

creative
skills
europe



**Marco europeo de acciones
sobre competencias
en los sectores audiovisual
y de espectáculos en vivo**

Junio 2023

Marco europeo de acciones sobre competencias en los sectores audiovisual y de espectáculos en vivo

Índice

1

Introducción

2

El entorno digital : adaptación e innovación

3

Transiciones de acompañamiento : atractivo, inclusión y sostenibilidad

4

Acceso a la formación para todos : el papel del diálogo social, la necesidad de políticas públicas, el potencial de las iniciativas sectoriales y las oportunidades de cooperación a nivel de la UE

Creditos

Ilustraciones
Chez Gertrud

Diseño gráfico
Amélie Clément

Este Marco de Actuación surge de los Comités de Diálogo Social Sectorial de la UE de los sectores Audiovisual y de Espectáculos en Vivo. Ha sido adoptado en junio de 2023 por : Pearle, EBU, EFJ, FIA, FIM y UNI-MEI.



Cofinanciado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea. La Unión Europea no se hace responsable de las mismas.



Cofinanciado por
la Unión Europea

1

Introducción



1

Introducción

Los interlocutores sociales de los comités de diálogo social de la UE sobre el sector audiovisual y de espectáculos en vivo llevan años debatiendo y defendiendo la importancia de la formación profesional y la adquisición de competencias. Desde 2012, han llevado a cabo numerosas investigaciones y acciones conjuntas en este ámbito.

La Plataforma Europea de Empleo y Formación en los sectores Audiovisual y de Espectáculos en vivo, también denominada « Creative Skills Europe », inició sus actividades en 2014.

Desde entonces, ha elaborado estudios y documentos monográficos ; ha organizado actos por toda Europa y online ; y ha creado una sólida red de organizaciones sectoriales, en cuyo centro se sitúan los consejos nacionales de competencias sectoriales (impulsados por los interlocutores sociales nacionales) y organizaciones similares, en los países donde tienen presencia.

Tras estos años de colaboración, los interlocutores sociales europeos decidieron utilizar su experiencia y conocimientos para elaborar un **Marco Europeo de Acciones (FoA, por sus siglas en inglés) sobre Competencias en los sectores Audiovisual (AV) y de Espectáculos en vivo (LP)** con el objetivo de impulsar en toda Europa los debates, el intercambio de ideas y conocimientos, y el diseño y puesta en marcha de iniciativas de formación y desarrollo de competencias en vista de los cambios sociales, económicos y dentro del sector que se están produciendo.

Los sectores Audiovisual y de Espectáculos en Vivo y los interlocutores sociales europeos

En 1998, la Comisión Europea acordó la creación de comités de diálogo sectorial para promover el diálogo entre los interlocutores sociales de los distintos sectores a nivel europeo¹.

El comité europeo de diálogo social sectorial en el ámbito de los Espectáculos en Vivo existe desde 1999, y el comité de diálogo social sectorial en el ámbito Audiovisual desde 2004.

1. [Decisión de la Comisión de 20 de mayo de 1998 - 98/500/CE](#)

2. Para que una organización sea reconocida como organización europea de interlocutores sociales representativa, debe :

- (1) estar relacionada con categorías o sectores específicos y estar organizada a nivel europeo ;
- (2) estar formada por organizaciones que sean parte integrante y reconocida de las estructuras de interlocutores sociales de los Estados Miembros, que tengan capacidad para negociar acuerdos y que sean representativas de varios Estados Miembros ;
- (3) disponer de estructuras adecuadas para garantizar su participación efectiva en el trabajo de los comités europeos de diálogo social sectorial.

3. Eurofound (2021), [Representatividad de las organizaciones europeas de interlocutores sociales : Sector Audiovisual](#), Sectoral social dialogue series, Dublin and Eurofound (2021), [Representatividad de las organizaciones europeas de interlocutores sociales : Sector de Espectáculos en Vivo](#), Sectoral social dialogue series, Dublin.

4. Véase la publicación de 2016 « [Tendencias y competencias en los sectores europeos de Audiovisual y Espectáculos en Vivo](#) », la serie de publicaciones temáticas de 2019 sobre « formación para la innovación », « formación y desarrollo de los trabajadores », « financiación de nuestras necesidades de formación », « formación en y para la era digital » y « acceso a la formación a través del diálogo social, así como [los recursos online de 2021 sobre « competencias digitales »](#)

La participación en el diálogo social sectorial europeo es voluntaria y está condicionada por la «representatividad»². Eurofound revisa periódicamente la «representatividad» de los interlocutores sociales que componen los comités sectoriales de diálogo social de los sectores Audiovisual y de Espectáculos en Vivo, de acuerdo con el mandato de la Comisión Europea. Los estudios más recientes de ambos sectores datan de 2021³. Es importante señalar, no obstante, que las afiliaciones respectivas de las distintas organizaciones a veces van más allá del ámbito de los estudios (miembros no europeos, miembros asociados, etc.).

El comité europeo de diálogo social sectorial en el sector de los Espectáculos en Vivo está compuesto por Pearle* - Live Performance Europe, la «Performing Arts Employers Association League Europe», por parte de los empresarios, y por la European Arts and Entertainment Arts Alliance (EAEA), por parte de los trabajadores, compuesta a su vez por la Federación Internacional de Actores (FIA), la Federación Internacional de Músicos (FIM) y UNI Europa Media, Entertainment & Arts (EURO-MEI).

El Comité europeo de diálogo social del sector audiovisual está compuesto por la EAEA junto con la Federación Europea de Periodistas (FEP) por parte de los trabajadores y, por parte de los empresarios : a Unión Europea de Radiodifusión (UER), la Asociación de Servicios Comerciales de Televisión y Vídeo a la Carta en Europa (ACT), la Asociación de Radios Europeas (ARE), la Asociación Europea de Productores Audiovisuales (CEPI) y la Federación Internacional de Asociaciones de Productores Cinematográficos (FIAPF).

Dado que no es infrecuente que los profesionales trabajen tanto en el sector audiovisual como en el de la actuación en vivo a lo largo de su carrera, y también porque la mutualización de experiencias y recursos parecía pertinente y útil en el ámbito del desarrollo de competencias, la cooperación entre ambos comités sobre este asunto comenzó muy pronto. La participación activa de los diferentes interlocutores sociales en las distintas fases del proyecto y en el desarrollo de la plataforma «Creative Skills Europe» fue variando a lo largo del tiempo.

El actual Marco de Acciones sobre Competencias ha sido redactado y aprobado por Pearle*, UER, FEP, FIA, FIM y EURO-MEI. Se invita cordialmente a los demás interlocutores sociales del Comité Audiovisual a que consideren también la posibilidad de suscribir este documento y/o participar en las actividades de la iniciativa Creative Skills Europe cuando resulte pertinente para ellos y sus miembros.

Metodología

Para preparar el Programa de Acción, los interlocutores sociales europeos se basaron en los datos y la información acumulados en los últimos años a través de la iniciativa Creative Skills Europe⁴, así como en los intercambios periódicos con sus respectivos miembros.

Para garantizar que el texto refleja los últimos avances, así como las tendencias y necesidades sobre el terreno, entre marzo y junio de 2022 se organizaron reuniones consultivas online con las organizaciones asociadas, en concreto los consejos nacionales de competencias sectoriales y organizaciones profesionales especializadas de toda Europa. Le siguieron otras consultas bilaterales con los principales actores del sector hasta la finalización del texto del Programa de Acción en abril de 2023.

Objetivos

El objetivo general del Programa de Acción es mejorar la relevancia, la calidad, la accesibilidad y la participación en el aprendizaje permanente de los profesionales de los sectores Audiovisual y de Espectáculos en Vivo en toda la Unión Europea.

El Programa de Acción aborda los retos sociales, económicos y de empleo más urgentes del sector que podrían mitigarse mediante soluciones de formación y capacitación : el impacto y las oportunidades de la era digital, la urgencia de la transición ecológica, las consecuencias de las crisis recientes (Covid, energía, guerra de Ucrania, etc.) en el sector y su trabajadores y en las relaciones con el público, la consolidación de las trayectorias profesionales y la mejora de la calidad del trabajo, la necesidad de abrir nuevas vías de acceso al sector y de diversificar los perfiles, etc.

