

creative  
skills  
europe

Europäische Plattform für Beschäftigung  
und Ausbildung im audiovisuellen Sektor  
und in der darstellenden Kunst

# ES IST EINE NEUE WELT AUSBILDUNG IM UND FÜR DAS DIGITALE ZEITALTER

Beispiele für erfolgreiche Schulungsprogramme  
und -instrumente für Kreativfachleute  
im digitalen Umfeld



## Die Creative Skills Europe Serie

5 zielgerichtete Veröffentlichungen, die Unternehmen und Fachleute aus den europäischen Kreativsektoren dazu inspirieren, sich an Schulungen zu beteiligen und maßgeschneiderte Lösungen für Kompetenzentwicklung und Karrieremanagement zu schaffen.

- **Einen Schritt voraus - Ausbildung für Innovation**  
Bewährte Verfahren aus ganz Europa für die Kompetenzentwicklung zur Unterstützung des Strukturwandels in den Kreativsektoren
- **Eine sichere Sache - Schulungen und Personalentwicklung**  
Eine Toolbox für die Entwicklung von HR-Lösungen zur Unterstützung von Qualifikationsinvestitionen im Kreativsektor
- **Es ist eine Neue Welt - Schulungen im und für das digitale Zeitalter**  
Beispiele für erfolgreiche Schulungsprogramme und Tools für Kreativfachleute im digitalen Umfeld
- **Kräfte bündeln - Finanzierung unseres Schulungsbedarfs**  
Empfehlungen für die Entwicklung von Finanzierungsprogrammen für Schulungen im Kreativsektor
- **Erfolgreiche Kooperationen - Zugang zu Schulung durch den sozialen Dialog**  
Beispiele für Initiativen der Sozialpartner zur Förderung von Fähigkeiten und der beruflichen Entwicklung in den europäischen Kreativsektoren

Publications prepared by Daphne Tepper, Project Director, Creative Skills Europe

Layout: Laurence Dierickx

Veröffentlicht im März 2019

*Dieses Projekt wird von der Europäischen Kommission unterstützt.  
Diese Veröffentlichung spiegelt nur die Ansichten der Autoren  
wider und die Kommission kann nicht für die Verwendung der  
darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.*



# Vorwort

**D**ie Ausstattung der Fachkräfte mit den richtigen Fähigkeiten für aktuelle und zukünftige Herausforderungen ist sowohl für den Fortbestand von Unternehmen als auch für die Sicherung der individuellen Karrieren entscheidend.

Auf europäischer und nationaler Ebene wurde die Kompetenzentwicklung in den Mittelpunkt der politischen Strategien gestellt, um die Arbeitslosigkeit zu bekämpfen und die Qualität und Wettbewerbsfähigkeit unserer Volkswirtschaften zu gewährleisten.

Berufsausbildungspläne sind jedoch komplexe Handlungsfelder, die die Einbeziehung einer Vielzahl von Interessengruppen und ein ständiges Bewusstsein für die Entwicklungen und Bedürfnisse vor Ort erfordern.

Creative Skills Europe, die Europäische Plattform für Beschäftigung und Ausbildung im audiovisuellen Sektor und in der darstellenden Kunst ist ein Projekt, das darauf abzielt, Informationen zu sammeln und Instrumente zu entwickeln, die dem Sektor helfen, seine Fähigkeiten an die Gegebenheiten des jeweiligen Bereichs anzupassen.

Creative Skills Europe wird von einer Partnerschaft europäischer Gewerkschaften, Arbeitgeberverbände und nationaler Kompetenzgremien geleitet und stützt sich auf die Erkenntnisse des Sektors in Bezug auf seine Entwicklungen und Bedürfnisse. Dabei ging es darum, nationale und europäische Synergien zu schaffen und neue Arten von Maßnahmen sowohl auf Unternehmensebene als auch kollektiv auf Sektorebene anzuregen. Ziel war es, die Diskussionen über den sich entwickelnden Qualifikationsbedarf in unseren Sektoren zu steuern und Initiativen zu fördern, um diesen Bedürfnissen gerecht zu werden.

Nach einer ersten Phase der Aktivitäten (2014-2016), die zur Ermittlung von Schlüsselrends führte, die sich auf Fähigkeiten und Kompetenzen in unseren Sektoren auswirken, wurde beschlossen, die Zusammenarbeit aus der Perspektive des konkreten Bedarfs in diesem Bereich fortzusetzen.

In den Jahren 2017-2018 wurden in verschiedenen europäischen Städten vier thematische Workshops zu den Themen Innovation, Personalmanagement, das digitale Umfeld und die Rolle des sozialen Dialogs organisiert.

Während dieser Begegnungen wurden verfügbare Informationen über unsere Arbeitsmärkte ausgetauscht, qualitative Analysen zu wichtigen Trends durchgeführt und bewährte Verfahren für Kompetenzlösungen von Interessenvertretern aus Ausbildungs- und Schulungseinrichtungen, Institutionen und Industrievertretern vorgestellt.

Die wichtigsten Ergebnisse dieses Austauschs werden in dieser Publikationsreihe vorgestellt.



# Training in the digital world: a multifaceted scope of action

**D**ie Digitalisierung hat die Welt, in der wir leben, die Art und Weise, wie wir kreative Inhalte erstellen und erleben sowie die Art und Weise, wie wir arbeiten, verändert. Sie hat die traditionellen Modelle der Herstellung und des Angebots von Kultur in Frage gestellt. Sie hat den Horizont der Schöpfung erweitert.

Durch die sich ständig weiterentwickelnden Technologien bietet uns die digitale Umgebung auch eine Vielzahl von Werkzeugen, um besser zu kommunizieren, zu vernetzen und zu lernen. Die Bereiche der darstellenden Künste und der audiovisuellen Medien sollten aufgrund ihrer kreativen Aktivitäten fest im Mittelpunkt der digitalen Veränderungen stehen.

Sie sollten mit der richtigen Mischung an Fähigkeiten ausgestattet sein, um ihre kreativen Inhalte im digitalen Umfeld zu erstellen, zu vermarkten und zu verteilen. Sie sollten sich auch mit Forschung und Entwicklung befassen, um die digitalen Innovationen der Zukunft zu gestalten.

Die Förderung des Erwerbs digitaler Kompetenzen wurde in allen Sektoren der europäischen Wirtschaft als absolute Notwendigkeit anerkannt. Sie ist eine strategische Priorität in der neuen Qualifikationsagenda für Europa, die von der Europäischen Kommission 2016 angenommen wurde, und es wurden Finanzierungslinien für digitale Kompetenzen auf regionaler, nationaler und europäischer Ebene eingerichtet.

Möglichkeiten für Online-Schulungen nehmen ebenfalls zu. Ständig werden neue Formate und Modelle getestet und der Austausch von digitalen Lerninhalten wird täglich erleichtert.

Kreativunternehmen können die digitalen Instrumente besser nutzen, um ihren Schulungsansatz zu diversifizieren und die Auswirkungen ihrer Schulungsmaßnahmen zu vervielfachen.

Sie können Kreative ermutigen, sich am Lernen für und in der digitalen Umgebung zu beteiligen.

Die digitale Welt kann jedoch auch eine Quelle des Stresses sein, der Trennung von menschlichen Interaktionen und der zunehmend verschwommenen Grenzen zwischen Beruf und Privatleben. Die Unterstützung der Belegschaft beim Verständnis und im Umgang mit der digitalen Umgebung ist auch ein Aspekt der Schulungen, der berücksichtigt werden muss.

# Kompetenzlösungen: Inspirationen aus ganz Europa

## Digitale Fähigkeiten und Werkzeuge im INA-Schulungszentrum in Frankreich

**D**as Institut national de l'audiovisuel (INA) ist ein nationales öffentliches Versorgungsunternehmen, das für Archivierung, Forschung, audiovisuelle Produktion und Berufsausbildung zuständig ist.

