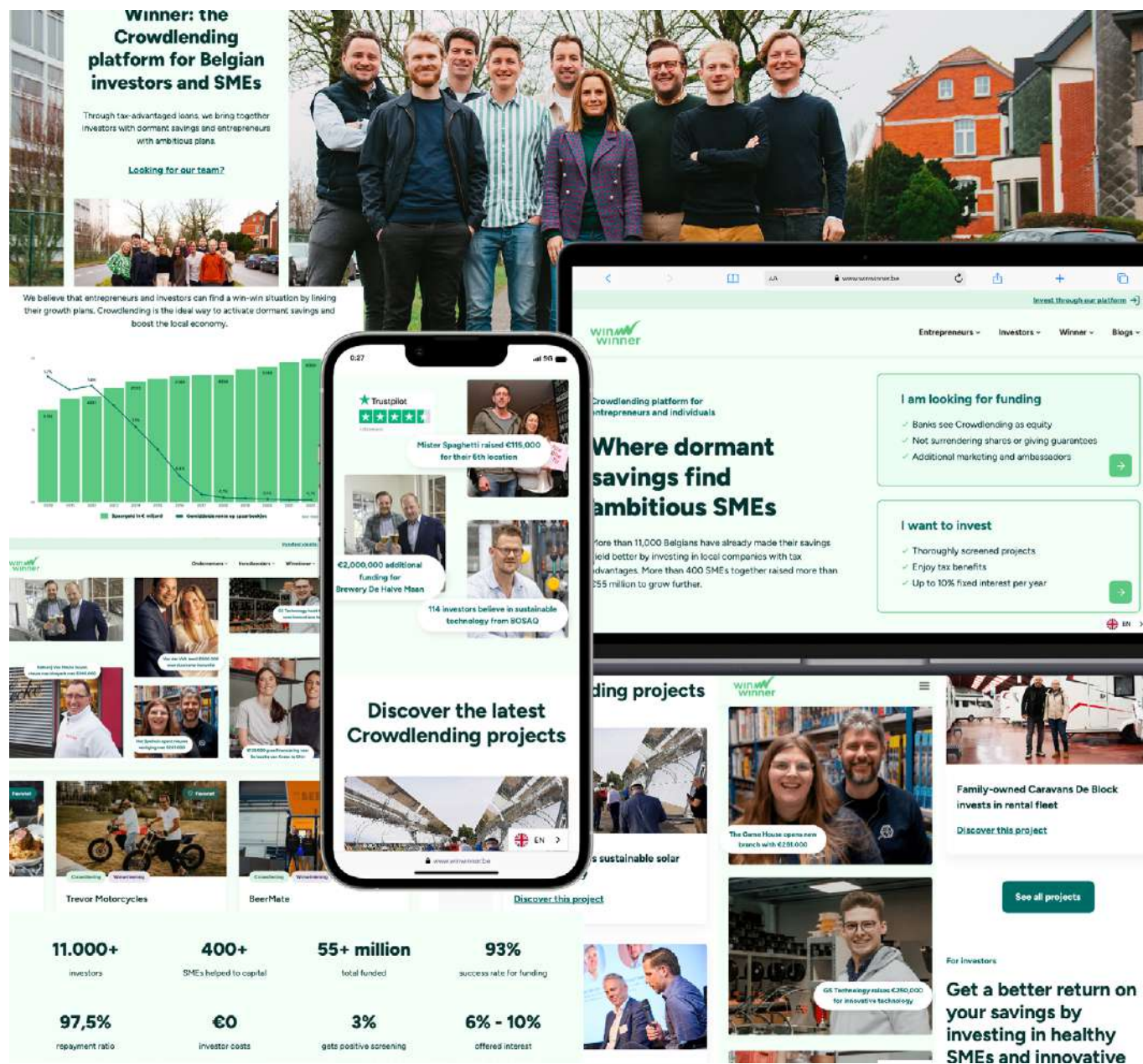
#### Inpaktu positiboa

Gure egungo inpaktuari buruzko ideia bat izateko, 11.000 belgikarrek baino gehiagok erabaki dute beren aurrezkiei gure plataformaren bidez gehiago emanaraztea. 400 ETE baino gehiagotan inbertitu dute, hain zuzen ere, 55 milioi euro baino gehiago

guztira. Kanpaina bakoitzeko batez besteko finantzaketa 260.000 euro dira eta inbertsio-tiketen batez besteko tamaina, berriz, 2.500 euro. Winwinner-ek zenbait sektoretako enpresak babesten ditu eta gure inpektua handitu nahiko genuke, ETEei finantzaketaren eta hazkundearen bilaketan lagunduz; izan ere; ETE askok hazteko zailtasun larriak dauzkate kanal tradizionalak, hala nola bankuek, interes txikiagoa edukitzearekin lotutako finantzaketa-arazoak direla eta.

## Hazkuntza eta lankidetzak

Etorkizunari begira, gure hurrengo mugarrak 100 milioi euroko funts apalankatu bat sortzea dakar. Funts horri esker, enpresa gehiagori lagundu ahalko diegu finantzaketa bilatzen. Gainera, Europako merkatuan aukerak arakatzeko ari gara, gure eragiketarik atzerrian zabaltzeko helburuarekin. Tokiko gobernu eta alderdiekiko konexioa lagungarria izan daiteke maileguen bidezko partaidetzazko finantzaketaren Europako ekosistemaren inpektua handitzeko.



**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.

**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.

**Discover the latest Crowdfunding projects**

**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

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

Webgunea

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

Harremanetarako pertsona

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

## ENPRESA BERRITZAILEEN SORTZAILEEI LAGUNTZEKO PROGRAMA

# VLAIO



### 3. erronka:

### Kapital pribatuaren inbertsioa eskuratzea

#### Jatorria

Proiektu pilotu gisa jarri zen martxan ISS enpresa berritzaileen sortzaileei laguntzeko programa, proiektu txiki berritzaileei modu bizkor eta sinplean laguntza eskaintzeko, eskatzaileei eta VLAIO agentziari begira. Etengabeko laguntza-programa bat izan da 2023az geroztik.

Flandrian hazkuntza ekonomiko jasagarria lortzea da helburua, eta, horrekin batera, ekonomia osoan eta gizartean berrikuntza sustatzea, eta Flandriako enpresen produktibitatea lehiakortasuna eta ongizatea oro har berrikuntzaren bidez hobetzea.

Inplikaturako bazkideen artean dagoen lankidetzaren egokiaren laguntza duen balio-programa bat da ISS. Bost ebaluazio-irizpideek (aitzindari-rola, zalantzak eta planteamendua, taldea eta sarea, arrisku propioa eta inpaktua) gerora dirulaguntzen eta orientazio-zerbitzuen bidez jasotzen duten enpresa berritzaileen sortzaileen hautaketa on bat egitea ahalbidetzen dute. Hiru urtean, 212 proiektu lagundu eta ikuskatu dira.

#### Ibilbidea

Ebaluazio zehatz baten ondoren VLAIO agentziak eta bazkide guztiek ebaluaziorako beharrezkoa duten gaitasuna kontuan izanda, 2024tik aurrera espedienteak modu jarraituan aurkezteko aukera eskainiko duen programa bihurtuko da, urte natural bakoitzeko bost ebaluazio-une finko barnean hartuko dituen.

Ebaluazio-uneen sarritasuna handitzean, espedienteen izapidetze-denbora gutxitzen da eta enpresen sortzaileen kopuru handiagoarengana iritsi daiteke.

2024tik aurrera izango da ebaluazioa eta arloan aditua den epaimahai zabal batek, enpresa-aholkulariek eta proiektu-aholkulariek osatuko dute. Proiektuak epaimahaiaren aurrean aurkezten diren unea erabakigarria da subentzionatutako proiektuak hautatzeko.

VLAIO agentziako enpresa-programaren taldearen ikuspegia prestaketa-fasetik hautatutako enpresen sortzaileei eskainitako orientazio-fasera igarotzen da eta, bereziki, hazkuntza-antibizio handiak dituztenei dagokienez.

Ekitaldi bat martxan jartzen ari da VLAIO agentzia ekintzaile zaharrekin batera, eta 2023ko abenduan egingo da, enpresa berritzaileen sortzaileen jarraipen etengabe eta zabala egiteko asmoarekin. Laguntza eta orientazioa ere eskaintzen die hazteko potentzial handiena duten enpresa berrien sortzaileei beren jarduerak zabaltzeko ditzaten.

#### Inpaktu positiboa

A business economic evolution analysis is carried out every year

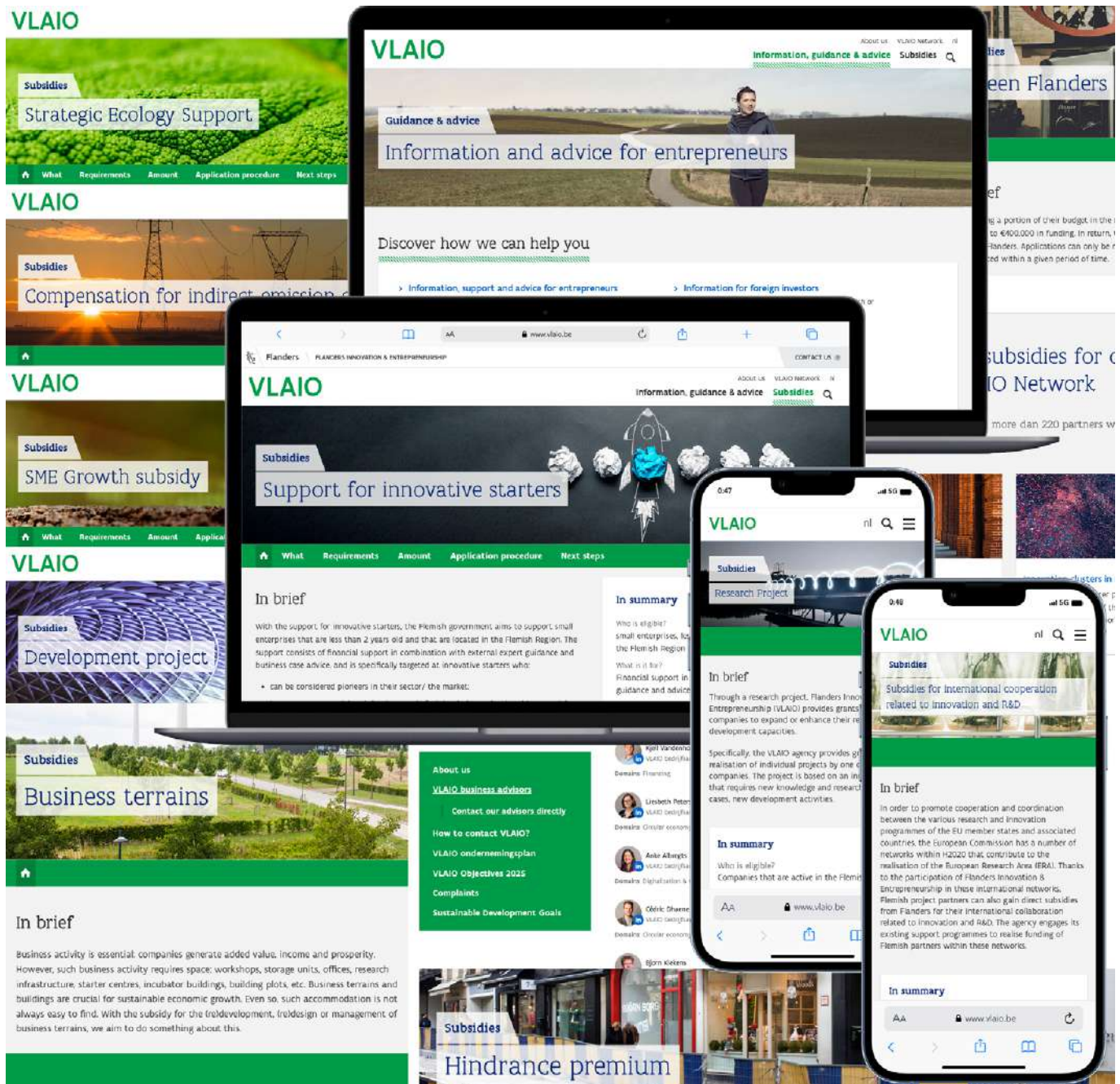
- Egoera juridikoa
- Balantzearen guztizkoa
- Ekitatea
- Jaulkitako kapitala
- Enplegua

Gutxienez bi finantza-ekitaldi dituzten enpresekin solik egin daiteke hori. Gaur egun, ez dago behar besteko daturik azterketa egoki bat egiteko. Azterketak

interesgarriagoak dira finantza-ekitaldi gehiago eskuan izanez gero. Enpresetara ere bideratzen da, posiblea eta nahigarria denean, enpresa horien ondorengo bizi-etapetan.

### Hazkuntza eta lankidetzak

Enpresa berrien sortzaileak 12 bazkideren bidez (Agoria, Sirris, Imec.istart, Voka, Unizo, Network Ondernemen, Start-it @ KBC, Birdhouse, Flanders Space, Flanders DC, Flanders' FOOD, LRM - Limburg Startup) sartzen dira ISS programan, baita VLAIO agentziaren enpresa-taldearen bidez ere. Jarraitzea eta, ahal dela, lankidetzak hori areagotzea da asmoa.



