

Creativity World Forum 2024

Euskadi Basque Country

EL VIAJE

Resumen



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA
DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLITICA LINGÜISTICA

DC NETWORK

Creativity World Forum 2024



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



CONTEXTO Y TEMA PRINCIPAL

DC NETWORK

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



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

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

Ecosistemas culturales y creativos: modelos de gobernanza e innovación



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

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

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

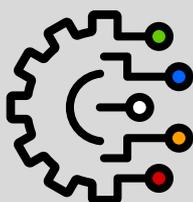
Por lo tanto, es necesaria la aplicación de mejores modelos de gobernanza con un enfoque más integrado de las políticas y la innovación **para aprovechar el potencial aún sin explotar de las ICC.**

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

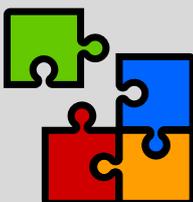
- el diseño de modelos y políticas de gobernanza multinivel más eficaces **(AT1)**;
- cómo apoyar la innovación con y dentro de las ICC **(AT2)**;
- cómo mejorar la competitividad entre las empresas y los mercados de las ICC **(AT3)**; y
- el papel de la educación y la investigación en las ICC **(AT4)**.

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

OBJETIVOS



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



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

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

SEDES Y FORMATO

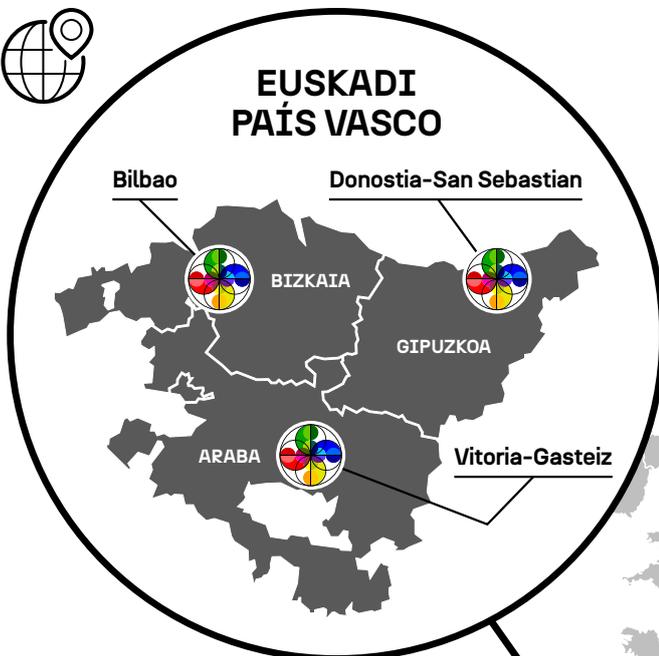
El CWF24 tendrá lugar los días **15, 16 y 17 de abril de 2024** en las **3 capitales del País Vasco**. Durante el primer y tercer día existirá la posibilidad de asistir al congreso tanto de forma presencial como virtual, y el segundo día solo de forma presencial.

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

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

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

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



Creativity
World Forum
2024
Euskadi Basque Country

BILBAO

[Palacio Euskalduna](#)



DONOSTIA-SAN SEBASTIAN

[Centro Tabakalera](#)



VITORIA-GASTEIZ

[Museo Artium](#)



