

RESULTADOS GENERALES

CONTRASTE ICCs^e INNOVACIÓN

2021



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA



Escanea aquí para versiones en Inglés, Español y Euskera.

También visita: <https://www.euskadi.eus/ccis-and-innovation-contrast/web01-a2kulind/en/>

ÍNDICE

1. EL PROYECTO CONTRASTE SOBRE ICCs E INNOVACIÓN
2. MARCO CONCEPTUAL
3. TEMAS PARA EL DEBATE
4. METODOLOGÍA GENERAL
5. . GT1 INNOVACIÓN
 - 5.1. Concepto de innovación
 - 5.2. Modelos
 - 5.2.1. Objetivos
 - 5.2.2. El modelo tridimensional del valor
 - 5.3 GT1 - Conclusiones
6. GT2: I+D
 - 6.1 Reflexiones sobre la I+D
 - 6.2 Ejemplos según los criterios de Frascati
 - 6.2.1 Estudios Durero
 - 6.2.2 Proyecto Next Heritage
 - 6.2.3 Itsas Museoa (app)
 - 6.2.4 Mekarteak
 - 6.2.5 Bertsolaritza (BCBL)
 - 6.3 GT2 – Conclusiones
7. GT3: MEDICIÓN DE LA I+D+i
 - 7.1 Análisis sobre la medición de la I+D+i
 - 7.2 Propuesta del estudio prepiloto
8. PARTICIPANTES DEL PROYECTO CONTRASTE SOBRE ICCs E INNOVACIÓN

1. EL PROYECTO CONTRASTE SOBRE ICCs E INNOVACIÓN

El proyecto de contraste sobre las ICCs y la Innovación se está desarrollando desde el Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco, con la participación de los principales agentes locales, como el Observatorio Vasco de la Cultura (OVC).

Estas sesiones con expertos internacionales constituyen parte del trabajo realizado con el objeto de crear espacios para el intercambio de buenas prácticas y el desarrollo del conocimiento. Esta iniciativa trata de abordar los siguientes problemas detectados:

- 1) Bajo rendimiento del País Vasco por lo que respecta a los indicadores de innovación en el sector de las industrias culturales y creativas (ICC).
- 2) Falta de aplicación de los principales marcos estadísticos a nivel regional, donde se recogen pocos datos para los indicadores de medición de la innovación.

Teniendo en cuenta estos problemas, se proponen los siguientes objetivos para el proyecto:

OBJETIVO GENERAL

- El objetivo general de estas sesiones es adquirir un conocimiento que permita desarrollar políticas e iniciativas para favorecer la innovación en el sector cultural y creativo (SCC).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Acordar un marco conceptual de innovación en el sector de las ICC: ¿qué es y qué no es innovación en este sector?
- Identificar casos de éxito a nivel internacional

2. MARCO CONCEPTUAL

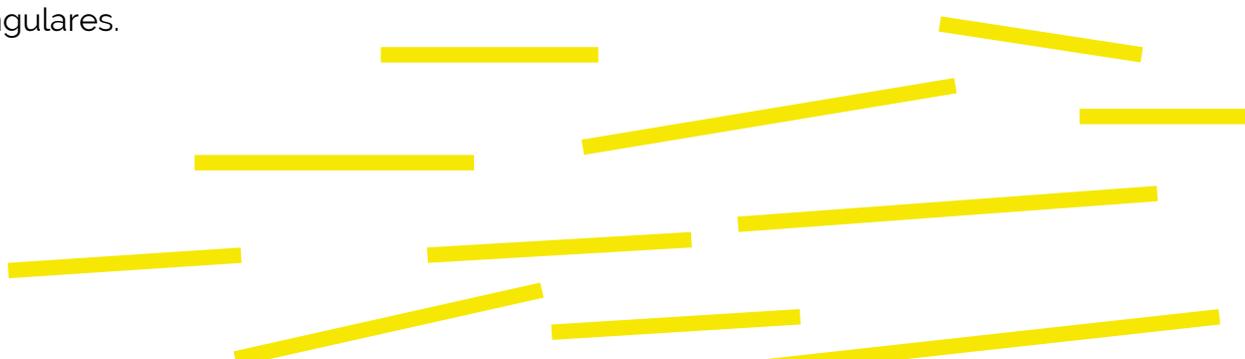


El Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco está promoviendo una ruta de trabajo en el marco de la RIS3 en torno a las Industrias Culturales y Creativas (ICC) como un territorio de oportunidad.

En 2019, comenzó un proceso de reflexión sobre la **conceptualización y la explotación (mediante indicadores) de la I+D+i en el sector cultural y creativo vasco**. El motivo de ello es el déficit de I+D+i reflejado en los datos relativos a estos sectores en comparación con las tres prioridades estratégicas (Fabricación Avanzada, Energía y Ciencias de la Vida - Salud) y dos de los cuatro territorios de oportunidad (Alimentación y Hábitat Urbano) incluidos en la RIS3. Según los datos de Innobasque recogidos en el documento Bases del Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación (PCTI) 2030, las industrias culturales y creativas representaban el 0,7% de todas las inversiones en I+D del País Vasco en 2017. En comparación con el periodo 2014- 2017, es el único ámbito que ha experimentado una evolución negativa (-9,4%), lo cual contrasta con el aumento del 10,0% en las inversiones en I+D en la totalidad de los ámbitos de la RIS3.

A esta situación específica de los sectores culturales y creativos (SCC) se añade el déficit que sufre Europa frente a otros contextos, y que justifica el compromiso europeo con la I+D+i que constituye la base del nuevo programa, Horizonte Europa. Concretamente, se indica que, a pesar del 20% de I+D a nivel global y 1/3 de publicaciones científicas de alta calidad procedentes de Europa, la inversión en I+D por parte de las compañías europeas alcanza el 1,3% del PIB, frente al 2% de EE.UU., el 2,6% de Japón y el 3,3% de Corea del sur.

Partiendo de este doble problema, el proceso de trabajo para desarrollar un marco conceptual con el fin de aplicar la I+D+i en el SCC contempla los siguientes objetivos:

- **DAR A CONOCER** la innovación que tiene lugar en las ICC, según criterios de medición aprobados y estandarizados para el grupo de sectores.
 - **MOSTRAR** la singularidad de las ICC identificando aspectos que caracterizan a la innovación cultural, que no se ven reflejados en los marcos establecidos para el grupo de sectores y que las hacen singulares.
- 

A lo largo de 2020, hemos comparado, con el grupo de pilotaje GT2, reflexiones en torno al nicho de oportunidad de las ICC, la I+D+i y la participación de asociaciones, empresas del sector, centros tecnológicos, universidades, infraestructuras de ICC, instituciones públicas, clústeres e Innobasque.

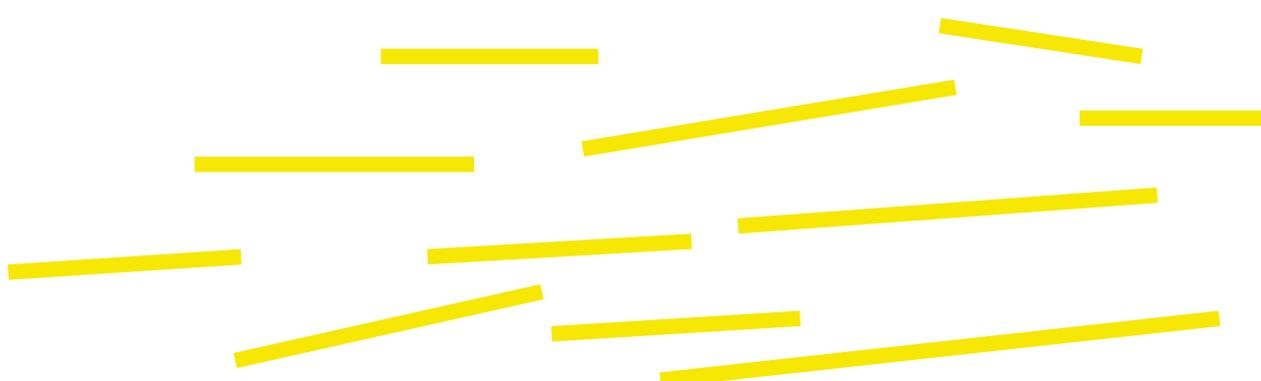
Como resultado de este proceso, el Observatorio Vasco de la Cultura ha elaborado un informe sobre el marco conceptual que combina la reflexión en torno a la innovación empresarial y el desarrollo de un modelo de innovación social basado en la cultura. Los objetivos de dicho informe son:

- Recoger información sobre iniciativas de I+D+i y programas que las sustentan a nivel regional y europeo.
- Identificar las características de los SCC con relación a la I+D+i y traducirlas a un modelo analítico de sus especificidades.
- Sintetizar la principal recomendación sobre las conceptualizaciones de la innovación y la I+D.
- Abrir el debate en torno a la medición de la I+D+i conforme a los indicadores existentes a escala europea y regional.

Este marco conceptual ha constituido la base para los debates mantenidos durante el proceso de trabajo del proyecto de Contraste sobre las ICCs y la Innovación, cuyos resultados se detallan en el presente documento.

Este proceso ha sido estructurado en tres grupos de trabajo diferentes formados por expertos en los siguientes temas:

- Grupo de Trabajo 1: Innovación
- Grupo de Trabajo 2: I+D
- Grupo de Trabajo 3: Medición de la I+D+i



3. TEMAS PARA EL DEBATE



La estructura de estas sesiones ha sido dividida en tres Grupos de Trabajo diferentes para abordar tres temas principales: innovación, I+D y medición de la I+D+i.

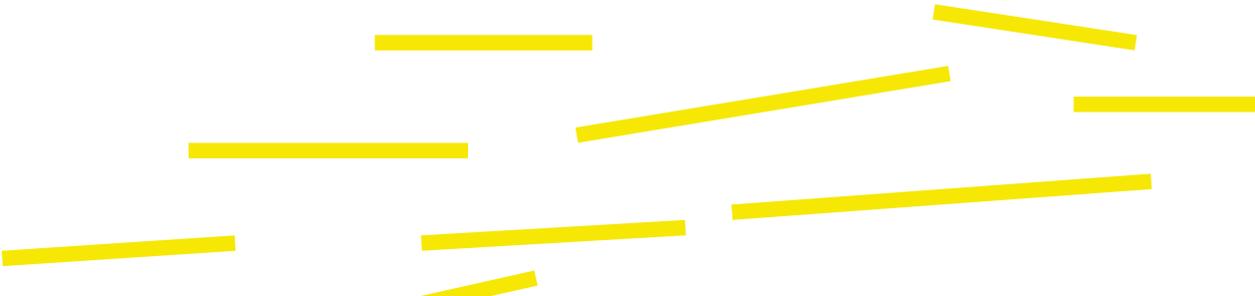
● **GT1: INNOVACIÓN**

Estos son los principales temas a desarrollar:

- Acordar si un modelo basado en criterios comunes para todos los sectores resulta útil para caracterizar e identificar proyectos culturales y creativos innovadores.
- Identificar qué aspectos de valor añadido característicos de los proyectos culturales y creativos están asociados a la innovación.
- Acordar los criterios indispensables de un modelo de innovación para estos sectores, que se recogerán a modo de documento de base.
- Orientar sobre las características de los proyectos de SCC innovadores que se deben tener en cuenta en una versión ampliada del modelo.

● **GT2: I+D**

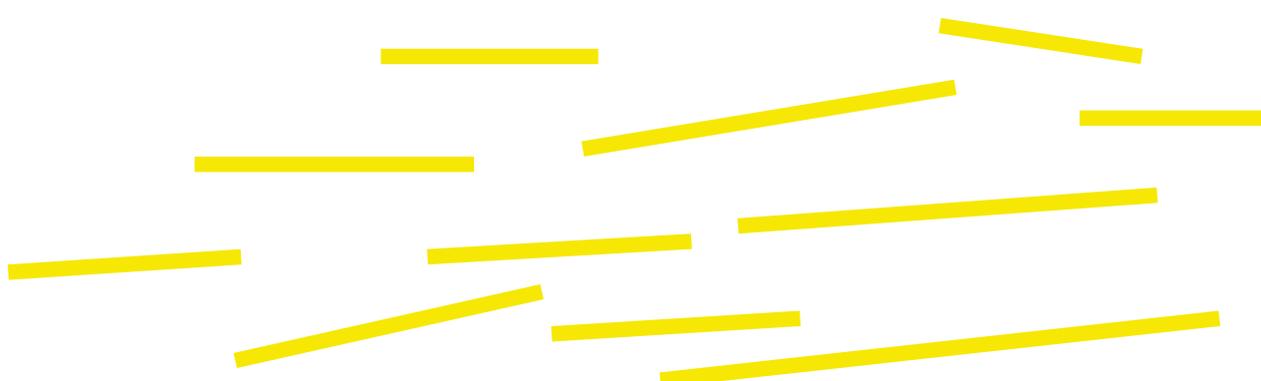
La cuestión principal es si es posible alcanzar un consenso mínimo en torno a:

- Si los criterios básicos empleados para definir la I+D son suficientes para identificarla en proyectos culturales y creativos.
 - Si resulta adecuado añadir criterios para poder distinguir qué es y qué no es I+D en los sectores culturales y creativos.
 - Cómo aplicar criterios institucionales a la hora de seleccionar proyectos de I+D, teniendo en cuenta que el contexto en el que se desarrollan puede ser decisivo.
 - ¿Qué ámbitos institucionales deben tenerse en cuenta más allá de los centros de investigación y las universidades?
- 

● GT3: MEDICIÓN DE LA I+D+i

La reflexión se centra en cómo se está planteando la medición de la I+D+i en otros contextos en los siguientes términos:

- Si las fuentes de información ya existentes son adecuadas para recoger datos sobre la innovación y la I+D en el SCC o si conviene plantearse nuevas actuaciones a tal fin.
- Si es viable aplicar los indicadores ya existentes teniendo en cuenta las características del SCC.
- Si se pueden identificar los que, a priori, son más complejos y se puede saber cómo se está resolviendo esto en otros contextos.
- Si, además de los estándares, se están empleando otros indicadores específicos para medir la I+D+i en el SCC y cuáles son.



4. METODOLOGÍA GENERAL



Para analizar los temas arriba mencionados, se ha diseñado un **proceso que comprende dos partes**. Una **primera fase** ha sido un **trabajo interno**, en el que han participado expertos internacionales y locales y que se ha organizado en **tres GT**, que ha consistido en un proceso de intercambio de conocimiento que combina reuniones on-line con una preparación previa también utilizando herramientas digitales. Un **segundo momento** de este proceso es la **Open Conference** de carácter presencial que se celebrará en Bilbao el 11 y 12 noviembre de 2021.

● GRUPOS DE TRABAJO (GT) DE EXPERTOS

Los tres GT han seguido la misma estructura: tres reuniones on-line sincrónicas y trabajo diacrónico mediante herramientas digitales entre una reunión y otra.

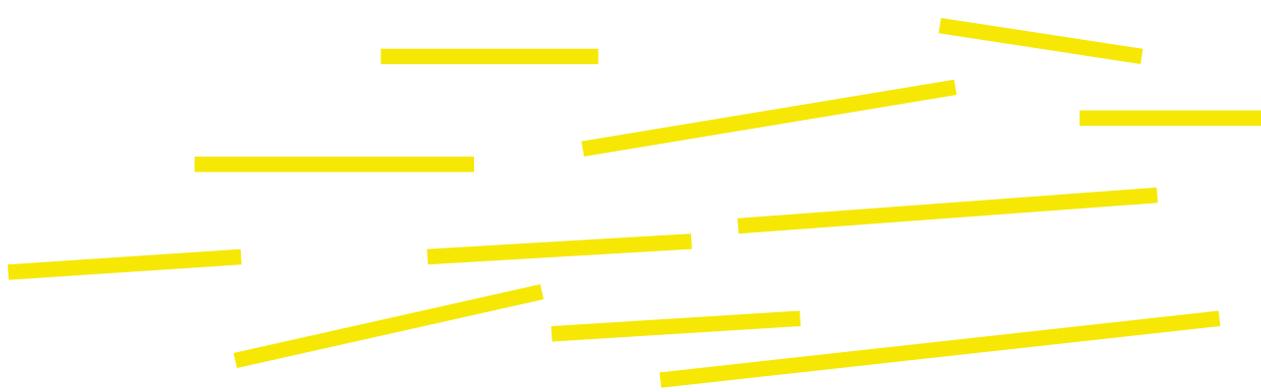
La **primera sesión** de cada GT se centró en explicar los conceptos que se iban a tratar en las diferentes sesiones, especialmente con relación al marco conceptual desarrollado por el Observatorio Vasco de la Cultura (OVC).

Después de esta primera sesión, se inició una **semana de aportaciones**, mediante las plataformas SharePoint y Teams, en la que todos los expertos tuvieron la oportunidad de analizar más a fondo el tema siguiendo las cuestiones propuestas por el Coordinador Científico.

Una **segunda sesión** de cada GT permitió profundizar en el tema repasando las aportaciones a través de las plataformas on-line y abriendo nuevos debates.

Durante otra **semana de aportaciones**, se ofreció la posibilidad de continuar con el debate.

Por último, las sesiones finalizaron con una **sesión de clausura**. Esta sesión brindó la oportunidad de resumir las aportaciones y extraer conclusiones, concretamente con relación al marco conceptual propuesto inicialmente por el OVC.



5. GT1 INNOVACIÓN



● 5.1 Concepto de innovación

El GT1 proporcionó un espacio para reflexionar más a fondo sobre el concepto de la innovación en el SCC.