Webgunea

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

Harremanetarako pertsona

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



EUSKADIREN KASUA

EUSKADI

**MOTMO.pro****2. erronka:****Tokiko merkatuak eta merkatu globalak****Jatorria**

10 urte baino gehiago daramatzagu musika-eskubideak kudeatzen eta ikusi dugu material ofizialaren gabezia izugarria dagoela jada sortutako abesti bat jotzen ikasteko. Hiru fundatzaileak musikariak dira, eta, hori horrela, oso gustuko dute aurre egin behar dioten erronka: abestia iturritik zuzenean jotzen ikasi ahalko den plataforma bat sortzea, abestia sortu zuen jatorrizko artistaren eskutik.

Unitate fisikoen bidez diru-sarrerak sortzetik ia osorik formatu digitalean egitera igaro da azken urteetan musikaren industria, hainbat plataforma ugari izanari esker, hala nola Spotify, Deezer edo iTunes. Krisi izugarri baten ondoren, industria hazten ari da berriz ere.

Haatik, duela 40 urte baino gehiago utzi zioten musika-editoreek partiturak sortzeari eta artistek berek kudeatzen dituzte egile-eskubideak irratian, telebistan eta kontzertuetan. Ezagutzen hutsune izugarria eragin du horrek. Hori dela-eta, musika-editoreak oso prest daude gurekin lan egiteko eta beren katalogoa digitalizatzeko, diru-sarrera digitalen iturri berri bat sortuz. 40 editore baino gehiagorekin lortu ditugu jada akordioak, Warner Music etxearekin haien artean.

**Ibilbidea**

Arazoak genituen Interneten abestiak erreproduzitzeko modu egokia aurkitzeko, eta, hori horrela, egun batean arazo hori konpontzeaz hitz egin genuen, eta, zorionez, motmo plataformak egin nahi zuena arazo horri aurre egiteko modurik onena zela konturatu ginen.

Norabide egokia aukeratu ote dugun jakiteko, plataforma erabili duten 560 pertsona baino gehiago inkestatu ditugu eta horri esker egiaz baliozkotu dugu proiektuaren balio-ekarpen handiena zera dela, artistek berek beren abesti onenak jotzen irakasten dutela eta horixe da, hain zuzen ere, gure plataformaren helburua eta ideia nagusia.

**EMAITZAK:**

- Beren abesti propioak jotzen irakasten duten jatorrizko artistak: % 61,1.
- Eduki eskusiboak (hala nola elkarrizketak, xehetasunak, eta abar): % 55,4
- 100 talde baino gehiago: % 37,3
- Harpidetza-prezioak: % 13
- Nola ikasi daitekeen azkar batean abesti bat jotzen: % 7,9
- Beste batzuk: % 3,9

Eusko Jaurlaritzaren laguntza handia jaso dugu ideia garatzeko, baita arrisku-kapitalaren eta zenbait etxe diskografikoren finantzaketa ere.

**Inpaktu positiboa****4. GJH: Kalitatezko hezkuntza. Justifikazioa eta inpaktua:****4.4 azpihelburua:**

- Gaitasunak hobetzea: motmo.pro plataformak hainbat mailatako ikastaroak eskaintzen ditu, eta horrek erabiltzaileei beren musika-ahaleziak handitzea ahalbidetzen die beren hasierako maila edozein izanda ere.
- Inklusioa: kalitatezko musika-hezkuntza izateko posibilitatea eskaintzen die mundu osoko erabiltzaileei, edozein tokitan daudela ere.

**4.7 azpihelburua:**

- Hezkuntza eta kultura: elkarrizketa eta eduki gehigarrien bidez, musikaren ezagutza, konposizioan eta artistek erabilitako tekniketan sakontzen dute erabiltzaileek.

## 8. GJH: Lan duina eta hazkunde ekonomikoa. Justifikazioa eta inpaktua:

### 8.2 azpihelburua:

- Berrikuntza eta modernizazioa: Adimen Artifizialeko teknologiak eta ikusmen artifiziala sartzen ditu plataformak partituren transkripzioa optimizatzeko, sormen-prozesua berrituz eta modernizatuz.

### 8.3 azpihelburua:

- Ekintzaitetza: artistei lagunduko dien negozio-eredu bat sustatzea, aldi berean enplegu-sorkuntza eta enpresa-aukerak bultzatuz musikaren eta teknologiararen sektorean.

### 8.6 azpihelburua:

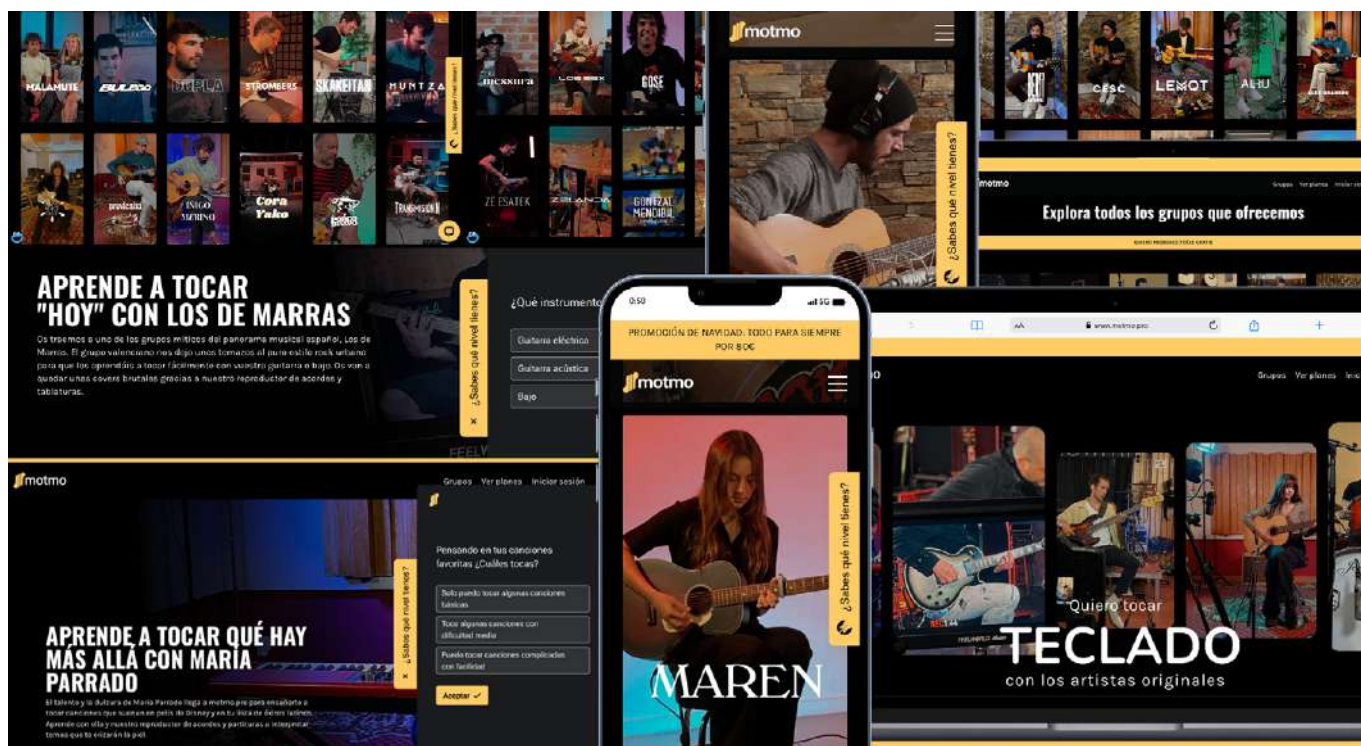
- Gaitasunen garapena: gazte eta helduetan musika-gaitasunak garatzeko bideratzaile-lanak egiten ditu plataformak, musikaren esparruan enplegu- eta ekintzaitetza-aukerak eskainiz.

## Hazkuntza eta lankidetzak

Gure proiektuaren lehenengo bertsio batean, eskuz garatu zen partituren sorkuntza, Adimen Artifizialeko ereduak zeregin honetarako erabiltzea ez baitzegoen hasierako planetan jasota. Lan delikatu honen konpentsazio gisa, **1.000 abesti** baino gehiago bildu ziren, bakoitza 210 segundoko batez besteko iraupenarekin. Eskuragarri dagoen abesti bakoitzak jatorrizko audio-seinalea eta segundo bakoitzeko 25 fotogramako abiaduran grabatutako bideoa dauzka. **Bost milioi iruditik gorako datu multzoa sortzen du horrek eredia entrenatzeko.**

**Eskubideen % 100** eta jatorrizko edukirako erabateko sarbidea eduki ahal izatean, **datu-base erabat berritzailea** sortu ahalko da musika-industriaren sektorean eta horrekin modu esanguratsuan hobetu ahalko dira gaur egun erabat eskuz egikaritzen diren prozesuetako asko.

Partiturak sortzeko sistema garatzeari dagokionez, bada [motmo.pro](https://www.motmo.pro) plataformak gainditu behar duen oztopo bat ere. Idatzitako datuen kantitate handi bat biltzea eskatzen du proiektuak adimen artifizialeko ereduak zehaztasunez ikasi dezaten partitura transkribatzen plataforman eskuragarri dauden audio- eta bideo-seinaleak erabiliz.



Webgunea

<https://www.motmo.pro>

Harremanetarako  
pertsona

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

**Arlo  
Tematiko**

**4. AT**

**Hezkuntza  
eta ikerketa  
KSIetan +  
DC Living Lab  
programa**

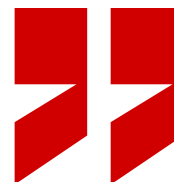


**Creativity  
World Forum  
2024**  
Euskadi Basque Country





**Hezkuntza funtsezko erreminta gisa kualifikazio handikoak, berritzaileak eta sortzaileak diren profesionalak sortzeko, eraldaketaren agente gisa jardungo dutenak etengabeko bilakaeran dagoen eta erronkaz beteta dagoen mundu batean.**



**Dario Assante-  
ren aurkezpen-  
hitzaldia**

Hezkuntza KSlen etorkizuneko erronketarako: sendo erroretako oinarritzko ezagutza bat ikuspegi zabal eta global baterako.

AKultura- eta sormen-diziplinetan prestakuntza izateko munduko panorama zabal eta heterogeneoa dela-eta, etorkizuna marraztu nahi badugu, ez dago erronkak planteatzea eta erronka horietarako erantzun posibleak aurkitzea baino ezer hobeagorik, aukerak aztertuz eta agertokiak aurreikusiz.

Arrazoi horiek direla-eta, «4. AT: Hezkuntza KSletan» arloko lantaldeak bi erronka aukeratu ditu haiei buruzko proposamenak lantzeko, eta eskaintza global eta itxiak eskaintzetik urrun, abiapuntu izan nahi dute azterketan eta eztabaidan sakontzeko hezkuntzari eskainitako CWF24 foroaren saioetan.

«Gaitasun sortzaile, berritzaile eta ekintzaileak behar dituzten hezkuntza-sistema berriak» deitutako lehen erronkak lanbide sortzaileetako premia aldakorrei erantzuteko hezkuntza-sistemetan sartu daitezkeen gaitasunak ditu ardatz. Lehen erronka hori hobekien interpretatzen duten proiektuak aukeratzeko, prestakuntzan garatu beharreko gaitasunen aukerak definitu dezakeenaren gaineko gogoeta bati jarraikiz gidatu zen lantaldea: zuhaitz-formako eskema bat pentsatu zen, gaitasun aldaezinek osatutako enbor sendo batekin. Bere sustraiek mantentzen dute egonkor enbor hori, lurralde bati eta tokian tokiko testuinguru bati ondo lotuta baitaude, eta haiek ematen diote bere janaria, bere izateko arrazoia. Eta enbor horretatik abiatuta, testuinguru globalerantz irekitzen dira adarrak, joeretarantz, merkatuen premietarantz, erabiltzaileetarantz eta askotariko gizarteetarantz.

Bigarren erronkak, «KSlen sektoreen eredu posibleak eta gaur egungo premiak», honako hauei buruzko gogoeta bultzatu nahi du: malgutasunak, zeharkakotasunak, belaunaldiartekotasunak, formatuen hibridazioak eta etengabeko aldaketan dauden ikasleen profiletarako moldagarritasunak

markatutako testuingurueta nahitaez egokitu beharko diren formatu eta ereduak. Erronka bakoitzaren adibide esanguratsuak aurkitzeko, ezinezkoa zen KSletan hezkuntzaren arloarekin lotutako hainbat profil eta nortasunek osatutako lantalde bat izatea. Zerrenda sinple bat egiteaz haratago joatea ahalbidetu digu hainbat profesionalen arragoa horrek, ezen proposamen bakoitza ezagutza sakon eta kualitatibo batetik argumentatu baita, eta erabakiak hartzeko garaian parametro kuantitatiboak gainditu behar izan ditu, aukeratutako proiektuek azkenean lerrabiderik izan ez zezaten.

Foroak 4.ATrako duen asmoa **hezkuntza-proposamenen ongi sustraitutako** oinarri bat mundu osoko joera eta merkatuen **ikuspegi zabal eta integral batekin** konbinatzeko idearekin lan egitea da.

