

creative  
skills  
europe

Plataforma Europea de Empleo y Formación  
en los Sectores Audiovisual y de Espectáculos en Vivo

# ES UN MUNDO NUEVO LA FORMACIÓN EN Y PARA LA ERA DIGITAL

Ejemplos de éxito en planes de formación  
y herramientas para los profesionales creativos  
en el entorno digital



## La colección Creative Skills Europe

Cinco publicaciones enfocadas en inspirar la participación de las empresas y los profesionales de los sectores creativos europeos en actividades formativas y el diseño de soluciones a medida para el desarrollo de capacidades y gestión de carreras profesionales.

- **Un paso adelante - Formación para innovar**

Buenas prácticas recopiladas en toda Europa sobre la forma en que el desarrollo de capacidades apoya las transformaciones estructurales de los sectores creativos

- **Una apuesta segura - Formación y desarrollo de la fuerza laboral**

Un kit de herramientas para el desarrollo de soluciones de RR. HH. que apoyan la inversión en capacidades en el sector creativo

- **Es un mundo nuevo - La formación en y para la Era Digital**

Ejemplos de éxito en planes de formación y herramientas para los profesionales creativos en el entorno digital

- **Unir fuerzas – Financiación de nuestras necesidades de formación**

Recomendaciones para el desarrollo de planes de financiación para formación en el sector creativo

- **Colaboraciones fructíferas – Acceso a la formación a través del Diálogo Social**

Ejemplos de iniciativas de los interlocutores sociales en apoyo del desarrollo de capacidades y carreras profesionales en los sectores creativos europeos

Publicaciones elaboradas por Daphne Tepper, Directora de Proyectos, Creative Skills Europe

Maquetación: Laurence Dierickx

Fecha de publicación: marzo 2019

*Este proyecto recibe el apoyo de la Comisión Europea. Los puntos de vista que refleja esta publicación pertenecen únicamente a sus autores, y no se puede responsabilizar a la Comisión del uso que se haga de la información que contiene dicha publicación.*



# Introducción

**G**arantizar que los profesionales estén equipados con el conjunto de capacidades adecuadas para enfrentarse a los retos actuales y futuros es vital, tanto para la supervivencia de las empresas como para garantizar las carreras profesionales individuales.

En los ámbitos nacional y europeo, se ha situado el desarrollo de capacidades en el centro del escenario de las estrategias de políticas públicas, con el fin de combatir el desempleo y salvaguardar la calidad y la competitividad de nuestras economías.

Sin embargo, las agendas de formación profesional son campos de acción complejos que exigen la involucración de cierto número de participantes y atención constante a los desarrollos y necesidades que existen sobre el terreno.

Creative Skills Europe, la Plataforma Europea para el Empleo y la Formación en los Sectores Audiovisual y de Espectáculos en Vivo, es un proyecto que busca recopilar información y desarrollar herramientas para ayudar al sector a ajustar sus capacidades a las realidades de este campo.

Gestionada por una alianza de sindicatos europeos, organizaciones patronales y organismos nacionales de formación en capacidades, Creative Skills Europe se apoyó en la información proporcionada por el sector sobre sus evoluciones y necesidades, con el fin de crear sinergias nacionales y europeas e inspirar nuevos tipos de acciones, tanto dentro de las empresas como, de forma colectiva, en el ámbito del sector. Su objetivo era dirigir los debates sobre las necesidades, en evolución, en nuestros sectores, y promover iniciativas para responder a esas necesidades.

Después de una primera fase de actividades (2014-2016) que condujo a la identificación de las tendencias clave que afectaban a las capacidades y competencias de nuestros sectores, se decidió emprender la cooperación desde la perspectiva de las necesidades concretas que surgieran sobre el terreno.

En 2017-2018 se organizaron cuatro talleres temáticos, en diferentes ciudades europeas, sobre los temas de la innovación, la gestión de RR. HH., el entorno digital y el papel del diálogo social. Durante esos encuentros se compartió la información disponible sobre nuestros mercados laborales, se estudiaron análisis cualitativos sobre las tendencias clave, y los grupos de interés representantes de organizaciones educativas y de formación profesional, así como de instituciones y de representantes del sector, hicieron una presentación de buenas prácticas en soluciones de capacidades.