ÁREAS TEMÁTICAS Y DC LIVING LABS

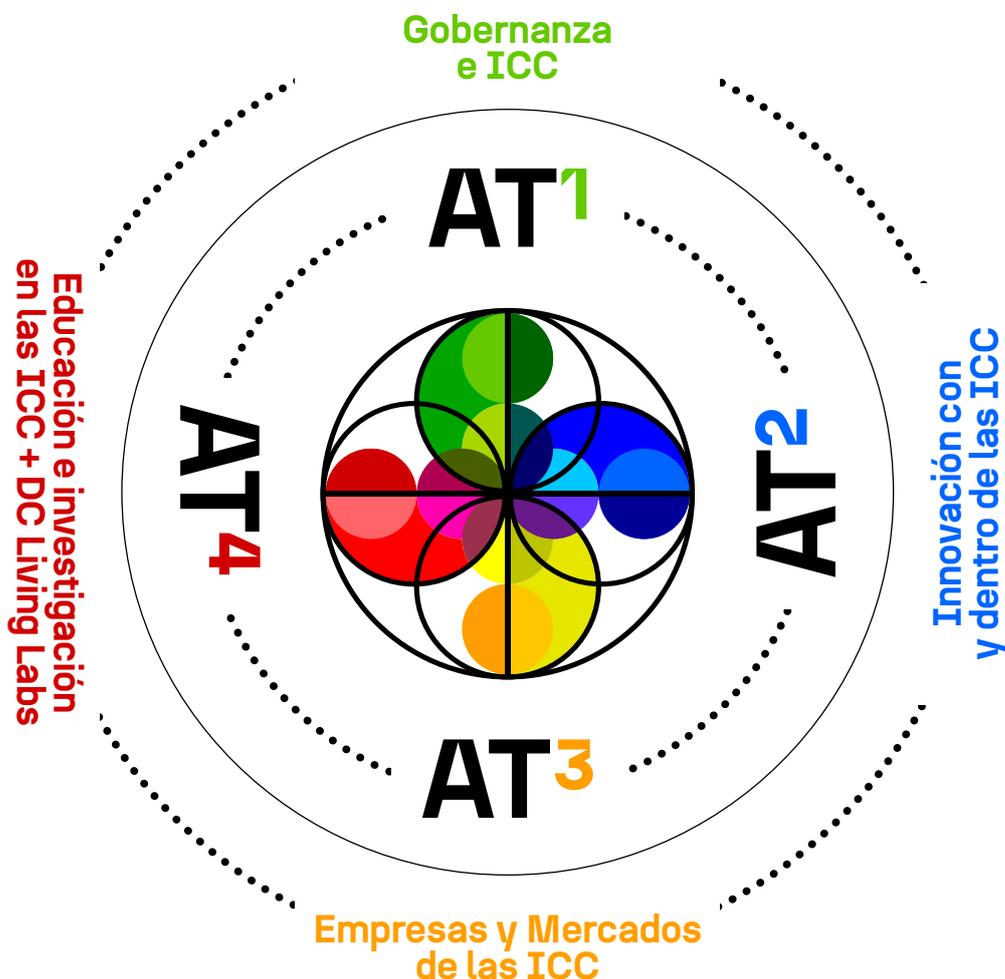
Para liberar el potencial de las **ICC como motores** de la con el fin de superar los grandes retos de la sociedad, es necesario adoptar un enfoque integrado de cogobernanza basado en la quintuple hélice. Con este propósito, parece necesario implicar en la elaboración de políticas a las principales partes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

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

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

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

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





Gobernanza e ICC

Área Temática



Creativity World Forum 2024 Euskadi Basque Country

ENTIDADES COORDINADORAS

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



EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA POLITIKA SAILA DEPARTAMENTO DE CULTURA Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

OBJETIVO

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



RETO 1

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

MUSEOS Y BIENESTAR - PRESCRIPCIÓN CULTURAL

PLATFORM IN DE MAAK

EMPATHEATRE

RETO 2

Sistemas de evaluación de las políticas de las ICC

ECCOM

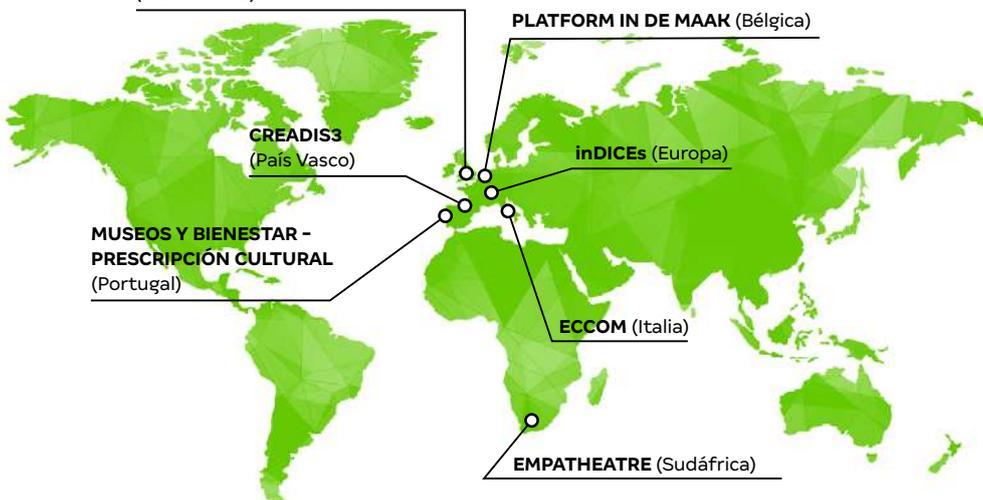
CENTRO DE EVIDENCIA Y POLÍTICAS DE INDUSTRIAS CREATIVAS (Creative PEC)

inDICES

CREADIS3 (El caso del País Vasco)



SISTEMA DE EVALUACIÓN DE POLÍTICAS DE LAS ICC (Reino Unido)