Onura bikoitza du lurraldekotasunak: saiakuntza-banku bat da espezializazio sektorialerako (lurraldean egiten dira praktikak eta prestakuntzan –formalean zein informalean– inplikaturako profesionalek testuinguruan bizi eta hurbiletik ukitu daitezkeen adibideak eta esperientziak eskaintzen dituzte). Baina aldi berean, antzeko beste sektore batzuetara orokortu daiteke eta, batez ere, mundu osoko esperientzia eta praktikan oinarritzen da.

Gogoetarako une bat izan behar du topaketak, baina batez ere eragin-trukerako eta lanerako unea, proposamenak «aldatzeko» parte-hartzea aktibatuko duten ponentziak izango baititu. Aurkitzen garen testuinguruan –Euskadin– hainbat desbideratze eta aplikazio aurkitzea ahalbidetuko du horrek, hau da, kudeaketan eta ekonomia- eta hezkuntza-ereduen zabalkuntzan abangoardian dagoena eskualde-eredu bat, eta, horrenbestez, beharrezkoak diren aginpidea eta gaitasunak ditu foroan partekatuko diren planteamendu eta ideietan oinarritutako eredu berriak eraikitzeko.




---

**Dario Assante**


---

Open to Learn programako Hezkuntzako zuzendaria.

## PROZESUA ETA METODOLOGIA

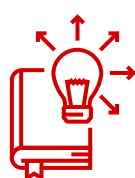
2023ko ekainetik azarora, lantalde nagusi baten bidez pentsatu eta garatu zen arlo tematikoa, non parte-hartzaileek lan-ildoak definitu eta beren esperientzia partekatu baitzuten CWF24 foro berritzaile eta emankor bat prestatzeko. 4.AT honetan, honako hauek osatu zuten lantalde nagusia:

### 4-AT Hezkuntza eta ikerketa KSIetan + DC Living Lab programa

| 4-AT Hezkuntza eta ikerketa KSIetan + DC Living Lab programa | ERAKUNDE KOORDINATZAILEA                       | <b>Euskampus Fundazioa / KSIgune</b><br><br><b>Ruth Mayoral</b><br>Goi-mailako hezkuntzako programen arduraduna Euskampus Fundazioan eta KSIgune Euskadiko KSlen klusterreko gerentea. | <b>TAZEBAEZ</b><br><br><b>Lorena Vega</b><br>Proiektuen teknikaria Euskampus Fundazioan eta KSIgune Euskadiko KSlen klusterrean | <br><b>Kaisu Tuominiemi</b><br>Talentuak bilatzeko zuzendaria LEINN International eta LEINN Arts programetan, eta Travelling U/Tazebaez kooperatibako bazkidea |
|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                              | LIDERRA EDO HIZLARI NAGUSIA                    | <br><b>Dario Assante</b><br>Open to Learn programako Hezkuntzako zuzendaria                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                              | NAZIOARTEKO ADITUAK - DC NETWORK SAREKO KIDEAK | <br><b>Viktoria Heinzel</b><br>Nazioarteko ekintzailetzako proiektuburua HdM Startup Center zentroan                                                                                   | <br><b>Cristina Ortega</b><br>3Walks programako zuzendaria                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                              | TOKIKO ADITUAK                                 | <br><b>Fernando Saenz de Ugarte</b><br>DANTZAZ konpainiako zuzendari nagusia                                                                                                         | <br><b>Libe Mancisidor</b><br>Last Tour sustapen-enpresako zuzendaria                                                         | <br><b>Ibone Eguia</b><br>Doktoratu aurreko ikertzailea Orkestra Lehiakortasunerako Euskal Institutuan                                                       |
|                                                              | HIZLARIA                                       | <br><b>Ariadna Caixach</b><br>Aholkulari aditua eta proiektuen kudeatzailea Edenway enpresan                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                   |

Aurreko atalean azaldutako metodologia edo prozesu erkidearekin lerrokatutako urratsen progresio bat jarraitu zuen taldeak.

Lehenik, 4.ATaren azken erronken kontrastean eta hautaketan parte hartu zuten adituek. Beren iritziak eman zituzten lau erronkako proposatutako zerrendaren inguruan, eta ezaugarrienak edo esanguratsuenak izan zitezkeenak eta AT horren barruan kontuan hartu zitezkeenak proposatu zituzten. Azkenik, bi erronka hautatu ziren:



#### 1. ERRONKA

Sormenarekin, berrikuntzarekin eta ekintzailetzarekin lotutako gaitasunak behar dituzten hezkuntza-sistema berriak



#### 2. ERRONKA

Eredu posibleak eta KSietako sektoreen egungo premiak

Uste izan zen 1. erronka modu egokia izan zitekeela lan-merkatuek eta KSlek eskatzen dituzten gaitasunak nola hobetu ditzakeen aztertzeko, batez ere **ekintzailetzarekin eta enpresa-kudeaketarekin lotutakoak**. Gainera, hori lagungarria izango litzateke **EBren Itun Berde Berria** babestuko duten gaitasun berrien inguruan lan egiteko, eta **berrikuntza** gero eta bilakaera argiagoa duten etorkizuneko aldaketak aurreratzeko erreminta gisa ikusteko.

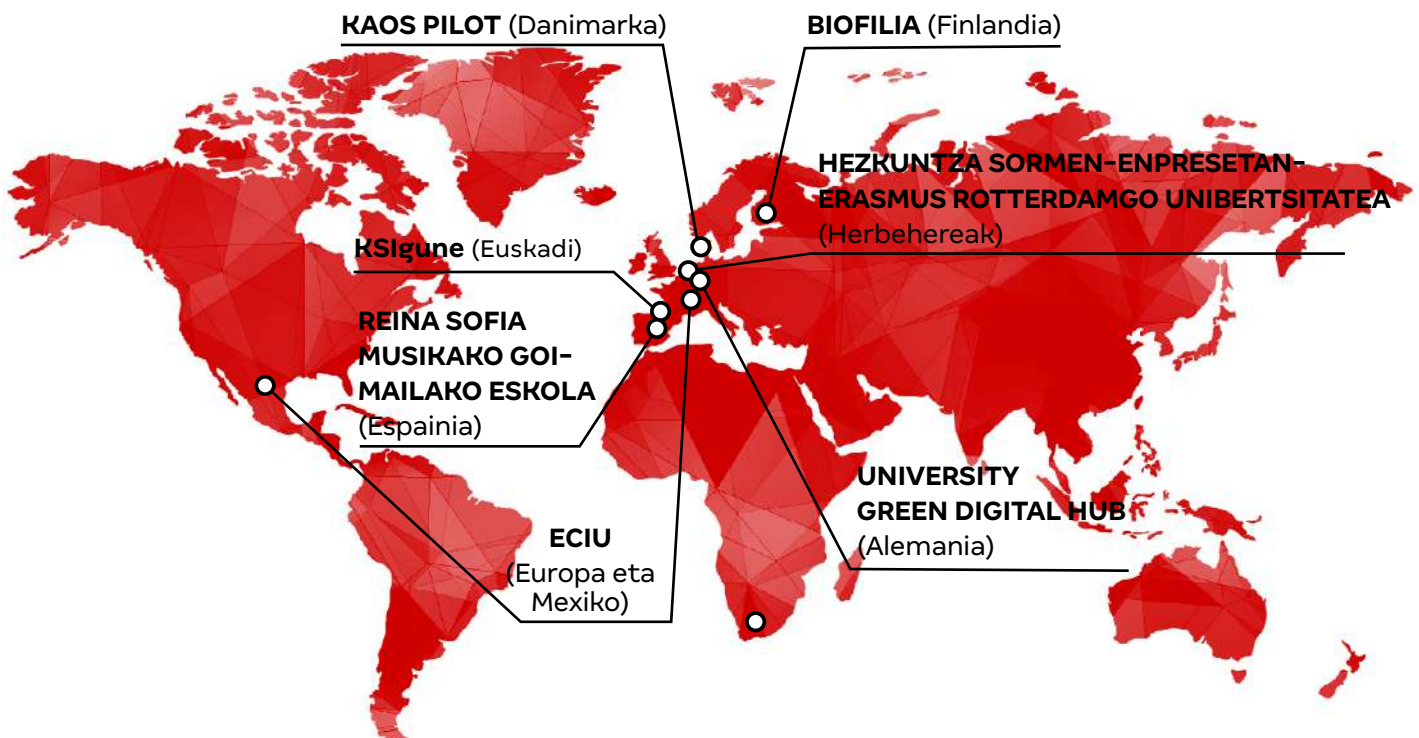
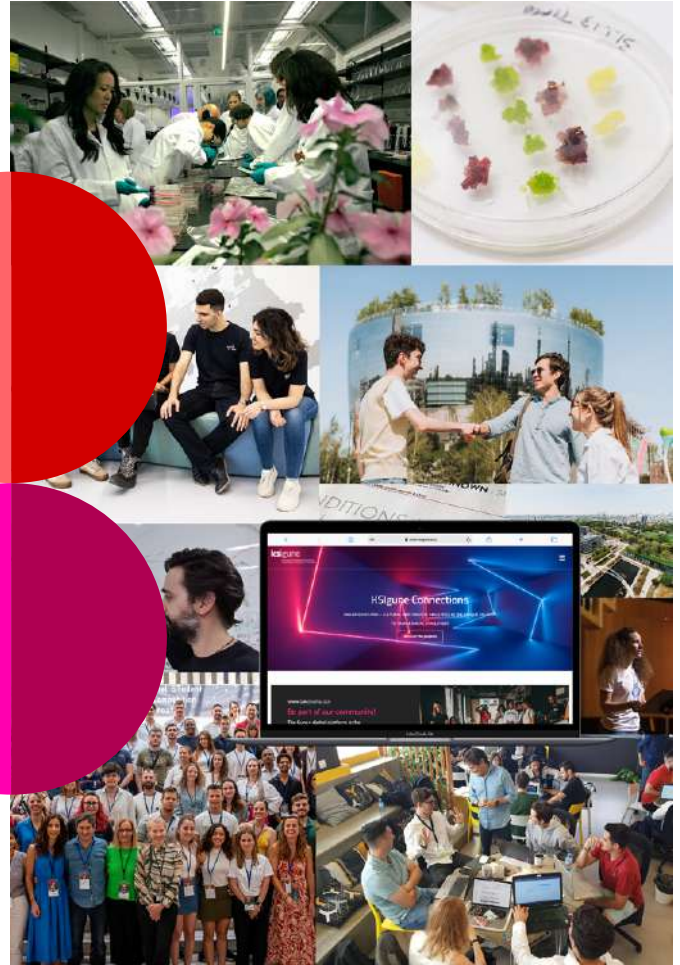
Bestalde, **hezkuntza-ereduak lan-merkatuaren egiazko eskariekin uztartzeko eta lotzeko modu bat** izan daiteke 2. erronka. Taldeak justifikatu zuen funtsezkoa dela hezkuntzaren eta industriaren artean zubiak egingo dituzten ereduak eta markoak garatzea. Hezkuntza-programak KSlen sektoreen egungo premia eta joeretara egokituz gero, beren enplegarritasuna eta enpresa-gaitasuna hobetuko luketen gaitasunak eta ezagutza praktikoak hartuko lituzkete. Azkenik, zabal eztabaidatu zen egituraren malgutasuna, eta kideak bat etorri ziren adosteko beharrezkoa dela adibideak aurkitzea malgutasuna eta moldagarritasuna hobetuko dituzten metodoak aplikatzeari buruz, eta belaunaldi arteko helburuak barnean hartuko dituzte gradu-azterlanak integratzeko.

Behin erronkak definitutakoan, azkenean aukeratutako esperientziak aztertu behar zituzten **irizpideak** ere definitu zituzten lantaldeko adituek. Ondoren, taldeko kideek ikerketa-lan bat burutu zuten **nazioarteko esperientziak** aurkitzeko, **geografia albait zabalena** barnean hartzea azpimarratuta, betiere erronkei erantzuten bazieten eta adostutako irizpideak betetzen bazituzten.

4.ATko lantaldeko kideek **goi-mailako irakaskuntzako 23 proiektu** proposatu eta ebaluatu zituzten. Taldeak ebaluazio-matrizearen erremintaren laguntzarekin sailkatu zituen proiektuak. Azkenik, CWF24 foroaren antolakuntza-batzordeko ordezkariak eta lantaldeak esperientzia finalistak hautatu zituzten.

Ondorio gisa, **nazioarteko sei proiektu gehi Euskadiko beste bat** –Euskadi eskualde anfitrioiaren zenez– aukeratu ziren. Horrela, **hiru proiektuk lehenengo erronkari erantzuten diote eta lauk bigarrenari**. Azkenik, haien proiektuak, batzar birtual batean, lan-taldeari aurkeztera gonbidatu zituzten ordezkariak, eta horrela **ekitaldian zuenean parte hartzeko**, eta 2024ko Sormenaren Mundu Foroak arrakasta izan zezan **kolaborazioa, hazkuntza eta energien sorkuntza bultzatzeko zuten borondatea** berretsi zuten.

**kasuak>**  
**Hezkuntza eta**  
**ikerketa KSIetan**  
**+ DC Living Lab**  
**programak**



## REINA SOFÍA MUSIKAKO GOI-MAILAKO ESKOLA

Ekintzailatzako eta Gizarte Berrikuntzako Programa Musika Interpretazioko Masterraren barruan.