Los principales resultados de esos intercambios se presentan en esta colección de publicaciones.



# Formación en el mundo digital: un rango de acción con múltiples facetas

La digitalización ha transformado el mundo en que vivimos; la forma en que creamos y experimentamos los contenidos creativos; la forma en que trabajamos. Ha cuestionado los modelos tradicionales de hacer y ofrecer cultura, y ha ampliado los horizontes creativos.

A través de unas tecnologías en constante evolución, el entorno digital también nos ofrece una multitud de herramientas para comunicarnos mejor, establecer redes y aprender.

Los sectores audiovisual y de espectáculos en vivo, debido a la propia naturaleza de sus actividades creativas, deberían estar firmemente posicionados en el núcleo de las transformaciones digitales.

Deberían estar equipados con la mezcla adecuada de capacidades para crear, comercializar y distribuir sus contenidos creativos en el entorno digital. Deberían también realizar actividades de investigación y desarrollo, para dar forma a las innovaciones digitales del mañana.

En todos los sectores de las economías europeas se reconoce que promover la adquisición de capacidades digitales es una necesidad real. Es una prioridad estratégica en la nueva agenda de capacidades para Europa que aprobó la Comisión Europea en 2016 y se han establecido líneas de financiación específicas para las capacidades digitales, en los niveles regional, nacional y europeo.

Las oportunidades de formación en línea están creciendo también. Constantemente se prueban nuevos formatos y modelos, y cada día resulta más fácil compartir los contenidos de aprendizaje digital.

Las empresas creativas pueden aprovechar mejor las herramientas digitales para diversificar su enfoque hacia la formación y multiplicar el impacto de sus acciones formativas.

Pueden alentar a los profesionales creativos a participar en actividades de formación para el entorno digital y dentro de este.

Pero el mundo digital también puede ser causa de estrés, de desconexión de las interacciones humanas, y de unas líneas cada vez más difusas entre la vida personal y profesional. Ayudar a la fuerza de trabajo a comprender y gestionar el entorno digital es, también, un aspecto de la formación que debe tenerse en cuenta.

# Soluciones de capacidades: inspiración procedente de toda Europa

## Capacidades y herramientas digitales en el centro de formación INA, en Francia

**E**l Instituto Audiovisual Nacional francés (INA) es una empresa nacional de utilidad pública que se encarga del archivo, la investigación, la producción audiovisual y la formación profesional.

INA Formación ofrece cursos en todas las áreas de la producción audiovisual y de nuevos medios, así como de la radiodifusión. Su catálogo de cursos de formación profesional evoluciona constantemente según las necesidades del sector.

Se han desarrollado talleres sobre temas tales como "contenidos 360º", "estrategia de marketing multipantallas", "programación de contenidos no lineales" o "proyectos transmedia".

El INA también está experimentando con nuevos modelos formativos, tales como el aprendizaje mixto (50 cursos del catálogo de formación tienen módulos adicionales en línea) y la formación en el empleo en línea.

**Más información en:**

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

## Un centro de aprendizaje digital para los profesionales creativos independientes del Reino Unido

**L**a Federación de Sindicatos del Espectáculo (FEU, por sus siglas en inglés) -Equity; el Sindicato de Músicos; el Sindicato Nacional de Periodistas y el Gremio de Escritores- han unido fuerzas para ofrecer, a los profesionales del sector que trabajan en marcos de empleo no permanente, oportunidades de formación para el desarrollo de sus negocios y sus capacidades digitales.

El proyecto, financiado por el Gobierno del Reino Unido, a través de unionlearn (la sección de desarrollo de capacidades del Congreso de Sindicatos del Reino Unido) combina talleres presenciales, talleres presenciales, webinar y módulos de formación en línea.

Los temas que se tratan van desde "Finanzas para autónomos" a "Construir tu presencia en la web", pasando por "Diversificar tu cartera", "Ética, reglamentación y legislación", "Derechos de autor para creativos" y "Establecimiento de redes de contactos a través de la web".

FEU Formación también ofrece acceso a un Centro de Aprendizaje Digital, donde los profesionales independientes tienen acceso a una serie de oportunidades de aprendizaje electrónico, desde descargas a tutoriales en vídeo.