CREADIS3 (País Vasco)

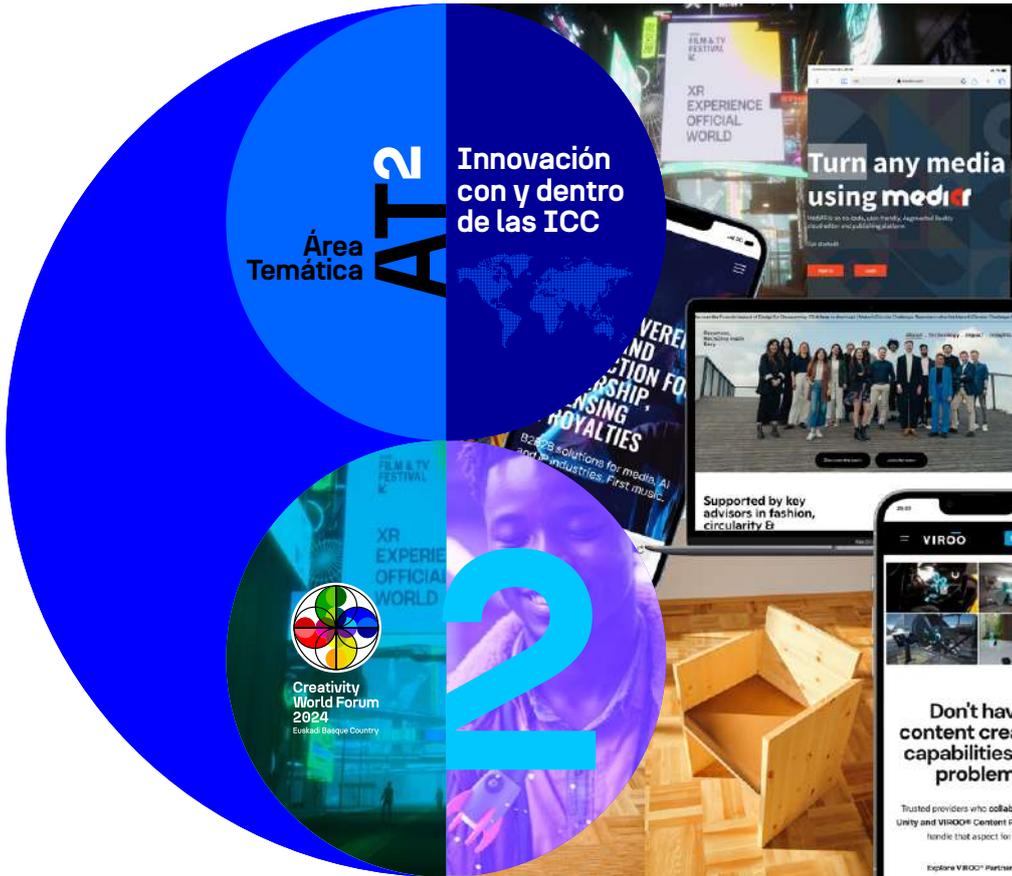
MUSEOS Y BIENESTAR - PRESCRIPCIÓN CULTURAL (Portugal)

PLATFORM IN DE MAAK (Bélgica)

inDICES (Europa)

ECCOM (Italia)

EMPATHEATRE (Sudáfrica)



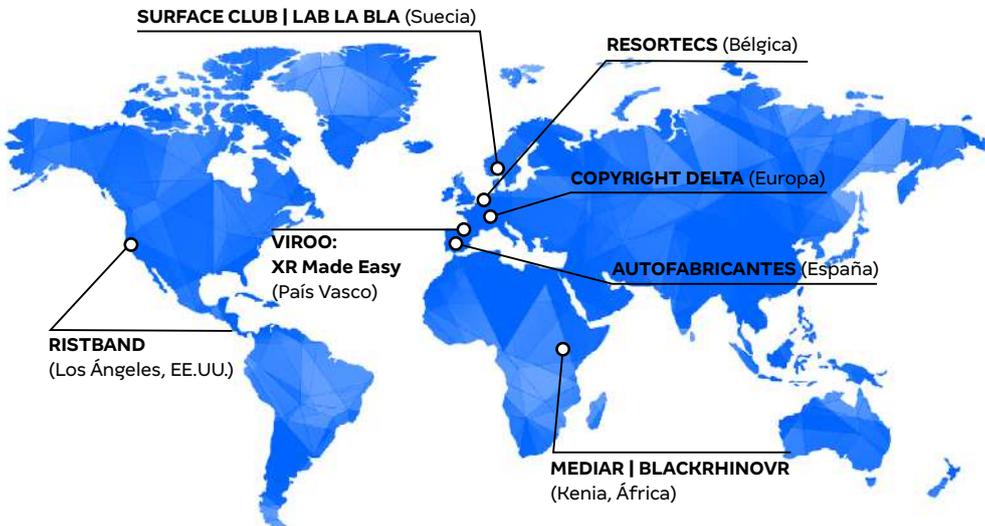
Área Temática AT2
Innovación con y dentro de las ICC