### 1. erronka:

**Sormenarekin, berrikuntzarekin eta ekintzailatzarekin lotutako gaitasunak behar dituzten hezkuntza-sistema berriak**

### Jatorria

2016-2017 aldian sortu zen proiektu hau musikari gazteek enplegu-aniztasunak, behin-behinekotasunak eta mugikortasunak baldintzatutako lan-panorama bati aurre egin behar diotela erakutsi zuen azterketaren ondoren. Ekintzailatza Programaren bidez gauzatzen da ematen duen irakaskuntza hobetzeko eta bere ikasleak etorkizuneko karrera profesionaletarako prestatzeko Eskolak duen kezka, non ikasleek egikaritzapenetik haratago doazen gaitasunak garatzen dituzten eta gizartearen barruan artista gisa duten rolaz jabetzen diren.

Pentsatu zenean (baita gaur egun ere baina) zuzendaritza-lanetarako gaitasunetan eta pertsonen arteko gaitasunetan prestakuntza eskaintzen zien programak jotzaile eta konpositoreei ikaskuntza praktikoko metodologia baten bidez. Programa honen ezaugarri berezi samarretako bat da nahitaezko irakasgaia dela solista edo orkestra-musikari izango diren musikarientzat. Kasu gehienetan, horrelako prestakuntza bat ez zaie eskaintzen artistei edo ez da nahitaezko irakasgai bat, eta halaxe da, ordea, programa honetan.

### Ibilbidea

Urtero, 20 ikasle inguruk parte hartzen dute programan, eta proiektu bat egiten dute talde-lanean eta finantzaketa jasotzen dute proiektua bera garatzeko. Proiektua diseinatzen eta egikaritzen den bitartean, ikasleek ikasi egiten dute aurrekontu- eta administrazio-kudeaketari edo marketin digitalari buruz, baina baita talde-lanari, enpatiarri edo autoerregulazioari buruz ere.

Eskolak, proiektuak finantzatzeaz gain, tutore bat jartzen du ikasleen eskura, eta hark gidatzen eta aholkatzen ditu prozesuaren pauso guztietan. Ikasleek aurkezten dituzte zuzenean proiektu guztiak, eta arlo sozialarekin, artistikorekin eta teknologikoarekin edo ingurumenarekin lotutako erronka bat jorratu behar dute proiektu horiek.

Aldez aurretik pentsatutako ideiak eta musikan karrera profesional batek esan nahi duenaren inguruko usteak aldatzeko sektorean beharrezkoa den kultura-aldaketa da oztopo handiena. Horrenbestez, ikasleen motibaziorik eza da lehenengo oztopoa (urtero hobetzen den arren, erronka bat da betiere), baita motibazio-falta horren atzean dagoena ere: irakasgai honetan ikasten dena beharrezkoa ez dela adierazten duen sistema oso bat.

Banco Sabadell Fundazioaren eta IF International Foundation funtsaren lankidetzari esker da posible Ekintzailatzako eta Gizarte Berrikuntzako Programa.

### Inpaktu positiboa

Errealitate garaikideei aurre egiteko musikariek behar dituzten erremintak emango dituen lehen mailako hezkuntza bat ahalbidetzea da irakasgai honen helburua, eta ez soilik merkatuari begira. Ikasleen eraldaketan datza proiektuaren inpaktua, eta kasuen azterketaren bidez gainbegiratu dugu hori guztia. Dena den, programaren zifra batzuk eskainiko ditugu hemen:

- Garatutako proiektuen kopurua: 42
- Programen parte-hartzen duten ikasleen kopurua: 140
- Proiektuen onuradunen kopurua: 100.000 baino gehiago

## Hazkuntza eta lankidetz

Inkubagailua: beste jarduera bat sartuko da programan (fase pilotuan 23-24 ikasturte akademikotik aurrera). Aurreko urteko proiektu bat edo bi garatzen jarraitzeko aukera emango du proiektuen inkubagailu honek.

AGENDA | ADMISIÓN | COLABORA | ALUMNOS | CANAL ESCUELA

**Our mission is to develop talent and bring music closer to society.**

[MORE INFO](#)

Home / Our Commitment / Entrepreneurship and Social Innovation Programme

Programa de Emprendimiento e Innovación Social

Entrepreneurship and Social Innovation Programme

AGENDA | ADMISIÓN | COLABORA | ALUMNOS | CANAL ESCUELA

Home / Study / Programmes / Entrepreneurship and Social Innovation Programme / Connecting Worlds

**Connecting Worlds**

**Educational projects**

**Social projects**

**Artistic projects**

Webgunea

<https://www.escuelasuperiordemusicareinasofia.es>

Harremanetarako pertsona

**Esther Viñuela**  
[evinuela@albeniz.com](mailto:evinuela@albeniz.com)

## UGD HUB – University Green Digital Hub

### Programa Erasmus+



#### 1. erronka:

**Sormenarekin, berrikuntzarekin eta ekintzailetzarekin lotutako gaitasunak behar dituzten hezkuntza-sistema berriak**

#### Jatorria

Bazkide nagusiak garatu du proiektuaren kontzeptua, Split-eko (Kroazia) Unibertsitateak. Stuttgart-eko Hedabideetako eta Komunikazioko Unibertsitateak gonbita jaso zuen bazkide laguntzaile izateko proiektua 2022an egikaritzeko. Jasangarritasunera bideratutako unibertsitate-hezkuntza baten oinarriak ezarri nahi dituzte proiektuaren emaitzek, eta, horrekin batera, epe luzean klima-aldaketaren inpaktua gutxitzen eta ekonomia jasangarri bat sortzen lagunduko duten enpresa digital eta jasangarrien garapena sustatu. Proiektuko hainbat jardueraren bidez, ikasleek eta unibertsitateko langileek prestakuntza jasotzen dute hainbat gaitan, hala nola [GJHen](#), [Gaitasun Berdeen](#) eta enpresa-garapen jasangarriaren kasuan.

#### Ibilbidea

Ibilbidea erraza izan da orain arte, interes akademikoa eta enpresa jasangarriak izateko premia hazi egin baitira azken urteetan, eta, hori horrela, ez da hain zaila izan talde hartzaileek proiektuak eskainitako jardueretan parte hartzea. Hala eta guzti ere, kultura anitzeko lantaldeen ohiko arazoak hor izan dira betiere.

#### Inpaktu positiboa

Proiektuaren emaitza gisa, nazioarteko «University Green Digital HUB» bat sortuko da, non ikasleek, langileek eta unibertsitate-enpresa berriak laguntza jasoko duten gaitasun digitalak, ekologikoak eta enpresa-arlokoak garatzeko.

Honako hauek dira proiektuaren emaitza nagusiak:

- DGE (digitala, ekologikoa eta ekintzailetza) hezkuntza-programa bat garatzea eta ezartzea talde hartzaileekin.
- DGE ezagutzen fabrika garatzea eta martxan jartzea, ikaskuntza birtualerako webgune-plataforma, ezagutzak trukatzeko, eta proiektuen emaitzak zabaltzea..

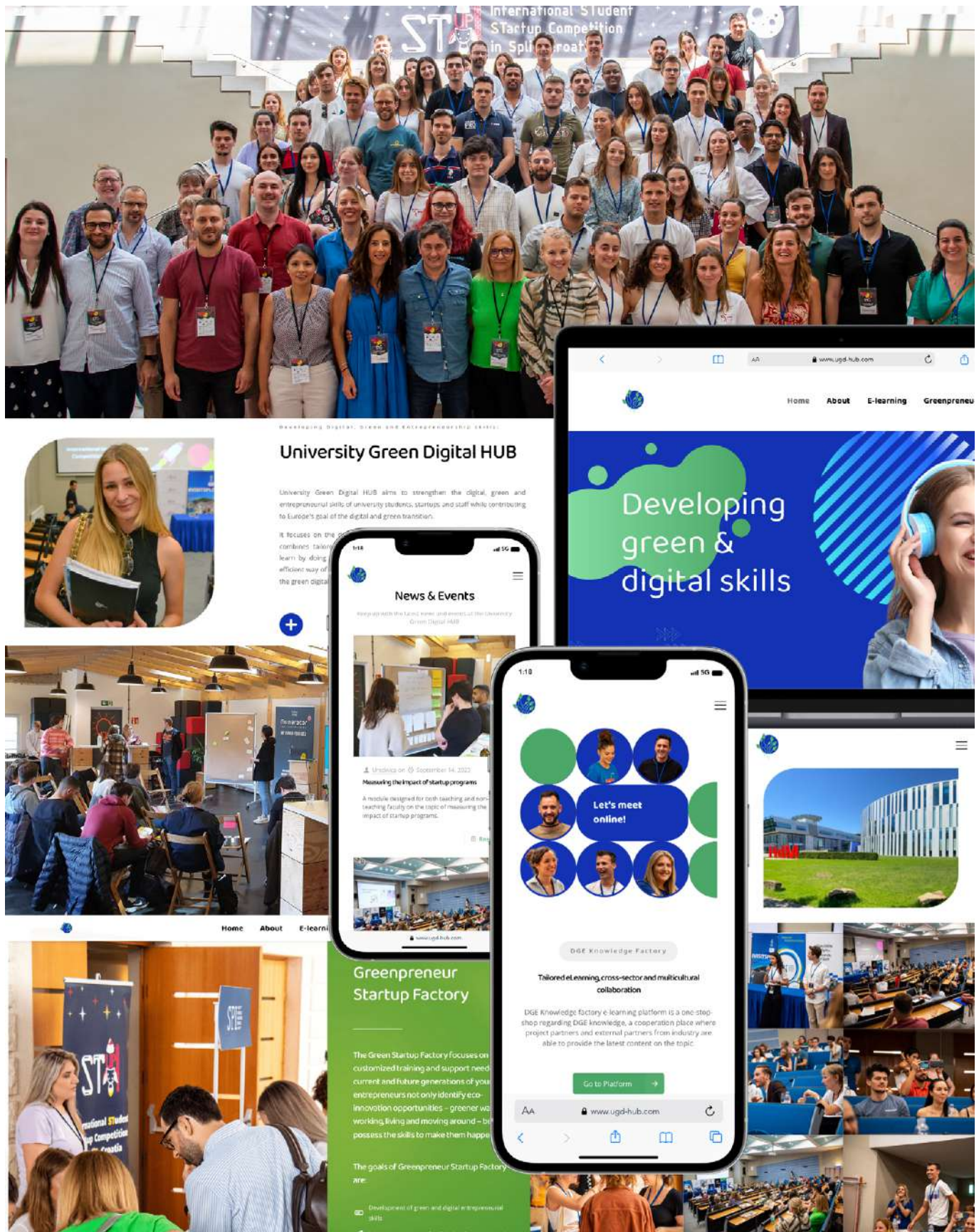
«Greenpreneur startup factory» programa garatzea eta zabaltzea, unibertsitate-enpresa sortu berriei laguntzeko, programa berrikuntza ekologikoaren eta digitalaren alorretan.

#### Hazkuntza eta lankidetzak

«University Green Digital HUB» ikastegiko programak urtero erabiliko dira Malagako Unibertsitateko, Split-eko Unibertsitateko eta Stuttgart-eko Hedabideetako eta Komunikazioko Unibertsitateko ikasleen, langileen eta unibertsitate-enpresa berrien gaitasunak hobetzeko.

Goi-mailakoak ez diren ikastetxeek ([PCST](#), [Preneurz](#) eta [IHS](#)) proiektuko bazkide izaten jarraituko dute eta mentore, prestatzaile, baterako sortzaile eta hainbat unibertsitate-ekitalditako baterako antolatzaile gisa jardungo dute, eta «University Green Digital HUB» ikastegiko enpresa-arloko aholku-batzordearekin bat egingo dute industriaren beste bazkide eta elkarte batzuekin batera, proiektua amaitutakoan proiektuko bazkideek batzordea osatuko dutelarik. DGEko aholku-kontseiluak proiektuko bazkideei lagunduko die beren programak aldiaren behin eguneratzen garapen teknologikoarekin eta praktika ekologikoekin bat etorri daitezen.

Nazioarteko beren elkarte eta programak indartu ahalko dituzte [goi-mailako ikastetxeekin](#) eta lanean hainbat talderekin garatutako programak erabili ahalko dituzte.