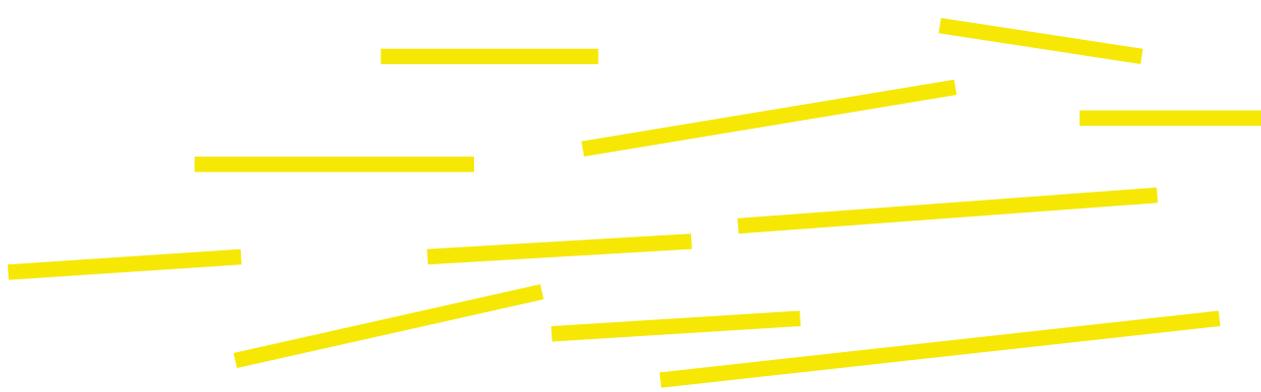
Una de las ideas expuestas, relacionada con la I+D y también con la I+D+i, fue el hecho de que la innovación en las ICC es intrínsecamente diferente a la que tiene lugar en otros contextos o sectores, concretamente porque, en el SCC, no sigue un proceso lineal y también porque predomina la innovación centrada en las personas, a diferencia de otros sectores donde la innovación está estrechamente ligada a la tecnología.

Además de las diferencias con otros sectores, aflora también la dificultad de abordar el SCC como un todo unificado y homogéneo a la hora de hablar sobre la innovación.

El concepto de la innovación abierta y la necesidad de dejar un margen para resultados imprevistos también se debatieron a fondo como algo fundamental en el caso concreto del SCC.

Gran parte de las observaciones de los expertos giraron en torno a la idea de que "la innovación no puede tener lugar en compartimentos estancos", citando a Johanna Suo. Al hilo de esto, los expertos insistieron en la importancia de reconocer el papel desempeñado por diferentes agentes con respecto a la innovación en el SCC, en consonancia con la propuesta de la cuádruple hélice.

La necesidad de reciclaje y de ampliar conocimientos, el aumento de la profesionalización y la ampliación de las empresas en el ámbito del SCC fueron consideradas como condiciones previas para la innovación en las ICCs pero también como un reto para su capitalización y transferencia a las futuras generaciones.



● 5.2 Modelos

Tras un análisis más amplio sobre el tema de la innovación, las reflexiones se centraron en los objetivos de innovación propuestos en el Manual de Oslo y en el modelo tridimensional del valor de la cultura diseñado por el OVC e incluido en el marco conceptual.

Para lograr dichos objetivos, a continuación se detalla la propuesta de modificación del modelo presentada por el coordinador científico, que se basa en las observaciones de los expertos y en los debates mantenidos por este GT durante el proceso.

Con respecto al modelo tridimensional del valor de la cultura, se explican los cambios aplicados al modelo propuesto inicialmente, que también se basan en las opiniones de los expertos, a lo cual le sigue el análisis de un ejercicio de cierre con expertos para identificar las conexiones entre los diferentes valores/dimensiones y las hélices del modelo de cuádruple hélice.

5.2.1 Objetivos

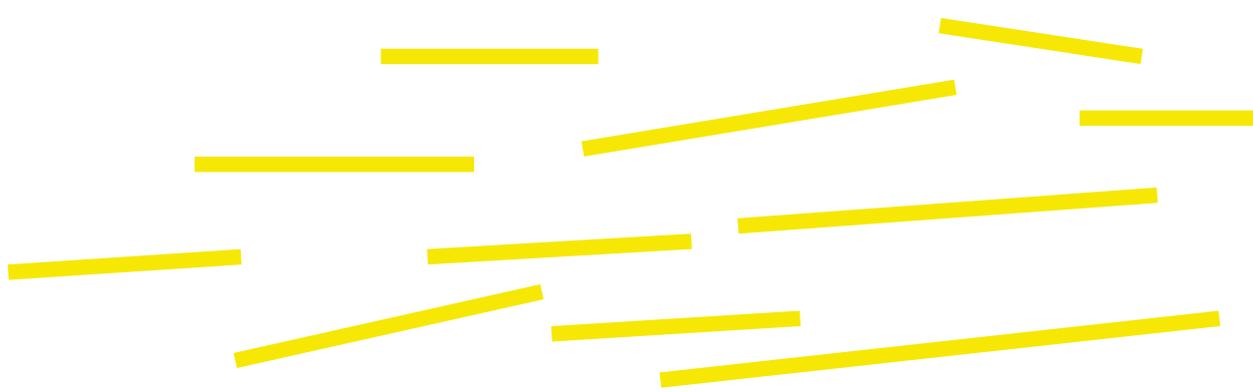
La definición de innovación ha evolucionado a lo largo del tiempo porque también cambia con el tiempo la percepción de la sociedad sobre lo que necesita, desea y/o acepta como una "nueva idea aplicada con éxito" (innovación en general).

Hoy en día, está generalizada la idea de que las innovaciones no son tales si la sociedad no comprende su relevancia de cara al bienestar y los ODS. Las innovaciones ocultas ya no son innovaciones. Además, las ideas experimentales brillantes pueden ser innovación aunque solo se apliquen con éxito una vez o sean aplicadas accidentalmente por usuarios de manera involuntaria. Actualmente, la sociedad también reconoce que no podemos dejar atrás ninguna innovación de nadie, aunque sea una versión regional o rural de una innovación global previa, una innovación vintage.

Las siguientes propuestas se presentan con objeto de reflejar el nuevo consenso que hay en la sociedad para desarrollar los objetivos de innovación con el fin de lograr una sociedad inclusiva en la era digital, dentro de los límites planetarios (ODS).



NOVEDAD O MEJORA	UTILIDAD- IMPLANTACIÓN	CREAR VALOR	INCENTIVACIÓN O RELEVANCIA
<ul style="list-style-type: none"> • El Estándar: Debe generarse un nuevo producto o proceso o se debe generar un cambio significativo con relación a lo ya existente. • <i>El nuevo enfoque:</i> <ul style="list-style-type: none"> 1) <i>La novedad de un producto está supeditada a sus lugares y entorno específicos, no solo a la escala global.</i> 2) <i>El cambio está supeditado a los grupos de usuarios, especialmente las personas con discapacidad física o mental.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • El Estándar: Si es un producto, debe haber sido puesto a disposición de los usuarios potenciales. Si es un proceso, ha tenido que ser utilizado en la unidad. • <i>El nuevo enfoque:</i> <ul style="list-style-type: none"> 1) <i>La implantación tiene lugar si el producto o proceso ha llegado al público, aunque sea en una fase pre-comercial (Museos, Festivales, Innovación Abierta).</i> 2) <i>La implantación tiene lugar si el producto o proceso ha llegado a actividades de certificación, aunque sea en una fase pre-comercial (Jurado, Comisarios).</i> 	<p>Modelo tridimensional de valor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El Estándar: "a disposición de los usuarios" • <i>El nuevo enfoque:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>La novedad, la implantación o la creación de valor no deben generar efectos (secundarios) negativos que pongan en peligro a una Europa sin carbono para 2050.</i> • <i>... en el mejor de los casos, generarán apoyos para alcanzar los ODS con mayor rapidez.</i> • <i>... en el mejor de los casos, darán a conocer cómo favorece el logro de los ODS mediante la divulgación más allá de las comunidades innovadoras de las comunidades innovadoras.</i>



5.2.2 El modelo tridimensional del valor

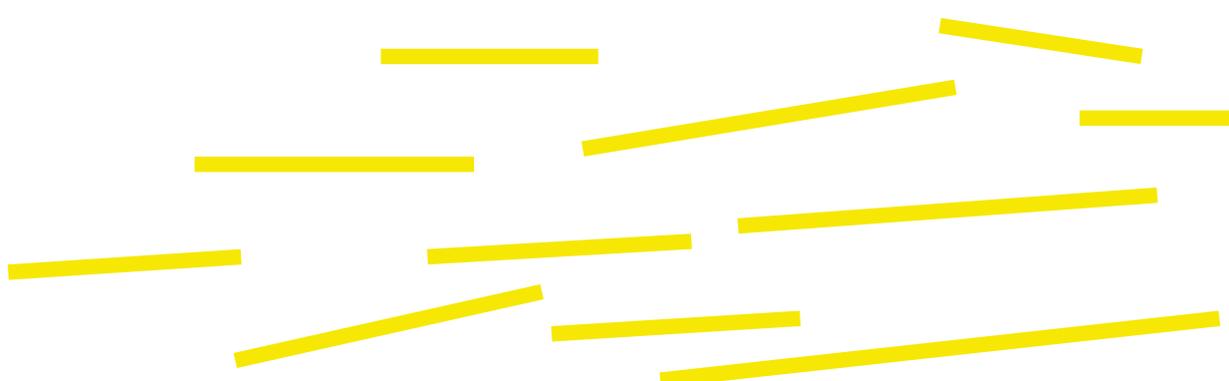
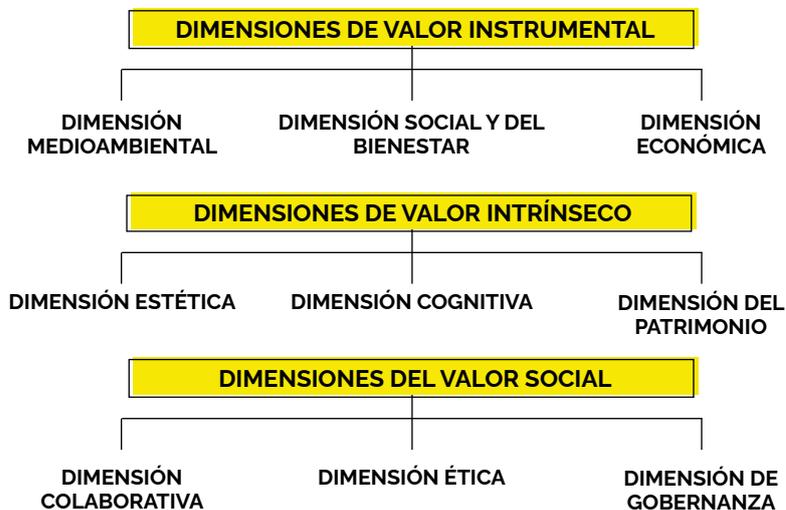
El marco conceptual desarrollado por el OVC incluía un modelo con tres valores de la cultura diferentes, cada uno de los cuales contenía cuatro dimensiones, según se muestra a continuación:



Después de los debates del GT1, y con el objeto de simplificar un poco el modelo, se propusieron los cambios indicados en la siguiente figura. Más concretamente, se consideró importante crear una nueva "Dimensión colaborativa" dentro del valor social que sustituiría a la dimensión creativa o innovadora e incluiría las dimensiones de transferencia (valor instrumental) y comunidad (valor intrínseco). Otra modificación que se aplicó al modelo fue la eliminación del adjetivo "compartido" en el "valor social compartido" ya que se considera redundante. Por último, las dimensiones operativa y política-estratégica se fusionaron en una nueva "Dimensión de gobernanza" dentro del valor social.



El modelo resultante después de aplicar los cambios anteriores se muestra en la siguiente figura.



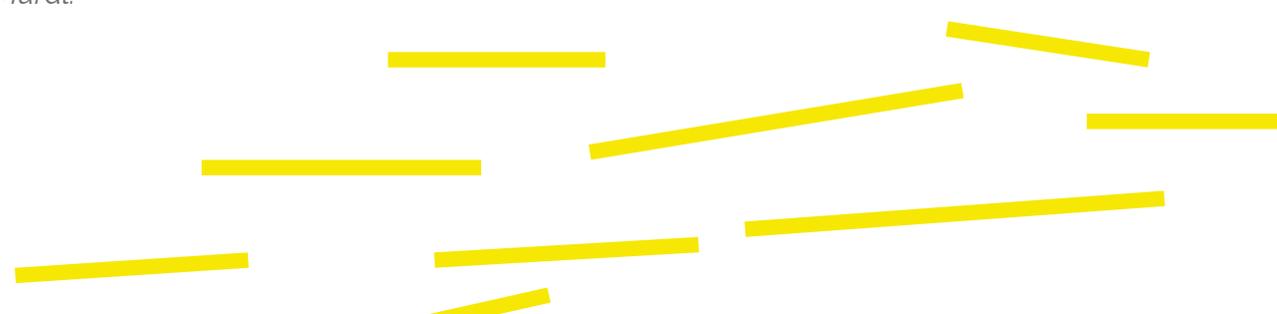
Como último ejercicio para comprobar aún más la validez del modelo renovado, se pidió a los expertos que introdujeran las diferentes dimensiones en los diferentes tipos de valor de la cultura (valores instrumentales, intrínsecos y sociales) con relación a las hélices del modelo de cuádruple hélice, es decir, la universidad, el gobierno, la industria y la sociedad civil. A tal fin, se creó una matriz y los expertos marcaron las conexiones utilizando la herramienta colaborativa MURAL. Aquí se presentan los resultados de este ejercicio.

Con relación al **valor instrumental**:

- En cuanto a la universidad, las dimensiones social y de bienestar parecen ser las más relevantes mientras que la dimensión económica sería la menos significativa.
- En este caso concreto, el gobierno ha sido considerado igualmente importante para las tres dimensiones, lo que indica que los gobiernos participan con la misma intensidad en las dimensiones medioambiental, social y económica.
- La mayor conexión se encuentra en el binomio de la industria y la dimensión económica.
- Por último, pero no por ello menos importante, no se ha dado relevancia alguna a la dimensión económica con relación a la sociedad civil. No es de extrañar que la sociedad civil esté muy vinculada con la dimensión social y del bienestar.

VALOR INSTRUMENTAL	Universidad	Gobierno	Industria	Sociedad Civil
DIMENSIÓN MEDIOAMBIENTAL	2	5	4	4
DIMENSIÓN SOCIAL Y DEL BIENESTAR	3	5	3	6
DIMENSIÓN ECONÓMICA	1	5	7	0

Nota: Los números de esta tabla y los que siguen hacen referencia a los expertos que marcaron la conexión entre la dimensión y la hélice en el ejercicio colaborativo con Mural.



Por lo que respecta al **valor intrínseco** de la cultura:

- Evaluando la relación entre la universidad y el valor intrínseco, puede observarse que prevalece la dimensión cognitiva, seguida por la dimensión estética.
- Con relación al gobierno, la dimensión del patrimonio parece ser la más relevante. En este sentido, se considera que los gobiernos son un factor clave para conservar y promover el patrimonio.
- También está ampliamente aceptado que la industria no tiene ninguna relación con la dimensión del patrimonio, sino que está más relacionada con la dimensión cognitiva.
- En cuanto a la sociedad civil, prevalece la dimensión del patrimonio, a la cual sigue la dimensión estética. Por tanto, se considera que la sociedad es fundamental para transmitir, promocionar y conservar el patrimonio tangible e intangible.

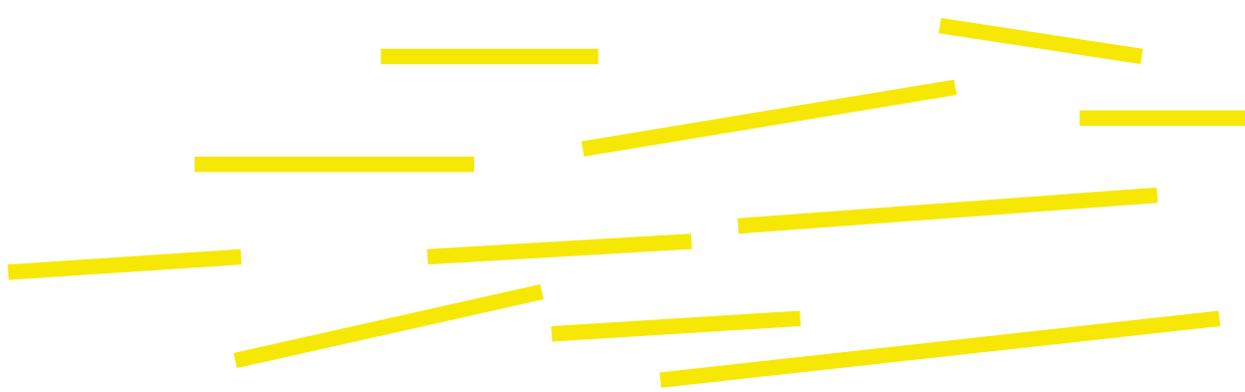
VALOR INTRÍNSECO	Universidad	Gobierno	Industria	Sociedad Civil
Dimensión estética	6	2	3	4
Dimensión cognitiva	7	1	5	2
Dimensión del patrimonio	5	6	0	5

Por último, con relación al **valor social** de la cultura:

- En el caso de la universidad, está ampliamente aceptado que la dimensión colaborativa, que es el resultado de la combinación de las anteriores dimensiones creativa y de transferencia, es fundamental. En este contexto, se considera que las universidades desempeñan un papel crucial en la transmisión de conocimiento y en el apoyo para desarrollar la creatividad en la sociedad.
- Se considera que el gobierno está conectado de manera similar a las tres dimensiones.
- En opinión de los expertos del grupo, la dimensión ética es la que está más conectada con la industria.
- La principal elección para la dimensión de la gobernanza la vincula con la sociedad civil. Esta nueva dimensión, resultante de la fusión de las anteriores dimensiones política-estratégica y operativa, está muy relacionada con el poder de los gobiernos para mejorar las políticas de administración pública y la capacidad de coordinación poniendo el foco en la sociedad en su conjunto.

VALOR SOCIAL	Universidad	Gobierno	Industria	Sociedad Civil
Dimensión colaborativa	4	5	4	6
Dimensión ética	2	6	6	1
Dimensión de gobernanza	2	6	1	8

Una vez finalizado este ejercicio, se expresaron varias opiniones. Como resultado del debate, algunos pensaban que, con relación al valor intrínseco y, más concretamente, la dimensión estética, la industria debería haber estado a la cabeza, seguida por el mundo académico. Además, a algunos les sorprendía que la universidad sea vista como el 'propietario principal' de la dimensión estética. En este sentido, algunos creen que el valor intrínseco debería estar más relacionado con los asuntos sociales y, por tanto, con la sociedad social. También se expresó que el modelo podría ser entendido como una coproducción donde cada factor y dimensión tienen la misma importancia.



● 5.3 GT1 - Conclusiones

El primer grupo de trabajo ha finalizado su labor y ha tenido la oportunidad de debatir ampliamente sobre la innovación en los sectores creativos y culturales. Estas sesiones han servido como un proceso para reconocer la importancia de la innovación en el SCC, así como para ampliar la conceptualización de Oslo.