Creativity World Forum 2024
 Euskadi Basque Country

ENTIDADES COORDINADORAS

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



OBJETIVO

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



RETO 1

Tecnologías disruptivas y su repercusión en la cultura y la creatividad

RISTBAND

COPYRIGHT DELTA

mediar | BLACKRHINO VR

RETO 2

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

RESORTECS

SURFACE CLUB | LAB LA BLA

AUTOFABRICANTES

VIROO: LA XR ES FÁCIL
 (El caso del País Vasco)





ENTIDADES COORDINADORAS

BDCC, Distrito Cultural y Creativo de Euskadi.



OBJETIVO

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



RETO 1
Cocreación de servicios

DISCE:
DESARROLLO DE ECONOMÍAS CREATIVAS INCLUSIVAS Y SOSTENIBLES

CENTRO TARTU PARA INDUSTRIAS CREATIVAS



RETO 2
Mercados locales y globales

STICHTING THEATER ARTEMIS

LABORATORIO CULTURAL PARA EL DESARROLLO (Egipto)

MOTMO.pro
(El caso del País Vasco)



RETO 3
Inversión de capital privado

WINWINNER

PROGRAMA DE APOYO A CREADORES DE EMPRESAS INNOVADORAS



ENTIDADES COORDINADORAS

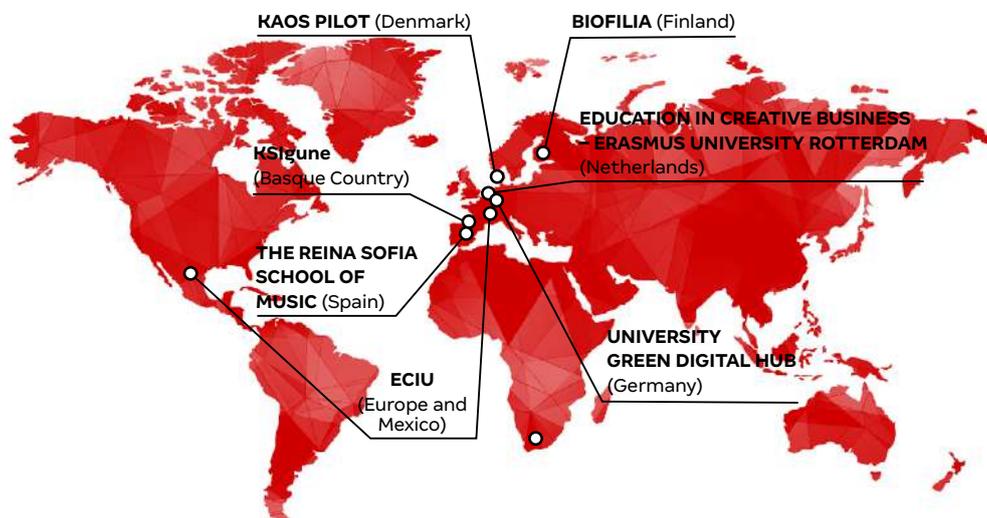
KSIgune, Clúster para las Industrias Culturales y Creativas de Euskadi.

ksigune

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

Los DC Living Labs los facilita TZBZ-Travelling.

Travelling U



OBJETIVO

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



RETO 1

Nuevos sistemas educativos necesitados de competencias creativas, innovadoras y emprendedoras

ESCUELA SUPERIOR DE MÚSICA REINA SOFÍA

UGD Hub – University Green Digital Hub. Programa Erasmus+

Educación en empresas creativas - Erasmus University Rotterdam



RETO 2

Posibles modelos y necesidades actuales de los sectores de las ICC

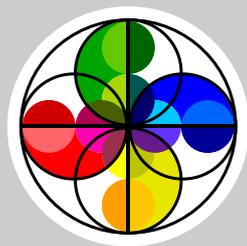
BIOFILIA – Universidad AALTO

UNIVERSIDAD ECIU

KAOSPILOT: Programa de diseño y facilitación de espacios de aprendizaje

KSIGUNE
(El caso del País Vasco)





Creativity World Forum 2024

Euskadi Basque Country

Para más información:

<https://cwf2024.eus/es>

Organizadores:



DC NETWORK

Colaboradores:

Coordinador:

