

Nuevos modelos de negocio para las ICC: ¿Cómo incorporamos la creatividad y la innovación?

¿Cómo deben cambiar los modelos de negocio de las ICC para desarrollar líneas estables de creatividad e innovación de aquí a 2030? Propuestas para trascender los modelos de negocio clásicos de las ICC

Reto global 2

Todos nos encontramos con la palabra «**innovación**» en nuestros ecosistemas de trabajo al menos varias veces por semana. Aunque el término pueda parecer sencillo, se trata de un proceso a largo plazo que requiere la convergencia de ideas, expectativas y personas. Es decir, la innovación proporciona una prosperidad vital a corto y largo plazo a una organización, pero alcanzar esa prosperidad requiere un enorme **ingenio y un entorno de trabajo sano y propicio, un entorno en el que lo desconocido se acepte de forma holística y no parcial.**

Tradicionalmente, las industrias como la manufacturera, la sanitaria y la educativa han tardado en innovar. Al incorporar enfoques creativos a sus estrategias de innovación, estas industrias pueden beneficiarse de forma considerable al **hacer uso de equipos interdisciplinarios, fomentando el pensamiento divergente y adoptando una estructura organizativa más flexible.**

Teniendo en cuenta que la creatividad es la base de la innovación, es sorprendente la frecuencia con que se pasa por alto y no se busca activamente desde el principio del deseo de innovar. De ahí que este reto pretenda reforzar y desarrollar modelos de negocio que **promuevan la interacción de la cultura y la creatividad en otros sectores industriales a través de soluciones innovadoras, no solo tecnológicas, y estimular a la industria para que adopte enfoques más creativos y centrados en lo humano.**

Los participantes han compartido ideas y buenas prácticas para tender puentes entre la cultura, la creatividad y otros sectores. **Este reto ha demostrado ser valioso, ya que los distritos culturales y creativos desempeñan un papel fundamental a la hora de integrar e infundir creatividad y cultura en empresas de diversos ámbitos industriales, económicos y sociales. Gracias a esta integración, la economía se acerca a la sociedad y puede abordar los retos y necesidades sociales de forma holística.**

1. Resultados esperados

1. Identificar cómo las ICC pueden llegar a ser más innovadoras para ser más competitivas en un futuro próximo.
 - a. Determina los factores que te impiden innovar (recursos, falta de financiación, habilidades, etc.)



- b. ¿Qué tendencias específicas de innovación están dando forma actualmente a las Industrias y Sectores Culturales y Creativos (ISCC) y cómo pueden aprovecharlas las organizaciones de estos sectores?
 - c. ¿Cómo pueden las ICC utilizar el análisis de datos y los estudios de mercado para tomar decisiones creativas sólidas e innovar en sus modelos de negocio?
 - d. ¿Has identificado otros sectores con los que podrías colaborar?
 - e. ¿Has identificado oportunidades de colaboración e interacción intersectorial?
 2. **Identificar posibles oportunidades de colaboración entre las ISCC y otros sectores.**
 - a. Determina los factores que te impiden operar o utilizar el enriquecimiento mutuo a la hora de innovar (recursos, falta de financiación, habilidades, etc.)
 - b. ¿Cómo pueden estructurarse las colaboraciones intersectoriales para garantizar el beneficio mutuo y la sostenibilidad a largo plazo?
 - c. ¿Cómo pueden las ISCC aprovechar los puntos fuertes y los recursos de otras industrias para fomentar la innovación y el crecimiento?
 - d. ¿Cómo pueden contribuir las colaboraciones entre las ISCC y otros sectores a los objetivos sociales, económicos o ambientales más amplios?
 3. **Descubrir posibles empresas y servicios dentro de las Industrias y Sectores Culturales y Creativos (ISCC) que podrían ser beneficiosos para otras industrias.**
 - a. ¿Qué servicios o productos únicos ofrecen las ISCC que puedan adaptarse o integrarse en sectores no creativos para promover la innovación y el crecimiento?
 - b. ¿Cómo pueden aplicarse a otras industrias el pensamiento de diseño y los enfoques creativos de resolución de problemas que prevalecen en las ISCC para abordar retos complejos?
 - c. ¿Cuáles son las tendencias emergentes dentro de las ISCC que tienen el potencial de crear nuevas oportunidades de negocio en los sectores tradicionales?

REFLEXIÓN de Joseph Hurtado

Tanto las industrias culturales y creativas como las tradicionales se han enfrentado a retos que van más allá de la falta de recursos, a menudo de financiación, y de la constante necesidad de actualizar las cualificaciones a medida que gravitamos hacia una sociedad que se enfrenta a los grandes cambios tecnológicos y a la realidad del cambio climático.

De ahí que, a medida que avanzamos y nos esforzamos por afrontar estos retos, oigamos la palabra innovación en nuestro entorno de trabajo. Puesto que se sabe que la innovación es la fuerza motriz de la propiedad, ¿cómo pueden las industrias pasar por alto este hecho?

En consecuencia, se puede afirmar que las ICC y las industrias tradicionales tienen interés en colaborar en los aspectos siguientes:

- *El intercambio de conocimientos con el fin de abordar problemas comunes y acuciantes.*
- *Para encontrar formas de colaborar con el fin de crear una transición adecuada en la que la innovación y la cultura se unan para desarrollar soluciones centradas en lo humano.*
- *La necesidad de volver a lo básico, a estar conectados con la naturaleza y la humanidad.*

Como las industrias no pueden pasar por alto la innovación, es importante que tengan presente que la innovación tiene que ver con personas e ideas, y solo con personas e ideas.



2. Resultado esperado 1

«Identifica cómo las ISCC pueden ser más innovadoras para ser más competitivas en un futuro próximo. a) Determina los factores que te impiden innovar (recursos, falta de financiación, habilidades, etc.)».

Equipo 1

Factores obstaculizadores

Acceso a la información:

- Habilidades en materia de información.
- Considerar la innovación como un proceso rápido y revolucionario.
- Falta de oportunidades de formación intersectorial.
- Una mentalidad anticuada (académica y de gobernanza).
- La falta de digitalización del trabajo manual tradicional.
- Mentalidad de polinización cruzada.
- Falta de información (intersectorial/departamental/empresarial).
- Falta de comunicación eficaz sobre temas, objetivos y visión.

Bienestar, salud mental y emocional:

- Es agotador estar continuamente innovando.
- Barreras mentales que nos diferencian: edad, sexo, política...
- Barreras físicas e idiomáticas que impiden la conexión con otras experiencias.



- Soledad: falta de interdisciplinariedad y de nidos de innovación conectados a través de las fronteras.
- Soledad: no hay inteligencia colectiva.

Gestión:

- Falta de valores comunes como organización pequeña.
- Falta de tiempo en nuestras tareas diarias.
- Participación pasiva, falta de proactividad.
- Falta de actualización de las últimas evoluciones.
- Sin dinámica de reuniones e inspiración para conocer nuestro camino en innovación.

Finanzas:

- Falta de capacidad de una pequeña empresa para contratar personas que innoven (coste de la mano de obra).
- Falta de financiación o difícil acceso a ella para las pequeñas empresas.
- El contexto facilita las conexiones entre dinero y proyectos.

Principales propuestas

1. **Bienestar:** El bienestar empieza por redefinir el equilibrio entre trabajo y vida privada, creando redes con otras personas afines y también empresas con las que podamos trabajar. También puede ser una forma de superar las barreras mentales y físicas mediante el fomento de prácticas de inteligencia colectiva. Muchos artistas comparten sentimientos similares, como la soledad al trabajar en este campo, el síndrome del impostor y el síndrome del duelo, todos ellos derivados de la práctica creativa.
2. **Acceso a financiación e información:** Un lugar donde compartir todas las opciones para encontrar información sobre financiación de forma transparente. También es necesario un glosario de la innovación en las ICC, sobre todo en un contexto internacional, ya que algunas palabras tienen significados ligeramente diferentes.
3. **Gestión entre miembros emprendedores:** La idea es ahorrar tiempo para pensar y trabajar en la innovación celebrando menos reuniones. Esta es la forma de mejorar y aplicar los planes cambiando el paradigma de un enfoque basado en proyectos a otro basado en la planificación. El último paso consiste en cambiar nuestra mentalidad y pasar de un enfoque de participación pasiva a una mentalidad innovadora que puede desembocar en un enfoque de coautoría.

Equipo 2

Factores obstaculizadores

- Tiempo para ser creativo, explorar nuevas técnicas y organizarse.
- Las pequeñas empresas no tienen tiempo para dejar de pensar.
- Falta de orientación hacia un objetivo común.
- Contactos, redes, comunicación y lengua.



- Diferencias culturales: ¿cómo podemos unirnos? (personas, valores, tiempo...).
- El mundo ha cambiado demasiado deprisa y hay miedo a no entender la tecnología.
- Desconocimiento de las nuevas tecnologías.
- El miedo a robar ideas.
- La distancia desde los procesos ecológicos.
- Explicar las ventajas de forma que las empresas e instituciones puedan entenderlas.

Identificación de propuestas

- Aprender un idioma.
- Utilizar la inteligencia artificial como apoyo y para ganar tiempo.
- Establecer una conexión con las instituciones de desarrollo.
- Participar en programas de la Unión Europea.
- Búsqueda de servicios públicos y privados que puedan ser de interés.
- Contactos con profesionales del sector.
- Desarrollar un plan estratégico.
- Espacio seguro para adquirir valor para crear.
- Derechos garantizados para las innovaciones.
- Desarrollo de políticas desde la perspectiva de los jóvenes, combinando nuevas y viejas tecnologías.

Principales propuestas

- 1. Planes estratégicos claros:** Es necesario que las pequeñas empresas desarrollen un plan estratégico para poder centrarse en determinadas áreas. A veces ponen la mirada en varios sitios y no se centran en los temas importantes.
- 2. Programas de la UE y actos internacionales:** Es necesaria una mayor participación en programas de la UE o actos internacionales en nuestras propias regiones. Estos actos y redes internacionales pueden ayudar a inspirar y capacitar a los miembros del sector.
- 3. Plataforma internacional en línea:** Es necesario establecer contactos para conectar las ideas con las fuentes de financiación. Una plataforma internacional en línea puede facilitar la comunicación con otros sectores, instituciones y empresas. Esta plataforma debe ser un espacio seguro, porque a veces el miedo impide a la gente compartir ideas auténticas.



3. Resultado esperado 2



«Identifica posibles oportunidades de colaboración de enriquecimiento mutuo entre las ISCC y otros sectores; a) Identifica los factores que te impiden operar o utilizar el enriquecimiento mutuo a la hora de innovar (recursos, falta de financiación, habilidades, etc.)».

Equipo 3

Factores obstaculizadores

- El poder del ego.
- Falta de apertura.
- Falta de accesibilidad.
- Mentalidad de silo.
- Barreras legales.
- La autopercepción de las artes y la cultura.
- Liderazgo en exclusiva

Identificación de propuestas

- Condiciones de formación y conducción.
- Creación de un ecosistema compartido.
- Democratización de la colaboración cruzada.
- Prever un conocimiento común.
- Condiciones para el conocimiento mutuo.
- Juegos de rol para empatizar y comprender.
- Enriquecimiento mutuo desde la educación.
- Aumentar el conocimiento de los beneficios comunes.

Principales propuestas

1. **Empatizar y comprender:** El juego de roles puede ayudar a crear las condiciones para el conocimiento mutuo, ya que permite ponerse en el lugar de la otra persona.
2. **Crear una coherencia intersectorial:** Conexiones cruzadas pero con un enfoque coherente. Construir un ecosistema que respalde una visión compartida y una conciencia y unos objetivos comunes en materia de beneficios. Es crucial impulsar y mejorar esta facilitación cruzada.
3. **Enriquecimiento a través de la educación:** La educación siempre tiene lugar y aparece. Se han identificado las competencias transversales de gestión y comunicación. No se trata solo de gestión, sino también de comunicación. Las ideas no saldrán a flote si no se comunican.

Equipo 4

Factores obstaculizadores

- ¿Quién es el principal iniciador de la colaboración cruzada?
- Falta de colaboración, falta de recursos y falta de formación.
- Falta de tiempo y tener un equipo pequeño.
- Tener mentalidad empresarial: de los problemas a las oportunidades.
- Las ICC no se consideran un sector rentable.
- Las ICC se consideran un sector endogámico.
- No se reúnen personas de distintos sectores.
- La gente tiene miedo de compartir ideas y experiencias.
- Falta de financiación para la colaboración intersectorial en las ICC.

Identificación de propuestas

- Fomentar el intercambio de experiencias y conocimientos dentro de las instituciones.
- Creación de pequeños equipos para debatir los retos futuros.
- Parques tecnológicos y científicos para las Industrias Culturales y Creativas.
- Festival de ideación para empresas e ICC.
- Obligar a las instituciones públicas a colaborar con las ICC.
- Organización de actos y programas.
- Nuevas narrativas.
- Políticas a largo plazo.
- Utiliza la perspectiva de las ICC para las empresas, pero ten paciencia (no te fijes objetivos a corto plazo)
- Promover plataformas de áreas transversales para conseguir financiación.
- Microfondos para la colaboración intersectorial.
- Jornada de observación para personas adultas.
- Programas educativos intersectoriales.
- Educación económica y financiera.
- Situar las humanidades en el centro de los procesos tecnológicos e industriales.
- Incluir una justificación de la colaboración de las ICC en la educación y el aprendizaje.

Principales propuestas

1. **Colaboración:** La colaboración se refiere a todo tipo de eventos, como los hackathones, que reúnen a personas de otros sectores y a sectores de las ICC para crear vínculos entre las partes tecnológicas y científicas, así como las industrias creativas, las organizaciones o las incubadoras, y para encontrar posibilidades de impulsar esta colaboración.
2. **Financiación y nuevas políticas:** Se necesitan políticas a largo plazo y nuevos glosarios, quizá con una mejor presentación de las industrias creativas al sector tecnológico y viceversa. Además, también se necesitan ideas de financiación, empezando por una financiación menor y terminando con una cooperación obligatoria o de obligado cumplimiento para el sector público con el fin de trabajar de forma intersectorial.
3. **Educación:** Programas educativos intersectoriales que incluyan educación económica y financiera, así como





jornadas de observación, para que la gente pueda visitar los lugares de trabajo de los demás y ver lo que hacen.

4. Resultado esperado 3

Descubrir posibles empresas y servicios dentro de las Industrias y Sectores Culturales y Creativos (ISCC) que puedan ser beneficiosos para otras industrias.

Equipo 5

Identificación de propuestas

- Encontrar nuevas formas de comunicación para esta industria tradicional.
- Liderazgo horizontal.
- Inteligencia colectiva.
- Cocreación.
- Las empresas medianas y grandes podrían crear un departamento de ICC para recopilar y aplicar nuevas ideas.
- Creación de equipos interdisciplinarios para compartir conocimientos.
- Introducir en los equipos a personas jóvenes y creativas.
- Facilitar la conexión entre personas y proyectos.
- Hacer que personas de distintos departamentos trabajen juntas utilizando métodos artísticos.
- Invertir en formar a empleados en las ICC.
- Acción basada en la investigación.
- Metodología ágil.
- Establecer centros y políticas de formación profesional.
- Promover el conocimiento.
- Desarrollar prácticas más sostenibles.
- Creación de nuevos estándares.
- Interoperabilidad.
- Una nueva área de música digital diseñada para inspirar.
- Una cadena de valor transparente.
- La creación de un espacio digital de confianza.
- Gestión de la protección de la propiedad intelectual.
- La creación de un valor bien definido en el espacio digital.
- Ayudar a encontrar nuevos proyectos utilizando métodos creativos.
- Reunirse con otros sectores con objetivos similares (internacionalización).
- Creación de nuevas agrupaciones locales entre las ICC y las industrias tradicionales.
- Sistematizar un método de innovación: crear un proceso, implicar a las personas...
- Eliminar bloqueos.
- Trabajar juntos para conectar empresas y personas.
- Cambiar las industrias: investigación de inversiones, sensibilización, nuevas normas digitales y espacios digitales seguros.



- Llevar a cabo una investigación: crear agrupaciones locales que reúnan a distintos sectores y proporcionarles ayuda por parte de la administración.

Principales propuestas

1. **Trabajar juntos:** Se centra en encontrar nuevas formas de conectar a personas de distintos departamentos o de distintas empresas para que puedan trabajar juntas. Además, deberían crearse departamentos de ICC en diferentes empresas para implicar a los jóvenes y desarrollar nuevas ideas.
2. **Investigación y formación:** La investigación es crucial para seguir innovando y crear nuevas ideas. Además, es esencial desarrollar nuevas normas digitales y aplicar nuevas ideas e innovaciones digitales.
3. **Actuación local, pensamiento global:** El objetivo es poner en contacto a empresas tradicionales con personas del sector de las ICC. Proporcionar nuevos cursos de formación y herramientas a los trabajadores de las empresas locales para generar nuevas ideas de negocio o mejorar las existentes.

Equipo 6

Identificación de propuestas

- Alianzas estratégicas con una CTIM.
- Fomento de la colaboración educativa.
- Combinación de instituciones.
- Oportunidades de financiación.
- Los servicios culturales como punto de partida de los laboratorios de las ICC en la industria para que resulten más atractivos a los jóvenes talentos.
- Crear un área de juego y un entorno que permita debates abiertos y retos a largo plazo.
- Investigar residencias en sectores industriales para descubrir nuevos proyectos y oportunidades posibles.
- Programas residentes en empresas para desafiar el *statu quo*.
- Facilitadores para entenderse.
- Conectores
- Asistencia a otros sectores, actos y reuniones, como si fueran ajenos a ellos.
- Nuevas narrativas, nuevas formas de explicarnos.

Principales propuestas

1. **Áreas de juego:** La necesidad de un grupo de agentes encubiertos y facilitadores en las industrias y en las empresas que puedan ayudar al sector a crear nuevos espacios seguros para la creatividad y la cultura. Al principio, puede ser algo fácil, algo para el entretenimiento, como servicios culturales y espacios donde los artistas puedan hacer teatro o cantar. Esto podría ser beneficioso para la industria, ya que la haría más atractiva para los jóvenes talentos, al retenerlos en Europa y traerlos de vuelta a casa. A largo plazo, esto podría tomarse más en serio y se podrían llegar a hacer negocios serios y festivales cruzados.
2. **Programa creativo en residencia:** Este programa de residencia para creativos permitiría a empresas de otros sectores acoger a un creativo, un artista o un miembro de una de las ICC durante varios días al mes en su empresa. La persona podría simplemente plantear preguntas



desafiantes, aportar soluciones innovadoras, utilizar palabras feas, quizá demasiado usadas, pero aportar una nueva perspectiva estando presente unos días al mes. También está relacionado con la idea anterior, de forma similar al entorno del área de juego.

- 3. Participación en actos de otros sectores:** Puede ser interesante participar en actos que no son habituales para la gente del sector creativo. Para ello, será necesaria la ayuda de personal anfitrión o de personas que nos atiendan. Nuestra participación ayudará a comprender mejor lo que están debatiendo, cuáles son sus problemas y qué desean conseguir, en lugar de limitarse a hacer algo para nosotros, con nuestros propios sectores.