Estas son algunas conclusiones generales en relación a las sesiones del GT1:

- Los objetivos de Oslo son válidos y aplicables al SCC, pero deben repensarse para aplicarlos al contexto específico reconociendo, por ejemplo, el carácter contingente y territorial de la novedad.
- Deben seguir desarrollándose los objetivos de innovación para conseguir una sociedad inclusiva en la era digital dentro de los límites planetarios.
- La nueva propuesta del modelo tridimensional del valor de la cultura parece incorporar todos los casos de innovación en el SCC, siendo algunas dimensiones más sólidas que otras en cada caso concreto.
- Este modelo ha permitido analizar las conexiones entre las diferentes dimensiones y las hélices del modelo de cuádruple hélice, revelando algunas conexiones sorprendentes (o la ausencia de estas) que merecen una mayor atención.
- Parece haber un gran consenso sobre la necesidad de coproducción y la participación de múltiples agentes a la hora de hablar sobre innovación en el SCC. La cuádruple hélice – universidad, gobierno, industria y sociedad civil – puede considerarse válida para estudiar la innovación desde esta perspectiva.

El proyecto de contraste sobre las ICCs y la Innovación es un proceso de trabajo abierto que permitirá entender mejor las especificidades de las ICCs con relación a la innovación y crear espacios para el intercambio de buenas prácticas y el desarrollo del conocimiento.

Aunque este primer grupo ha contribuido a analizar con mayor profundidad la cuestión de la innovación en las ICC, es preciso recalcar que este trabajo es una de las tres piezas del rompecabezas. Ahora es el momento de avanzar y analizar los principales asuntos propuestos para los otros dos GT: I+D y la medición de la I+D+i. Este es un proceso lineal en el que no solo cada GT se basa en el anterior, sino que también permitirá revisar las conclusiones anteriores al final del proceso, una vez que todos los GT hayan finalizado su trabajo y, especialmente, durante la Open Conference que dará por finalizado este proceso en noviembre de 2021.



6. GT2: I+D

6.1 Reflexiones sobre la I+D

Criterios de Frascati

Por Pier Luigi Sacco

Se aprecia claramente que la reflexión sobre la I+D es muy compleja:

Hay una postura expresada con mucha claridad: **no se requieren nuevos criterios** sino más bien una guía para que las ICC apliquen estos criterios.

Esta es una postura perfectamente legítima e incluso posiblemente defendible: que los criterios de Frascati funcionan bien y no hay nada realmente específico en las ICC. El verdadero problema es que la gente del ámbito artístico simplemente no está acostumbrada a trabajar con estos criterios. Así que lo que necesitamos, en cierto sentido, es divulgarlos pero también surgen implícitamente diferentes perspectivas a partir de otras observaciones.

Una idea muy importante que ha planteado uno de los participantes es: **“El papel que desempeñan las ICC en la I+D; valor instrumental o intrínseco”**. Este es un aspecto fundamental porque, cuando hablamos de I+D, estamos hablando en términos de instrumentalidad. Lo que sabemos y lo que queremos es que haya una especie de objetivo como, por ejemplo, desarrollar un nuevo producto, desarrollar una nueva tecnología. Y todo lo que hacemos es instrumental de cara a este objetivo concreto, pero la raíz de la creatividad artística es la idea, que haya un valor intrínseco en las ideas. Por tanto, la verdadera cuestión es: **¿Cómo podemos conciliar la motivación intrínseca más sólida que subyace a la creación artística con el empuje instrumental que se deriva de las actividades de I+D?** ¿Qué nos dicen los criterios con relación a esta relación concreta? Esta es una cuestión compleja y está más relacionada con la parte creativa que con lo nuevo en sí. Lo principal es que **puede haber una creatividad que está encaminada instrumentalmente a un objetivo concreto y hay una creatividad que puede no llevar ninguna dirección.**

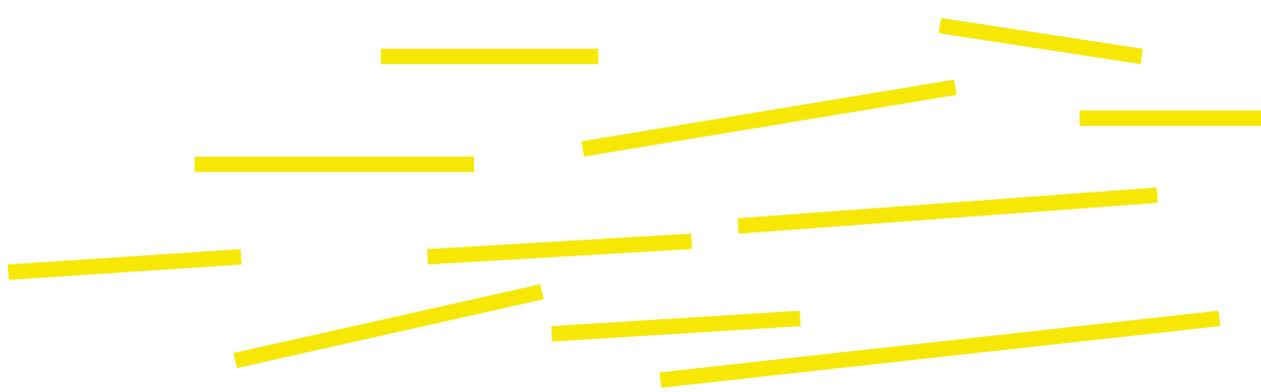


La cuestión es que, en esta definición de lo que es creativo, probablemente también deberíamos incluir una **interpretación más detallada de la interrelación entre la dimensión intrínseca y la dimensión instrumental de la creatividad y el papel relativo de la I+D.**

Por lo que respecta a la novedad, hay observaciones importantes, por ejemplo, con relación a las nuevas formas de financiación e intercambio. Por ejemplo, podemos pensar en lo que está pasando actualmente con los encargos en el ámbito cultural gracias a plataformas como Patreon, que están cambiando la forma de desplegar la creación y el modo de desarrollarse los procesos creativos. Un ejemplo de nuevas formas de intercambio es Artoteka, una plataforma para el préstamo de obra de artistas locales que puede considerarse como una muestra de cómo se pueden crear nuevas formas de divulgar la producción artística mediante mecanismos ya existentes a modo de préstamos.

Por ejemplo, los NFT están cambiando drásticamente el panorama de la producción de las artes visuales y también, desde el punto de vista de los valores, el hecho de que se están haciendo temblar los cimientos de los mecanismos de la creación de valor en el ámbito artístico. La idea de la **autoría** y el uso de las **tecnologías de la cadena de bloques** abren un nuevo espacio. Así que este es probablemente un ejemplo que debería investigarse más a fondo para entender en qué sentido la novedad es importante en la dimensión de la innovación artística.

También se han realizado otras aportaciones importantes como, por ejemplo, la novedad o relevancia relacionadas con el enfoque elegido. Esto amplía la idea de que la novedad se define realmente por lo que respecta a la comunidad de referencia y la relevancia para la comunidad de referencia. También guarda relación con **nuevos modelos empresariales** especialmente en el caso de la cultura, porque los modelos empresariales pueden marcar la diferencia. Ahora, en el ámbito artístico, necesitamos modelos empresariales que concilien la creciente dificultad para la **tutela de la propiedad intelectual y la necesidad de monetizar la creatividad.** Nuevos modelos empresariales que permitan a los artistas sobrevivir en el mercado mientras, al mismo tiempo, no se tutela rigurosamente la propiedad intelectual. Esto es algo que resulta cada vez más difícil.



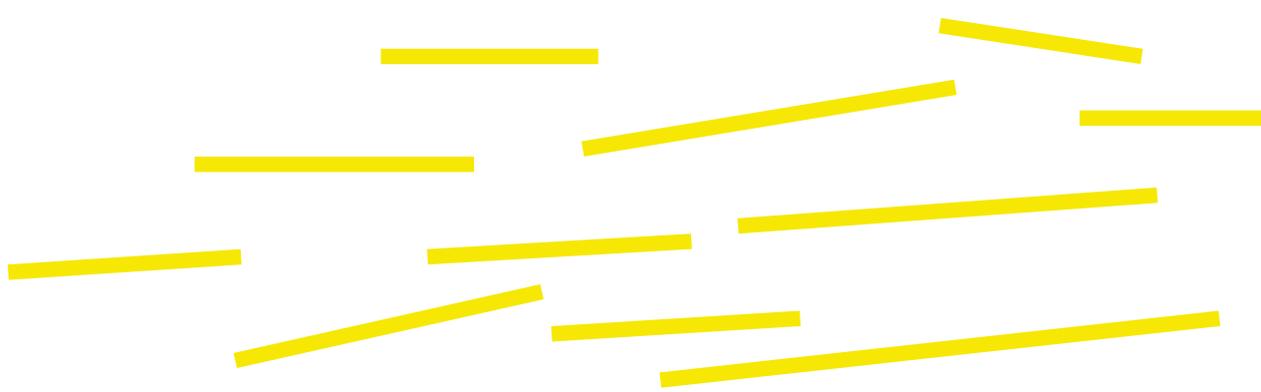
Desde el punto de vista de la creatividad, hay dimensiones de la creatividad relacionadas con **nuevas formas de gestión cultural**. También existe el equilibrio transversal de las Conexiones improbables, tan improbable como un proyecto que se adentra en las dimensiones definidas desde este punto de vista. También existe la idea de entrelazar la perspectiva artística de la I+D con paradigmas generales ya existentes y ampliamente extendidos como la metodología del diseño (Design Thinking). Desde esta perspectiva, es interesante observar en qué medida la creatividad impulsada y la creatividad conectada con el paradigma de la metodología del diseño pueden enriquecerse mutuamente como un proceso de I+D centrado en el arte.

Es importante mencionar que, a veces, la creatividad artística consiste realmente en plantear cuestiones extrañas o cuestiones que no parecen estar relacionadas con el objeto. Hay voluntad para transgredir el guión de los proyectos de I+D explorando cosas que parecen completamente inconexas pero, a veces, esto da lugar a perspectivas y descubrimientos sorprendentes. La creatividad no solo consiste en crear un nuevo producto sino también en nuevas formas de trabajar con procesos que ya existen. Esto está muy relacionado con la noción de innovación como innovación del significado. A veces, no es simplemente un producto del proceso. Y esto no ha sido algo circunstancial. La idea de la innovación del significado está muy presente en los estudios de diseño.

La finalidad con la que se utiliza un determinado objeto o se desarrolla un proceso puede cambiar completamente, por ejemplo, debido a una determinada innovación que guarda más relación con conductas y aptitudes y aquí es donde probablemente puede surgir la dimensión creativa de la innovación impulsada por el arte teniendo en cuenta la incertidumbre.

A veces, incluso se remontan a la cultura oral, que es una cultura bastante literal con unas raíces muy profundas, procesos conductuales muy enraizados e incluso aspectos biológicamente programados de la conducta humana. Desde esta perspectiva, por ejemplo, una nueva interacción entre las tecnologías punteras y las raíces muy profundas y antiguas de las rutinas y programas conductuales que poseemos como seres humanos constituye una parte muy emocionante de nuestra I+D, que está relacionada con las artes y es, evidentemente, muy incierta. No tenemos una idea muy clara de hasta dónde puede llegar esto, pero es uno de los caminos más importantes.

La interrelación tecnológica y conductual en la I+D y la investigación en



I+D impulsada por las artes pueden resultar especialmente interesantes.

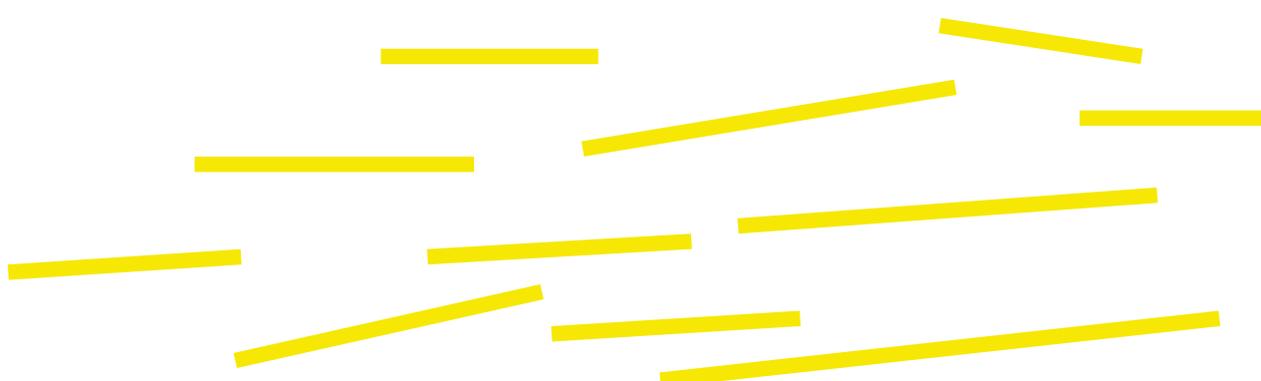
Al mismo tiempo, puede resultar complejo y problemático medir esta incertidumbre en el ámbito artístico, cómo medirla en comparación con enfoques de la I+D más tradicionales.

Este tipo de incertidumbre puede resultar muy difícil de medir en los procesos de I+D que a veces están mal estructurados, como los que prevalecen en el ámbito artístico. También está la cuestión de la **viabilidad** de la aplicación de las tecnologías probadas en diferentes contextos según lo imponga el proceso creativo. Eso es muy incierto pero, al mismo tiempo uno de los aspectos más interesantes de la creatividad artística es la **readaptación de tecnologías ya existentes**, no necesariamente desarrolladas en el ámbito artístico y destinadas a usos totalmente diferentes. Por lo que respecta a las plataformas de comunicación del ámbito artístico, el desarrollo de la memética es un claro ejemplo de cómo puede darse esta readaptación.

En cuanto a la sistematicidad, es muy importante hacer hincapié en las interrelaciones humanas y los sistemas de información. Es evidente que este es uno de los aspectos que, con respecto a la **sistematicidad**, va a jugar un papel clave en el futuro. Y la **interacción hombre-máquina** es probablemente uno de los terrenos más fértiles para la futura I+D impulsada por el arte, así que, desde este punto de vista, este es claramente uno de los pilares de la futura sistematicidad.

¿Qué tipo de innovación -abierta, impulsada por el arte, impulsada por la cultura- podemos concebir? Esta es una de las futuras corrientes más importantes en cuanto a la dimensión sistemática de la innovación impulsada, lo cual es preciso subrayar, y también es muy importante encontrar procesos de metodologías sistematizados. A veces, estas actividades del ámbito artístico reciben poca financiación. Se pone más el énfasis en la experiencia piloto, en el desarrollo piloto, y no tanto en la escalabilidad y la generalización, lo cual es, por supuesto, mucho más conocido y habitual en el contexto tecnológico tradicional. Es realmente importante tener esto en cuenta como una de las principales características que definen a las futuras estrategias de la I+D impulsada por el arte.

Por último, en cuanto a la **transferibilidad**, el intercambio o colaboración constituye el elemento central, pero en un sentido más estructural. Esto también está relacionado con la polinización cruzada que ya se ha



mencionado en la dimensión creativa. Por tanto, desde esta perspectiva, es sumamente importante tener en cuenta la transferibilidad por lo que respecta a las relaciones que ya existen entre la dimensión artística y otras dimensiones. **A veces, no se trata simplemente de transferir sino de entender cómo determinados sectores, artísticos y no artísticos, ya se relacionan entre sí a la hora de definir nuevas formas de I+D.**

Por otro lado, las **redes y los clústeres** son primordiales. La dimensión espacial mediante la cual llevamos a cabo esta transferencia y reproducibilidad también está relacionada con redes y clústeres, que también son repositorios localizados de conocimiento y experiencia. Son primordiales porque no se puede simplemente transferir las cosas, es decir, publicar un proyecto o modelo o limitarse a entregar un manual de estructura. A veces, la transferibilidad tiene que ver con la experiencia directa y el aprendizaje directo con la práctica. Así que, desde esta perspectiva, es crucial subrayar que la **transferibilidad también está relacionada con los repositorios localizados de conocimiento especializado para aplicarlo mediante redes y clústeres.**

La **propiedad intelectual** es una forma de defensa, aunque a veces también es una forma de bloquear esta transferibilidad y reproducibilidad, especialmente hoy en día en que vivimos en un mundo donde la creación colectiva y la autoría colectiva son cada vez más habituales. La propiedad intelectual y su relación con la transferibilidad y la reproducibilidad desde este punto de vista son un aspecto abierto y muy problemático.

¿Qué significa reproducible en nuestro contexto específico? Desde este punto de vista, la reproducibilidad puede tener muchos significados diferentes. Esto es algo que probablemente merezca alguna definición más precisa y un mayor trabajo conceptual sobre el SCC que en contextos tecnológicos más tradicionales. Es también muy importante considerar la **inclusión social** cuando hablamos de transferibilidad. La Cibernética del pobre es un ejemplo de cómo hoy en día se puede despertar el ingenio y la imaginación colectivas en un contexto donde las personas están social y económicamente desfavorecidas. África, por ejemplo, se está convirtiendo en un lugar muy interesante para explorar una nueva I+D relacionada con proyectos del ámbito artístico. A veces, si uno se encuentra en una situación de necesidad, puede llegar a ser especialmente ingenioso. A este respecto, **es muy importante entender la transferibilidad desde el punto de vista de diferentes condiciones socioeconómicas.**

A veces, es importante distinguir el hecho de que algunas **ideas creativas, si se aplican sistemáticamente, pueden convertirse en I+D.**



Actividades de servicios

Por Josean Urdangarín

Si reflexionamos sobre las **actividades de servicios**, podemos observar que algunos creen que la investigación básica es un conocimiento basado en el contexto. Se han puesto en marcha propuestas como las residencias de investigación y los proyectos europeos. Otras observaciones giraban en torno a los agentes: universidades y artistas. A este respecto, se expresaron opiniones en torno a la importancia de la colaboración de las universidades y las escuelas de arte. Podemos encontrar mucha investigación básica, no en la vida académica sino también en la artística. Es interesante recalcar que la cadena de bloques es una nueva forma de legitimar la I+D gracias a la confianza que deposita un conjunto diverso de agentes y grupos de interés.

En cuanto a la investigación aplicada, varios ejemplos se han vinculado a esta actividad de servicios. Instituciones y programas como *Artoteka*, *Conexiones Improbables* y el *Centro de Investigación de San Sebastián*, entre otros. También tenemos los programas marco europeos y el proyecto Next Heritage, o las *Galerías Punta Begoña*, cuyo trabajo está relacionado con la conservación y evaluación del patrimonio, pero basándose en la investigación tecnológica.

Otro tema de interés aborda la atención al desarrollo experimental en la financiación. También ha surgido un comentario interesante sobre el desarrollo experimental desde una perspectiva más democrática, llevado a cabo por museos, centros de arte, artistas en colaboración, la relación intersectorial... Esto también está vinculado a algunos temas del debate online: los criterios institucionales y la necesidad de ampliar el enfoque con relación a qué tipo de centros pueden también entrar en el proceso de desarrollo experimental.

Parece que, según las aportaciones recibidas, sería interesante avanzar en la definición de las organizaciones o agentes que participan en proyectos de I+D. Se podría ampliar la lista de agentes en comparación con la más restrictiva de Frascati, siempre en el ámbito de las ICCs.

También parece que, aunque hay algunas superposiciones entre diferentes tipos de I+D, sería necesario profundizar en la relación entre la investigación básica y el arte e intentar que sus resultados sean más visibles. En la investigación dentro del ámbito artístico, surge más claramente la cuestión del valor intrínseco frente al valor instrumental de las ICCs.



● 6.2 Ejemplos según los criterios de Frascati

Se han presentado los siguientes casos de I+D en los sectores creativos y culturales. Los expertos han procurado determinar, para cada criterio específico, si podía aplicarse claramente al caso específico (en verde) o no (en naranja). Además, se les ha pedido que identificaran el tipo de actividad de servicios de I+D correspondiente a cada ejemplo, además de presentar los diferentes elementos de gobernanza: quién promovía el proyecto, para quién es, por quién ha sido financiado.

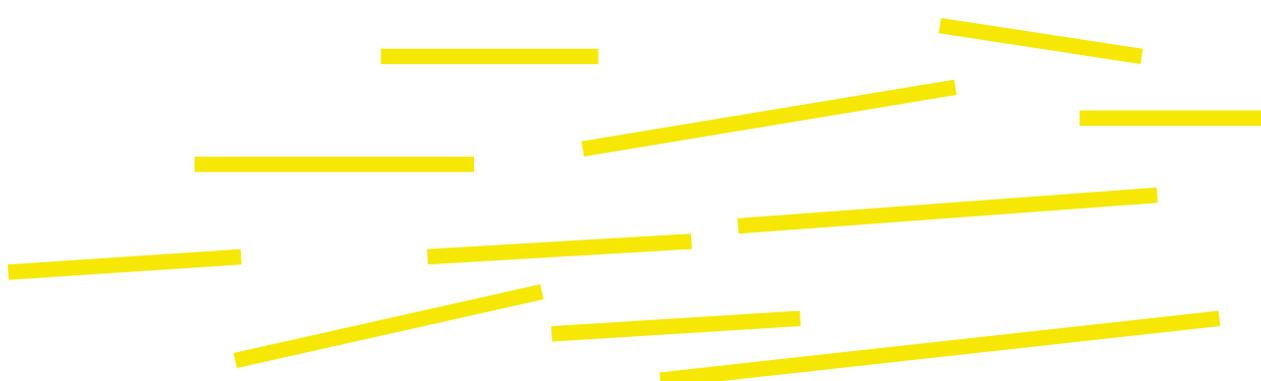
6.2.1 Estudios Durero

Estudios Durero, fundada en 1998, es una empresa vasca del sector de las artes gráficas que cuenta con una amplia experiencia, desde las tecnologías manuales y analógicas en sus comienzos a la transformación digital, que ha cambiado totalmente este sector.

Actualmente, Estudios Durero es una empresa tecnológica líder que trabaja con las mejores herramientas y tecnologías desarrolladas a nivel mundial y conoce a fondo el tratamiento y reproducción de imágenes. Es una empresa innovadora y consolidada, en constante transformación, que investiga materiales y está formada por un equipo multidisciplinar de 60 personas con diferentes cualificaciones: diseño gráfico, asuntos comerciales, comunicación, diseño industrial, gestión, montaje, manipulación, preparación de la imagen, técnicas de impresión, personalización, programación, desarrollo de páginas web, etc. Aquí, la diversidad es una fuerza impulsora para desarrollar grandes proyectos desde el principio.

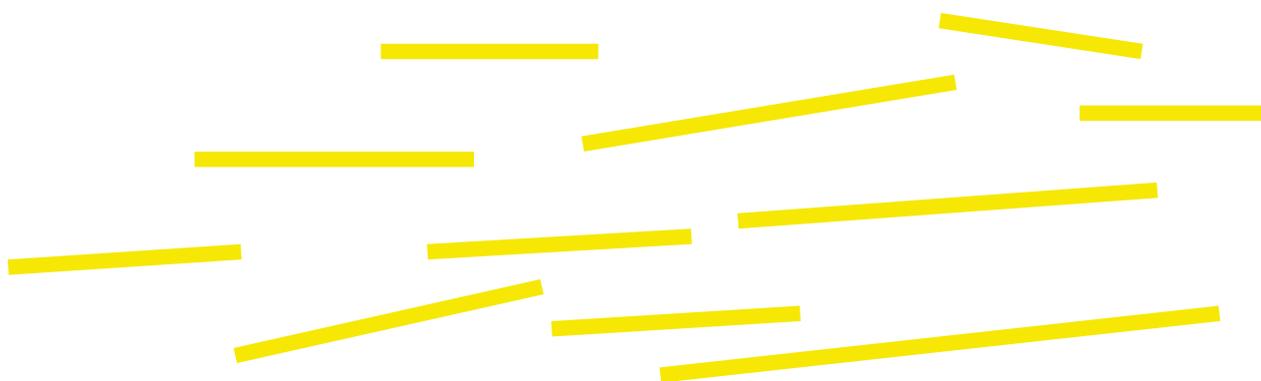
En cuanto a las artes, Estudios Durero posee su propio **Laboratorio para el Arte**, donde se imaginan, crean y desarrollan nuevas formas de producción gráfica aplicando diferentes técnicas de reproducción digital, diferentes acabados, embalajes y creando también nuevos formatos.

Un lugar para la creación, un espacio de colaboración e investigación para ser compartido por artistas, fotógrafos, galerías de arte y museos como el Museo de Bellas Artes de Bilbao, el Museo del Prado y el Museo Guggenheim, entre otros, a los que se ofrece un amplio abanico de aplicaciones para sus expresiones artísticas, con productos como:



- **DIDU:** metodología creada por Estudios Durero para reproducir imágenes en relieve enriquecidas con elementos táctiles y de accesibilidad. Didu, con su principal aplicación, ha podido abrir las puertas de museos de prestigio de todo el mundo a personas ciegas o con problemas de visión.
- **Dibond + Laquer:** técnica que permite proteger las imágenes, aumentar la intensidad del color y armonizar el efecto de la luz en las imágenes, conservando así su vivacidad y fuerza.
- **Fine Art:** impresión digital en alta resolución con tintas pigmentadas sobre materiales de alta calidad, como la prestigiosa gama Habnemühle, papeles de fabricación tradicional libres de ácido y extremadamente resistentes al envejecimiento.
- **Stereoscopic:** fotografías estereoscópicas de comienzos del pasado siglo, recuperadas, digitalizadas y reproducidas mediante procesos digitales. Imágenes del pasado que pueden ser vistas en 3D utilizando unas gafas especiales.
- **Chromaluxe Art:** la máxima calidad, resistencia y durabilidad para la reproducción gráfica. Especialmente diseñado para fotografía y obra de arte por su acabado de alta calidad.
- **D-dos:** sistema de rotulación en relieve, una técnica que aumenta las posibilidades de la señalización accesible.
- **TAKO** – Arte y fotografía en un formato diferente: un tako es una pieza de madera que mide 20x20 y 4 cm de grosor que lleva impresa una obra gráfica. Conceptualmente, es un objeto-arte, una fotografía o una imagen gráfica "entakada". And many others concerning digitalisation, retouch and photographic and artwork reproduction and printing., including the edition of art boxes and books.

Y muchos otros relacionados con la digitalización, el retoque y la impresión y reproducción de fotografías y obras de arte, incluida la edición de libros y cajas de arte.



Este laboratorio reúne investigación aplicada, desarrollo experimental y actividades de innovación. En cuanto a la I+D:

- **NUEVO:** este criterio se cumple porque el laboratorio es un espacio de colaboración con artistas, donde se imaginan, crean y desarrollan nuevas formas de producción gráfica. La investigación en materiales también es un factor clave de este laboratorio.
- **CREATIVO:** en el proceso de colaboración con los clientes (cocreación) y su enfoque multidisciplinar para desarrollar proyectos personalizados.
- **UNCIERTO:** podría preverse alguna incertidumbre en algunos proyectos (como Didu, desarrollo de una metodología propia) pero, en la mayoría de los casos, el criterio de incierto es cuestionable. El principal objetivo de Estudios Durero como empresa privada es desarrollar la mejor solución para una necesidad o problema de la producción gráfica procedente del mundo artístico.
- **SYSTEMÁTICO:** el Laboratorio para el Arte es una de las líneas de negocio de Estudios Durero y, por consiguiente, una actividad formal de la empresa.
- **TRANSFERIBLE/REPRODUCIBLE:** la colaboración como uno de los principales factores para desarrollar nuevos proyectos y su resultado concreto en formato físico/digital hace que el conocimiento que estos generan sea transferible y reproducible.

CRITERIOS					ACTIVIDADES DE SERVICIOS DE I+D	GOBERNANZA		
Nuevo	Creativo	Incierto	Sistemático	Transferible y/o reproducible		Promovido por	Para	Agentes participantes
●	●	●	●	●	Desarrollo aplicado y experimental	Estudios Durero	Artistas, museos, centros de arte, etc.	Privados

- El criterio puede aplicarse claramente a este caso concreto.
- No queda clara la aplicación del criterio a este caso concreto.



6.2.2 Proyecto Next Heritage

Este ejemplo procura abordar metodologías y tecnologías para una nueva relación entre el público y el patrimonio cultural.

Next Heritage propone soluciones a necesidades de interés colectivo. El principal objetivo es ofrecer apoyo para idear soluciones innovadoras para problemas concretos que tienen una relevancia social.

El proyecto comparte los diferentes estímulos de la Convención de Faro y la idea de enriquecer el patrimonio cultural como una práctica destinada a poner de relieve el valor del patrimonio cultural como identidad social, concretamente de cara a las futuras generaciones, mediante su identificación, estudio, interpretación, protección, conservación y presentación. El proyecto Next Heritage, inspirándose en esta visión innovadora, pretende experimentar con el uso de narrativas transmedia para lograr una mejora, la participación y el desarrollo económico y social sostenible.

La experimentación del proyecto, que se desarrollará tomando como referencia el Parque Arqueológico de Egnazia, tiene por objeto compartir metodologías ágiles y soluciones tecnológicas útiles para la producción de contenidos transmedia y experiencias para la divulgación científica, la enseñanza y la comunicación social de cara a mejorar el patrimonio cultural, material e inmaterial, capaces de lograr también objetivos económicos y cualitativos. Concretamente, las metodologías, técnicas y tecnologías de las narrativas transmedia servirán para desarrollar un modelo de interacción emocional que, al mismo tiempo, facilite el aprendizaje y la participación con el fin de crear una relación dinámica entre el patrimonio y los usuarios.

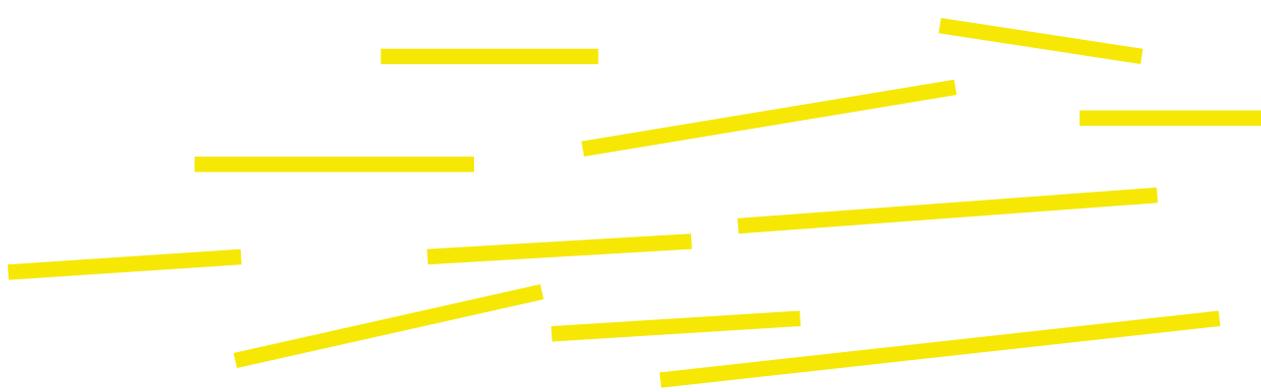
Piensen en la narración transmedia participativa y creativa como una herramienta (ágil, de uso generalizado y accesible para todas las personas) para facilitar la representación y difusión de la identidad cultural de un territorio con el fin de divulgar conocimientos entre una audiencia amplia y diversa, mejorar el público de los lugares culturales, incluso de aquellos no afectados por flujos masivos, y, en términos más generales, desarrollar el sentido de pertenencia y la participación activa de la ciudadanía.



Sus narrativas transmedia se centrarán en la acrópolis de Egnazia e integrarán el formato de narración digital con experiencias de laboratorio diseñadas para estimular la participación y aportación de escuelas y visitantes y con paneles informativos capaces de añadir, in situ, elementos clave del universo narrativo y estimular las conexiones más virtuosas con el fin de profundizar en el conocimiento, junto con productos editoriales “tradicionales”.

CRITERIOS					ACTIVIDADES DE SERVICIOS DE I+D	GOBERNANZA		
Nuevo	Creativo	Incierto	Sistemático	Transferible y/o reproducible		Promovido por	Para	Agentes participantes
●	●	●	●	●	Desarrollo aplicado y experimental	Applicazioni di Ingegneria ed Informatica s.r.l. (capofila) AGORASOPHIA Edutainment s.p.a. Altair s.r.l. Università degli Studi di Foggia Università degli Studi di Bari	Polo Museale della Puglia Italia Nostra Onlus (Puglia)	Públicos

- El criterio puede aplicarse claramente a este caso concreto.
- No queda clara la aplicación del criterio a este caso concreto.



6.2.3 Itsas Museoa (app)

El **Itsas Museoa** es el usuario final de esta I+D de desarrollo experimental. El proyecto está desarrollado y promovido por **KSI Berritzaile**, el programa público de innovación del Gobierno Vasco. En él participan dos empresas: una de ellas es el propio museo y la otra es K6, una empresa cultural que suele diseñar y desarrollar exposiciones para el museo y se dedica a la comunicación. En cuanto a los agentes participantes, son empresas privadas, entre las que se incluye la Fundación del museo, que trabaja con **Tecnalia** en este ámbito del desarrollo de técnicas avanzadas.

El proyecto tenía como finalidad detectar qué es un clasificador. Estos clasificadores hacen referencia a algunas herramientas que aportan información sobre las emociones de los visitantes: si están contentos, preocupados, concentrados... con el fin de redefinir estas exposiciones y los espacios.

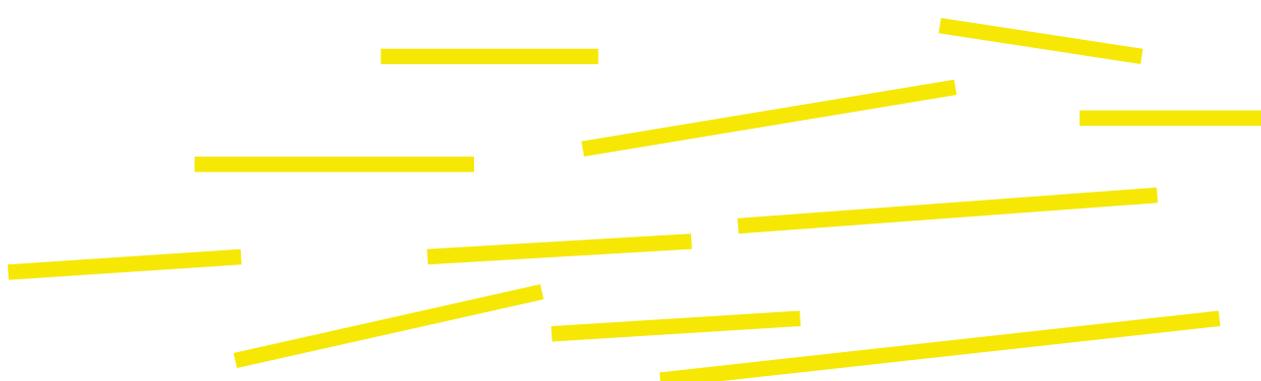
Para desarrollar este proyecto, se necesitaban objetos tales como pequeños relojes, solo para detectar el pulso o medir las manos, o algunos localizadores para detectar en qué zona están interactuando los visitantes para obtener información que pueda transferirse. Dicha información podría consistir en los resultados tecnológicos del proyecto y podría ayudar a definir estos clasificadores. Este proceso fue bastante complejo y generó diversos resultados.

Según los criterios de Frascati, Itsas Museoa se caracteriza por lo siguiente:

NUEVO: Este proyecto es algo nuevo y está empezando a desarrollarse en algunas áreas como la aeronáutica y el sector aeroespacial pero, en este caso, ha sido algo totalmente nuevo.

CREATIVO: en cada fase de los servicios de I+D, se necesita creatividad. En este caso, basta con colocar algunos objetos para los visitantes y obtener información.

INCIERTO: la información obtenida es transformada en algo incierto, algo que debe desarrollarse más.



SISTEMÁTICO: esta tecnología puede utilizarse en diferentes procesos, generando un enfoque sistemático.

TRANSFERIBLE/REPRODUCIBLE: la información obtenida con los objetos facilitados a los visitantes puede transferirse a otras exposiciones para desarrollar un nuevo servicio, adaptando dichos espacios de exposición.

Lo importante es seguir unas líneas o normas generales para definir si algo puede seguir desarrollándose. Con relación a las actividades de servicios de I+D, este es un ejemplo de desarrollo experimental.

CRITERIOS					ACTIVIDADES DE SERVICIOS DE I+D	GOBERNANZA		
Nuevo	Creativo	Incierto	Sistemático	Transferible y/o reproducible		Promovido por	Para	Agentes participantes
●	●	●	●	●	Desarrollo experimental	Pais Vasco (KSI Berritzaile. Programa de innovación)	SCC	Privado

- El criterio puede aplicarse claramente a este caso concreto.
- No queda clara la aplicación del criterio a este caso concreto.



6.2.4 Mekarteak

Mekarteak es un proyecto artístico y de investigación que toma como referencia el mapa elaborado por el artista Juan Luis Moraza para crear un mapa actualizado del arte contemporáneo vasco. Mekarteak está desarrollado por el grupo de investigación AKMEKA de la Universidad del País Vasco.

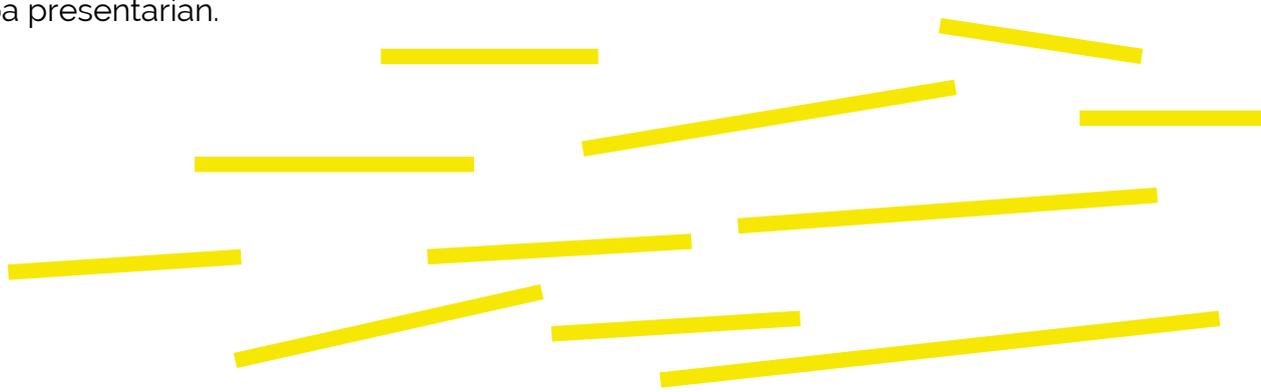
En 2007, el Museo Guggenheim de Bilbao encargó a Juan Luis Moraza la elaboración de este mapa. Para dicha elaboración, Juan Luis Moraza distribuyó un cuestionario entre artistas locales y los clasificó mediante un sistema de cumbres y valles en una representación de la geografía vasca.

El problema es que solo representaba a los artistas plásticos con una trayectoria consolidada, dejando a muchos otros artistas, lenguas y sensibilidades artísticas en los valles o en los márgenes.

Mekarteak surge como una cartografía de cartografías a partir de datos extraídos de diferentes fuentes del territorio, con el objetivo de actualizar y ampliar el primer mapa de Moraza, y dándole un sentido más democrático u horizontal al no utilizar la representación basada en cumbres y valles.

Según los criterios de Frascati:

- **NUEVO:** Mekarteak es un nuevo proyecto artístico y de investigación en el sentido de que propone una revisión, actualización y ampliación del mapa basándose en la identificación e integración de nuevos mapas.
- **CREATIVO:** es un proyecto creativo, especialmente debido a la metodología utilizada por los investigadores para acceder a las diferentes fuentes de datos: cada miembro de Mekarteak invitaba a un experto del panorama artístico y cultural vasco a presentar un nuevo mapa. De esta manera, se añadieron diferentes mapas hasta crear un mapa con múltiples formatos compuesto de documentos, textos, fotografías, carteles de exposición, dibujos, vídeos, etc.
- **INCIERTO:** también puede considerarse un proyecto incierto teniendo en cuenta la participación de colaboradores: ellos no sabían qué tipo de mapa presentarían.

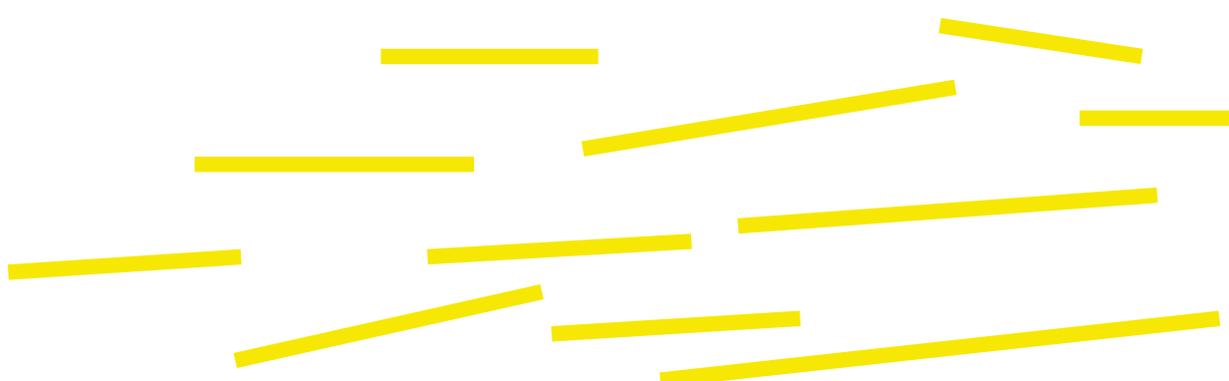


- **SISTEMÁTICO:** el proceso de investigación en sí mismo, muy relacionado con la práctica artística, puede transformar la metodología. Los criterios de lo incierto y lo sistemático se mezclan constantemente en el desarrollo de este proyecto.
- **TRANSFERIBLE/REPRODUCIBLE:** con los mapas facilitados por los investigadores y colaboradores, se crearon doscientas cajas que contenían una presentación del proyecto, los diferentes mapas y documentos. Y también se organizó una exposición. El desarrollo de exposiciones, por ejemplo, está considerado como un indicador de la calidad de la reproducción y la transmisión de conocimientos. Además, durante la jornada inaugural, entregaron las cajas del proyecto Mekarteak a todas las personas interesadas.

<https://mekarteak.wordpress.com/>

CRITERIOS					ACTIVIDADES DE SERVICIOS DE I+D	GOBERNANZA		
Nuevo	Creativo	Incierto	Sistemático	Transferible y/o reproducible		Promoted by	Para	Agentes participantes
●	●	●	●	●	Desarrollo experimental	AKMEKA, grupo de investigación de la UPV/EHU	Artistas e investigadores	UPV / EHU

- El criterio puede aplicarse claramente a este caso concreto.
- No queda clara la aplicación del criterio a este caso concreto.



6.2.5 Bertsolaritza (BCBL)

Este es un ejemplo elegido junto con el Observatorio Vasco de la Cultura. Gira en torno a la **bertsolaritza** y el Basque Centre of Cognition, Brain and Language.

Este es un centro de investigación interdisciplinar que se dedica al estudio de la cognición, el cerebro y el lenguaje y fue fundado conjuntamente por **Innobasque**, **Ikerbasque**, la Universidad del País Vasco y la Diputación de Guipúzcoa.

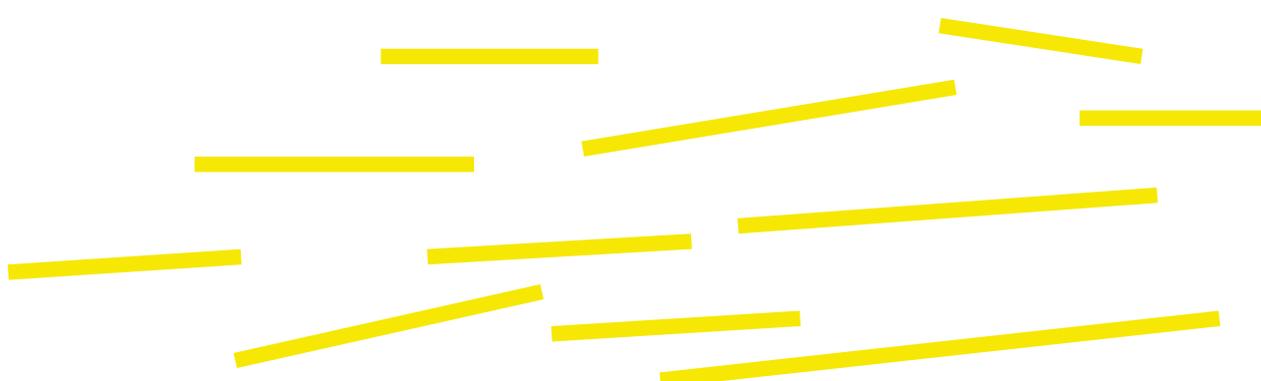
La actividad investigadora tiene por objeto desentrañar los mecanismos neurocognitivos involucrados en la adquisición, comprensión y producción del lenguaje, con un especial énfasis en el bilingüismo y el multilingüismo.

Además, en cuanto a la gobernanza, este proyecto está promovido por el BCBL y la asociación **Bertsozale**. Es preciso explicar que los "**bertsolariak**" son improvisadores de versos en euskera. Se dedican a componer y cantar versos en euskera. Improvisan de forma inmediata sus versos siguiendo una rima específica y unas normas establecidas.

El proyecto es el primer estudio sobre la capacidad cerebral de los **bertsolariak** llevado a cabo en el BCBL. La hipótesis es que los **bertsolariak** guardan las palabras de manera especial en la memoria o pueden utilizarlas de manera más efectiva cuando las necesitan. En este vídeo, se resumen estos conceptos: <https://www.youtube.com/watch?v=tkhVf6TEGAs>

En cuanto a los criterios de Frascati, podemos definir así este proyecto:

- **NUEVO:** este criterio hace referencia a la novedad del uso de investigación de laboratorio para este proyecto y al espacio de colaboración con **bertsolariak**. En este sentido, están desarrollando un amplio abanico de nuevas áreas de investigación.



- **CREATIVO:** este proyecto es creativo en cuanto a la colaboración con diferentes grupos destinatarios.
- **INCIERTO:** este ejemplo concreto hace referencia a nuevos dominios de investigación basados en hipótesis que hay que probar.
- **SISTEMÁTICO:** La metodología del proyecto es sistemática, organizada y está claramente definida.
- **TRANSFERIBLE/REPRODUCIBLE:** Por un lado, los resultados son rastreables, comparables y repetibles y, por otro lado, este Centro ya está llevando a cabo procesos de transferencia con otros centros locales e internacionales.

En cuanto a la actividad de servicios de I+D, este ejemplo puede considerarse como investigación básica y está promovido por agentes públicos (en su mayoría) y privados.

CRITERIOS					ACTIVIDADES DE SERVICIOS DE I+D	GOBERNANZA		
Nuevo	Creative	Incierto	Sistemático	Transferible y/o reproducible		Promovido por	Para	Agentes participantes:
●	●	●	●	●	Básicas	Basque Center on Cognition, Brain and Language Bertsozale Elkartea	Investigadores	Públicos (en su mayoría) y privados

- El criterio puede aplicarse claramente a este caso concreto.
- No queda clara la aplicación del criterio a este caso concreto.



● 6.3 Conclusiones

Estas conclusiones están basadas en las aportaciones de Michaela Magas, Pier Luigi Sacco, Josean Undargarin y Yosha Wijngaarden, realizadas durante la sesión de clausura de este grupo de trabajo.

Cuando vinculamos la cultura y la creatividad a la I+D, tendemos, entre otras cosas, a ser muy analíticos sobre el proceso y a utilizar datos y todo tipo de sistemas para analizar lo que está pasando e intentar evaluarlo. Lo que se suele pasar por alto es que lo que la creatividad aporta al proceso es la capacidad para descubrir los nuevos *affordances*¹ de los sistemas y otras tecnologías que están siendo investigadas en ese momento.

Si revertimos nuestro punto de partida y empezamos a ver cómo podemos contar con las personas creativas que participan, cómo utilizan el sistema y cómo cambian, cómo se utiliza el sistema y también cómo ellas mismas evolucionan muy rápidamente, estas desarrollan nuevas capacidades siendo creativas en la manera de utilizar nuevas herramientas. Esto puede dar lugar a avances realmente importantes. Es algo que está muy ligado a las **aptitudes futuras** y es un ámbito nuevo, muy relevante y en el que los profesionales creativos y las personas que tienden a ser creativas con las herramientas desarrollan nuevos talentos y capacidades, nuevas formas de utilizar las cosas.

Los *affordances* se están convirtiendo en un criterio fundamental de la neurociencia cognitiva y el diseño. Se trata de cuáles son las posibilidades que genera un determinado tipo de diseño, un determinado tipo de dispositivo. Ahí es donde, en muchas ocasiones, la dimensión de la creatividad marca la diferencia porque permite a las personas descubrir *affordances* completamente diferentes que podrían imaginarse observando las cosas de forma directa.

Todas estas cuestiones están relacionadas con el **desarrollo de un enfoque más adecuado** para describir cuál es el valor añadido de los proyectos de I+D impulsados por el arte.

¹ La práctica habitual en el ámbito científico es mantener el término en inglés porque no hay una traducción consensuada al castellano.



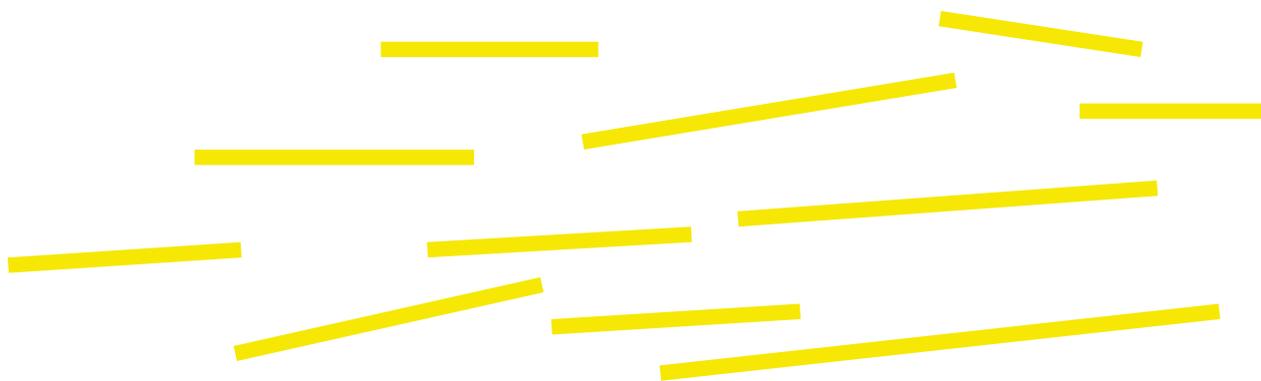
Algunos de los **casos explicados** anteriormente reflejan esta dificultad a la hora de enmarcarlos en simples cajas pequeñas así que, en este sentido, la perspectiva del *affordance* es muy útil.

Con relación a los *affordances* tecnológicos, los **affordances humanos** son también cruciales ante las nuevas circunstancias. Antes de que alguien inventara el piano, no podía haber pianistas virtuosos así que, cada vez que se desarrolla una nueva tecnología, alguien puede desarrollar el virtuosismo y algunas personas tienen más talento en este contexto y, de repente, se descubre que las personas que nunca pensaron que tendrían algún talento, inesperadamente poseen un talento, lo cual las capacita mucho. Por tanto, no se trata solo de *affordances* tecnológicos sino también de *affordances* humanos. En este sentido, esta cuestión está relacionada con abrir nuevos caminos para aprovechar los talentos ya existentes y también los talentos no reconocidos y de los que los mismos profesionales no son completamente conscientes.

Cuando nos referimos a las ICC y la innovación, se tiende a no prestar mucha atención a la creatividad. ¿Qué aporta la aplicación creativa de una tecnología a un proyecto? o ¿cómo puede ayudarnos la creatividad a resolver un problema?

Algunas conclusiones extraídas de estas sesiones están relacionadas con el creciente interés en que las industrias no creativas sean más creativas. Con este enfoque, esta combinación podría ayudarnos realmente a entender mejor cómo podemos **transformar los procesos creativos en procesos más orientados a la I+D.**

Lo que se observa en los cinco estudios de casos que hemos analizado es que hay una intensa actividad de I+D en el ámbito artístico que guarda mucha relación con las actitudes y las conductas. Si nos centramos en el ejemplo de **Estudios Durero**, se hace mucho hincapié en la cocreación. En este sentido, se puede ser innovador en el diseño interactuando de una forma nueva, no simplemente intercambiando información sino diseñando realmente el producto con los clientes. Esto puede hacerse en otros ámbitos, pero lo que es interesante de este caso es que estamos codiseñando un proceso creativo. Un aspecto de la I+D podría ser la experimentación de formas viables de cocreación. Esto se relaciona mucho con la dimensión creativa que cambia de la perspectiva individual a la perspectiva colectiva.



En el caso concreto del **Proyecto Next Heritage**, se observa que la innovación tiene que ver con la estructura de la relación entre la comunidad y el patrimonio y los modelos de gobernanza. Especialmente en el ámbito del patrimonio, los modelos de gobernanza pueden ser el objeto de los procesos de I+D porque, hoy en día, la gobernanza es la dimensión más importante de la sostenibilidad del patrimonio. La Declaración de Faro creó la noción de Comunidad de Patrimonio para abordar esta gobernanza de una manera que pueda orientarse a infinidad de formas de innovación social que podrían llevar a la I+D social.

Por otro lado, en el caso de **Itsas Museoa**, se observa claramente que está utilizando los avances tecnológicos ya existentes para rediseñar la experiencia de la visita al museo y para crear una nueva corriente. Esto realmente consiste en recombinar y remezclar a los técnicos creativos para diseñar modelos de experiencia.

En el ejemplo de **Mekarteak**, es verdaderamente interesante el hecho de que es un proceso artístico sobre el tipo de cosas que se espera ver en exposiciones de arte, pero esto está vinculado a la idea del desarrollo de la comunidad y cómo se puede desarrollar un proceso innovador para crear una nueva base para el ecosistema creativo vasco.

Por último, **bertsolaritza**, un gran proyecto de la neurociencia cognitiva que tiene una clarísima implicación en la dimensión artística y creativa y también en la dimensión tecnológica, científica e incluso industrial. Esto también es algo muy poético porque puede ayudarnos a entender mejor algunos procesos lingüísticos creativos.

Para concluir, en este segundo grupo se han reunido experiencias muy diversas, lo cual significa que probablemente ahora no podemos entender al cien por cien qué caracteriza a la I+D específica y **hace falta reflexionar más sobre esta cuestión y establecer mejores categorías**. Esto no significa que debamos dejar de lado los criterios de Frascati pero, evidentemente, hace falta **repensar de forma inteligente cómo y por qué los procesos artísticos y creativos constituyen una aportación al ecosistema de I+D actual**. Hoy en día, nos encontramos en un momento en que se está dando un nuevo impulso a las industrias culturales y creativas. No estamos ofreciendo soluciones claras y probablemente estemos planteando más dudas y cuestiones pero, al mismo tiempo, estas sesiones han resultado muy útiles y nos han motivado para entender mejor cómo podemos aprovechar el potencial de los procesos creativos y culturales en el sistema de I+D.