El Programa de Acción también aborda los principales retos para el desarrollo e implantación de la formación en los sectores culturales y creativos en su conjunto ; un sector que está formado mayoritariamente por microempresas, PYMEs y un número muy elevado y creciente de profesionales autónomos.

El documento expone los valores compartidos, los objetivos comunes y los compromisos colectivos de los interlocutores sociales europeos de ambos sectores para apoyar el desarrollo de competencias. El documento también hace hincapié en las buenas prácticas y señala distintos ámbitos de actuación a escala nacional y europea.

Difusión, aplicación y seguimiento

El Documento de Trabajo de los Servicios de la Comisión sobre el funcionamiento y el potencial del diálogo social sectorial europeo (2010) señala que *«los textos orientados al proceso (marcos de acción, directrices, códigos de conducta, orientaciones sobre políticas) adoptados por los interlocutores sociales europeos, aunque no son jurídicamente vinculantes, deben ser objeto de seguimiento y evaluarse periódicamente los progresos realizados en su aplicación»*.

Del mismo modo, la recientemente publicada Comunicación de enero de 2023 sobre el diálogo social destaca que : *«La Comisión seguirá promoviendo otros acuerdos conjuntos de los interlocutores sociales, como los marcos de actuación, el aprendizaje mutuo o los documentos de orientación, y animando a los interlocutores sociales europeos a desarrollar y aplicar nuevos acuerdos para dar respuesta a los nuevos retos.»*

Los interlocutores sociales se comprometen a difundir y promover el Programa de Acción y sus recomendaciones entre sus respectivos miembros, y también entre los distintos actores del sector en todos los Estados miembros de la UE.

Los interlocutores sociales se comprometen a hacer un seguimiento periódico de los avances en la relevancia, calidad y accesibilidad de las oportunidades de aprendizaje continuo en los sectores Audiovisual y de Espectáculos en Vivo europeos en los próximos años.

Se deberá realizar una revisión formal del seguimiento cada tres años, como mínimo.

Marco de las políticas de la UE y sinergias con otras iniciativas

2023 es el Año Europeo de las Competencias⁵. Durante el Año, *« la Comisión, el Parlamento Europeo, los Estados miembros, los interlocutores sociales, los servicios de empleo públicos y privados, las cámaras de comercio e industria, los centros educativos y de formación, los trabajadores y las empresas trabajarán juntos para promover el desarrollo de las capacidades, mejorando así las oportunidades profesionales y vitales de las personas ».*

El objetivo global del Año, al igual que el de la Agenda Europea de Capacidades, en términos más generales, es *« hacer que Europa sea más competitiva potenciando su mano de obra y garantizando que las transformaciones ecológica y digital y la recuperación económica sean socialmente justas y equitativas ».*

La Agenda Europea de Capacidades⁶ es un plan quinquenal adoptado en 2020 cuyo objetivo es ayudar a las personas y a las empresas a desarrollar más y mejores capacidades y a ponerlas en práctica :

1) reforzando una competitividad sostenible, como se establece en el Pacto Verde Europeo⁷ ;

(2) garantizando la igualdad social, poniendo en práctica el primer principio del Pilar Europeo de Derechos Sociales⁸ : acceso a la educación, formación y aprendizaje continuo para todos en cualquier lugar de la UE,

(3) desarrollando resiliencia para reaccionar ante las crisis, a partir de las lecciones aprendidas durante la pandemia de COVID-19.

5. Para más información sobre el Año Europeo de las Capacidades 2023 : https://year-of-skills.europa.eu/index_en

6. Para obtener más información sobre la Agenda Europea de Capacidades : <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1223>

7. Consulte aquí la información sobre el Pacto Verde Europeo : https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en

8. Para más información sobre el Pilar Europeo de Derechos Sociales : <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1226&langId=en>

Estos objetivos coinciden plenamente con las metas perseguidas por los interlocutores sociales europeos de los sectores Audiovisual y de Espectáculos en Vivo, y se reflejan en las consideraciones y recomendaciones presentadas en el actual Programa de Acción sobre Competencias.