**Más información en:**

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

## Documentar la adquisición de capacidades y extender las redes de contactos profesionales en línea

**E**n algunos subsectores de las industrias culturales y creativas, los procesos de contratación son todavía bastante tradicionales e informales. En ciertas profesiones, sin embargo, la necesidad de atraer unos perfiles muy especializados, y las exigencias para demostrar las competencias adquiridas a lo largo de toda una vida están aumentando.

Las redes profesionales en línea también están creciendo, así como las colaboraciones profesionales transfronterizas y entre distintos continentes, al tiempo que aumenta la necesidad de comprender y reconocer las experiencias y competencias adquiridas en entornos que a veces son muy dispares.

Explorar iniciativas como la Red de Insignias Abiertas –una alianza estratégica europea dirigida a desarrollar el uso de distintivos basados en internet para capturar el aprendizaje continuo que puede no ser reconocido por las formas tradicionales de acreditación– puede ser interesante para nuestro sector.

También vale la pena examinar otras iniciativas desarrolladas por y para los profesionales de las industrias creativas, tales como “Clock your skills” que promueve la validación de la experiencia laboral en la vida real y su transformación en cualificaciones.

### Más información en:

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

<https://clockyourskills.com/>

## La “Academia para el Teatro y la Digitalidad” de Dortmund, Alemania

**L**a Academia para el Teatro y la Digitalidad, un proyecto del Theatre Dortmund, desarrollado en colaboración con el estado de Renania del Norte-Westfalia y la ciudad de Dortmund, será un lugar de investigación artística digital.

Creado en colaboración con la Asociación Alemana de Orquestas y Teatros y la Sociedad Técnica Alemana del Teatro, se dedicará a la innovación digital, la investigación artística y la formación orientada a la tecnología, para el personal artístico y técnico de los teatros.

La Academia creará un vínculo entre participantes de los sectores de la cultura, la ciencia y la economía –tanto horizontal como internacionalmente-. Colaborará de manera muy cercana con empresas innovadoras e institutos de investigación relevantes. Promoverá el desarrollo de soluciones originales para las necesidades, en rápido crecimiento, de las artes escénicas en los campos de la realidad virtual, realidad aumentada, captura de movimiento, animación 3-D, sensorica, robótica e inteligencia artificial.

Las actividades se iniciarán en la primavera de 2019.

### Más información en:

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

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

## Cambiar a móvil: nuevas capacidades y herramientas de pedagogía para los organismos de radiodifusión

**E**BU Academy es el centro de formación de la Unión Europea de Radiodifusión. Evalúa los retos a los que se enfrentan los miembros de EBU (medios de comunicación de servicio público) y formula soluciones relativas al aprendizaje y las capacidades.

EBU Academy tiene 4 metas principales: ofrece programas de formación innovadores para ejecutivos, mandos, expertos y equipos internos de las organizaciones miembros de EBU; proporciona cursos específicos para abordar las perturbaciones evolutivas; por último, crea programas sostenibles para los miembros, ya sea mediante la resolución de un problema (creación de academias nacionales, formación para el consejo del organismo de radiodifusión, organización de talleres presenciales in situ) o estudiando en profundidad los problemas y modelizándolos (a través, por ejemplo, de revisiones entre pares).

Las tecnologías digitales, las estrategias digitales y el desafío de los dispositivos y las audiencias móviles forman el núcleo del programa de la EBU Academy.

**Más información en:**

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

# Principales conclusiones y el camino hacia delante

## 1. El aprendizaje en línea puede responder a diversas necesidades de formación

La oferta de formación en línea y de aprendizaje semipresencial (la combinación de enseñanza presencial con herramientas de formación en línea), sobre temas relevantes para nuestro sector, continúa creciendo.

Ese tipo de oferta puede hacer la formación mucho más accesible y asequible para las empresas de menor tamaño y los trabajadores independientes. Así mismo, puede poner al alcance de los profesionales conocimientos expertos que no estén disponibles en su región.

Los formatos de enseñanza innovadores (vídeos cortos, herramientas interactivas, formación en línea, etc.) también pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo para aquellos que más se resisten a la enseñanza tradicional en el aula.

