

## Estrategias y competencias digitales clave para la hibridación de puestos de trabajo en el sector de las artes, el entretenimiento y la cultura

### MENSAJES CLAVE

Las personas trabajadoras del sector no son poco cualificadas y el sector parece estar dotado de competencias básicas digitales para la gestión, marketing, redes sociales, etc. Lo que necesita el sector son competencias digitales para la creación de nuevos productos y servicios basados en las nuevas tecnologías.

Se trataría de ser innovadores en los contenidos que ofrecemos y aprovechar las oportunidades para el sector en torno al metaverso, la inteligencia artificial, la realidad virtual, etc.

El sector necesita una transformación digital, especialmente algunos subsectores. Las personas trabajadoras del sector en general no tienen una mentalidad digital. Necesitamos repensar nuestros proyectos desde un punto de vista digital.

Cuando los trabajadores enumeran sus brechas de competencias, identifican las básicas, porque no conocen las tecnologías que podrían transformar sus productos y servicios.

### CONTEXTO

Este documento estratégico presenta las conclusiones de los talleres realizados en el marco del proyecto Erasmus+ ACSOL con el grupo de trabajo de triple hélice del sector de Arte y Cultura en la región del País Vasco, España.

Esta es una propuesta regional a nivel sectorial con recomendaciones y estrategias para capacitar a las personas trabajadoras en las competencias digitales relacionadas con la transformación digital. Tanto los cambios tecnológicos como los efectos de la crisis del COVID-19 han desvelado que, para mantener los empleos en este sector, se requieren ciertas competencias digitales.

El documento incluye la identificación de oportunidades, necesidades y riesgos de la transformación digital, así como las competencias digitales clave y propuestas para promover la formación dentro de este grupo objetivo.

### COMPETENCIAS DIGITALES EN EL SECTOR

#### Competencias digitales para tareas de gestión

- utilizar un ordenador
- Microsoft Office
- gestión de redes sociales
- utilizar sistemas operativos de dispositivos digitales
- planificar el marketing digital

#### Competencias digitales para el desarrollo de productos/servicios

- Software de desarrollo creativo
- Software de desarrollo web tipo WordPress
- Software de edición de fotos y videos tipo Adobe Photoshop
- Música/vídeo en streaming
- Juegos online
- Redes sociales para contenidos (especialmente Instagram y Twitch)
- Técnicas de edición automática
- Impresión 3D
- Tecnologías inmersivas como la realidad virtual y la realidad aumentada para diseñar y desarrollar espectáculos virtuales, visitas, etc.
- Herramientas interactivas
- Avatares
- Técnicas de financiación colectiva
- Blockchain
- Criptoarte
- Metaverso

### RETOS

El sector de las Artes, la Cultura y el Entretenimiento es muy amplio y diverso. En España nos hemos centrado en las industrias culturales y creativas, que siguen siendo muy amplias porque agrupan 6 subsectores culturales (artes escénicas, artes visuales, audiovisual, editorial y prensa escrita, música y patrimonio cultural) y 9 subsectores creativos (arquitectura,

artesanía, contenidos digitales, diseño, gastronomía, industrias del lenguaje, moda, publicidad y marketing, y videojuegos).

La naturaleza de estos subsectores es tan diversa como las necesidades a abordar para lograr una transformación digital. Las competencias digitales necesarias para subsectores como los videojuegos o las actividades audiovisuales no tienen nada que ver con las necesarias para las artes escénicas, por ejemplo. Además, la digitalización de la actuación podría ir en contra de su propia naturaleza, que es la experiencia presencial. El subsector de las artes escénicas está preocupado por la tecnología que reduce los puestos de trabajo.

El sector en general es muy conservador y tiene una mentalidad tradicional. En general, hay una falta de motivación para explorar nuevas oportunidades y un proteccionismo contra lo digital. Los desafíos dependen, por supuesto, de la edad de la persona trabajadora y del subsector.

Hay una resistencia al cambio pero, tal y como explica una persona representante de la industria del libro, en su día, dicha industria estuvo muy preocupada por la amenaza del libro electrónico, pero tanto los libros tradicionales como los electrónicos están coexistiendo y el mercado sigue siendo rentable. No debemos tener miedo a las nuevas tecnologías, necesitamos adaptarnos a las nuevas demandas digitales, la resistencia al cambio solo perjudica al sector.

Entre otros retos, nos encontramos con que algunos subsectores son un poco precarios y muchos trabajadores necesitan más de un trabajo para ganarse la vida. La falta de tiempo se percibe como una de las mayores barreras para adquirir nuevas competencias. Hay altos índices de inestabilidad y la conciliación es muy difícil en el sector.

En términos generales, no pensamos en el largo plazo.

## ESTRATEGIAS REGIONALES

### Profesionalización del sector

En España, el sector de las Artes, la Cultura y el Entretenimiento es en general bastante precario. Históricamente, para promover el arte y la cultura, el gobierno ha subsidiado estos productos/servicios y los ha ofrecido por poco dinero o incluso gratis. El consumidor no está acostumbrado a pagar y por tanto no valora lo suficiente el sector. Digitalmente hablando, en España hay mucha piratería, hay mucho consumo de contenidos digitales pero mucho no es legal. Esta es una situación que afortunadamente está cambiando lentamente.

Existe competencia desleal cuando algunas personas (o el gobierno) ofrecen contenidos y servicios gratuitos, el sector no debería fomentar este tipo de actividades.

Las acreditaciones/Certificaciones en Artes Escénicas no están reconocidas por algunos organismos públicos y por tanto no pueden acceder a ayudas económicas o subvenciones.

La formación y la profesionalización del sector deben ir de la mano

### Reemplazo generacional

También es necesario un relevo generacional, ya que el sector envejece y deben tomar el relevo las personas jóvenes trabajadoras que en general están más capacitadas digitalmente que las generaciones que se van. Las nuevas generaciones cuentan con una oferta educativa de muy alto nivel y suelen estar muy bien preparadas. Estos recién llegados tendrán las competencias digitales de las que carece la fuerza laboral actual.

### Cadena de valor

Necesitamos implicar a todos los agentes en la cadena de valor.

El principal cliente del sector es la administración pública. Organismos públicos, Ayuntamientos, Gobierno, televisión pública, radio, son los que más productos y servicios culturales consumen. Ellos son los tractores, si lo exigen, se hará.

El sector audiovisual podría liderar al resto de sectores porque están muy avanzados en competencias digitales.

También existe la necesidad de que las empresas colaboren entre sí, establezcan redes, construyan alianzas sólidas e identifiquen sinergias. Los subsectores podrían trabajar juntos, compartir información y buenas prácticas.

Ya existen programas de ayuda económica para ayudar en el proceso de digitalización de las empresas.

### Trabajo/ puestos de trabajo

Sería importante identificar nuevos puestos de trabajo y ocupaciones que se están creando en el sector, nuevos nichos de mercado y necesidades. Para ello, es importante realizar un sondeo del mercado laboral y analizar las ofertas de empleo. Además, analizar los retos de futuro del sector. Estrategias para mejorar la empleabilidad, la mayoría de los trabajadores necesitan dos o más puestos de trabajo, no es posible ganarse la vida en este sector a no ser que estés en el subsector audiovisual por ejemplo.

---

## RECOMENDACIONES PARA LA FORMACIÓN EN EL SECTOR

La formación del sector debería ir orientada a “Cómo desarrollar una mentalidad digital para la transformación digital”. Para ello, las recomendaciones son:

### (1) Ofrecer asesoría y coaching para acompañar a las empresas en su plan de reflexión hacia una transformación digital: Cómo pensar en términos digitales.

Hay una necesidad de hacer una reflexión sobre lo que hay que hacer y cómo se puede hacer. La capacitación podría ayudar en el acompañamiento de esta reflexión. Necesitamos una transformación de los procesos, una metodología para hacer la transformación digital.

### (2) Visibilizar las oportunidades y posibilidades que las tecnologías podrían traer al sector.

Dar a conocer ciertas tecnologías y tendencias que son más útiles en el sector de lo que pensamos en un principio: realidad virtual y aumentada, cripto-arte, blockchain, metaverso...

Hay suficiente información y aún así, las empresas no avanzan, ¿por qué? Piensan que es para las grandes empresas no para las pymes o autónomos.

La formación debería estar dirigida a las empresas más pequeñas.

### 3) El sector necesita identificar buenas prácticas

Podrían ser sobre:

- Cómo crear una presencia en la web
- Uso de redes sociales para contenidos
- Cambio a la interpretación/ actuación virtual
- Canales de Youtube, podcasts
- Cómo fijar el precio de los productos/servicios ofrecidos en línea

## Sobre el proyecto Acsol

2020-1-ES01-KA226-VET-096242

Título del proyecto: Acquiring crisis-proof skills through online learning

Duración del proyecto: 01.05.2021 – 30.04.2023

Página web del proyecto: <https://www.lanbide.euskadi.eus/erasmus+/-/acsol/>

## Socios del proyecto



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ACSOL está financiado con el apoyo del Programa Erasmus+ de la Unión Europea. Las opiniones expresadas en este informe son de los autores y no de la Comisión Europea.