El Programa de Acción y sus posteriores iniciativas también contribuirán al trabajo de cooperación a gran escala en materia de competencias dentro del ecosistema de las industrias cultural y creativa, establecido en el contexto del Pacto por las Competencias⁹. El Pacto por las Competencias es una de las acciones emblemáticas de la Agenda Europea de Capacidades. Se trata de una iniciativa promovida por la Comisión Europea, la cual introduce un modelo compartido de compromiso para que los agentes públicos y privados de toda la Unión Europea se comprometan a readaptar y mejorar las competencias de los trabajadores en diversos ecosistemas sectoriales.

Los interlocutores sociales europeos y los consejos de competencias sectoriales nacionales (y organismos equivalentes), con los que se asocian a través de la iniciativa Creative Skills Europe, son uno de los co-impulsores de la Asociación para la Capacitación a Gran Escala de las Industrias Cultural y Creativa (LSP CCI). Las LSP ocupan un lugar central en la aplicación del Pacto por las Competencias¹⁰.

La LSP CCI fue lanzada el 28 de abril de 2022 y reunió a diferentes actores relacionados con el ecosistema de las industrias culturales y creativas (ICC), incluidos los interlocutores sociales de los sectores Audiovisual y de Espectáculos en Vivo, *«para establecer un modelo compartido de desarrollo de competencias en la UE, aunar recursos y participar en iniciativas concretas de mejora y readaptación de competencias en las industrias culturales y creativas»*. La LSP CCI es una gran oportunidad para que los interlocutores sociales de los sectores audiovisual y del espectáculo en vivo contacten y se asocien con actores de otros subsectores culturales y creativos, compartan conocimientos y recursos disponibles para incrementar las oportunidades de formación profesional en todo el ecosistema, y ayuden a posicionar las industrias culturales y creativas en los debates políticos de toda la UE.

En los próximos meses y años, los interlocutores sociales europeos seguirán cooperando con las instituciones e iniciativas de la UE para contribuir a la elaboración de nuevas políticas relacionadas con el desarrollo de competencias. Por lo tanto, insistirán y profundizarán en el papel clave que desempeñan los interlocutores sociales en la gobernanza y la aplicación de las estrategias de capacitación sectoriales a escala nacional y regional.

9. Sitio web del Pacto por las Competencias : https://pact-for-skills.ec.europa.eu/index_en

10. Para consultar la lista de LSP en los distintos ecosistemas y descargar sus documentos de financiación, vaya a : <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1534&langId=en>



2

**El entorno
digital**

2

Contexto

El entorno digital : adaptación e innovación

El paso a lo digital ha transformado nuestras vidas y nuestras sociedades. Ha modificado cómo y dónde trabajamos ; cómo compramos bienes y servicios ; cómo descubrimos y accedemos a los medios de comunicación y a los contenidos culturales ; cómo nos ponemos en contacto y nos comunicamos entre nosotros, cómo accedemos al conocimiento y aprendemos nuevas competencias, etc.

La Unión Europea tiene como prioridad mejorar el nivel de competencias digitales en Europa. La Comisión Europea ha fijado objetivos específicos en la Agenda Europea de Capacidades. En diciembre de 2022, las instituciones europeas firmaron una Declaración Europea sobre Derechos y Principios Digitales¹ que *«sitúa a las personas en el centro de la transformación digital»*, promueve un uso de la tecnología que *«no deje a nadie atrás»* y *«ofrece a todos la posibilidad de adaptarse a los cambios que trae consigo la digitalización del trabajo mediante la mejora y la actualización de competencias»*.

La revolución digital también ha supuesto grandes transformaciones para los agentes creativos y culturales, que han tenido, y siguen teniendo, que ajustar o transformar sus modelos económicos y de gestión, la forma en que llevan a cabo sus operaciones diarias e incluso replantearse por completo sus creaciones y cómo llegan al público actual o a nuevos públicos a través de la tecnología y las herramientas digitales.

En los últimos años, la transición digital ha visto cómo su velocidad e impacto se aceleraban enormemente debido a la pandemia de Covid-19, impulsando las transformaciones del sector y la adopción de nuevas prácticas.