INA Training bietet Kurse in allen Bereichen der audiovisuellen und neuen Medienproduktion sowie des Rundfunks an. Der Katalog der Berufsausbildungen wird ständig an die Bedürfnisse der Branche angepasst.

Es wurden Workshops zu Themen wie „360°Inhalte“, „Multiscreen-Marketingstrategie“, „Programmieren nichtlinearer Inhalte“ oder „Transmedia-Projekte“ entwickelt.

INA experimentiert auch mit neuen Schulungsmodellen wie Blended Learning (50 Kurse im Schulungskatalog haben zusätzliche Online-Module) und Online-Coaching.

**Um mehr zu erfahren:**

<https://www.ina-expert.com/en>

## Ein digitales Lernzentrum für kreative Freelancer im Vereinigten Königreich

**D**ie *Federation of Entertainment Unions - Equity, Musicians' Union, National Union of Journalists and Writers' Guild*, haben sich zusammengeschlossen, um Branchenexperten, die in nicht dauerhaften Beschäftigungsverhältnissen arbeiten, Weiterbildungsmöglichkeiten für die Entwicklung ihrer geschäftlichen und digitalen Fähigkeiten anzubieten.

Das von der britischen Regierung über unionlearn (der Kompetenzförderungsbranche des britischen Gewerkschaftskongresses) finanzierte Projekt kombiniert Live-Workshops, Webinare und Online-Schulungsmodule.

Die Themen reichen von „Finanzen für Freelancer“ über „Aufbau Ihres Internetauftritts“, „Diversifizierung Ihres Portfolios“, „Ethik, Regulierung und Recht“, „Urheberrecht für Kreative“ bis hin zu „Networking im Internet“.

FEU Training bietet auch Zugang zu einem digitalen Lernzentrum, in dem Freelancer Zugang zu einer Reihe von E-Learning-Angebote haben, von Downloads bis hin zu Video-Tutorials.

**Um mehr zu erfahren:**

<https://www.feustraining.org/>

## Dokumentation des Kompetenzerwerbs und Ausbau professioneller Netzwerke online

In manchen Teilsektoren der Kultur- und Kreativwirtschaft sind die Einstellungsverfahren immer noch eher traditionell und informell. In bestimmten Berufen wächst jedoch das Bedürfnis, sehr spezialisierte Profile zu gewinnen, und die Anforderung, die im Laufe des Lebens erworbenen Kompetenzen nachzuweisen.

Auch die Zahl der professionellen Online-Netzwerke nimmt zu, ebenso wie die grenzüberschreitenden und ausländischen Berufspartnerschaften mit der Notwendigkeit, Erfahrungen und Kompetenzen, die in teilweise sehr unterschiedlichen Umgebungen erworben wurden, zu verstehen und zu erkennen.

Initiativen wie das Open Badge Network, eine europäische strategische Partnerschaft, die darauf abzielt, die Verwendung von webbasierten Open Badges zur Erfassung des lebenslangen Lernens zu entwickeln, die von traditionellen Formen der Zertifizierung möglicherweise nicht anerkannt werden, könnten für unseren Sektor interessant sein.

Weitere Initiativen, die von und für Fachleute der Kreativwirtschaft entwickelt wurden, sind ebenfalls beachtenswert, wie z.B. „Clock your skills“, das die Validierung von realen arbeitsbezogenen Erfahrungen und deren Umsetzung in Qualifikationen fördert.

### Um mehr zu erfahren:

<http://www.openbadgenetwork.com/>

<https://clockyourskills.com/>

## Die Akademie für Digitalität und Theater in Dortmund, Deutschland

Die Akademie für Digitalität und Theater, ein Projekt des Theaters Dortmund, das in Zusammenarbeit mit dem Land Nordrhein-Westfalen und der Stadt Dortmund entwickelt wurde, wird ein Ort der digitalen Kunstforschung sein.

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Theater- und Orchesterverband und der Deutschen Theatertechnischen Gesellschaft wird es sich der digitalen Innovation, der künstlerischen Forschung und der technologieorientierten Ausbildung für das künstlerische und technische Personal der Theater widmen.

Die Akademie wird Partner aus Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft horizontal und international vernetzen. Sie wird eng mit innovativen Unternehmen und einschlägigen Forschungsinstituten zusammenarbeiten. Sie wird die Entwicklung origineller Lösungen für die schnell wachsenden Bedürfnisse der darstellenden Künste in den Bereichen Virtuelle Realität, Erweiterte Realität, Motion Capture (Bewegungserfassung), 3D-Animation, Sensorik, Robotik und Künstliche Intelligenz fördern.

Die Aktivitäten werden im Frühjahr 2019 gestartet.

### Um mehr zu erfahren:

<https://enjoy-complexity.de/app/uploads/2018/02/>

[Akademie-f%C3%BCr-Digitalit%C3%A4t-und-Theater\\_Dortmund.pdf](#)

## Mobil werden: neue Fähigkeiten und pädagogische Instrumente für Rundfunkanstalten

**D**ie EBU Academy ist das Schulungszentrum der Union der Europäischen Rundfunkorganisationen (EBU/UER). Sie bewertet die Herausforderungen, mit denen Mitglieder der EBU/UER (öffentlich-rechtliche Medien) konfrontiert sind, und entwickelt Lösungen in Bezug auf Lernen und Fähigkeiten.

Die EBU Academy hat vier Hauptziele: Sie bietet innovative Schulungsprogramme für Führungskräfte, Manager, Experten und interne Teams in Mitgliedsorganisationen. Sie bietet aktuelle Kurse zur Bewältigung evolutionsbedingter Störungen. Schließlich schafft sie nachhaltige Programme für Mitglieder, indem entweder ein Problem gelöst wird (Gründung nationaler Akademien, Schulung des Sendervorstands, Workshops vor Ort) oder indem man Einblicke in Probleme gewinnt und diese modelliert (z.B. durch Peer-to-Peer-Reviews).

Digitale Technologien, digitale Strategien und die Herausforderung mobiler Geräte und Zielgruppen stehen im Mittelpunkt des Programms der EBU Academy.

**Um mehr zu erfahren:**

<https://www.ebu.ch/academy>

# Takeaways und der Weg nach vorne

## 1. Online-Lernen kann einer Reihe von Schulungsbedürfnissen gerecht werden

**D**as Angebot an Online-Lernen und Blended Learning (die Kombination von Präsenzunterricht und Online-Schulungen) zu branchenrelevanten Themen nimmt ständig zu.

Ein solches Angebot kann die Ausbildung für kleinere Unternehmen und Selbständige viel zugänglicher und erschwinglicher machen. Es kann auch Profis mit Fachwissen in Verbindung bringen, das in ihrer Region nicht verfügbar ist.

Innovative Formate (kurze Videos, interaktive Tools, Online-Coaching, usw.) können die Schulungen auch für diejenigen attraktiver machen, die resistent gegenüber dem traditionellen Unterricht im Klassenzimmer sind.

In diesem Zusammenhang ist ein ausgewogener Ansatz in Bezug auf die Zeit wichtig, die für die Teilnahme an Online-Schulungen und die Arbeitszeitpläne der Fachleute erforderlich ist.

## 2. Online-Tools können auch die professionelle Vernetzung und Rekrutierung erleichtern

**P**rofessionelle Online-Netzwerke sind zu wichtigen Rekrutierungsplätzen geworden, und neue Werkzeuge zur Validierung von Fähigkeiten werden derzeit entwickelt.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft sollte sich aufgrund der spezifischen Kompetenzmischung, die für die Erstellung, Vermarktung und Verbreitung von Inhalten in der digitalen Welt erforderlich ist, mit solchen Instrumenten befassen, um sicherzustellen, dass sie den Bedürfnissen der Sektoren entsprechen.