7. GT3: MEDICIÓN DE LA I+D+i

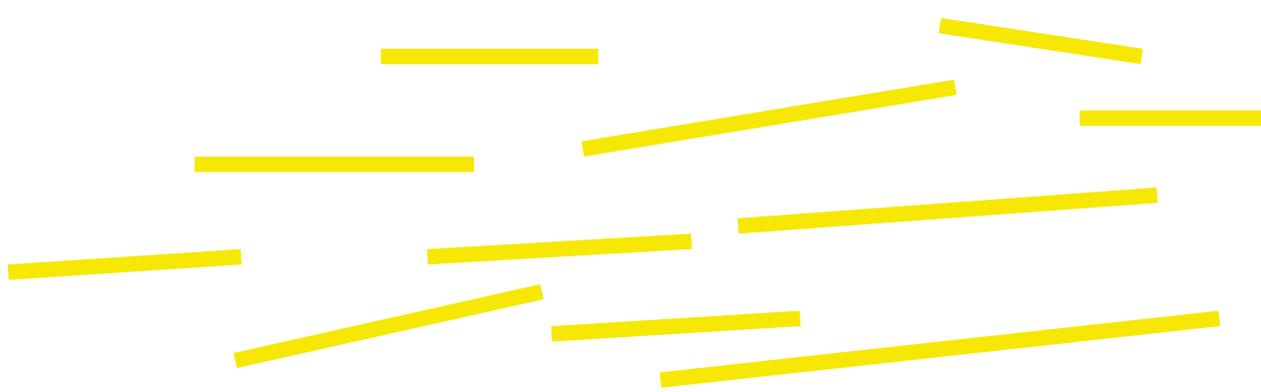
7.1 Análisis sobre la medición de la I+D+i

Para preparar la segunda sesión del GT3, los coordinadores de este tercer grupo analizaron el concepto de innovación y la medición de la I+D+i centrándose en un estudio piloto que se propone realizar. En este sentido, han surgido diversas cuestiones que se trataron en la sesión de enfoque temático del GT3 celebrada el 20 de septiembre. Estas son las cuestiones tratadas:

- Creciente **escepticismo sobre la capacidad de los indicadores actuales** para representar la situación de la innovación en las ICCs fuera del marco general. No explican la dinámica de lo que está ocurriendo.
- **Necesidad de investigación específica** para comprender mejor cuál es la aportación y el significado de las ICCs.
- Necesidad de volver a reflexionar sobre la finalidad: **¿para qué sirven los indicadores?**
- Se pueden adoptar dos enfoques diferentes para la **investigación piloto**: enfoque estadístico o enfoque centrado en las políticas.
- Si el problema reside en la **comparación estadística de los indicadores actuales**, profundicemos en su significado, la forma de recopilar datos, etc.
- Dos direcciones del **enfoque centrado en las políticas**:
 - o Políticas destinadas directamente a las ICC, que puedan fortalecer al sector actuando sobre **actividades o emprendedores concretos** → Enfoque antropológico, microeconómico (entrevista a diferentes personas para saber cómo trabajan, qué falta en el territorio, etc.)
 - o Políticas destinadas a **construir un entorno creativo** con el fin de generar las condiciones necesarias para que los emprendedores innoven → El objetivo es descubrir cuáles son las condiciones para que surja la creatividad, el contexto social que se proporciona

para aquellos que transforman el sector de alguna manera, qué hay que añadir, etc.

- Ambas direcciones requieren un microanálisis sobre las empresas, las actividades y los emprendedores. Proponemos tomar la segunda dirección utilizando ejemplos (40) del estudio piloto. Las conclusiones preliminares se presentarán en noviembre.
- Una tercera dirección importante hace referencia a la **evaluación de impactos** (culturales, sociales, económicos): no está directamente orientada a las políticas, pero es necesaria para entender las dimensiones generales.
- Las **políticas** son el objetivo final, pero, ¿cómo llegamos ahí? ¿Es la política la última etapa de otro tipo de ejercicio o el enfoque de este ejercicio y también el estudio piloto? Es decir, si hablamos sobre las condiciones, que son fundamentales, hay dos posibles enfoques diferentes, que probablemente haya que combinar:
 - o **Trabajo estadístico** con la oficina de estadística.
 - o En el estudio piloto, podremos observar si, según los individuos/empresas, se cumplen las condiciones para favorecer la creatividad, y **formular recomendaciones sobre políticas** a partir de estas conclusiones. Es decir, podremos comprobar si el **marco teórico**, construido basándose en la literatura existente sobre las condiciones para la creatividad, se corresponde con la **realidad empírica** de las empresas y las personas creativas, teniendo en cuenta un objetivo político.
- El objetivo es comprender mejor cuáles son las condiciones idóneas para la innovación desde una perspectiva cualitativa, aunque podrían surgir nuevos indicadores a partir de la modelización.
- Las **condiciones** para adaptar los indicadores son diferentes según el **territorio** y los **contextos específicos**, pero también según el área temática de interés (p. ej., bienestar de la comunidad, etc.).
- Analizar algunas empresas: ¿las **taxonomías teóricas** del GT1 y el



GT2 funcionan con ellas? ¿En qué medida cumplen los **criterios** de innovación e I+D? Quizá descubramos que los cumplen en cierta medida. La investigación no aplicará una taxonomía muy rígida. Debemos estar preparados para observar que los límites de esta taxonomía sean confusos.

- Esta "confusión" es positiva y siempre es así (tal es el caso del "Cultural and Creative Cities Monitor") pero plantea un **reto operativo**, el de ser capaces de **hacer operativos los conceptos**, así como saber explicarnos (p. ej., lo que entendemos por bienestar de la comunidad) cuando nos aproximamos a personas/empresas creativas.
- Convendría verificar la hipótesis de que **las ICCs están poco representadas en los indicadores de innovación**, y también que **las ICC son innovadoras**. Si conseguimos contar con una **muestra para verificar estas hipótesis**, sería muy convincente de cara a la comunicación y a las políticas porque, al final, los responsables políticos quieren cifras.
- **La hipótesis de que las ICC son innovadoras"**: debemos analizar esta hipótesis desde dos perspectivas:
 - o **interna**: innovación en la concepción de los productos/servicios/procesos, o en la manera en que acceden a los mercados o gestionan sus organizaciones/recursos.
 - o **externa**: como impulsoras de la innovación para otras empresas/sectores. Esta es muy importante para poner de relieve **el papel estratégico que desempeñan las ICCs en la innovación** y para resolver el problema de la escasa representación de este sector en los estudios generales.
- **Elaboración de políticas**: debemos procurar integrar dos enfoques diferentes: **políticas culturales y políticas de desarrollo económico**. En términos generales, cada una se marca diferentes objetivos y son aplicadas por diferentes departamentos/áreas. ¿Cuál sería la mejor forma o podríamos identificar las mejores prácticas de integración de estas políticas para obtener mejores soluciones y condiciones para un entorno creativo?

Aunque los EIS/RIS/CIS no sirvan para medir la innovación en el SCC, ¿podemos utilizar estos instrumentos para analizar si hay alguna **relación entre la innovación y la relevancia de las ICCs**? En nuestro caso, estamos más interesados en el ámbito regional así que, observando a las regiones europeas más innovadoras, ¿podemos analizar cuál es **la estructura y la función del SCC** en estas regiones? ¿Poseen **políticas específicas** para las ICC?



● 7.2 Propuesta del estudio prepiloto

Durante el periodo de trabajo del GT3, se ha podido detallar gradualmente el estudio prepiloto que va a seguir desarrollándose en estos meses. El GT3 permitió enriquecer el concepto, la metodología y las características que iban a utilizarse para este estudio.

A continuación, se presenta el **borrador de trabajo propuesto para los criterios de selección** del estudio piloto de innovación:

La innovación, en un sentido amplio, es necesaria para la evolución de los sectores creativos y culturales y para su competitividad. Las innovaciones pueden ser tecnológicas y artísticas. También son innovaciones el desarrollo y experimentación de nuevas prácticas o modelos y la transferencia de prácticas innovadoras entre diferentes regiones o sectores. Otros ámbitos de innovación también pueden incluir una dimensión social como el desarrollo/compromiso del público o el impacto en la comunidad.

Para seleccionar los 10 proyectos o empresas culturales y creativas innovadoras, estos han de incluir una combinación variada de:

- Proyectos/empresas culturales y creativas (con y sin ánimo de lucro)
- Empresas de diferentes tamaños (¿Individuales (una persona)/pequeñas/medianas?)
- Empresas/proyectos de diferente año de creación (?)

Además, deben:

- Liderar/participar en la producción de diferentes tipos de productos de innovación
- Incluir, como mínimo, 1-2 ejemplos de innovación intersectorial (en colaboración con el sector o que tienen un impacto en otros sectores)
- Incluir, como mínimo, 2 ejemplos de innovación comunitaria
- Incluir, como mínimo, 3 ejemplos de logros conseguidos gracias a la innovación (premios, distintivos, títulos, fondos, etc.)

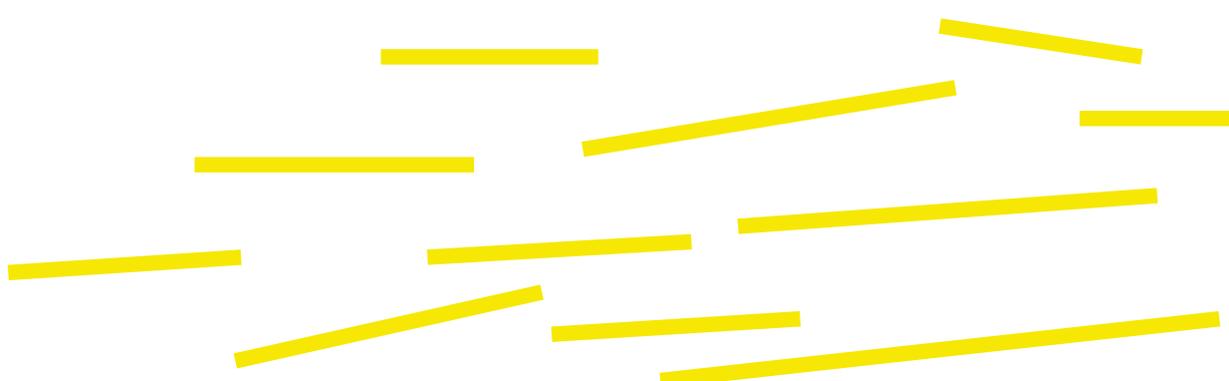
Proponemos los siguientes **criterios**:

DIVERSIDAD	Sectores
	Tamaño de la organización
	Agentes interesados
	Año de creación de la empresa/proyecto
	Entorno profesional y educativo del equipo/personal
	Entorno profesional y educativo del director/jefe del proyecto
Estructura financiera (pública, pública-privada, etc.)	
TIPO DE INNOVACIÓN	Innovación artística o del producto/Innovación de la metodología o proceso
	Intrasectorial/Intersectorial
	Innovación tecnológica/Innovación social
RECONOCIMIENTO	Premios
	Principales actores

- **Diversidad:** La selección de proyectos y empresas culturales y creativas ha de ser diversa. La selección general debe incluir a organizaciones de diferentes sectores y tamaños, desde empresas culturales y creativas consolidadas a proyectos artísticos individuales (llevados a cabo por una persona). Otra manera de aportar diversidad es con los agentes interesados que participan en el proyecto.
- **Tipos de innovación:** organizaciones o individuos que son innovadores en su proceso, en su servicio o producto final, o que son innovadores porque emplean nuevas tecnologías o por los objetivos sociales que se marcan. O pueden ser innovadores en su ámbito o sector o impulsores de la innovación en otros sectores.
- **Reconocimiento público:** organizaciones o individuos que han recibido un premio o denominación de innovación o que representan a su sector **a nivel nacional o europeo y que contribuyen al progreso de su sector.** and European level and advocate on their behalf on key sectoral issues.

Sectores incluidos en el País Vasco:

- **Sectores culturales:** Patrimonio cultural, artes escénicas, artes visuales, música, industrial editorial, sector audiovisual.
- **Sectores creativos:** Arquitectura, publicidad, diseño, moda, videojuegos, industrias de la lengua, gastronomía, artesanía, contenido digital.



Propuesta de estudio

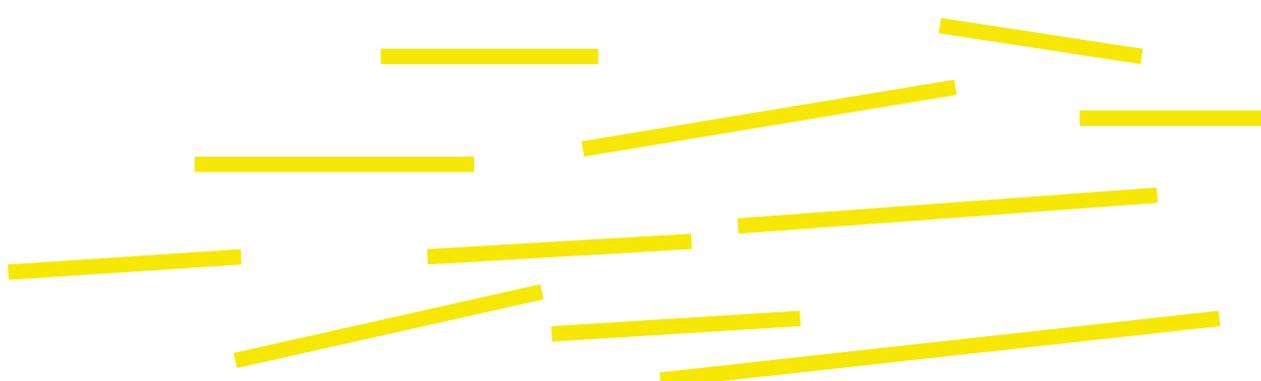
- **Identificación de elementos** (región, sector, tamaño, organización líder, comienzo y final del proyecto)
- **Descripción del proyecto innovador** (objetivos y retos, tipo de innovación, agentes participantes, presupuesto y fondos públicos, etc.)

Análisis general del ecosistema regional *(preguntas que pueden ser respondidas por los 4 coordinadores regionales)*

1. ¿Qué elementos de su región destacaría con respecto a la demografía, educación, urbanismo, cultura, patrimonio, medio ambiente, etc.? Podemos utilizar una escala para medir las políticas de PIB o RSI (del inglés "Relative Strength Index", Índice de Fuerza Relativa).
2. ¿Qué presencia tiene la tecnología en su región? ¿En qué líneas de trabajo desempeña la tecnología un papel importante?
3. ¿Puede describir la red empresarial de su región? ¿Cuáles son los tipos de empresas predominantes?
4. Etc.

Análisis de la innovación en el contexto local *(preguntas que serán respondidas por los agentes)*

1. ¿Cuáles son las políticas públicas de su región que apoyan la innovación? ¿Conoce alguna?
2. ¿Ha participado o conoce alguna oportunidad de formación y aprendizaje que promueva la innovación y el emprendimiento en su región?
3. ¿Hay en su región plataformas o instalaciones que actúan como incubadoras creativas y ofrecen un espacio o entorno que favorece la innovación y la iniciativa empresarial?
4. ¿Ha recibido financiación pública anteriormente? ¿De qué tipo? ¿Para qué proyecto o programa?
5. ¿Qué porcentaje de los recursos (humanos y económicos) se destina a investigación y desarrollo? ¿Y qué recursos se destinan a la innovación? ¿Podría darnos algunas cifras?



Análisis de la innovación del proyecto (preguntas que serán respondidas por los agentes)

¿Podría describir el tipo de **innovación** que impulsa la organización?

- **Innovación interna:** dentro de la empresa u organización.
- **Innovación externa:** utilización de prácticas de innovación por terceros (ya sean otras empresas, instituciones o la comunidad). Está relacionado directamente con conceptos como la *innovación abierta* o la *innovación colaborativa*.
- **Innovación artística, del producto o servicio**
- **Innovación metodológica o del proceso**
- **Innovación tecnológica o innovación social, o ambas**

Como alternativa, se les puede preguntar qué describirían como innovador y, posteriormente, intentar clasificar sus experiencias en diferentes categorías. Para que las respuestas no sean muy parciales, deberíamos preguntar a todas las personas las mismas preguntas, tales como:

- ¿Qué definiría como innovador en su empresa/proyecto?
- ¿A qué necesidad responde esta innovación? ¿Por qué ha introducido esta innovación?
- ¿Cómo ha introducido esta innovación? (Describa la historia/proceso)
- ¿Cómo describiría los resultados?

Análisis del impacto del proyecto (preguntas que serán respondidas por los agentes)

¿Puede explicar el tipo de **impacto** que la organización ha tenido en la región? ¿Calificaría el impacto como tecnológico, medioambiental, social, económico, de fomento del empleo o de cualquier otro tipo?

- **Económico:** ¿puede evaluar la rentabilidad de la organización, su generación de **empleo** sostenible (especialmente después de la pandemia) y el beneficio económico obtenido gracias a la propiedad intelectual del proyecto?
 - **Social:** ¿puede evaluar el impacto de la organización y de los proyectos llevados a cabo por la organización en la **cohesión social** o la inclusión social (inclusión cuando hay riesgo de exclusión, accesibilidad, generación de sentido de pertenencia y capacidad del proyecto para reflejar la diversidad social). ¿Puede evaluar su impacto en el **compromiso con la educación y la comunidad** (generación de un mayor interés y sensibilidad de los participantes por las iniciativas y expresiones creativas).
- 

- **Medioambiental:** ¿puede evaluar el uso de recursos por parte de la organización, su prevención de la contaminación y su aportación para concienciar sobre los **valores medioambientales**?

Estudios actuales para medir la innovación

¿Conoce el *European Innovation Scoreboard*? ¿Ha rellenado su cuestionario?

(Podemos incluir aquí un enlace a un cuestionario de muestra) así podemos hacer la siguiente pregunta:

¿Cree que estos indicadores son adecuados para medir la innovación en las ICC? ¿Cuáles funcionan y cuáles cambiaría?