**International Student Startup Competition in Split Croatia**

**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.

**Developing green & digital skills**

**News & Events**

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

**Let's meet online!**

**Greenpreneur Startup Factory**

The Green Startup Factory focuses on customized training and support, need current and future generations of young entrepreneurs not only identify eco-innovation opportunities – greener way 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
- Implementation of green and digital business models

**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](#)

[www.ugd-hub.com](https://www.ugd-hub.com)

Webgunea

<https://www.ugd-hub.com/>Harremanetarako  
pertsona
**Lizett Samaniego** | [samaniegorivera@hdm-stuttgart.de](mailto:samaniegorivera@hdm-stuttgart.de)  
**Viktoria Heinzel** | [heinzel@hdm-stuttgart.de](mailto:heinzel@hdm-stuttgart.de)

## HEZKUNTZA SORMEN-ENPRESETAN ERASMO ROTTERDAMGOA UNIBERTSITATEA

KSI Kultura eta Sormen  
Industriak HKKEE Historia,  
Kultura eta Komunikazioko  
Erasmus Eskolan

**Erasmus  
University  
Rotterdam**



### 1. erronka:

**Sormenarekin, berrikuntzarekin eta ekintzailetzarekin lotutako gaitasunak behar dituzten hezkuntza-sistema berriak**

### Jatorria

KSlei buruzko ikerketa berritzailea eta hezkuntza-programak dira Erasmo Rotterdamgo Unibertsitatean egoitza duen Historia, Kultura eta Komunikazioko Erasmus Eskolaren funtsa. HKKEE egoera ezin hobean dago aitzindaria izateko diziplina arteko kolaborazioetan, inpaktuko ikerketan eta Holandako panorama ekonomikoan hazkunde bizkorrena izaten ari den jarduera-sektoreetako batekin lotutako hezkuntzan, KSlen kasuan, zehazki. Gure planteamenduan, hainbat ezagutza mota –teorikoak, praktikoak, humanitateekiko eta gizarte-zientziekiko gertukoak– profesionalek eta herritarrek bizi izandako esperientziekin uztartzea errazten dugu. Rotterdamgo kultura- eta sormen-ekosistema oparoak oinarri ezin hobea eskaintzen du bertatik KSlek ongizatean, erresilientzian eta garapen jasangarrian nola eragin dezaketen aztertzeke. Erasmo Rotterdamgoa Unibertsitatea EIT Europako Berrikuntza eta Teknologia Institutuko kultura- eta sormen-komunitateko bazkide nagusia da orain.

### Ibilbidea

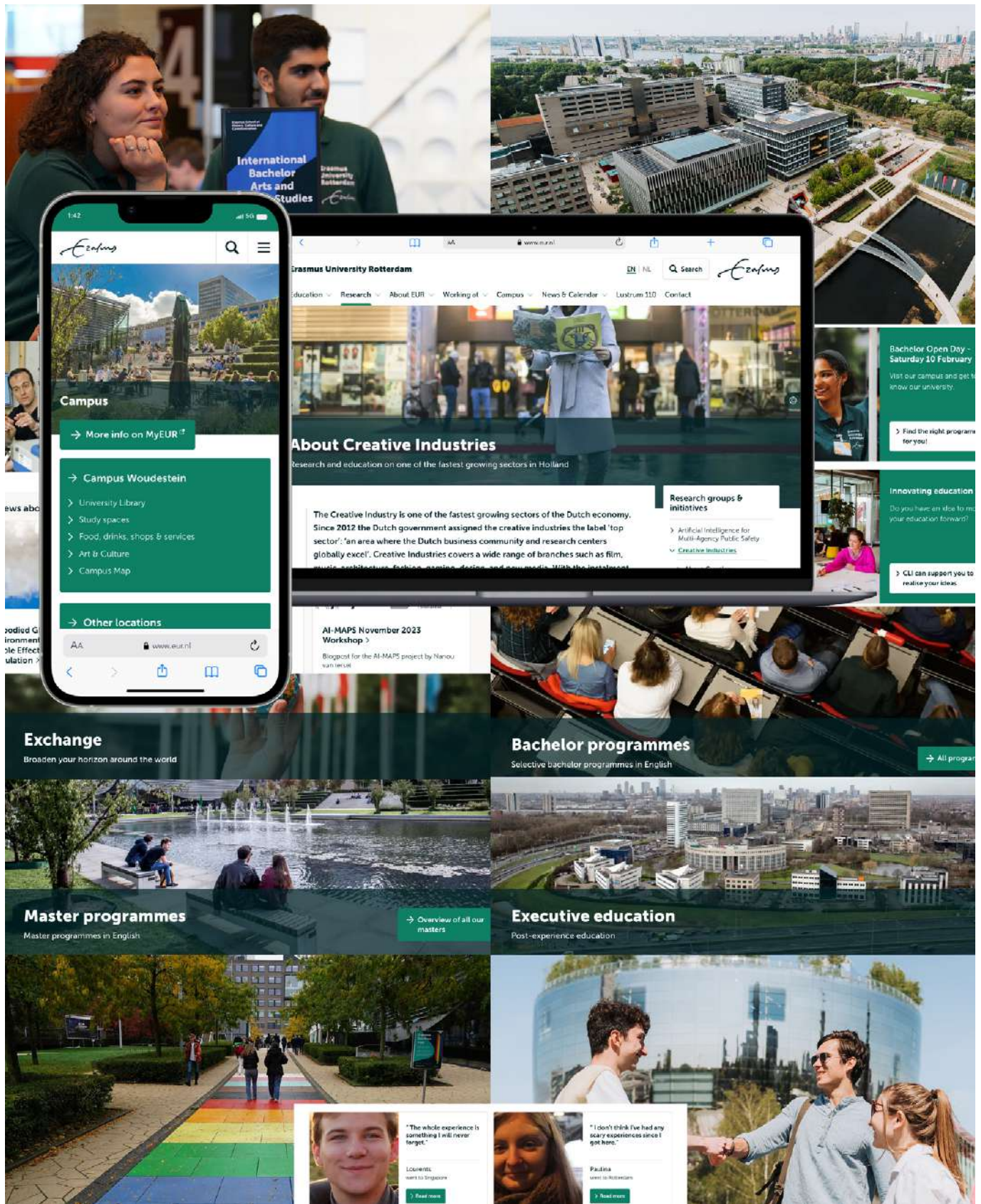
Urteak aurrera, HKKEek KSlei buruzko hezkuntza- eta ikerketa-programen zorro zabal eta ospetsu bat garatu du. Hedabideetako eta Komunikazioko Nazioarteko Graduaz, eta Arte eta Kulturako Graduaz gain, Rotterdamgo Arte eta Zientzia Laborategiaren eta Arte eta Zientzietako Gradu Bikoitzaren baterako sortzaileak dira, hiriko arte-akademiekin lankidetzan. Graduei dagokienez, KSlen funtseko sektoreetan ikaskuntza eta praktika sustatzen duten bigarren mailako hainbat irakasgai ere eskaintzen ditugu, musika-industriarekin eta modarekin hasi eta kultura-ondare eta arte-merkatuak barnean hartuta. KSIak ardatz hartzen dituzten zenbait master espezializatu eskaintzen ditugu. Kultura-arloko Ekonomia eta Ekintzailetzako gure Master ospetsua mundu osoan bitxia eta aitzindaria da bere generoan, arteen eta kulturaren enpresa-alderdia hartzen baitu ardatz. Erasmus Mundus masterretan ere parte hartzen dugu, eta bereziki aipatzekoak dira GLOCAL (merkatu globalak, tokiko sormena) eta MAGMA (artearen eta kultura-ondarearen kudeaketa merkatu globaletan).

### Inpaktu positiboa

Erasmo Unibertsitatearen estrategiaren erdian dago inpaktu sozial positiboa. Horregatik ahalegintzen dira KSlen alorreko gure hezkuntza- eta ikerketa-programak gizartean oro har trantsizio bidezkoagoak, jasangarriagoak eta gizartean oro har integratzen errazagoak bultzatzen.

### Hazkuntza eta lankidetzak

Gure hezkuntza- eta ikerketa-programetan, elkarrekin sustatzen eta garatzen ditugu Rotterdamen eta beste hainbat lekutan. Rotterdamgo Arte eta Zientzia Laborategian, arte eta sormen-industrietan espezializatutako Rotterdamgo goi-mailako irakaskuntzako erakundeekin kolaboratzen dugu (Willem de Kooning Academy; Codarts; Hogeschool Rotterdam). Gure nazioarteko masterretan, Bartzelonako, Glasgowko, Lisboako, Parisko eta Uppsalako zentro homologoeekin kolaboratzen dugu, besteak beste. Gure bazkideekin batera, esku-hartze berritzaileak ere garatzen ditugu hirian, hala nola CultuurCampus Putselaan eta New European Bauhaus ekimenko Lighthouse proiektuak.



Webgunea

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

 Harremanetarako  
 pertsona

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

## BIOFILIA AALTOKO UNIBERTSITATEA

*Biofilia*  
at Aalto University



### 2. erronka:

### Eredu posibleak eta KSietako sektoreen egungo premiak

#### Jatorria

2011tik 2013ra bitartean sortu ziren Biofilia laborategia eta programa Ionat Zurr eta Oron Catts artistekin lankidetza estuan, biak ere Australia Mendebaldeko Unibertsitateko SymbioticA - Centre of Excellence in Biological Arts zentroko sortzaileak. Une hartan, Biofilia zen erakunde artistiko batek kudeatutako bioarteko laborategi bakarra.

Esperimentazio-plataforma bat da Biofilia, baina ez du berez eduki independenterik eskaintzen. Baterako zientzian eta artean datza Biofiliaren ikuspegi berritzailea. Tailerreko maisuak ematen dizkien ezagutza zientifikoetan oinarrituta gauzatzen dituzte artistek beren ideiak.

#### Ibilbidea

Biofilia Finlandiako Aalto Unibertsitatea eraikitzen zen une berean sortu zen, unibertsitate erabat berri eta diziplina artekoa. Unibertsitate teknikoan, enpresa-arlokoan eta artistikoen konbinazio bat da unibertsitatea. Departamentuek finantzaketa estra lortu zuten aukera estrategikoetarako eta Arte Departamentuko zuzendari Helena Sederholm-ek bioarteko laborategiko proiektura bideratu zuen.

Erronketako bat ingeniarietza elektrikoko laborategi zaharrean biologia molekularreko laborategi dotore bat jartzea eta diseinatzea izan zen, baina Arte Fakultatekoa izanik. Kimikako eraikinera lekualdatu zen ondoren Biofilia. Aalto Unibertsitateko espiritu berritzaile eta kolaboratiboak erronka gainditzea ahalbidetu zuen.

Biofilia ABC sarrera-ikastaroan artistek beren praktika artistikoak bioarteko laborategian burutzeko beharrezkoak diren biologia molekularreko funtsak ikasten dituzte.

#### Inpaktu positiboa

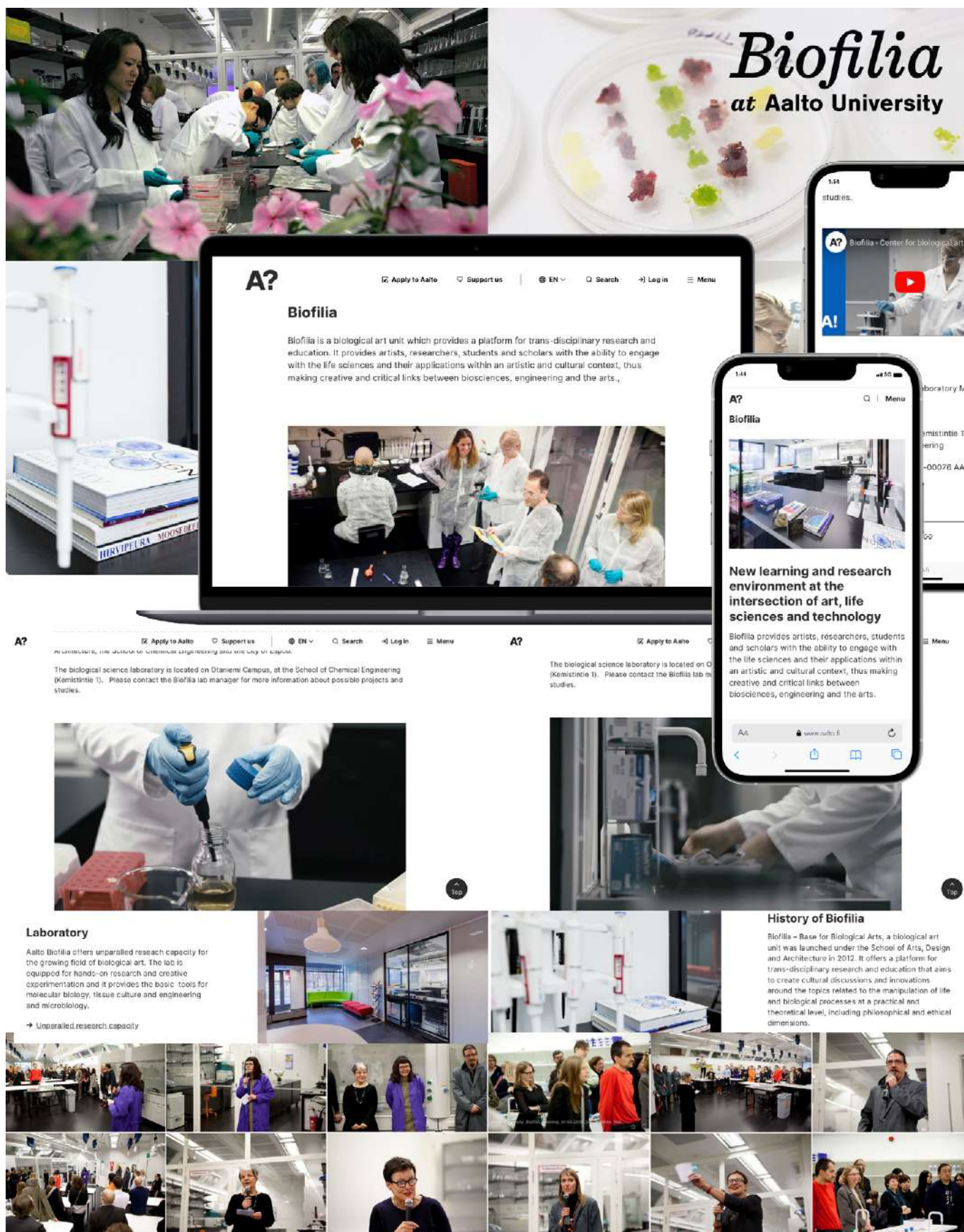
Hainbat artista gailenek lan egin dute Biofilian. Haien artean ditugu, bioartearen aitzindari Oron Catts eta Ionat Zurr, eta Paul Vanouse, Andy Gracie eta Kira O'Reilly. Artelan asko sortu ziren Biofilian, haien artean «Nire lagunak bizirik mantentzeko saio bat: eskultura zelularrak» Pekka Vasantola-rena, «Sabelak» Margherita Pevere-rena, eta «Legamiagramak» Johanna Rotko-rena. Arreta mediatikoa erakartzen du askotan Biofiliak.