Las competencias en el entorno digital son importantes y necesarias para todos los subsectores que componen las industrias creativas y culturales, y para todas las profesiones. Sin embargo, no todas las organizaciones se encuentran en la misma fase de « transformación digital » y no todos los subsectores/profesionales necesitan adquirir el mismo conjunto de competencias.

Por último, pero no menos importante, debemos considerar el entorno digital no solo como un reto para los sectores cultural y creativo, sino también como una oportunidad excepcional para ampliar su proyección y creatividad, además de ser un vehículo excepcional que permite un mayor acceso a la formación y la mutualización de las soluciones formativas.

1. Lea la Declaración de Derechos y Principios Digitales en : <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/european-declaration-digital-rights-and-principles>

Acciones propuestas

1

Acompañar a las organizaciones y a los profesionales a comprender en qué punto del proceso de « transformación digital » se encuentran y cuáles son sus necesidades.

Ejemplos de posibles acciones :

- ▶ Sesiones informativas sobre las distintas dimensiones del entorno digital y las fases de la transformación digital ;
- ▶ Asignar y compartir los recursos digitales existentes ;
- ▶ Sesiones de orientación individuales o para empresas con expertos digitales ;
- ▶ Aprendizaje entre iguales con otras organizaciones del sector en distintas fases de la « transformación digital ».

2

Elaboración de un catálogo de formación para la adquisición de competencias en el entorno digital.

Ejemplos de posibles materias de formación :

- ▶ Comunicación digital y creación de marca ;
- ▶ Creación de audiencias en la era digital ;
- ▶ Herramientas digitales de venta de entradas, contabilidad,
- ▶ Flujos y procesos de trabajo digitales ;
- ▶ Conservación digital.

3

Apoyar al sector en el desarrollo de sus infraestructuras y su capacidad de innovación a largo plazo.

Ejemplos de posibles acciones :

- ▶ Hacer el sector más atractivo para los profesionales de las TI (desarrolladores back-end, analistas de datos, etc.) ;
- ▶ Establecer colaboraciones con instituciones educativas en el sector de las tecnologías de la información (TI) ;
- ▶ Mutualización de recursos y capacidades para el desarrollo de prototipos digitales ;
- ▶ Fomentar las alianzas intersectoriales y los programas de formación entre los sectores cultural y creativo y otros sectores (TI, diseño, sanidad, asistencia, transporte, etc.) para impulsar la innovación y las sinergias, etc.

4

Ayudar al sector a adquirir los conocimientos y competencias necesarios para mantener su acción, explorar nuevas vías creativas, adaptarse y crecer en el entorno digital.

Ejemplos de posibles temas y acciones de formación :

- ▶ Herramientas digitales para la creación de contenidos ;
- ▶ Luchar contra la desinformación ;
- ▶ Luchar contra los trolls y el acoso online ;
- ▶ Luchar contra las violaciones de los derechos de autor ;
- ▶ Comprender los blockchains y los NFT ;
- ▶ Experimentar con la realidad virtual para la creación, ensayo, producción, formación, etc ;
- ▶ Considerar y mejorar la complementariedad entre la experiencia « en vivo » y la « digital » ;
- ▶ Desarrollar plataformas de e-learning para responder a las necesidades específicas de los profesionales del sector.

Respecto a las acciones enumeradas, se aconseja dar prioridad al desarrollo y la utilización de recursos de código abierto siempre que sea posible.

Transiciones de acompañamiento **3**



3

Transiciones de acompañamiento : Atractivo, inclusión y sostenibilidad

Contexto

Los sectores audiovisual y de espectáculos en vivo se ven afectados por la revolución digital, pero también han sufrido con fuerza las consecuencias de la pandemia de Covid-19 y la reciente crisis derivada de la guerra de Ucrania. La necesidad de adoptar prácticas más sostenibles desde el punto de vista medioambiental y ser más inclusivos también exigen del sector, como del resto de nuestras sociedades, una transición hacia nuevas formas de trabajar. Estos procesos de transición hacia un sector más resiliente, ecológico y justo exigen, por supuesto, cambios profundos y a veces radicales que no pueden abordarse únicamente mediante la formación y el desarrollo de competencias. La formación, no obstante, debe considerarse como un primer paso muy importante en este camino hacia las transformaciones, al igual que la utilización de la financiación pública para promover el acceso a la formación en los ámbitos de la igualdad de género, la prevención de la violencia y el acoso, o la transformación ecológica de los sectores.