Otras posibles preguntas que pueden formularse durante la entrevista semiestructurada

Como las respuestas se recogerán en una entrevista semiestructurada en lugar de con un cuestionario convencional, durante la conversación también podrían añadirse algunas notas sobre:

- Liderazgo: tipo de liderazgo y breve historia de los líderes: cursos, otras actividades, hitos, puntos de inflexión, etc.
- Referencias en cuanto a ideas: filósofos, emprendedores, artistas, personalidades históricas;
- Innovación y territorio: local, regional, nacional, internacional, posibilidad de exportar el modelo a otro contexto;
- ¿A qué necesidades (individuales o sociales) va destinada la innovación? ¿Antiguas? ¿Nuevas? ¿Futuras?
- ¿Cuáles son los principales objetivos?
- Personal: número, calidad, aptitudes estratégicas y competencias, etc.;
- Atención a los ODS y la sostenibilidad: ¿cómo, en qué medida?
- ¿Qué sería muy importante para su territorio y de lo cual carece? ¿Es algo que podría ser objeto de las políticas públicas?
- ¿Cuáles son las necesidades reales de su actividad? ¿Están cubiertas? ¿Hace falta alguna ayuda pública directa o indirecta?



8. PARTICIPANTES DEL PROYECTO CONTRASTE SOBRE LAS ICCs E INNOVACIÓN

COORDINADORES CIENTÍFICOS:

LUCA DAL
POZZOLO



Luca Dal Pozzolo, 1956. Arquitecto, cofundador y responsable de investigación de la Fundación Fitzcarraldo. Director del Observatorio de la Cultura de Piamonte desde 1998. Imparte clases en la Facultad de Economía de la Universidad de Bolonia (Políticas Culturales Regionales) y en el Máster de Estudios Avanzados en Gestión Cultural, en Lugano. Ha publicado numerosos artículos y libros sobre economía de la cultura, museos y patrimonio, diseño y proyectos en centros históricos, y temas culturales relacionados con la regeneración urbana.

BERND
FESEL



Bernd Fesel estudió Economía y Filosofía en Heidelberg y Bonn y se graduó en Economía. Es profesor visitante de la Universidad de Bonn, la Universidad de las Artes de Berlín y, actualmente, del KMM, el Instituto para la Gestión Cultural y de Medios de Hamburgo. En 1990, comenzó su carrera profesional en el mercado del arte. En 1997, fue nombrado director de la Asociación Alemana de Galerías y, posteriormente, de la Asociación Europea de Galerías. También ha sido portavoz del Consejo de las Artes de Alemania. En 2003, creó la Oficina para la Cultura y la Economía y ha sido asesor de la Comisión Alemana para la UNESCO y del Ministerio de Asuntos Exteriores de Alemania. Puso en marcha la primera conferencia nacional sobre industrias creativas en Berlín entre 2004 y 2009, organizada junto con la Fundación Friedrich Naumann. Posteriormente, ha sido subdirector de RUHR.2010, Capital Europea de la Cultura, y, desde 2011, asesor principal del Centro Europeo para la Economía Creativa, un legado de RUHR.2010. Bernd Fesel ha sido ponente en comparecencias ante el Parlamento Europeo (en 2017, sobre el Brexit) y en conferencias por toda Europa, centrándose especialmente en los efectos indirectos de las artes y las industrias creativas. Ha sido miembro de la junta directiva de la Red Europea de Gestión y Política Cultural (ENCATC, por sus siglas en inglés), con sede en Bruselas, entre 2015 y 2017 y, desde 2016, es director de la Red Europea de Empresas Creativas (ECBN, por sus siglas en inglés), con sede en Rotterdam.

VALENTINA
MONTALTO



Cuenta con una experiencia de más de 12 años en entornos laborales internacionales, Valentina Montalto se ha centrado en políticas e indicadores a nivel europeo y de ciudad para fomentar y medir la dimensión económica y social del Sector Cultural y Creativo. Valentina trabaja actualmente en el Joint Research Centre de la Comisión Europea, donde lidera el proyecto Cultural and Creative Cities Monitor, una herramienta de evaluación comparativa que mide el desempeño de 19 ciudades europeas en dimensiones relacionadas con la cultura utilizando datos tanto cuantitativos como cualitativos. En YouTube su ponencia TEDx *¿Qué importancia tiene la cultura en nuestras ciudades?*

PIER LUIGI
SACCO



Asesor principal del Centro de Emprendimiento, PYMES, Regiones y Ciudades de la OCDE y Profesor de Economía de la Cultura de la Universidad IULM de Milán. También es investigador senior de metaLAB (at) Harvard y de la Fundación Bruno Kessler de Trento. Ha sido profesor visitante y profesor asociado del Berkman-Klein Center for Internet and Society de la Universidad de Harvard y asesor especial del Comisario Europeo de Educación, Cultura, Juventud y Deporte. Trabaja sobre el terreno a nivel internacional en los campos del desarrollo local liderado por la cultura y a menudo es invitado como orador principal en las principales conferencias de política cultural en todo el mundo.



COORDINADORES LOCALES

SABIN GOITIA



Sabin Goitia es licenciado en Ingeniería Industrial, y ha desarrollado la mayor parte de su carrera profesional en el sector público, dentro del campo de la promoción económica, ayudando a crear y fortalecer el tejido empresarial regional a través del desarrollo de proyectos innovadores. En el periodo 2018-2020 fue Asesor de Industrias Culturales y Creativas del Gobierno Vasco, y por tanto, uno de los impulsores del proyecto de definición de la I+D+i en el sector cultural y creativo en el País Vasco.

ALAITZ
LANDALUZE



Alaitz Landaluze es ingeniera de telecomunicaciones y ha desarrollado su carrera profesional tanto en empresas privadas como en el sector público. Actualmente es la Coordinadora General de Políticas de Innovación de Innobasque, unidad desde la que Innobasque apoya a Lehendakaritza y diferentes departamentos del Gobierno Vasco en el diseño y desarrollo de estrategias, programas y proyectos de I+D+i. Entre otros, su área gestiona la secretaría técnica del Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación Euskadi 2030, en su diseño y evaluación, y viene colaborando con el Departamento de Cultura y Política Lingüística desde 2015, asesorando en diferentes iniciativas de apoyo a la innovación.



RUTH
MAYORAL



Responsable de Programas a Medida en Euskampus Fundazioa. Responsable de la elaboración e implementación de programas que favorezcan la cooperación transversal entre agentes, y la transferencia de competencias entre la Universidad y el tejido social y económico de Euskadi. En concreto, es responsable del funcionamiento del Clúster Vasco de Ingeniería, Ciencia y Tecnología (4gune) y del Clúster Vasco de Industrias Culturales y Creativas (KSIgune). Doctora en Sociología se centró específicamente en la transformación urbana y el potencial de los ensayos locales desde la creatividad para la reorientación de estas transformaciones.

JOSEAN
URDANGARIN



Josean Urdangarin Arrizabalaga trabaja en la Dirección de Promoción Cultural del Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco. Es licenciado en Filología Vasca y fue gestor y director de planificación lingüística entre 1989 y 2002 en los ámbitos de la investigación cualitativa y cuantitativa y en áreas relacionadas con la planificación del estatus del euskera. Posteriormente, trabajó en la elaboración de políticas culturales vascas (Plan Vasco de la Cultura), coordinando tanto a instituciones como a diferentes sectores. Actualmente, su actividad está vinculada al proyecto Creadis3, en el que es investigador de políticas, y a la definición de políticas para las industrias creativas y culturales del País Vasco.



EXPERTOS INTERNACIONALES

CLAUDIA
BURGER



Claudia es responsable de información sobre políticas para las industrias creativas en el Policy & Evidence Centre (PEC), donde redacta notas informativas y elabora información para el consorcio y la red en general. Trabaja para la Creative Industries Federation. Anteriormente, Claudia ha formado parte del Departamento de Asesoría e Impactos de Bates Wells, donde ha trabajado con organizaciones benéficas, empresas sociales y organizaciones comerciales de diversos sectores. Ha participado en numerosos proyectos, desde el análisis de conjuntos de datos del gobierno británico a la investigación del impacto que la radio puede tener en la educación de las mujeres en Etiopía. Claudia es licenciada en Historia y Política por la Universidad de Sheffield y es censora jurada de cuentas.

ANNALISA
CICERCHIA



Annalisa Cicerchia (Roma, Italia) es economista en el ámbito de la cultura, con amplia experiencia en investigación de campo. Ha estado trabajando en el impacto de políticas e intervenciones en y para la cultura desde principios de la década de los 80, en la Nación Navajo en los Estados Unidos y en la región de Asuán en Egipto. Así mismo, ha trabajado en el Centro de Estudios de Planificación, en el Instituto de Estudios de Planificación Económica y más tarde en el Instituto de Estudios y Análisis Económicos. Se dedicó a la planificación y evaluación estratégica para el sector cultural, con especial énfasis en las bases de datos necesarias para sustentar las decisiones y para acompañar su implementación. Actualmente es investigadora senior en el Instituto Nacional de Estadística de Italia. Ha trabajado como experta en diseño y evaluación de programas de desarrollo basados en la cultura en Siria, Egipto, Líbano, Kosovo y tiene varios proyectos de investigación sobre cultura a escala europea, dentro de los programas European, Culture, Cost, Creative Europe, Horizon 2020. Forma parte del grupo de expertos que brindan servicios de desarrollo de capacidades para las Capitales Europeas de la Cultura. Desde 1999 enseña en la Universidad de Roma Tor Vergata; enseña y forma parte de grupos de investigación en la Universidad de Roma Tre, la Universidad de Bolzano y en la Escuela Nacional de Administración de Italia. Sus principales temas son la participación y práctica cultural, la economía y gestión de las organizaciones culturales, la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, la relación entre el bienestar, la salud y la práctica cultural y artística, y el bienestar cultural.



PAOLA
DUBINI



Profesora adjunta de Administración de Empresas. (01/09/2013-31/08/2016). Responsable de cursos sobre las industrias de contenidos del CLEACC y el ACME y profesora titular del Departamento de Gestión Empresarial y Estratégica de la SDA Bocconi. Profesora visitante de Modelos de Organización de Instituciones Culturales de la Escuela IMT de Estudios Avanzados Lucca - Doctorado en Gestión y Desarrollo del Patrimonio Cultural. Entre 2010 y 2016, fue directora del Grado de Economía para las Artes, la Cultura y la Comunicación (CLEACC). Entre 2009 y 2013, fue directora de ASK (Art, Science and Knowledge - Arte, Ciencia y Conocimiento), centro de investigación sobre asuntos culturales y económicos. Miembro del Centro de Investigación DIR Claudio Dematté de la SDA Bocconi. Coordinadora de la Sección de Gestión del Máster para Editores ofrecido por la Università degli Studi di Milano, junto con la Fundación Mondadori Foundation y la Asociación Italiana de Editores. Entre 2001 y 2013, fue profesora adjunta de la Facultad de Literatura y Filosofía de la Università degli Studi di Milano. Profesora invitada de la Stern School of Business de la Universidad de Nueva York (1988), Wharton School de la Universidad de Pensilvania (1991) y la Universidad de St. Gallen (2004-2006), EDHEC Business School de Niza (2006-2008) y EMLYON Business School (2001-2016).

MARIELLE
HENDRIKS



Marielle Hendriks es actualmente directora de la Erfgoedhuis Zuid-Holland (Casa del Patrimonio) de Delft, el instituto provincial que ayuda a todas aquellas personas dedicadas profesionalmente o de manera voluntaria a impulsar el sector del patrimonio, y directora de la Monumentenwacht Zuid-Holland, una división de asesoramiento técnico que apoya a los propietarios de monumentos. La Erfgoed Huis apuesta por la innovación y la renovación colaborando eficazmente con otras partes de dentro y fuera de la provincia pertenecientes a los sectores educativo, social, energético y de la naturaleza. Pone el foco en la digitalización de las colecciones de patrimonio, los voluntarios de patrimonio, la educación sobre patrimonio y hacer que los monumentos sean más sostenibles de cara al futuro. Hasta 2018, Hendriks fue directora de la Fundación Boekman, un centro nacional del conocimiento para las artes, la cultura y las políticas con sede en Amsterdam y que, entre otras cosas, ha impulsado el Arts Index Nederland y el Compendium of Cultural Policy and Trends, de carácter internacional. También ha trabajado en el Museo de Bellas Artes de Boston y en el Departamento de Cultura del Ayuntamiento de Issy-les-Moulineaux (París). Estudió Gestión Artística en la Universidad de Utrecht.



CINZIA
LA GIOIA



Directora del Distrito de Puglia Creativa con experiencia demostrada en el diseño y gestión de proyectos financiados por los fondos estructurales europeos y programas de cooperación territorial europeos. También es consultora senior y docente para la planificación estratégica del desarrollo local con perspectiva sistémica en los campos de la cultura y la creatividad, el medio ambiente y la legalidad.

MICHELA
MAGAS



Michela Magas es una catalizadora de la innovación que tiende puentes entre los mundos de la ciencia y el arte, el diseño y la tecnología, y la investigación académica y la industria, y cuenta con una trayectoria de más de 25 años dedicados a la innovación. Es asesora de innovación de la Comisión Europea y de los líderes del G7, miembro de la Mesa Redonda de Alto Nivel de la Presidenta von der Leyen para la Nueva Bauhaus Europea y Presidenta de la Industry Commons Foundation. En 2017, recibió el premio European Woman Innovator of the Year y, en 2016, fue galardonada con el Innovation Luminary Award for Creative Innovation. Es fundadora y directora ejecutiva de MTF Labs, una plataforma comunitaria global que reúne a unos 8.000 innovadores creativos e investigadores científicos. Ha estado, durante más de 20 años, al frente de Stomatolite Design Lab de Londres, entre cuyos clientes destacan Apple, Nike y Nokia. Anteriormente, fue editora de arte en el *Financial Times*.

JOHANNA
SUO



Johanna está especializada en estrategia cultural, cultura en la cooperación y en las relaciones exteriores, transferencia de competencias y perspectivas de los sectores creativos a los sectores empresariales, innovación y desarrollo de la economía creativa. Es emprendedora cultural, investigadora y estratega cultural con veinte años de experiencia en el sector cultural. Ha sido ponente en varias conferencias en Estados Unidos, Japón y Europa y, en la European Business Summit de 2017 y 2018, presentó sesiones sobre la cultura como estrategia y sobre la importancia de la creatividad como elemento central del éxito empresarial. Actualmente, Johanna trabaja como consultora en su propia empresa, ifa laboratory, y también ha cofundado la consultoría de innovación Artisans of Innovation. También está llevando a cabo la investigación piloto sobre el papel que desempeñan los artistas y diseñadores en la innovación corporativa.



ANNIE
TUBADJI



Annie Tubadji es profesora titular de Economía. Es economista de la cultura e imparte clases de economía y métodos de investigación. Las principales áreas de especialización de Annie son la Nueva Economía de la Cultura (NCE, por sus siglas en inglés) y la Economía Regional. Su trabajo se centra en el sesgo cultural de la disyuntiva económica como función de la interacción entre los niveles micro y macro. Annie es una investigadora activa que publica y presenta sus investigaciones en las principales publicaciones académicas y en eventos internacionales académicos y orientados a la elaboración de políticas.

RENZO
TURATTO



Renzo Turatto, cofundador y CEO de ConcreSCO Srl. Estudió Ciencias Políticas en la Universidad de Padua y obtuvo un MBA en la Escuela de Negocios "Enrico Mattei". Inició su carrera en Agip Petroli como analista financiero y de mercado laboral. A principios de los noventa se trasladó al Ministerio de Economía como componente de la Unidad de Evaluación de Inversiones Públicas. Después de haberse desempeñado como Autoridad de Gestión y Jefe del Departamento de Presupuesto y Programación Económica de la Región de Calabria, en 2008 pasó a la Presidencia del Consejo de Ministros como Jefe del Departamento de Administración e Innovación Digital. Posteriormente, de 2012 a 2016, fue profesor de Innovación técnica y gobierno electrónico en la Escuela Nacional de Administración Pública. Más recientemente, también se ha desempeñado la función de responsable de la oficina OCDE-Leed Venecia. Estrechamente entrelazado con su carrera profesional ha desarrollado actividades académicas como conferenciante y autor de libros y artículos.



CARLO
VUIJLSTEKE



Carlo Vuijsteke tiene una trayectoria profesional de más de veinte años en los sectores cultural y creativo. Comenzó trabajando en el sector de la música para el Flanders Music Center y ahora es gerente de proyectos senior en Flanders District of Creativity (www.flandersdc.be). Flanders DC es una organización sin ánimo de lucro creada por el gobierno que apoya, promueve y conecta las industrias creativas en la región de Flandes en Bélgica. Ha estado involucrado en numerosos proyectos para promocionar el emprendimiento en las industrias creativas y ha asesorado a varias empresas en su estrategia de crecimiento. También es el coordinador de la Red Internacional de Distritos de Creatividad (www.districtsofcreativity.org) que une a 13 regiones innovadoras de todo el mundo. Juntos comparten y desarrollan buenas prácticas sobre cómo estimular la creatividad, la innovación y el espíritu empresarial en una región, con un enfoque específico en los cruces con las industrias creativas.

YOSHA
WIJNGAARDEN



Yosha Wijngaarden es profesora asistente de estudios de medios y política cultural en la Universidad Radboud de Nijmegen (Países Bajos). En 2019, defendió su tesis doctoral "Lugares de coworking: ubicar la innovación en las industrias creativas" en la Universidad Erasmus de Rotterdam (también en los Países Bajos). En este momento, trabaja en las ganancias en las industrias creativas y en nuevos modelos de ganancias, como la autoorganización y el financiamiento alternativo.

EXPERTOS LOCALES:

IRANZU
GUIJARRO
AND RICARDO
ANTÓN



Iranzu Guijarro y Ricardo Antón trabajan en ColaBoraBora diseñando procesos, servicios y entornos colaborativos destinados a la innovación social, estratégica y organizativa. También forman parte de la red KARRASKAN, centrada en la innovación en la cultura y en la cultura de la innovación en el País Vasco.

GOTZON
BERNAOLA



Director de Innovación Pública en Innobasque, la Agencia Vasca de la Innovación. Su experiencia se centra en la innovación y en la aplicación de modelos de gobierno innovadores en colaboración con los agentes del territorio. Sus funciones son el diseño de planes públicos de innovación, herramientas para apoyar la innovación pública y la promoción de proyectos de colaboración interinstitucional. Es, desde 2019, responsable, en colaboración con los Departamentos de Cultura y Política Lingüística y de Desarrollo Económico, Sostenibilidad y Medio Ambiente, del diseño e implantación del Basque District of Culture & Creativity, cuyo principal objetivo es promover la competitividad y la consolidación económica de las Industrias Creativas y Culturales (ICC) del País Vasco, reforzando y compactando el sector en el territorio.