10 urtean, 162 arte-ikaslek egin dute Biofilia ABC hastapen-ikastaroa.

#### Hazkuntza eta lankidetza

Talde interesdunek Biofilia bisitatu dezakete, betiere alde zuzenetik adostuta. Biofiliak aktiboki kolaboratzen du Bioartearen Finlandiako Elkartearekin.

«Bioarteko materialak» ikastaroa abiaraztea aurreikusita dugu gradu-ikasleentzat arte-ikasleak bioartearen munduan errazago eta lehenago sartu daitezzen. Ikastaroan, praktika bioartistikoetan erabilitako hainbat material bizi ezagutuko dituzte ikasleek. Unibertsitate Lusofonoko TRIE proiektuarekin kolaboratzen du Biofiliak bertan antzeko instalazio bat ezartzen laguntzeko.



**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.

**Webgunea**

<https://www.aalto.fi/en/biofilia>

**Harremanetarako pertsona**

**Larisa Chernyaeva**  
[Larisa.chernyaeva@aalto.fi](mailto:Larisa.chernyaeva@aalto.fi)

## ECIU UNIBERTSITATEA



### 2. erronka:

### Eredu posibleak eta KSietako sektoreen egungo premiak

#### Jatorria

Unibertsitate Berritzaileen Europako Partzuergoa (ECIU) da ECIU Unibertsitatea; 1997an sortu zen, eta Europako 13 unibertsitatek eta Mexikoko bazkide batek osatzen dute. 2017an, lankidetzarako aukerak handitzea erabaki zuen partzuergoak, goi-mailako hezkuntzan aldaketa sistemiko bat egiteko, gizartearen mesedetan. ECIU partzuergorako, beharrezkoa da europar unibertsitateek inpaktu sozial bat eragin dezaten, ikertzeko, berritzeko eta hezkuntza eskaintzeko duten moduan. ECIU Unibertsitatearen ikaskuntza-ibilbide malguk bilakaera azkarra izaten ari den gizarte bati erantzuten diote; hezkuntza ireki batean oinarritzen da, denborari eta espazioari dagokionez malgua dena, jakin-nahiak bultzatzen duena, eta neurrira egindakoa. ECIU Unibertsitatean, hiriekin, komunitateekin eta enpresekin lankidetzan jarduten dute ikasle, irakasle eta ikertzaileek, benetako bizitzako erronkei erantzuna emateko. Erronketan oinarritzen den ikaskuntzak, erronketan oinarritzen den berrikuntzak eta erronketan oinarritzen den ikerkuntzak harreman estua dute haien artean, ikaskuntza ikerkuntzako eta berrikuntzako europar komunitate baten zati gisa gauzatzen baita.

#### Ibilbidea

ECIU Unibertsitatearekin, Europako goi-mailako hezkuntzan aldaketa sistemiko bat lortu nahi du ECIU partzuergoak, gizartearen beharrei eta eskariei hobeto erantzun ahal izateko. 2019an, Europako Batzordeak Europa osoko unibertsitateen artean lankidetzak estrategiko estuago baten ideia garatzeko lehenengo deialdia egin zuen, Europako unibertsitateei zuzenduta, 2025erako Hezkuntzako Europar Espazioa ezartzeko planaren barruan. ECIU 17 aliantza pilotuetako bat izateko hautatu zuten, eta babes politikoa eta Erasmus programaren jarraipenerako finantzazioa lortu du 2027. urtera arte. Gaur egun, Europako unibertsitateetarako estatutu juridiko bati buruzko proiektu bat lantzen ari da ECIU, Europar Batasunak finantzatuta dagoena, Europa mailako ikaskuntza aitortuko duena eta baliabideak, jarduerak eta datuak partekatzeko modua erraztuko duena. ECIU Unibertsitateak arreta handia jasotzen du Europar Batasunean eta Batasuneko kide diren Estatuetan. Europako goi-mailako irakaskuntzaren horren berritzailea den planteamendu baten arrakastarako faktore kritikoak ekonomikoak, araudiei dagozkienak (13 sistema nazional ezberdin daude Europan) eta gobernantzari dagozkionak dira. Europar Batasunaren aurrez aipatutako finantzazioak ECIU Unibertsitateak dituen anbizioetako batzuk bakarrik lortzeko balio du, Europar Batasuneko beste proiektu batzuekin, finantzazio nazionalarekin eta unibertsitateen beraien baliabideekin batera. Denbora asko behar da finantzazio-amalgama hori kudeatzeko, baina helburua da europar unibertsitate berritzaile bat eraikitzea, europar lankidetzak indartzeko ikuspegi ausarta eskainiko duena eta, epe luzera, gizartean inpaktu eraldatzailea izango duena.

#### Inpaktu positiboa

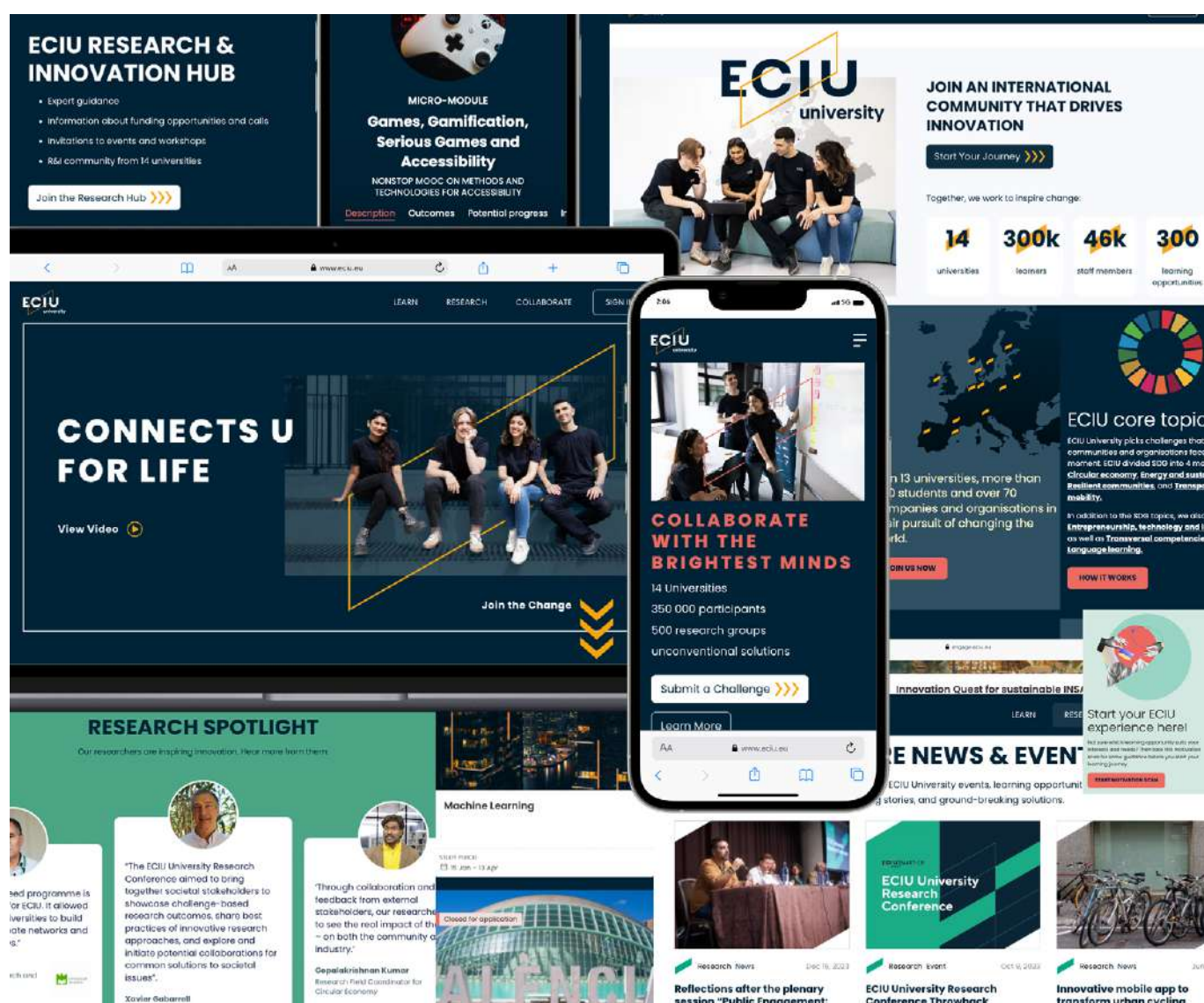
- ECIU Unibertsitatearen lehenengo hiru urteetan (2019-2022) ikaskuntza malgurako ibilbideak ezarri dira: esparruak, prozesuak eta produktuak elkarrekin sortu ondoren, 600 ikasle zeuden 2022ra arte, 120 erronketan ari zen lanean eta 285 mikro-modulu zeuden, 150 irakasle elkarrekin sortutakoak. Erronketan oinarritutako lan egiteko moduak zientzialariak, ikasleak, enpresak eta herritarrek bildu ditu; horrela, indartu egin da irakaskuntzaren, ikerkuntzaren, berrikuntzaren eta ezagueren transferentziaren arteko lotura. 100 udalerririk, eskualdek, GKEk eta enpresak baino gehiagok planteatu zizkioten erronkak ECIU Unibertsitateari,

Garapen Jasangarrirako 11. Helburuarekin lotuta. Arlo horretan, Kultura eta Sormen industriaren gaiak ere sartu dira, hala nola komunitate erresilienteak, alfabetatze mediatikoa eta informazioaren arlokoa, enpresa-izpiritua eta berrikuntza: <https://engage.eciu.eu/browse>

- Epe luzerako ikerkuntza-estrategia bat eta zientzia-plataforma herritar bat sortu dira.
- DXP baterako plataforma jarri da abian: <https://engage.eciu.eu/>

## Hazkuntza eta lankidetzak

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 the ECIU Research & Innovation Hub website and its mobile app interface. The website features a dark blue header with the ECIU logo and navigation links: LEARN, RESEARCH, COLLABORATE, and SIGN IN. The main content area includes a large video player titled "CONNECTS U FOR LIFE" with a "View Video" button and a "Join the Change" button. Below this is a "RESEARCH SPOTLIGHT" section featuring three articles with author photos and titles: "The ECIU University Research Conference aimed to bring together societal stakeholders to showcase challenge-based research outcomes, share best practices of innovative research approaches, and explore and initiate potential collaborations for common solutions to societal issues" by Xavier Sabarrell, "Through collaboration and feedback from external stakeholders, our research team has seen the real impact of the... on both the community and industry" by Gopalakrishnan Kumar, and "Machine Learning" by [unintelligible]. The mobile app interface shows a similar layout with a "COLLABORATE WITH THE BRIGHT MINDS" section highlighting 14 Universities, 350,000 participants, 500 research groups, and unconventional solutions. It also includes a "Submit a Challenge" button and a "Learn More" link. The bottom of the app screen shows a "RESEARCH NEWS & EVENTS" section with various news items and dates.

Webgunea

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

Harremanetarako pertsona

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

## KAOSPILOT

### Ikaskuntza-espazioak diseinatzeko eta eskaintzeko programa

## KAOSPILOT



#### 2. erronka:

#### Eredu posibleak eta KSietako sektoreen egungo premiak

#### Jatorria

«Learning Arches» edo LA direlakoak (ikaskuntza-arkuak) Kaospilot (goi-mailako ikasketak) eskolaren hiru urteko eraldaketa-programari zentzua eman nahian ari zenean sortu zen, zuzendari berria izanik, 2009an, bere ikasketa-plan berria garatzen ari zenean. 1991az geroztik bilakaera izan zuen ikaskuntza emozionalaren kultura biziaren isileko izaera ulertzeko eta argi adierazteko beharra zuen, bai eta ikaskuntza-prozesua nola definitzen, diseinatzeko, ematen eta neurtzen zen ikasteko beharra ere. Ondorioz, ikaskuntza-ibilbide bistaratu bat sortu zen. Inpaktua eragiteko eta balioa sortzeko gaitasun-multzo bat; hainbat gai eta alderdi sozial, emozional, kolaboratibo eta sormenari dagozkionekin lotuta dauden gaitasunak, izaera pertsonala eta artisau- eta lidergo-izaera dutenak. Orain funtsezko parametroekin jolas gintezke: egitura eta kaosa; frustrazioa eta aurrerapena; eta ekintza eta teoria eta hausnarketa.