En primer lugar, desde la crisis del Covid-19, los sectores audiovisual y de espectáculos en vivo se han venido enfrentando a importantes carencias de mano de obra, con falta de profesionales cualificados en numerosas profesiones, sobre todo técnicas. Para que los sectores vuelvan a ser atractivos, o para actualizar o mejorar las competencias de los profesionales que vayan a desempeñar nuevas funciones, se deben revisar y adaptar los procesos de contratación y apoyo a la carrera profesional, así como desarrollar nuevas herramientas y soluciones. Es una oportunidad para replantearse y abrir nuevas vías de acceso al sector y experimentar con nuevos procesos de adquisición y reconocimiento de competencias.

En segundo lugar, limitar el impacto medioambiental se ha convertido en una cuestión primordial para los sectores audiovisual y de espectáculos en directo, al igual que para el resto de las sociedades. Reducir la huella de carbono, ahorrar energía, reducir los residuos y reciclar, fomentar la movilidad inteligente, etc., exigen un cambio de mentalidad, inversión en infraestructuras y la adquisición de nuevas competencias en todas las profesiones. Por ello, la sostenibilidad medioambiental debe convertirse en una prioridad formativa tanto en la educación inicial como en la continua, en las aulas y en los centros de trabajo.

1. Acceso a las herramientas OIRA para [locales de espectáculos en vivo](#) y [producciones de espectáculos en vivo](#), así como a la herramienta para [producciones audiovisuales](#).

En tercer lugar, las oportunidades de formación deben ser neutrales en cuanto a género y estar a disposición de todos por igual, para profesionales de distintos orígenes culturales y sociales, raza o religión, con o sin discapacidades o necesidades especiales, etc. No debe haber discriminación en el acceso a la formación, y los programas deben diseñarse y ofrecerse teniendo en cuenta esta igualdad de acceso.

La formación también debe utilizarse como herramienta para garantizar que todos los profesionales conocen y comprenden los conceptos, leyes y normativas que enmarcan la igualdad, la no discriminación y la prevención de la violencia y el acoso. Puede adoptar muchas formas : desde sesiones de información general hasta programas específicos para responsables de contratación o personas de confianza en los lugares de trabajo.

La salud y la seguridad son, por último, temas de formación obvios e indispensables a la hora de promover el atractivo y la sostenibilidad, y deberían seguir ofreciéndose de forma prioritaria en todas las profesiones y organizaciones. Tanto en el sector de los espectáculos en vivo como en el audiovisual, los interlocutores sociales europeos han desarrollado, con la ayuda de la Agencia Europea para la Seguridad y la Salud en el Trabajo y el apoyo financiero de la Unión Europea, herramientas interactivas de evaluación de riesgos online ¹. Son instrumentos muy útiles, que pueden adaptarse al contexto y la legislación nacionales, y que también pueden utilizarse como herramientas de formación.

Acciones propuestas

1

Informar sobre las oportunidades de empleo y diversificar las vías de acceso al sector.

Ejemplos de posibles temas y acciones de formación :

- ▶ Determinar las necesidades de cualificación del sector e identificar las profesiones deficitarias ;
- ▶ Comunicar la diversidad de profesiones del sector y sus perfiles de cualificación asociados, con especial atención a las profesiones deficitarias ;
- ▶ Diseñar y señalar soluciones de formación para atraer a más candidatos y facilitar el acceso a profesiones deficitarias.
- ▶ Desarrollar y promover las prácticas profesionales ;
- ▶ Establecer asociaciones con una variedad de instituciones de formación (formación profesional y superior, sectorial y de otros sectores, etc.) ;
- ▶ Fomentar el reconocimiento mutuo de itinerarios formativos y competencias afines en todos los países de la UE para facilitar la movilidad profesional.

2

Desarrollar programas de formación sobre sostenibilidad medioambiental.

Ejemplos de posibles temas y acciones de formación :

- ▶ Cómo generar un cambio de mentalidad : del conocimiento a la inclusión de la sostenibilidad en la práctica diaria ;
- ▶ Evaluar el impacto medioambiental (calculadoras de huella de carbono, listas de verificación de la sostenibilidad, etc.) ;
- ▶ Sensibilización y comunicación con el público (eliminación del papel y otras acciones para reducir los residuos, promoción del transporte público, economía circular, etc.) ;
- ▶ El impacto medioambiental de las tecnologías digitales ;
- ▶ Creación de certificaciones « verdes » para los profesionales del sector ;
- ▶ Establecimiento de perfiles profesionales y planes de formación asociados para « expertos verdes » o « consultores verdes ».

Acciones propuestas

3

Replantear los procesos de contratación y sensibilizar sobre la igualdad y la diversidad.

Ejemplos de posibles materias de formación :

- ▶ Procesos de contratación neutros desde el punto de vista del género (funciones, anuncios de empleo, criterios de evaluación, etc.) ;
- ▶ Sesgos inconscientes de directivos y responsables de contratación ;
- ▶ Sesiones de formación sobre diversidad (diversidad en el público, en el escenario y en los trabajadores) ;
- ▶ Sesiones de formación sobre igualdad de género (incluida la interseccionalidad, es decir, la superposición de formas de discriminación y marginación) ;
- ▶ Políticas y acciones de comunicación inclusivas ;
- ▶ Prevención de la violencia, el acoso laboral, el acoso sexual y los comportamientos sexistas en el lugar de trabajo.

4

Revisar la oferta de formación para garantizar que sea igualmente accesible y adecuada para todos.

Ejemplos de posibles acciones :

- ▶ Garantizar la accesibilidad física a todos los centros de formación ;
- ▶ Garantizar la accesibilidad digital a todas las acciones y recursos de formación online ;
- ▶ Diversificar la oferta de formación para hacerla accesible a la mayor parte de las personas en términos de tiempo y ubicación, incluidos los profesionales con labores asistenciales, aquellos que viven fuera de los centros urbanos, los que trabajan a tiempo parcial o por proyectos, etc.
- ▶ Consultar a diversos grupos de profesionales a la hora de identificar las necesidades de formación y elaborar la oferta formativa (en cuanto a géneros, orígenes étnicos, sociales o religiosos, edades, orientación sexual, etc.).



4

**Acceso
a la formación
para todos**

4

Acceso a la formación para todos

El papel del diálogo social, la necesidad de políticas públicas, el potencial de las iniciativas sectoriales y las oportunidades de cooperación a nivel de la UE

Contexto

El ecosistema cultural y creativo se compone en su gran mayoría de pequeños (y muy pequeños) empresarios, y de una proporción muy elevada de actividades basadas en proyectos y de profesionales autónomos.

Todas las partes del ecosistema cultural y creativo dependen en gran medida de la vitalidad y calidad de sus contrapartes, así como del papel clave y el apoyo que las organizaciones e instituciones del sector brindan a la hora de impulsar el cambio y generar oportunidades para todos los implicados.

Para seguir existiendo y ser competitivos en una escena y una industria cada vez más globales (también en un contexto de creciente atención a la soberanía económica europea), los sectores culturales y creativos europeos tienen que ofrecer oportunidades de mejora en las competencias y perspectivas profesionales a sus talentos locales y europeos, incluidas perspectivas de transición y reconversión profesional cuando corresponda.

Las asociaciones y mutualizaciones entre los sectores creativo y cultural, en estrecha colaboración con los organismos educativos, son una vía de actuación obvia y probada en un sector diverso y fragmentado como el nuestro. La cooperación a gran escala dentro del ecosistema de las industrias culturales y creativas (ICC) y en el marco del Pacto por las Competencias, establecido en abril de 2022, es un vehículo útil en este ámbito.

Compartir información y experiencia sobre las necesidades de formación y las soluciones formativas para luego traducirlas en programas de aprendizaje permanente, debería convertirse en una práctica más habitual.

También se debería fomentar y favorecer la apertura de los programas de formación existentes a un mayor número de participantes, incluidos los autónomos. Deben desarrollarse soluciones operativas y de financiación en todos los países europeos.

Acciones propuestas

1

Cambiar la mentalidad hacia un aprendizaje continuo.

Ejemplos de posibles acciones :

- ▶ Destacar el hecho de que los ciclos de conocimiento son cada vez más cortos y que el aprendizaje continuo es una necesidad para todos los profesionales, especialmente en los sectores creativos ;
- ▶ Convencer tanto a empresarios como a trabajadores de que la formación debe verse como una inversión, y que hay que encontrar soluciones que permitan liberar tiempo para que los trabajadores se formen, sea cual sea la profesión y el tamaño de las organizaciones ;
- ▶ Impulsar acciones y campañas de comunicación sobre la importancia de la formación para los profesionales del sector y hacer que las oportunidades de formación sean visibles y de fácil acceso.

2

Desarrollar una oferta de formación accesible a todos los integrantes del ecosistema.

Ejemplos de posibles acciones :

- ▶ Animar a las organizaciones de mayor tamaño, también a través de la cooperación con entidades de formación, a abrir las acciones formativas a los autónomos de su ecosistema ;
- ▶ Desarrollar iniciativas sectoriales para mutualizar recursos (humanos y económicos) con el fin de determinar mejor las necesidades en materia de competencias, supervisar y anticipar la evolución y desarrollar una oferta de formación más rica y adecuada para los profesionales y las organizaciones del sector ;
- ▶ Fomentar iniciativas conjuntas entre organizaciones audiovisuales y de espectáculos en vivo, y posiblemente otros subsectores culturales y creativos, para compartir recursos de formación y desarrollar programas piloto y otros recursos.

Acciones propuestas

3

Experimentar con modelos de formación « sobre el terreno » de mayor calidad y más estructurados.

Ejemplos de posibles acciones :

- ▶ Centralizar y publicar las ofertas de becas y prácticas en una región/país/subsector determinado, etc ;
- ▶ Definir y supervisar los resultados de aprendizaje de las prácticas en empresas ;
- ▶ Fomentar el aprendizaje práctico para mejorar la cualificación de los profesionales, sobre todo para cubrir los puestos con escasez de mano de obra.
- ▶ Hacer uso de programas de financiación pública específicos para la acogida de becarios, aprendices, jóvenes que ni estudian ni trabajan (NINI), o para la participación en módulos de formación específicos, como la integración profesional o el emprendimiento.

4

Oficializar el derecho a la formación en las organizaciones, a través del diálogo social sectorial, y hacer uso de los sistemas generales de crédito cuando proceda.

Ejemplos de posibles acciones :

- ▶ Definir y supervisar periódicamente los planes de formación de las organizaciones ;
- ▶ Promover el diálogo social sectorial como herramienta para posibilitar una oferta de formación más sostenible y adecuada, también mediante la creación de consejos nacionales de capacitaciones sectoriales u organismos similares ;
- ▶ Explorar la creación de fondos de formación sectoriales para favorecer la mutualización de los recursos.
- ▶ Abogar por sistemas de crédito generales para la formación o por una mejor adopción por parte de los profesionales de nuestro sector cuando tal sistema exista, también para facilitar la movilidad intersectorial.

Acciones propuestas

5

Aprovechar al máximo las oportunidades de cooperación y financiación europeas.

Ejemplos de posibles acciones :

- ▶ Fomentar las colaboraciones transfronterizas, regionales, bilaterales y multilaterales para impulsar el aprendizaje entre iguales y el intercambio de conocimientos y recursos, en particular en los países europeos con una oferta de formación continua modesta o inexistente en nuestro sector ;
- ▶ Experimentar, a través de proyectos y colaboraciones a escala europea, con programas y herramientas de formación más ágiles que no tengan por qué desarrollarse necesariamente en marcos nacionales.
- ▶ Crear plataformas europeas online de código abierto para recopilar y poner a disposición todos los recursos y herramientas existentes (evaluación de necesidades de competencias, perfiles profesionales y bibliotecas de competencias, programas y herramientas de formación, etc.).



creative
skills
europe

The logo consists of a white, vertically-oriented, rounded shape with pointed ends at the top and bottom, resembling a stylized speech bubble or a decorative frame. It is centered on a solid blue background. Two thin white vertical lines extend from the top and bottom points of the shape towards the edges of the page.