CAMILA DE
EPALZA
AZQUETA



Responsable de políticas europeas en la Delegación de Euskadi para la Unión Europea y codirectora de la Red RICC (Regional Initiative for Culture and Creativity). Camila de Epalza Azqueta, que está especializada en relaciones internacionales y asuntos europeos, es responsable de políticas europeas en la Delegación de Euskadi para la Unión Europea y codirectora de la Red RICC (Regional Initiative for Culture and Creativity). En la Delegación de Euskadi para la Unión Europea, Camila es responsable de políticas y la persona de referencia para diferentes ámbitos: política cultural europea, potencial de la cultura y la creatividad para el desarrollo local y regional, educación y competencias, y cooperación para el desarrollo, en consonancia con la Estrategia de Especialización Inteligente (agenda de innovación de la UE). En dichas áreas, su labor principal es abrir nuevas oportunidades y tender puentes entre la agenda europea y grupos de interés europeos y las instituciones y agentes culturales y socioeconómicos vascos, y viceversa. En colaboración con otras regiones, codirige la red RICC, la única plataforma de Bruselas que reúne a las regiones en el ámbito de la cultura, la creatividad y la innovación. Camila también forma parte del equipo coordinador del proyecto INTERREG Europe, dirigido por el Gobierno Vasco.

IBONE EGUIA



Ibone trabaja como investigadora predoctoral en Orkestra, en proyectos relacionados con el análisis de la competitividad del tejido cultural vasco. Posee el título de Grado en Economía por la Universidad del País Vasco. Ha completado el programa BEINT del Gobierno Vasco, obteniendo un título de Posgrado en Internacionalización Empresarial gracias al cual ha trabajado como analista de mercado en la Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España en Portugal. Su interés por la cultura en su sentido más amplio y la convicción sobre el valor de la cultura como estrategia para el desarrollo territorial la han llevado a realizar un Máster en Gestión Cultural en la Universitat Oberta de Catalunya, lo que le ha permitido trabajar como gestora cultural en la Oficina Cultural de la Embajada de España en Portugal.



MIKEL
ETXEBERRIA
AGIRRESAROBÉ



Mikel Etxebarria Agirresarobe es el Responsable del Observatorio Vasco de la Cultura. En el ámbito de la cultura, y como técnico adscrito al Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco, ha desarrollado su actividad en las áreas de "Fábricas de Creación" y "Artes Escénicas". Cursó el grado "Transmisión de la cultura vasca" impartido por la Universidad de Mondragón.

XAVIER FINA



Xavier Fina Ribó es licenciado en filosofía y posee un título de Máster en Gestión Cultural. Es fundador y director de ICC Consultores Culturales. Profesor y director del Departamento de Gestión y Promoción de la Escuela Superior de Música de Cataluña (ESMUC). Gestor de contenidos del Observatorio Vasco de la Cultura desde su creación (2006). Imparte clases en varios cursos de máster y posgrado, y en cursos nacionales e internacionales. Ha sido coordinador académico del Máster de Gestión Cultural de la Universidad de Barcelona y profesor de políticas culturales de la Universidad Autónoma de Barcelona. Ha formado parte de un equipo de trabajo que, bajo la dirección del comisario Josep Maria Bricall, se encargó de preparar el proyecto para el Consejo de la Cultura y de las Artes de Cataluña. Es autor de diferentes publicaciones sobre políticas culturales, planificación estratégica y economía de la cultura.

IÑAKI
GANZARAIN



Licenciado en Administración y Dirección de Empresas y en Ingeniería Técnica en Informática por la Universidad de Deusto. En 2017, finalizó el curso de Microeconomía de la Competitividad (MOC) y consiguió el segundo puesto en el concurso mundial organizado por la Harvard Business School. Comenzó su trayectoria profesional en consultoría, principalmente apoyando el diseño e implementación de estrategias y planes vinculados a o relacionados con la ciencia, la tecnología y la política de innovación. También trabajó en proyectos para agentes de suministro tecnológico. Desde que se incorporó a Innobasque hace casi seis años, ha sido miembro del equipo de la secretaría técnica del PCTI (Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación), respaldando a la Presidencia del Gobierno Vasco en su definición, implementación y evaluación. Entre las distintas funciones que lleva a cabo se encuentran la monitorización y evaluación del Sistema Vasco de Ciencia, Tecnología e Innovación. Funciona principalmente con base en el uso de la I+D y los indicadores de innovación.



ROBERTO
GOMEZ DE LA
IGLESIA



Director general de Conexiones improbables. Economista, consultor internacional, gerente y mediador cultural, trabaja en Economía Creativa como director general de Conexiones improbables: hibridar para innovar (socio oficial de la New European Bauhaus). Es coautor y director de Kultursistema, metodología para el mapeado, análisis e interpretación de los ecosistemas culturales y creativos. Fue el promotor, fundador y director –durante 25 años (1984-2009)– del Grupo Xabide, donde gestionó cientos de programas de concienciación cultural, de comunicación y públicos sobre el desarrollo de la economía social y la promoción del emprendimiento y la innovación. Entre 2004-09, también conceptualizó y dirigió Divergentes y Disonancias, plataformas de innovación artística y empresarial. Desde el año 2000, es profesor de Comunicación e Innovación Cultural en el Máster en Gestión Cultural de la Universidad Complutense de Madrid (ICCMU). También imparte cursos en la Universidad de Córdoba (Argentina), en la Universidad de Piura (Perú) y en Universidad de Santiago de Compostela (España). Asimismo, es profesor invitado en varias universidades y organizaciones profesionales, principalmente en España y Latinoamérica, y ha sido autor de varias publicaciones y artículos sobre gestión cultural, industrias creativas, comunicación, economía social e innovación abierta. Actualmente participa en dos proyectos europeos (FAST45 y STEAM Process) de la New European Bauhaus y es miembro del grupo de expertos de Cultura y Ciudad del Banco Interamericano de Desarrollo.

BEGOÑA
GUZMÁN
SÁNCHEZ



Gestora de proyectos culturales, graduada en Historia, especialista en gestión del patrimonio cultural, educación intercultural y mediación social. Ha desarrollado su carrera profesional en el ámbito del patrimonio y la cultura para el desarrollo, es decir, la cultura como pilar de desarrollo sostenible e impulsora de la transformación social. Cuenta con experiencia en el sector privado, en el tercer sector y en la agencia de las Naciones Unidas con un mandato específico en cultura, UNESCO.



AINZANE
LARRABEITI



Su carrera profesional está vinculada a la cultura, tanto en la administración pública, en la empresa privada como en el ámbito académico, siempre en campos como la investigación o el análisis, la gestión y las políticas culturales. En los últimos 15 años su trabajo está estrechamente vinculado al Observatorio Vasco de la Cultura. Se dedica a la investigación cuantitativa y cualitativa en ICC Consultors.

MARIATE
LINAZA



Estudió Ingeniería Industrial, con especialidad en Electricidad, en la Escuela Superior de Ingenieros de la Universidad de Navarra, donde obtuvo también su doctorado en Ingeniería Industrial. Actualmente es la directora de Promoción y Desarrollo Institucional, y ha dirigido el Área de eTurismo y Patrimonio, donde colaboró en distintos proyectos regionales, nacionales e internacionales relacionados con las Industrias Culturales y Creativas, donde desarrolló tecnologías avanzadas para la gestión de contenido, recomendaciones de experiencias, análisis de sentimientos y opiniones en redes sociales e interacción avanzada a través de tecnologías de realidad aumentada. Es autora de muchas publicaciones y ha participado como ponente en foros y conferencias internacionales.



NEREA
LUIS



Nerea Luis es doctora en Ciencia y Tecnología Informática y cofundadora de T3chFest. Trabaja como ingeniera de inteligencia artificial en Sngular. Es comunicadora tecnológica y ponente en eventos sobre tecnología. Google la nombró Women Techmaker Scholar en 2016. Pertenece a la red «Los 100 de Cotec». La Casa Real le concedió la condecoración de la Orden del Mérito Civil y se encuentra entre las 100 mujeres líderes de España. En 2020, pasó a formar parte de la lista de los 21 protagonistas del cambio de Forbes.

RUBEN
OTERO



Rubén Otero es Licenciado en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad del País Vasco. Además ha cursado un máster en e-Business por la Universidad de Deusto (Eside). Tiene el título de experto en Gestión y Tecnología por la Deusto Business School. Es el director del Área de Negocio eServices en la división ICT de TECNALIA Research & Innovation. Este departamento empresarial está formado por 40 expertos cuya misión es transformar las organizaciones digitalmente mediante la incorporación de tecnologías relacionadas con la interacción avanzada (realidad aumentada y realidad virtual) y arquitecturas posibles (tecnología posible, internet de las cosas, etc.). Cuenta con más de quince años de experiencia en el ámbito científico-tecnológico vinculado a la transformación digital de las organizaciones. Ha sido también consultor para gobiernos, llevado a cabo estudios de competitividad y diseñado e implementado iniciativas tractoras en el ámbito digital.



JUAN
PASTOR



Más de 20 años de experiencia en la creatividad, la innovación y el sector creativo. Ha ocupado cargos directivos en la empresa privada, la administración pública y el tercer sector. Subdirector de Inno&acción: espacio de innovación y creatividad de la Fundación Politécnica de la Comunidad Valenciana. Licenciado en Ciencias de la Educación por la Universidad Complutense de Madrid. Es miembro del equipo docente de la Escuela de Organización Industrial (EOI), profesor honorario de la Universidad Autónoma de Madrid en el grado de experto en Creatividad Aplicada. Ha trabajado para la Agencia de Cooperación Española (AECID) y el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) en formación, diagnóstico y estrategia para el desarrollo de la Economía Creativa en América Latina. Es Director del Programa de Consolidación de proyectos empresariales del Distrito Vasco de la Cultura y la Creatividad (BDCC).



PAU
RAUSELL



Pau Rausell Köster (Gandia, 1966). Pau Rausell es economista, doctor y profesor en el Departamento de Economía Aplicada de la Universitat de València. Desde 1997, ha sido director del Área de Investigación en Economía Aplicada a la Cultura (ECONCULT) en el mismo departamento. Sus incursiones en la Economía de la Cultura le han llevado a una visión renovada y productiva del análisis de la cultura, tanto a nivel regional como nacional. Ha publicado numerosos libros y artículos sobre cultura, creatividad y comunicación. Es el principal investigador de los proyectos H2020 DESIGNSCAPES y líder del consorcio en MESOC.

JABIER
RETEGI



Jabier Retegi compagina su labor profesional en Orkestra-Instituto Vasco de Competitividad como Investigador Asociado Senior y en Mondragon Unibertsitatea como profesor y responsable de proyectos relacionados con la industria, en campos como la estrategia empresarial, la relación entre empresa y valor, cadenas, gestión de organizaciones, investigación y desarrollo e innovación. Es doctor en Ingeniería por la Universitat Politècnica de Catalunya. También es Ingeniero especializado en Organización Industrial y Master en Ciencias Aplicadas (M.Sc.A.) ambos de la École Polytechnique de Montréal (Québec).



SANDRA
RODRIGUEZ



Licenciada en Humanidades por la Universitat Autònoma de Barcelona, con especialización en Gestión Cultural. Su carrera profesional se ha desarrollado en distintos ámbitos del sector cultural, como programadora artística en festivales en la ciudad de Dublín y también en el campo de la gestión cultural comunitaria para el Ayuntamiento de Dublín. Además de sus conocimientos y capacitación como gestora cultural, tiene experiencia en la gestión administrativa y financiera, en la organización y coordinación de eventos, en la atención y servicio al cliente.

OIHANE
SANCHEZ



Profesora de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Es doctora en Investigación en Arte Contemporáneo por la misma universidad y es miembro del Grupo de Investigación Consolidado AKMEKA (UPV / EHU). Ha realizado estancias internacionales en la Universidad de Guanajuato, México (2018) y en el Centro de Estudios Vascos de la Universidad de Nevada (2015). Ha recibido diversas becas y premios en el ámbito de las Artes Plásticas, como las becas de creación de la Diputación Foral de Bizkaia / Bizkaiko Foru Aldundia (2015), Ertibil (Muestra Itinerante de Artes Visuales de Bizkaia, 2017, 2021), la beca de producción de la Fundación BilbaoArte (2021) y una beca en la categoría Creación-Producción otorgada por el Gobierno Vasco / Eusko Jaurlaritz. Ha participado en exposiciones colectivas e individuales, y ha participado en diversos festivales y programas artísticos. Ha editado publicaciones como "Especulaciones sobre / para una producción artística sostenible" (Beca en el área de artes plásticas y visuales del Gobierno Vasco, 2020) y "Bilbao Détournement. Catálogo de espacios y prácticas artístico-culturales" (DFB / BFA, 2016), así como artículos publicados en revistas especializadas.



JESUS MARÍA
SANTAMARIA
YUGUEROS



Licenciado en Ciencias Físicas por la Universidad del País Vasco (1986). Con más de 30 años de experiencia en proyectos de I+D+i, trabajó inicialmente en el centro tecnológico Robotiker y ahora se encuentra en TECNALIA, donde ocupa el puesto de investigador principal y director de las iniciativas internacionales de I+D+i en la división ICT. Durante todo este tiempo, ha participado y gestionado varios proyectos de I+D relacionados con el control de procesos y los sistemas de supervisión, contenidos digitales, infomovilidad, ciudades inteligentes, logística y transporte y aplicación de las tecnologías de la información y las comunicaciones para la transformación digital de las empresas. Es coautor del libro Estudios de Prospectiva Tecnológica: Horizonte 2005, promovido por la Fundación ROBOTIKER, donde participó como director del grupo de trabajo de «Supervisión y Control de Procesos». Ha conseguido mucha experiencia en proyectos europeos durante los últimos programas marco, FP7 y Horizon 2020. Actualmente, es miembro de la junta directiva de NEM (New European Media), la plataforma tecnológica europea para las industrias culturales y creativas, y miembro de un grupo de expertos en tecnologías interactivas que asesoran a la Comisión Europea.



SECRETARÍA CIENTÍFICA Y TÉCNICA

CRISTINA
ORTEGA



Cristina Ortega Nuere es la directora científica y de operaciones de la Organización Mundial del Ocio desde enero de 2016. Combina su actividad profesional principal con la enseñanza a nivel de máster en la Universitat Oberta de Catalunya. Doctorada en ocio y Desarrollo Humano, con un Máster en Gestión Cultural, se graduó en la Facultad de Bellas Artes y Filosofía de la Universidad de Deusto y completó sus estudios en Londres, Middlesex y en la Universidad de Westminster. Ha compaginado su actividad académica como investigadora y profesora durante más de dos décadas en la Universidad de Deusto, con más de 50 proyectos de investigación, docenas de publicaciones y ha sido redactora jefa de varias revistas científicas, además de haberse hecho cargo de otras responsabilidades institucionales. Ha sido durante cuatro años la presidenta de ENCATC, la principal red europea de gestión y política cultural, y la presidenta del «Policy Group Monitors of Culture» de ENCATC, formado por más de 40 observatorios culturales en todo el mundo. Es especialista en la evaluación de proyectos culturales y fue un miembro del jurado de las Capitales Europeas de la Cultura. En el País Vasco, ha sido miembro del Consejo Vasco de la Cultura y evaluadora experta del Observatorio Vasco de la Cultura durante 10 años. Con frecuencia participa como ponente en conferencias científicas internacionales en todo el mundo y es autora de la obra de referencia *Observatorios Culturales. Creación de Mapas de Infraestructuras y Eventos* (Barcelona: Ariel, 2010), donde desarrolló un modelo de utilidad de infraestructuras culturales y eventos que se ha empleado en distintas ciudades y países. Su última publicación es *Las ICC en el País Vasco. Un viaje a través del desarrollo de las Industrias Culturales y Creativas vascas*. Su área de especialización es el ocio y la cultura, las políticas y la evaluación.



ISABEL
VERDET



Isabel Verdet Peris obtuvo su tesis doctoral en Ocio, Cultura y Comunicación para el Desarrollo Humano en el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto (Bilbao) en 2018. Cuenta con un grado en Periodismo y en Traducción e Interpretación por la Universidad de Valencia, además de un doble máster en Eurocultura (Erasmus Mundus) por la Universidad de Deusto y la Universidad de Gotinga Georgia Augusta (Alemania). Ha sido autora de varios artículos académicos y ha trabajado como ayudante de investigación en varios proyectos internacionales en el ámbito de la gestión y política cultural, en concreto, en las industrias culturales y creativas. Anteriormente, Isabel trabajó como directora de comunicaciones en varias ONG, además de como redactora adjunta de publicaciones académicas. Actualmente, trabaja como coordinadora de Investigación y Publicaciones en la consultoría cultural 3Walks y en la Organización Mundial del Ocio (WLO). Por medio de 3Walks, Isabel combina estos trabajos con la prestación de servicios para otras redes internacionales, como ENCATC (red europea de gestión y política cultural) donde trabaja como directora de proyectos de investigación, y ECBN (red empresarial de Europa creativa). Como resultado de esta trayectoria educativa y profesional, las principales habilidades de Isabel están relacionadas con la edición académica, la investigación, la evaluación de actividades y la redacción de informes, que se suman a una amplia experiencia trabajando en proyectos y entornos internacionales. Correo electrónico: isabel.verdet@3walks.com



ARKAITZ CELAÁ
ANGULO



Arkaitz Celaá es licenciado en Gestión Turística por la Universidad Politécnica de Valencia y en su último año se especializó en patrimonio natural y cultural. En la misma universidad, ha sido ponente en los congresos del Día Internacional del Turismo y ha colaborado en diferentes eventos relacionados con el turismo. También es guía turístico certificado. Tras finalizar sus estudios universitarios, cursó el Máster en Gestión de Industrias Culturales y Creativas en la Universidad Europea Miguel de Cervantes. Posteriormente, realizó un curso técnico en marketing y comunicación cultural. Su investigación reciente se ha relacionado con la cultura y su valor. Su primer trabajo de investigación se centró en el valor de la cultura a través del efecto Guggenheim, y el segundo, en el valor de la cultura a través del Rock Radical Vasco. Actualmente trabaja en 3Walks como gestor de proyectos en materias relacionadas con el Sector Cultural y Creativo. Correo electrónico: arkaitz.celaa@3walks.com