#### Ibilbidea

Sortuta genuen ikaskuntza-esperientzia eraldatzaileak diseinatzeko kodea. Eta, irabazi asmorik gabeko elkarrekin garenaz, [kode irekiko metodologia](#) modura partekatzea erabaki genuen. Hiru eguneko eskola magistral eskuragarri bat antolatu genuen, «Learning Arches» edo ikaskuntza-arkuen metodologia, Kaospiloten pedagogia eta ikaskuntza-filosofia partekatzeko. Orain arte, 15 herrialdeetako ikaskuntza-arkuen 15 lizentziadun bikainen laguntzarekin –12 hizkuntzatan ematen dituzte eskolak–, goi-mailako hezkuntzako 6.000 irakasle, hezitzaile eta aholkulari baino gehiago trebatu ditugu.

Hezkuntza-metodo eta ikaskuntzaren diseinu-metodo gehienekin gertatzen den bezala, erresistentzia da oztipo nagusia. Hori kontuan hartzen badugu, irakasleei eta haien ikasleei dauden tokian daudela egokituko zaien ikuspegia diseinatu dugu. Azterketa hautamangarriaren ikuspegia aplikatzen dugu, eta ikaskuntza-arkuak erabiltzen ditugu, auto-errealizazioarako eta garapenerako, honela:

1. Gaur egungo irakaskuntza- eta ikaskuntza-jardunbiderik onenak **finkatuta**.
2. Irakasleek ikaskuntza on bat diseinatzeko duten gaitasun intuitiboan **konfiantza sortuta**.
3. Curriculum diseinatzeko eta hura praktikan jartzeko **lankidetzak** sortuta.
4. Irakasleei laguntzeko eta ikasleak haien ikaskuntza propioaz jabetzera gonbidatzeko **zenbateraino egitura gutxi behar den** aztertuta.
5. Ikaskuntza-ibilbidea, espazioa, asmoa, emaitzak eta itxaropenak ezartzeko, mantentzeko eta lortzeko moduaren inguruan **argitasuna eta jabekidetzak** sortuta.

#### Inpaktu positiboa

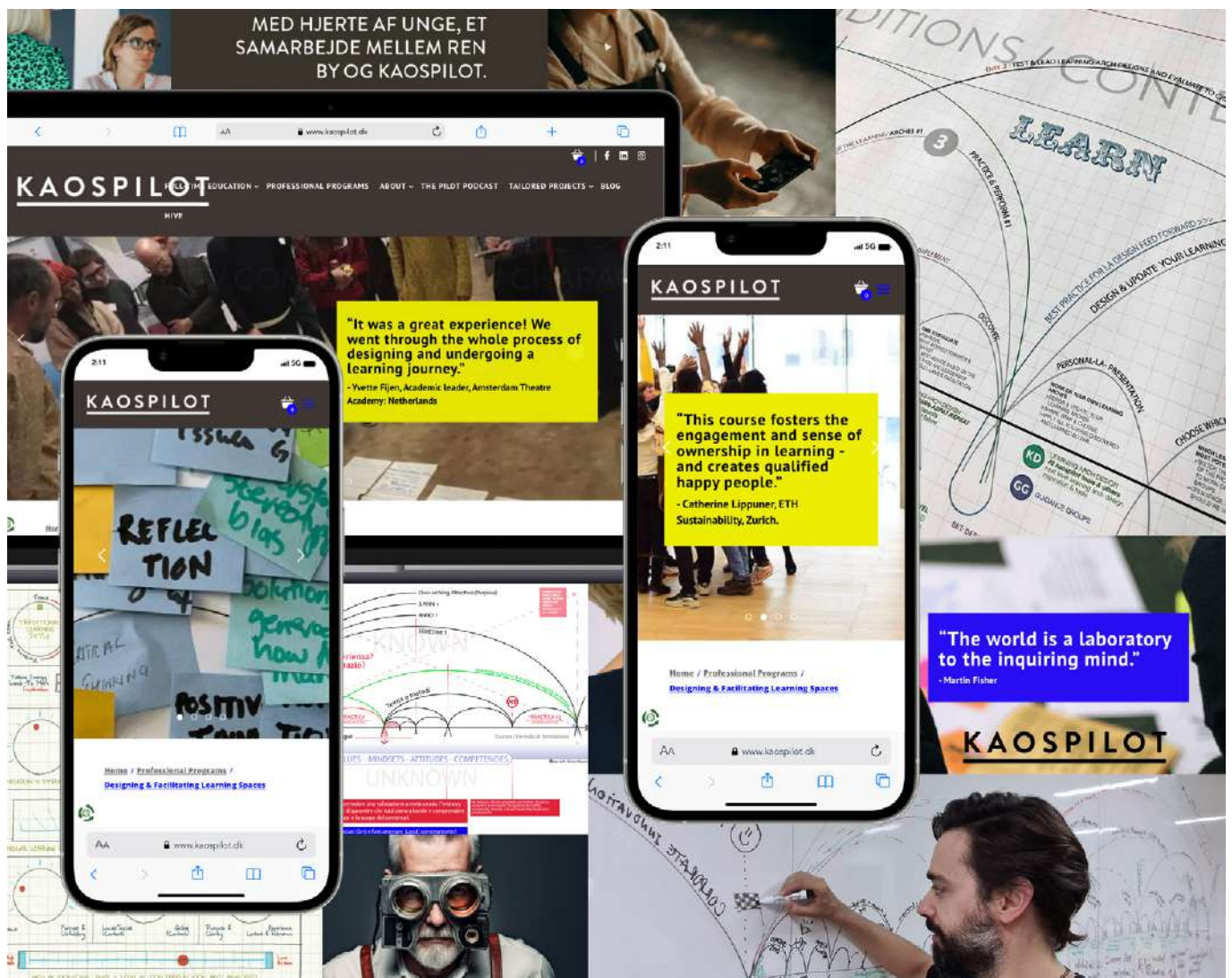
Urtero, «Learning Arches» (LA) edo ikaskuntza-arkuei buruzko 50 bat prestakuntza-saio antolatzen dugu mundu osoan, eta goi-mailako irakaskuntza-erakundeetako profesional kopuruan eta haien beste pertsona batzuk ikaskuntza-arkuen metodologian trebatzeko eta inspiratzeko duten gaitasunean oinarritzen dugu gure inpaktua, eta doako aholkularitza ematen diegu, ikastaroa egin ondoren, metodologia ezartzeko. Honek [Herbehereetan](#) du eragin handiena; 1.500 irakasle baino gehiago trebatu ditugu han. Berriki, [ikaskuntza-espazioak eta DEIB \(aniztasuna, zuzentasuna, inklusioa eta kideztza\) komunitateak ezartzeko](#) hasi gara erabiltzen ikaskuntza-arkuak. Online prestakuntzarako beka osoak eta partzialak ere eskaintzen ditugu, arreta berezia eskainiz garatzeko bidean dauden ekonomiak dituzten herrialdeei (India eta Afrikako herrialde batzuk kasu), [nekazaritza birsortzaileak](#) bultzatzeko; [Ugandan GIB gaixotasuna prebenitzeko](#) lehen lerroko prestakuntza eskaintzen dugu; prestatzaileak prestatzen ditugu, [elkarriketa zibiko bat](#) sortzeko, soluzioak kodiseina ditzaten, eta [ekintzaile sozialen eskola bat bultzatu dugu Nepalén](#).

## Hazkuntza eta lankidetzaz

Ikaskuntza-arkuaren diseinu-metodoaren hazkundeak ondorengo alderdietan oinarritzen jarraituko du:

- Inkusiorako kode irekiko tresnak eta metodoak garatzea, hala nola:
- [Learning Arch metodologiaren elementuen aplikazioa](#), [Learning Arch metodologia diseinatzeko](#) aplikazioa (450 hizkuntzataraz itzul daiteke), [Learning Arch metodologia 4D formatuan diseinatzeko](#) prozesua. Dagoeneko badago prestakuntzaren [bigarren zatia](#) eta, orain, mundu osora hedatzen ari da, hirugarren zatia garatzen ari garen bitartean; ikaskuntza-arkuetan adituak diren 30 profesional arduratuko dira hezkuntza publikoko sei ikastetxeri LA horiek abian jartzen, praktikan eta ebaluazioan oinarritutako mentalitatea eta ikaskuntza euren ganatu ditzaten. Inpakturako prestakuntza deritzon kontzeptu berria da, eta parte-hartzaileek haien denborarekin eta energiarekin ordaintzen dute. Lurmutur Hiria (Hegoafrika) eta Leopolis (Ukraina) dira lehenengo bi hiriak.
- Gure lizentziadunen oinarria handitzen jarraitzea, gure prestakuntza leku berrietan emateko, adibidez: Indian, Indonesian, Latinoamerikan, Manilan, Europa Erdian eta Ekialdean, Suedian eta Erresuma Batuan.

Garapen bidean dauden herrialdeei eta fundazioei [ikaskuntza-arkuak diseinatzeko online ikastaroak](#) eskaintzen jarraitzea, parte-hartzaileen erdiei beka osoak emanez.



Webgunea

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

Harremanetarako pertsona

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



EUSKADIREN KASUA

EUSKADI

## KSIGUNE

### Euskadiko Kultura- eta Sormen-industrien Klusterra

**ksigune**

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


#### 2. erronka:

#### Eredu posibleak eta KSietako sektoreen egungo premiak

#### Jatorria

2020an sortu zen KSigune, tresna estrategiko gisa, Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailak zuzenduta, Eusko Jaurlaritzako Kultura eta Hizkuntza Politika Sailarekin eta Euskampus Fundazioarekin lankidetzan, KSlen nodoak (goi-mailako hezkuntzako ikastetxeak, enpresak, administrazioa) gizarteari egiten dioten ekarpena indartuko duen lankidetzaren eredu batean konektatuko dituen ekosistema bat garatzeko helburuz. Kluster horren balio erantsia da goi-mailako hezkuntzako ikastetxeen eta KSlen sektoreko eragileen arteko lankidetzari heltzeko eta lankidetzaren bultzatzeko duen modua, diziplina anitzeko eta sektore arteko ikuspegi batekin, RIS3 Euskadi Sortzailea ekimenaren testuinguruan. Lankidetzaren horrek orain arte lortu dituen eta espero diren emaitzak dira –KSlen sektoreen eskariei erantzunez– jakintzaren transferentzia (hezkuntzatik enpresara eta alderantziz) eta prestakuntzan oinarritutako proiektuak.

#### Ibilbidea

4gune Euskadiko Ingeniaritza, Zientzia eta Teknologia Klusterraren senidea da KSigune ekimena. 4gune klusterraren (2017) ereduari jarraituz, KSigunek goi-mailako hezkuntzarekin eta sektore profesionalarekin batera lan egin du, lau jarduketa-ildoren bitartez: **jarraipena** (KSlen arloko hezkuntza-eskaintza bisualizatzea, eta KSlen sektoreek goi-mailako hezkuntza-sisteman duten ordezkariak analizatzea), **prestakuntza** (hutsuneak analizatzea eta hobekuntza eta birziklapen profesionalerako prestakuntza-planak diseinatzea), **transferentzia** (ekosistemako nodoak konektatzea, elkarrekin KSlen eskariei eta erronka globalei erantzuteko), eta **zabalkundea eta nazioartekotzea** (europar proiektuekin eta proiektu globalekin kolaboratzea, ekosistemaren inpaktua indartzeko).