Digitale Netzwerke und Plattformen sollten auch genutzt werden, um den Schulungsbedarf und die Online-Schulungsinhalte auszutauschen.

## 3. Forschung und Entwicklung ist der Weg in die Zukunft für die Kreativwirtschaft in der digitalen Welt

**D**er audiovisuelle Sektor und die darstellenden Künste haben das Potenzial, die treibende Kraft über die nächste Generation digitaler Innovationen hinaus zu sein.

Um ihre kreative Kraft in der digitalen Welt zu fördern, können die Kultur- und Kreativwirtschaft wichtige Partnerschaften mit Interessengruppen aus Wissenschaft und Technologie aufbauen, in Forschung und Entwicklung investieren, Start-ups und alle Arten von Projektträgern unterstützen, die mit neuen künstlerischen und geschäftlichen Ideen experimentieren.

## 4. Als Innovationstreiber benötigen die Kreativsektoren eine gezielte Unterstützung für die Entwicklung digitaler Kompetenzen

**D**ie Entwicklung digitaler Kompetenzen ist eine der Hauptprioritäten der neuen Qualifikationsagenda für Europa, die von der Europäischen Kommission 2016 angenommen wurde. Der Erwerb digitaler Kompetenzen wird in Schulen, in der Fort- und Weiterbildung, in allen Wirtschaftssektoren und für fast alle Arten von Arbeitnehmern gefördert.

Aufgrund der Schlüsselrolle des audiovisuellen Sektors und der darstellenden Künste bei der Produktion origineller und qualitativer kreativer Inhalte im digitalen Umfeld ist eine gezielte Unterstützung bei der Entwicklung digitaler Fähigkeiten erforderlich.

Die Nutzung bestehender branchenübergreifender Möglichkeiten, aber auch die Forderung nach Unterstützung bei der Entwicklung maßgeschneiderter Schulungslösungen für unsere Branchen sind Wege, um voranzukommen.

**Creative Skills Europe, die Europäische Plattform für Beschäftigung und Ausbildung im audiovisuellen Sektor und in der darstellenden Kunst, ist ein gemeinsames Projekt, das von den Sozialpartnern der Ausschüsse für den sozialen Dialog der EU im audiovisuellen Sektor und in der darstellenden Kunst durchgeführt wird:**

- CEPI - Europäische Vereinigung unabhängiger Produzenten
- UER (Union der Europäischen Rundfunkorganisationen)
- EJF - Europäische Journalistenföderation
- EURO-MEI - UNI Europa Medien und Unterhaltung
- FIA – Internationaler Schauspielerverband
- FIM – Internationale Musikerföderation
- Pearle\* - Europäische Liga der Arbeitgeberverbände der darstellenden Kunst

**Creative Skills Europe profitiert auch von der Unterstützung und dem Fachwissen folgender nationaler Organisationen:**

- mediarte.be, Fonds Social du Secteur Audiovisuel & Fonds Social de la Production de films / Sociaal Fonds voor de Audiovisuele sector & Fonds voor de filmproductie (Belgien)
- Sociaal Fonds voor de Podiumkunsten (Belgien)
- Commission Paritaire Nationale Emploi Formation Audiovisuel (Frankreich)
- Commission Paritaire Nationale Emploi Formation Spectacle Vivant (Frankreich)
- GOC, Expert-centre for the creative industries (Niederlande)
- ScreenSkills (Vereinigtes Königreich)
- Creative & Cultural Skills (Vereinigtes Königreich)
- Career & Transfer Service Center (CTC) der Universität der Künste Berlin (Deutschland)
- Deutsche Theater-technische Gesellschaft DTHG (Deutschland)
- Kulturakademin (Schweden)

*Mit finanzieller Unterstützung der Europäischen Union*





Europäische Plattform für Beschäftigung und Ausbildung  
im audiovisuellen Sektor und in der darstellenden Kunst