En este contexto, es importante que haya un enfoque equilibrado respecto al tiempo necesario para recibir formación en línea y los horarios de trabajo de los profesionales.

## 2. Las herramientas en línea también pueden facilitar la creación de redes de contactos profesionales y la contratación

Las redes profesionales en línea se han vuelto espacios de contratación importantes y actualmente se están desarrollando nuevas herramientas para validar las capacidades.

Las industrias creativas y culturales, debido a la mezcla específica de capacidades que se necesitan para crear, comercializar y distribuir contenidos en el mundo digital, deberían participar en esas herramientas para asegurarse de que responden a las necesidades del sector.

Las redes y plataformas digitales también deberían usarse para compartir las necesidades de formación y los contenidos de aprendizaje en línea.

## 3. La investigación y el desarrollo son el camino a seguir para las industrias creativas en el mundo digital

Los sectores audiovisual y de espectáculos en vivo tienen el potencial de ser la fuerza conductora que impulse la siguiente generación de innovaciones digitales.

Para alimentar su poder creativo en el mundo digital, las industrias culturales y creativas pueden establecer acuerdos de colaboración relevantes con terceras partes tecnológicas y científicas, invertir en investigación y desarrollo, apoyar a empresas emergentes y a toda clase de titulares de proyectos que experimenten con nuevas ideas artísticas y empresariales.

#### 4. Los sectores creativos, como impulsores de la innovación, necesitan un apoyo específico para el desarrollo de las capacidades digitales

**E**l desarrollo de capacidades digitales es una de las prioridades clave de la nueva Agenda de Capacidades para Europa aprobada por la Comisión Europea en 2016. La adquisición de capacidades digitales se estimula en las escuelas, en la educación secundaria y superior, en todos los sectores económicos, y para casi todos los tipos de trabajadores.

Debido al papel fundamental que juegan los sectores audiovisuales y de espectáculos en vivo en la producción de contenidos creativos originales y de calidad en el entorno digital, se necesita un apoyo específico dirigido a desarrollar las capacidades digitales.

Aprovechar las oportunidades intersectoriales existentes pero, al mismo tiempo, pedir también apoyo para desarrollar soluciones de formación a la medida de nuestros sectores, son maneras de avanzar.

**Creative Skills Europe, la Plataforma europea para el Empleo y la Formación en los Sectores Audiovisual y de Espectáculos en vivo, es un proyecto conjunto pilotado por los Interlocutores Sociales de los Comités de Diálogo Social Sectorial en los Sectores Audiovisual y de Espectáculos en vivo:**

- CEPI: Asociación de Producción Audiovisual Europea
- EBU: Unión Europea de Radiodifusión
- EFJ: Federación Europea de Periodistas
- EURO-MEI: sector de artes, espectáculos y medios de UNI Europa
- FIA: Federación Internacional de Actores
- FIM: Federación Internacional de Músicos
- Pearle\* - Live Performance Europe: Liga Europea de Asociaciones Patronales en el Sector de las Artes Escénicas

**Creative Skills Europe también se beneficia del apoyo y asesoramiento de las siguientes organizaciones nacionales:**

- mediarte.be, Fonds Social du Secteur Audiovisuel & Fonds Social de la Production de films / Sociaal Fonds voor de Audiovisuele sector & Fonds voor de filmproductie (Bélgica)
- Sociaal Fonds Podiumkunsten (Bélgica)
- Commission Paritaire Nationale Emploi Formation Audiovisuel (Francia)
- Commission Paritaire Nationale Emploi Formation Spectacle Vivant (Francia)
- GOC, Expert-centre for the creative industries (Países Bajos)
- ScreenSkills (Reino Unido)
- Creative & Cultural Skills (Reino Unido)
- Career and Transfer Service Center of the Berlin University of the Arts (Alemania)
- German Theatre Technical Society / Deutsche Theater-technische Gesellschaft DTHG (Alemania)
- Kulturakademin (Suecia)

*Con el apoyo financiero de la Unión Europea*





Plataforma Europea de Empleo y Formación  
en los Sectores Audiovisual y de Espectáculos en Vivo