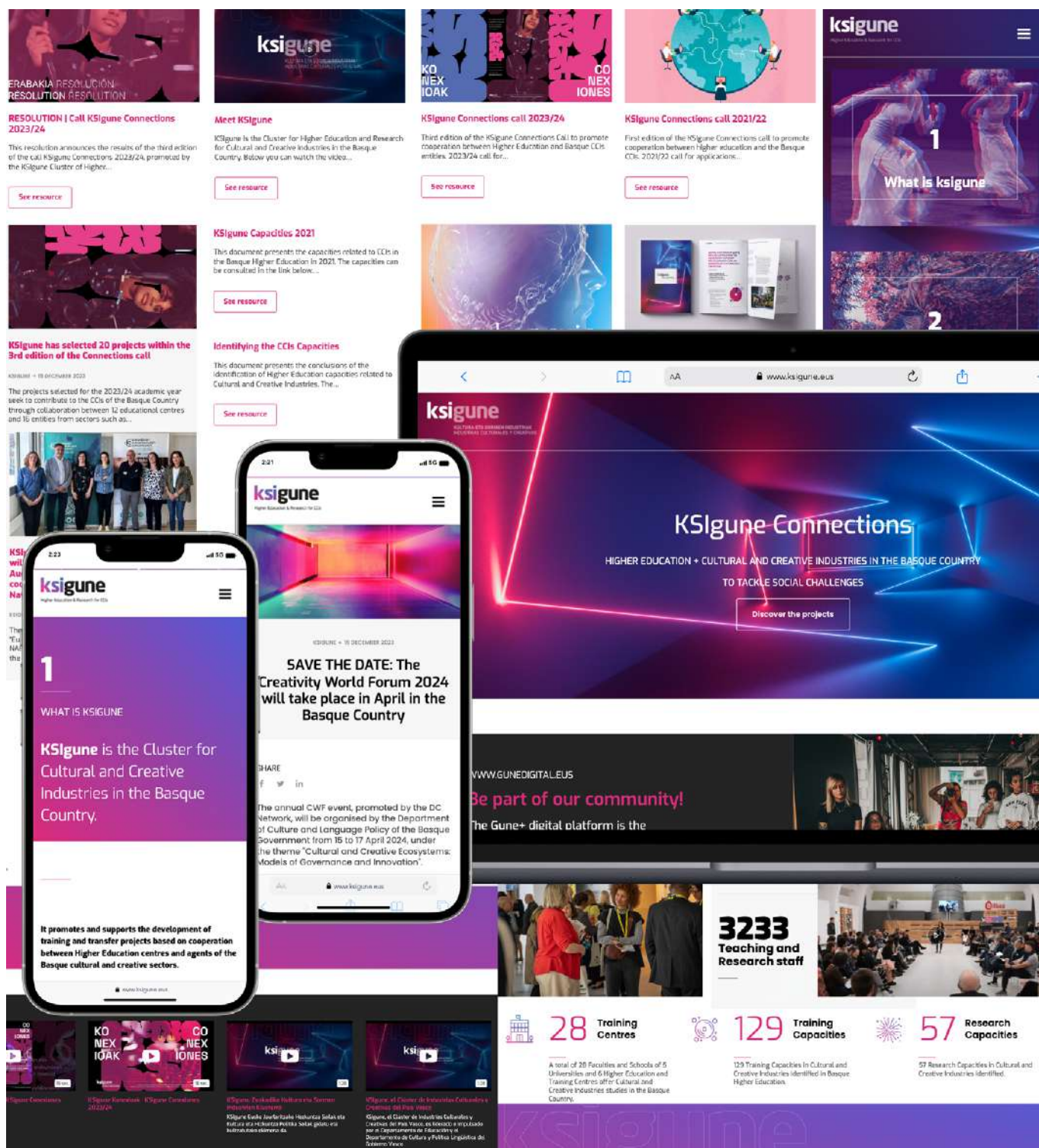
#### Inpaktu positiboa

Hiru urteko denbora laburrean, euskal enpresak eta goi-mailako hezkuntza konektatzea lortu du KSigunek, sektoreen erronkak eztabaidatzeko **urteroko topaketa** baten eta **finantzazio-deialdi** baten bitartez; deialdi horrekin, eragile bien arteko lankidetzaren bultzatu nahi da –hezkuntza eta KSiak–, taldean edo ikerkuntza-proiektuetan landuko diren graduako edo masterreko tesien bitartez. 28 fakultatek eta eskolak, 3.000 irakasle eta ikertzaile bakoitzeko gehiagok, 19 erakunde, sei kultura-sektorek eta zortzi sormen-sektorek osatzen dute klusterraren ekosistema. Orain arte, konexioko 33 proiektu garatzen lagundu du KSigunek, eta ia 300 ikasle mobilizatu ditu. 282 irakaskuntza-gaitasun aktibatu ditu (unibertsitatea eta lanbide-heziketa) eta ikerkuntzako eta transferentziako 72 gaitasun. Ia 500 pertsona ditu klusterraren Gune+ komunitate digitalak.

#### Hazkuntza eta lankidetzaren

KSlen ekosistemaren izaera ebolutiboari jarraituz, proiektua inguruabar bakoitzera egokitzeko lan egingo du KSigunek, goi-mailako hezkuntzatik eta KSietatik erantzun berriak sortuz. KSigunek, gainera, bere lankidetzaren ekosistema handitzen jarraitzen du, tokiko mailan lehenik, 4gune ekosistemarekin duen konpromisoaren bitartez, alde bien aberastasun-aukerak

bultzatzeko eta, ondoren mundu mailan, hainbat ekimenetan parte hartuta, hala nola Gaitasunen aldeko Europako Itunean eta EIT erakundearen Kultura eta Sormen Partzuergoan. 2023an, ikus-entzunezkoen sektorerako mugaz gaindiko proiektu bat ere zuzendu zuen, Euskadi, Nafarroa eta Akitania Berria lankidetzaredu baten garapenean konektatzen lagunduko duena; eredu hori balio-kate osora eta KSlen ekosistemara eta sektoreetara heda daiteke.



**RESOLUTION | Call KSIgune Connections 2023/24**  
 This resolution announces the results of the third edition of the call KSIgune Connections 2023/24, promoted by the KSIgune Cluster of Higher...

**Meet KSIgune**  
 KSIgune is the Cluster for Higher Education and Research for Cultural and Creative Industries in the Basque Country. Below you can watch the video...

**KSIgune Connections call 2023/24**  
 Third edition of the KSIgune Connections Call to promote cooperation between Higher Education and Basque CCIs entities. 2023/24 call for...

**KSIgune Connections call 2021/22**  
 First edition of the KSIgune Connections call to promote cooperation between Higher education and the Basque CCIs. 2021/22 call for applications...

**What is KSIgune**

**KSIgune Capacities 2021**  
 This document presents the capacities related to CCIs in the Basque Higher Education in 2021. The capacities can be consulted in the link below...

**Identifying the CCIs Capacities**  
 This document presents the conclusions of the identification of Higher Education capacities related to Cultural and Creative Industries. The...

**KSIgune has selected 10 projects within the 3rd edition of the Connections call**  
 KSIgune - 16 DECEMBER 2023  
 The projects selected for the 2023/24 academic year seek to contribute to the CCIs of the Basque Country through collaboration between 12 educational centres and 16 entities from sectors such as...

**SAVE THE DATE: The Creativity World Forum 2024 will take place in April in the Basque Country**  
 KSIgune - 16 DECEMBER 2023  
 The annual CWF event, promoted by the DC Network, will be organised by the Department of Culture and Language Policy of the Basque Government from 15 to 17 April 2024, under the theme "Cultural and Creative Ecosystems: Models of Governance and Innovation".

**Be part of our community!**  
 The Gune+ digital platform is the

**3233 Teaching and Research staff**

**28 Training Centres**  
 A total of 28 Faculties and Schools of 5 Universities and 6 Higher Education and Training Centres offer Cultural and Creative Industries studies in the Basque Country.

**129 Training Capacities**  
 129 Training Capacities in Cultural and Creative Industries identified in Basque Higher Education.

**57 Research Capacities**  
 57 Research Capacities in Cultural and Creative Industries identified.

Webgunea

<https://www.ksigune.eus/en>Harremanetarako  
pertsona

Ruth Mayoral

[ruth.mayoral@euskampus.eu](mailto:ruth.mayoral@euskampus.eu)

**LABURPENA: CWF24 FORORAKO HAUTATUTAKO KASUAK**

# 1.AT

**Gobernantza eta KSIak**

## HELBURUA

Maila anitzeko politika eta gobernantza-eredu eraginkorrak diseinatzea, KSlen ekosistema dinamiko eta kolaboratiboei laguntzeko eta trantsizio hirukoitzaren (soziala, ingurumenari dagokiona eta digitala) erronka nagusiei heltzen lagunduko duen sektore arteko berrikuntza sustatzeko.

### 1. ERRONKA



Berrikuntza-ereduak KSletako gobernantzarako nazioarteko politiketan

MUSEOAK ETA ONGIZATEA – KULTURA-PRESKIPZIOA

PLATFORM IN DE MAAK

EMPATHEATRE

### 2. ERRONKA



KSletako politikak ebaluatzen sistemak

ECCOM

SORMEN-INDUSTRIEN EBIDENTZIA ETA POLITIKEN ZENTROA (Creative PEC)

inDICEs

CREADIS3  
(Euskadiko kasua)



# 2.AT

**Berrikuntza KSIekin eta haien barruan**

## HELBURUA

Berrikuntza gurutzatua eta teknologiaren erabilera sustatzea, disrupzioa sor dadin eta KSIak etorkizun ekologikoago eta jasangarriago baterantzko trantsizioa erraztuko duten soluzioen katalizatzaile bihurtzeko, eta inpaktu soziala izan dezaten.

### 1. ERRONKA



Teknologia disruptiboak, eta haien eragina kulturen eta sormenean

RISTBAND

COPYRIGHT DELTA

mediar | BLACKRHINO VR

### 2. ERRONKA



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

RESORTECS  
Birziklatzea erraza da

SURFACE CLUB | LAB LA BLA

AUTOFABRICANTES

VIROO: Errealitate Birtuala erraza da  
(Euskadiko kasua)



# 3.AT

**KSIetako Enpresa eta Merkatuak**

## HELBURUA

Itura- eta sormen-industrietako enpresak tokiko merkatuetan eta merkatu globaletan azkarrago sortu eta aintzatetsi daitezten lortzea, inbertsio pribatua, jasangarritasuna eta alde guztien aberastasuna sustatzeko ekimenak edo zerbitzuak aplikatuta.

### 1. ERRONKA



Zerbitzuen baterako sorkuntza

DISCE:  
EKONOMIA SORTZAILE, INKLUSIBO ETA JASANGARRIEN GARAPENA

SORMEN-INDUSTRIETARAKO TARTU ZENTROA

### 2. ERRONKA



Tokiko merkatuak eta merkatu globalak

STICHTING THEATER ARTEMIS

GARAPENERAKO KULTURA-LABORATEGIA (Egipto)

MOTMO.pro  
(Euskadiko kasua)



### 3. ERRONKA



Kapital pribatuaren inbertsioa eskuratzea

WINWINNER

ENPRESA BERRITZAILEEN SORTZAILEEI LAGUNTZEKO PROGRAMA

# 4.AT

**Hezkuntza eta ikerketa KSIetan + DC Living Lab programak**

## HELBURUA

Hezkuntza, etengabeko bilakaeran dagoen eta erronka ugari dituen mundu batean aldaketaren eragile gisa jardungo duten ondo prestatutako profesional berritzaile eta sortzaileak sortzeko funtsezko tresna gisa.

### 1. ERRONKA



Sormenarekin, berrikuntzarekin eta ekintzailetzarekin lotutako gaitasunak behar dituzten hezkuntza-sistema berriak

REINA SOFÍA GOI-MAILAKO MUSIKA ESKOLA

UGD Hub  
Erasmus programa+ de University Green Digital HUB

Sormen-enpresen inguruko hezkuntza - Rotterdameko Erasmo Unibertsitatea

### 2. ERRONKA



Eredu posibleak eta KSletako sektoreen egungo premiak

BIOFILIA – AaLTO UNIBERTSITATEa

ECIU unibertsitatea

KAOSPILOT  
Ikaskuntza-espazioak diseinatzeko eta eskaintzeko programa

KSIGUNE  
(Euskadiko kasua)





## Creativity World Forum 2024

### Euskadi Basque Country

# ADI EGON

Atsegin handiz iragartzen dizuegu gure artean dela berriz ere **Sormenaren 2024ko Mundu Foroa**, eta Euskadin egingo dela ekitaldi historiko hori, **2024ko apirilaren 15ean, 16an eta 17an**.

**DC Network** foroaren ekitaldi enblematikoa da batzar hori. **Eusko Jaurlaritzako Kultura eta Hizkuntza Politika Sailak** antolatuko du nazioarteko topaketa horren 2024ko edizioa. CWF24 foroak mundu osoko berritzaileak gonbidatzen ditu hainbat gairen inguruan eztabaidatzera: sormena, berrikuntza Kultura- eta Sormen-industrietan (KSI) eta ekintzailetza, besteak beste. Euskadiko hiru hiriburuetakoko kultura- eta sormen-sarean integratuko da CWF24: Bilbokoan, Gasteizkoan eta Donostiakoan.

Hitzaldi inspiratzaileak eta kultura- eta sormen-ekosistemen, gobernantzaren eta berrikuntza-ereduen inguruko mundu osoko jardunbide egokien kasuak aurkeztuko dituzte. Parte-hartzaileen arteko lankidetzak sustatzeko eztabaida-plataforma izango da CWF24.

**CWF24**  
Euskadi Basque Country

### «Kultura- eta sormen-ekosistemak: gobernantza- eta berrikuntza-ereduak»



**2024ko apirilak 15, 16 eta 17**



**EUSKADI**



**Euskalduna Jauregia, Bilbo**

\*Laster egongo da erabilgarri webgune ofiziala, baita izena emateko aukera ere.

Erreserba itzazu egun horiek, eta ez galdu nazioarteko topaketa honetan sormenaren inguruko aditu nagusien eskutik ikasteko aukera.

Egin ezazu gurekin bat Sormenaren Mundu Foroan, eta goza ezazu Euskadira egingo duzun bisita honetaz.

Antolatzaileak:

**EUSKO JAURLARITZA**



**GOBIERNO VASCO**

KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA

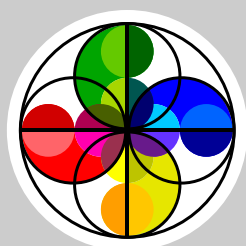
DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

**DC NETWORK**

Kolaboratzaileak: :

Koordinatzailea:





# Creativity World Forum 2024

Euskadi Basque Country

Antolatzaileak:

**EUSKO JAURLARITZA**

KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA



**GOBIERNO VASCO**

DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

**DC NETWORK**

Kolaboratzaileak:

Koordinatzailea:

