

# ksigune

**KULTURA ETA SORMEN INDUSTRIAK**  
INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS

Kultura eta sormen industriekin lotutako Goi Mailako Hezkuntzako gaitasunen identifikazio lanaren ondorioak

## KSIgune klusterra, 2021

Hezkuntza eta Kultura sailek kultura eta sormen industrien KSIgune klusterra bultzatu dute, erakunde publiko eta pribatuak barne hartuta, baita gai horrekin lotutako EAEko Goi Mailako Hezkuntza osoa ere

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO



**EUSKADI  
SORTZAILEA**  
Pilotaje taldea



Arte Ederren Fak.  
Gizarte eta Komunikazio  
Zientzien Fak.  
Arkitektura Fak.  
Informatika Fak.  
Letren Fak.  
Bilboko Ing. Esk.  
Gipuzkoako Ing. Esk.  
Farmazia Fak.



Gizarte eta Giza Zientzien Fak.  
Ingeniaritza Fak.



Enpresa Zientzien Fak.  
Giza eta Hezkuntza Zientzien Fak.  
Goi Eskola Politeknikoa



Escuela Superior de Música del País Vasco



I+G+B eta nazioartekotzea

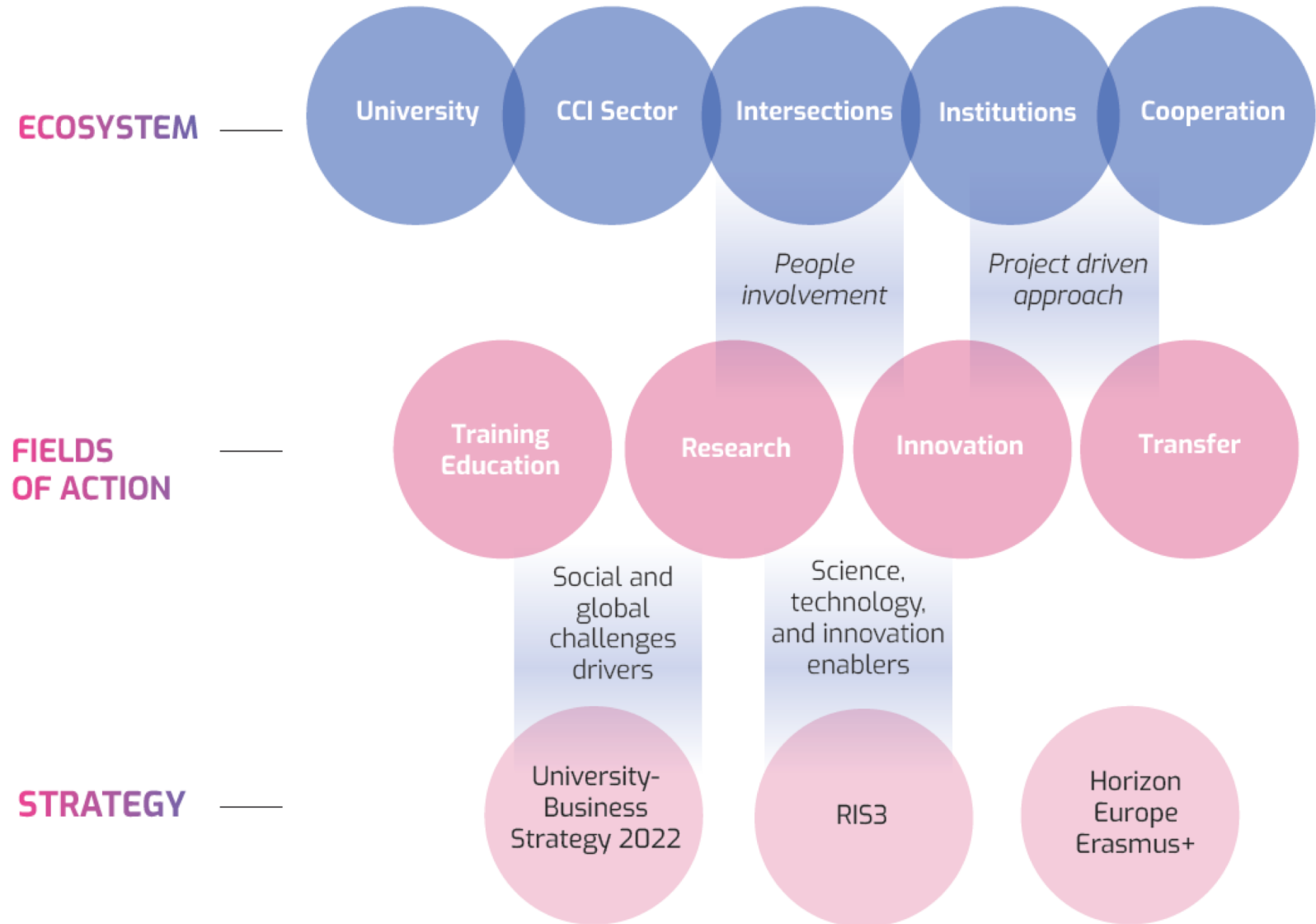


Beste erakunde laguntzaile batzuk



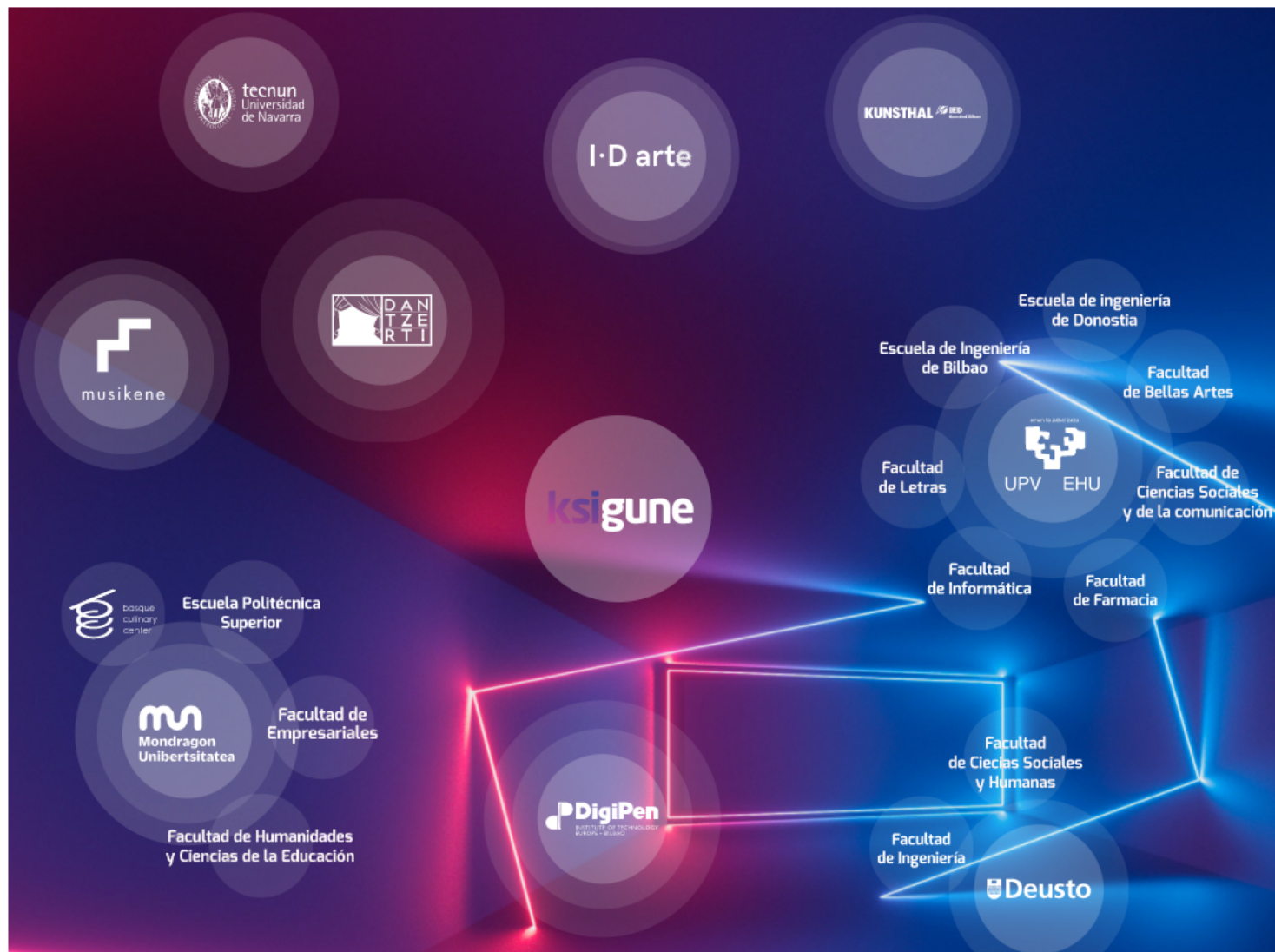
## KSIgune klusterra, 2021

KSIgune ekosistema lau helizez osatuta dago eta kulturaren eta sormenaren arloko I+Garekin lotutako ekintzak garatzeko tresna estrategikoa da



## KSIgune klusterra, 2020 (lehenengo pausoak)

Beste erakunde publiko eta pribatu batzuk gehitu aurretik (2021), KSIgune 2020an hasi zen lanean, kulturaren eta sormenaren arloarekin lotutako Goi Mailako Hezkuntzako jakintza gune eta ikergune gisa



## KSI Jakintza Gunearen lehenengo pausoak

GAITASUNEN MAPA: KSIarekin lotutako prestakuntza, ikerketa eta transferentzia gaitasunen identifikazioa, EAEko Goi Mailako Hezkuntzaren testuinguruan

**2020ko DATUAK**

20 IKASTEGI ETA FAKULTATE

160 gaitasun

111 prestakuntza (graduak, graduondokoak, doktorego programak)

44 ikerketa (taldeak, institutuak)

5 transferentzia (institutuak, katedrak)

KSIetako AZPISEKTORE GUZTIEI  
BALIO ERANTSIA EMATEKO  
POTENTZIALA DUTEN  
GAITASUNAK

- Jarraian aurkeztuko diren datuak 2020an egindako identifikazioari dagozkio (gaitasunen mapa)
- 2021ean eguneratzearekin jarraituko dugu

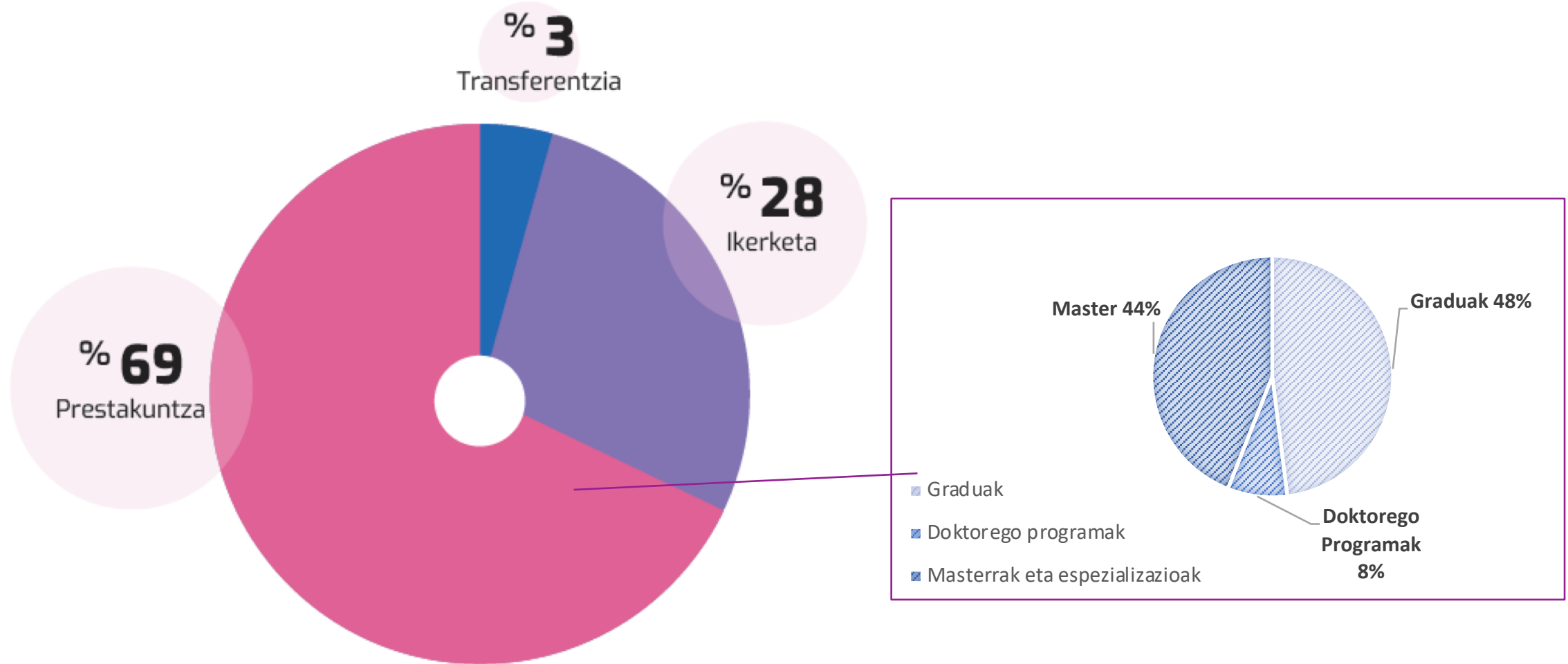
## Gaitasunen mapa

Mapan agertzen den gaitasunen identifikazioa egiteko, Kulturaren Euskal Behatokiak egindako sektorearen identifikazioan oinarritutako taxonomia bat erabili da

KSS BALIO KATEA	KULTURA SEKTOREAK	SORMEN SEKTOREAK	GAITASUNAK	ZTBP 2030eko INDAR ERALDATZAILEAK
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sormena</li><li>• Ekoizpena eta edizioa</li><li>• Banaketa, merkaturatzea eta zabalkundea</li><li>• Kontserbazioa</li><li>• Hezkuntza</li><li>• Kudeaketa eta arauketa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arte eszenikoak</li><li>• Ikusizko arteak</li><li>• Ikus-entzunekoa eta multimedia</li><li>• Liburua eta prentsa</li><li>• Musika</li><li>• Kultura ondarea</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arkitektura</li><li>• Publizitatea</li><li>• Bideo-jokoak</li><li>• Diseinua</li><li>• Gastronomia</li><li>• Hizkuntzaren industriak</li><li>• Moda</li><li>• Artisautza</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prestakuntzakoak</li><li>• Ikerketakoak</li><li>• Transferentziakoak</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Digitala + Teknologia</li><li>• Energia + Ingurumena</li><li>• Gizartea + Demografia</li></ul>

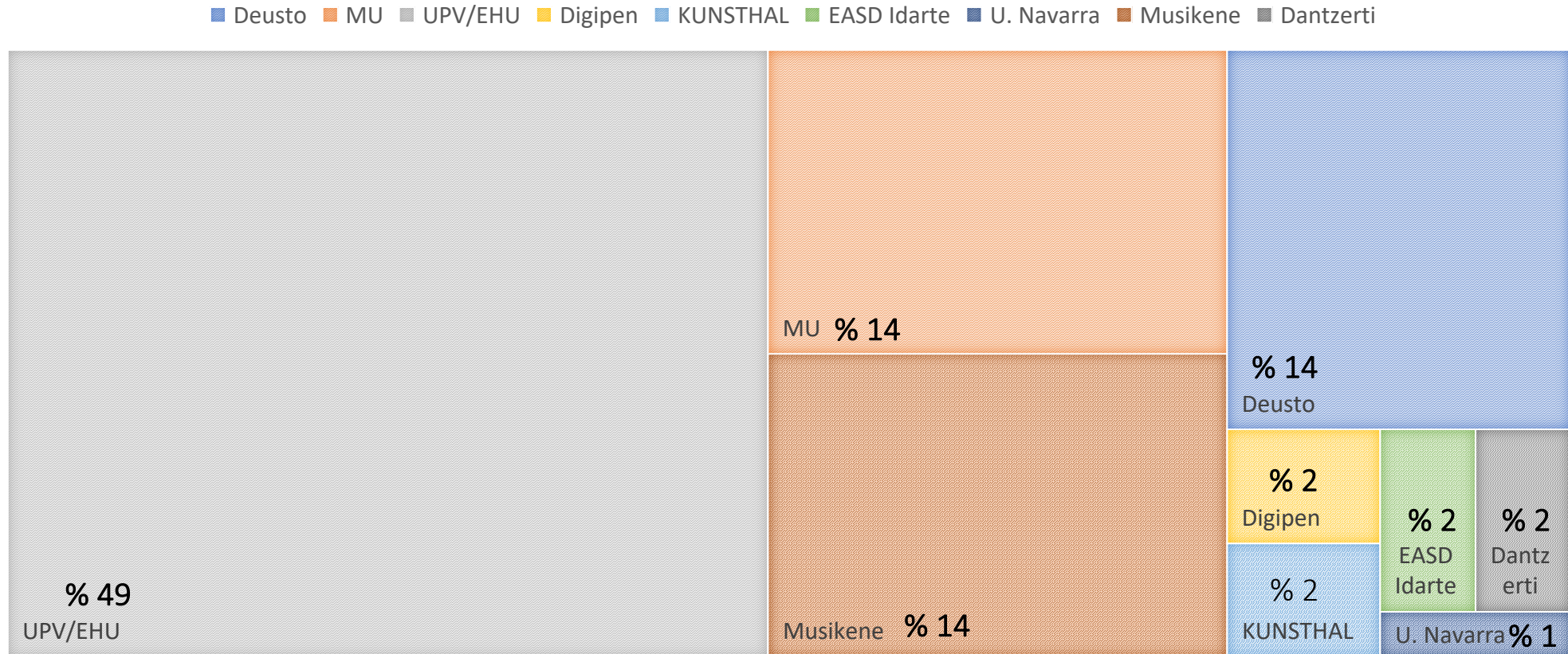
## Gaitasunen mapa: gako batzuk

Zer gaitasunetatik abiatuz jorratzen du kultura eta sormen sektorea EAeko Goi Mailako Hezkuntzak



## Gaitasunen mapa: Gako batzuk

Unibertsitate edo goi mailako ikastegiak nola dauden ordezkaturata KSIko prestakuntza osoan





## Gaitasun bakoitzaz arduratzen diren langileek erantzundako galdetegiak

Nola ikusten dute beren burua ordezkaturik EAEko GMHko KSIko azpisektoreek eta horien lehenespena

Sektoreak	Sektoreari zuzendutako programen %-a	Lehenesten duten programen %-a
Kultura ondarea	% 18	% 19
Ikusizko arteak	% 10	% 41
Ikus-entzunekoa eta multimedia	% 10	% 35
Musika	% 10	% 90,5
Liburua eta prentsa	% 9	% 16
Diseinua	% 9	% 60
Hizkuntzaren industriak	% 9	% 62
Arte eszenikoak	% 7	% 7
Goi gastronomia	% 5	% 100
Bideo-jokoak	% 4	% 22
Arkitektura	% 3	% 37
Publizitatea	% 3	% 17
Artisautza	% 3	% 0
Moda	% 1	% 100

Goi Mailako Hezkuntzak gehien lehenesten dituen sektoreak

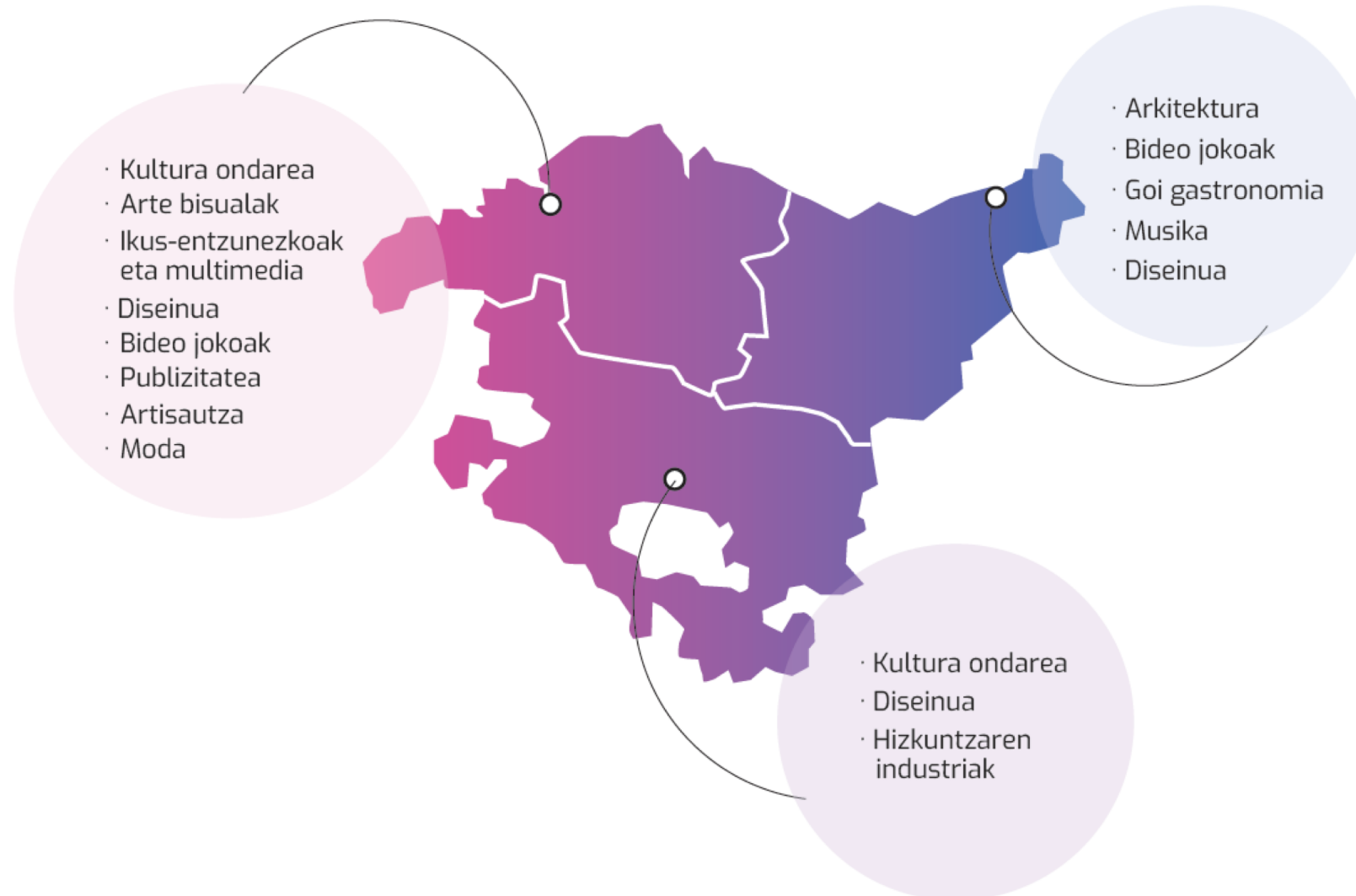
Musika  
Diseinua  
Goi gastronomia  
Hizkuntzaren industriak

Ondarea  
Musika  
Ikusizko arteak  
Ikus-entzunekoa  
eta multimedia

Goi Mailako Hezkuntzan eragin handiena duten sektoreak

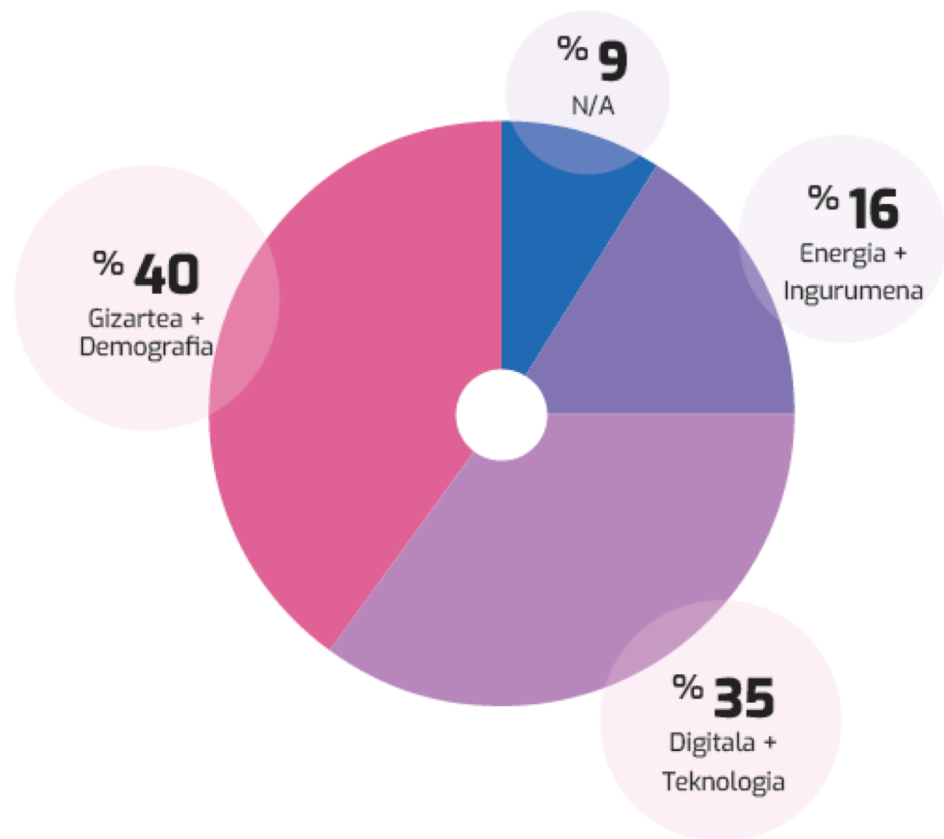
## Gaitasun bakoitzaz arduratzen diren langileek erantzundako galdetegiak

Nola ikusten dute beren burua ordezkatuta azpisektoreek, lurralde historikoaren arabera

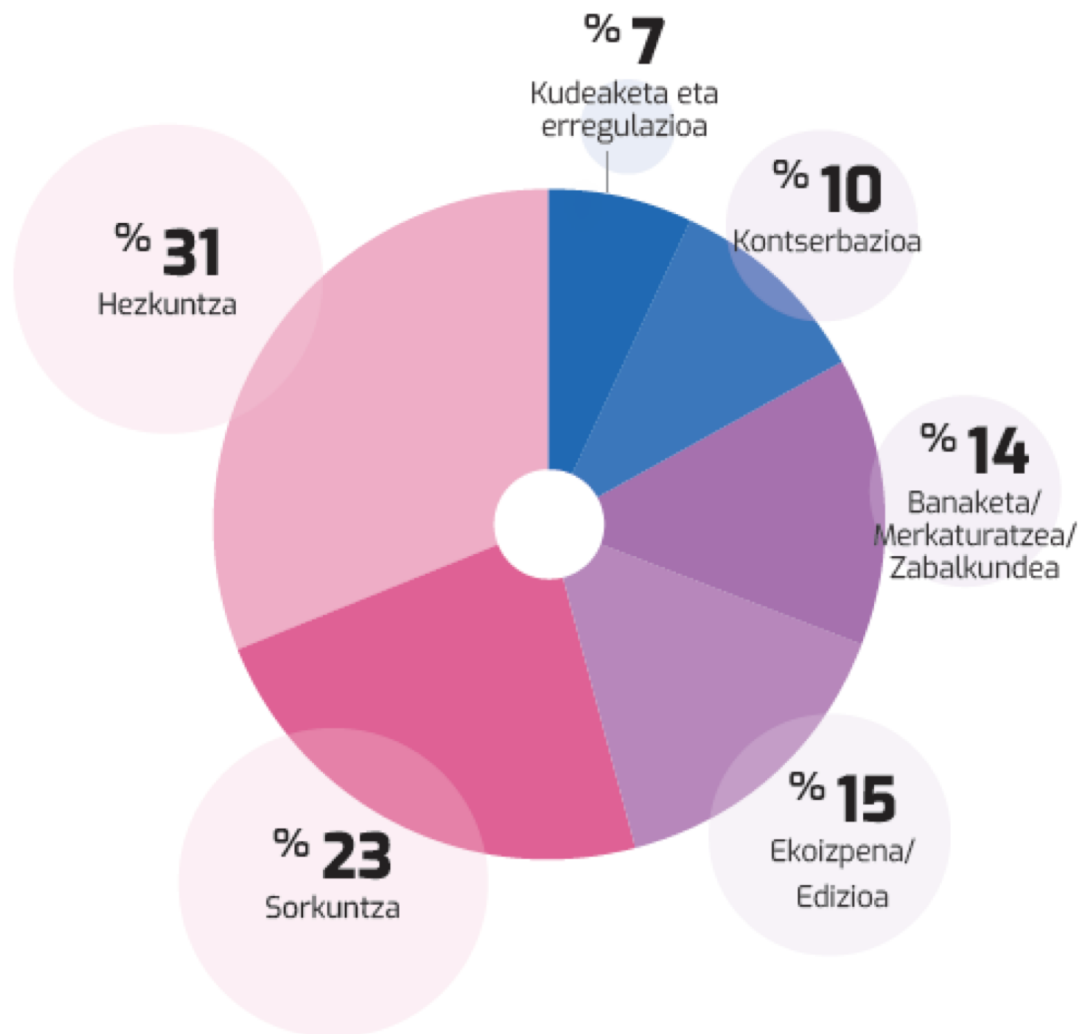


## Gaitasun bakoitzaz arduratzen diren langileek erantzundako galdetegiak

Programen banaketa, ZTBP 2030 planak nabarmendutako trantsizio globaletan duten eraginaren arabera

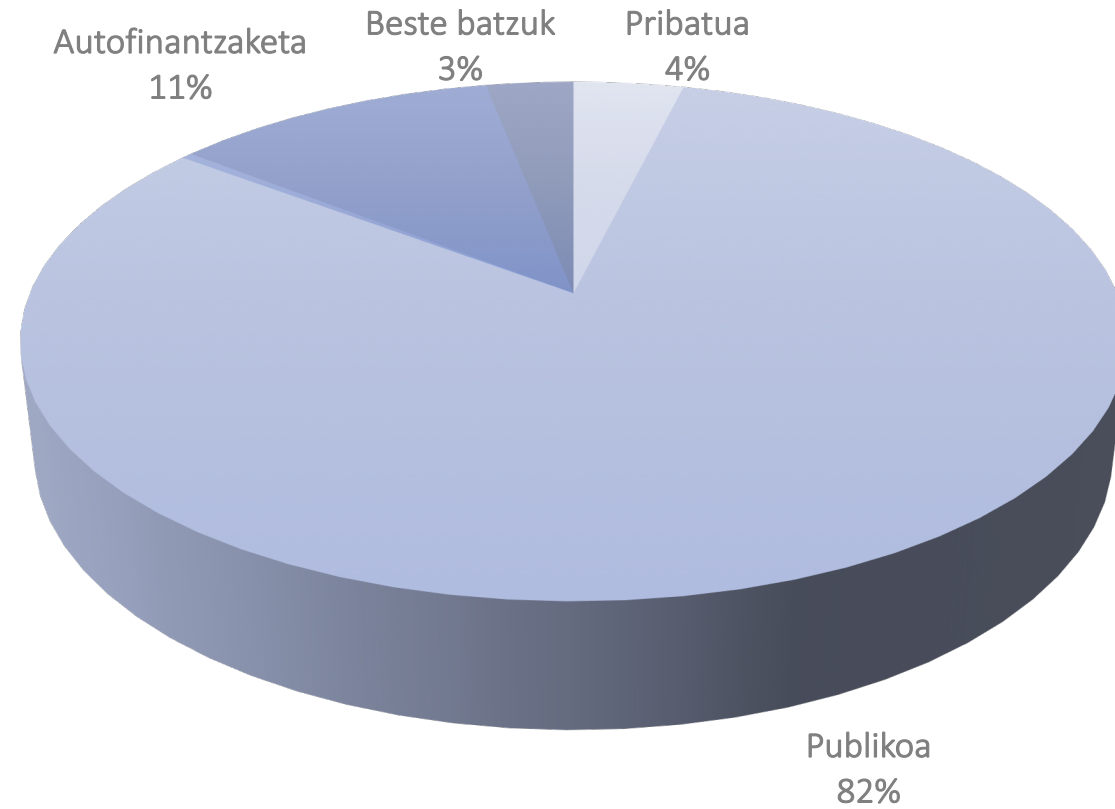


Balio katearen zein fasetan eragiten du Goi Mailako Hezkuntzak?



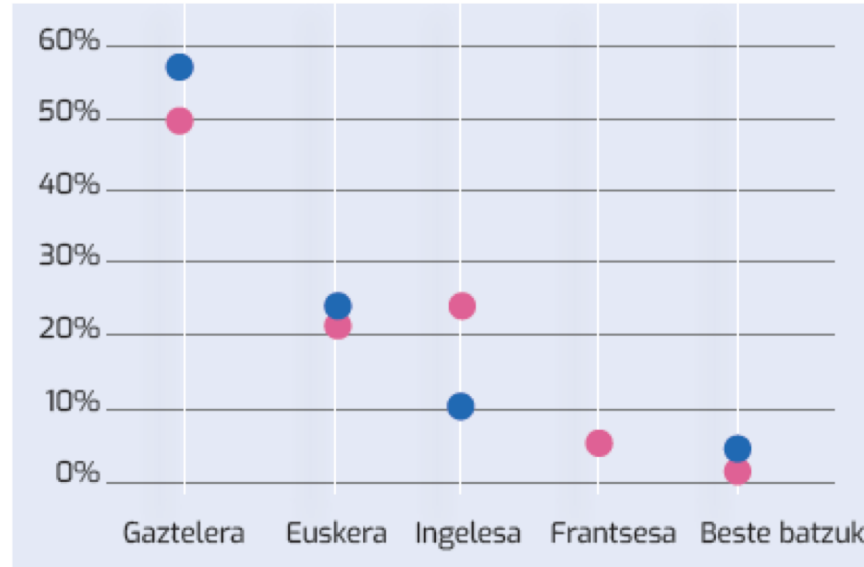
## Gaitasun bakoitzaz arduratzen diren langileek erantzundako galdetegiak

Nola finantzatzen dira KSlekin lotutako unibertsitate gaitasunak?



## Gaitasun bakoitzaz arduratzen diren langileek erantzundako galdetegiak

Zein dira hizkuntza erabilienak



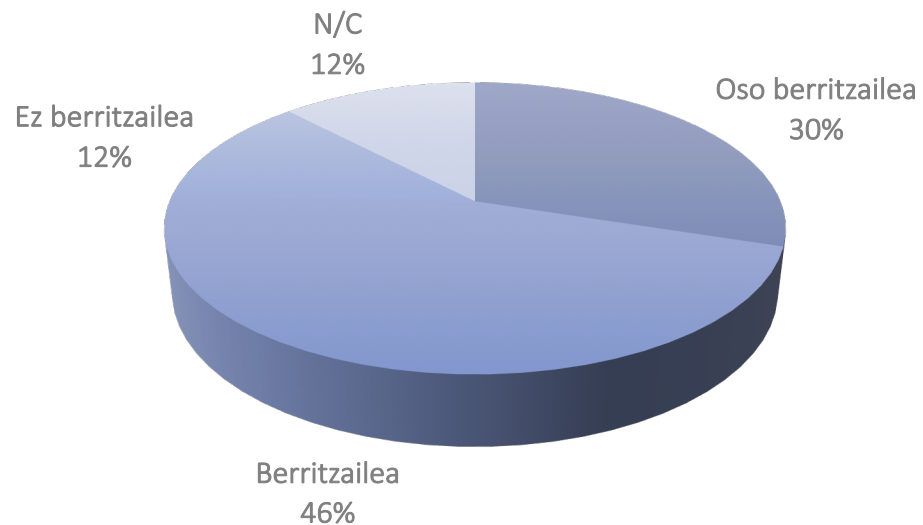
- Lan ingurunean gehien erabiltzen diren hizkuntzak
- Ekoizpen zientifikoan eta akademikoan gehien erabiltzen diren hizkuntzak

Lantaldeak eta horien osaera

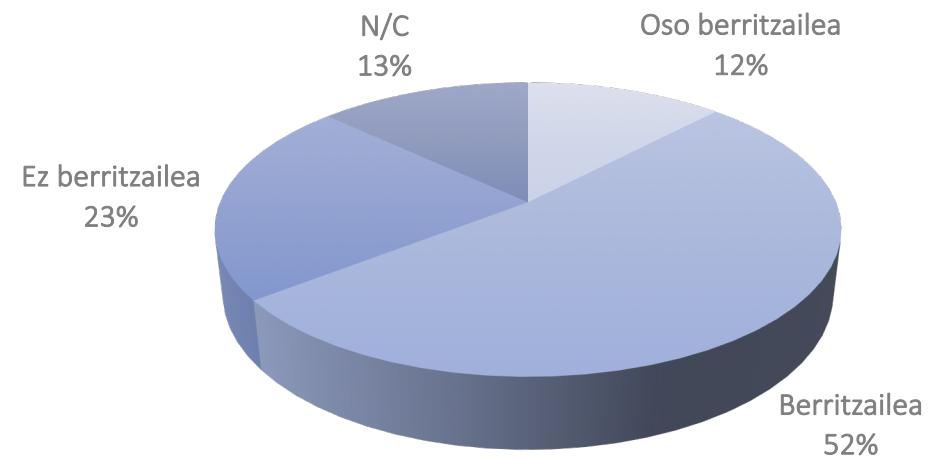
		OSAERA, GUZTIRA	PRESTAKUNTZA	IKERKETA	TRANSFERENTZIA
Emakumeak	% 48	1.837	1.605 (%42)	163 (%4)	69 (%2)
Gizonak	% 51,5	1.963	1.626 (%43)	205 (%5)	132 (%3,05)
Beste aukera batzuk edo ez-bitarrak	% 0,05	2	2 (%0,05)	-	-
<b>Guztira</b>		<b>3.802</b>	<b>3.233 (%85)</b>	<b>368 (%10)</b>	<b>201 (%5)</b>

## Gaitasun bakoitzaz arduratzen diren langileek erantzundako galdetegiak Autopertzepzioa, berrikuntzari dagokionez

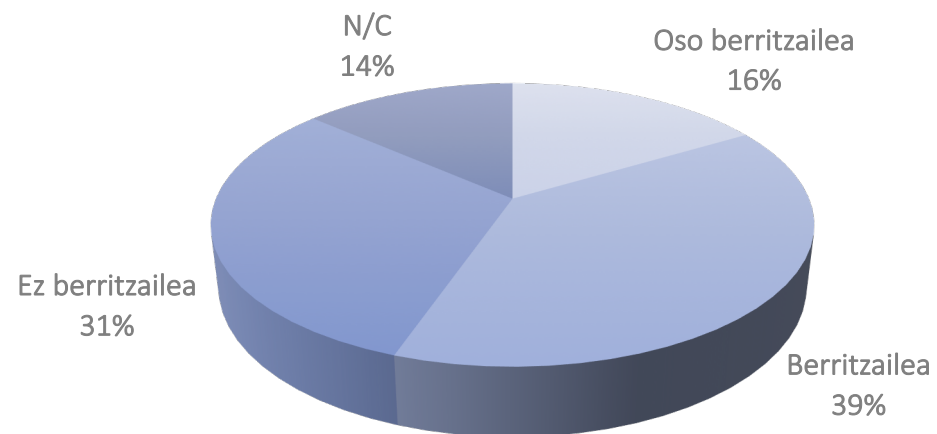
### Prestakuntza eta ikerketa proposamenak



### Metodologia

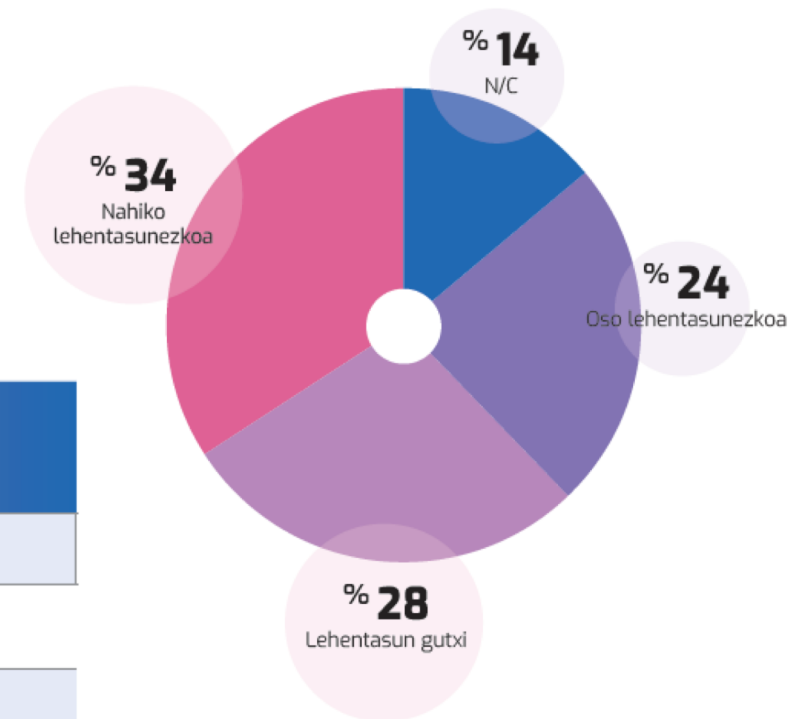


### Lan ildoak



Gaitasun bakoitzaz arduratzen diren langileek erantzundako galdetegiak  
Berrikuntzaren lehenespena eta ekintza berritzaile motak

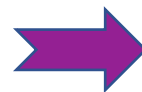
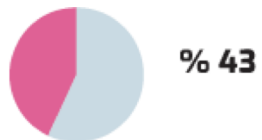
PRESTAKUNTZAREN ETA/EDO PROIEKTUEN SUSTAPENA	GAITASUNAK (%)
Ingeniaritza, diseinua eta bestelako sormen jarduerak	% 24
Langileen prestakuntza eta gaikuntza	% 23
Jabetza intelektualarekin loturiko jarduerak	% 17
Softwarea eta datu baseak garatzea, aktibo ukigarriak eskuratzea (leasinga)	% 10
Marketina eta markaren balioa	% 9
Berrikuntza kudeatzeko jarduerak	% 7
Ez du erantzuten	% 6
Ez du prestakuntzarik edo proiekturik sustatzen aipatutako jarduera horietan.	% 4



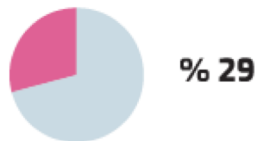
## Gaitasun bakoitzaz arduratzen diren langileek erantzundako galdetegiak

### Euskal Goi Mailako Hezkuntzaren ekarpena berrikuntzari KSletan

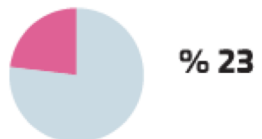
(1) KSien bidez balio publikoa sortzea: kultura sorkuntzarako eta kudeaketarako sarbidea, eta horien ulermena eta konpromisoa hobetzea, bai eta horren bidez gizartea eraldatzea ere (gizarte berrikuntza)



(2) KSletako enpresetan berrikuntza sustatzea (enpresa berrikuntza)



(3) KSIak sustatzea, beste ekoizpen sektore batzuetarako berrikuntza jardueren sektore hornitzaile gisa

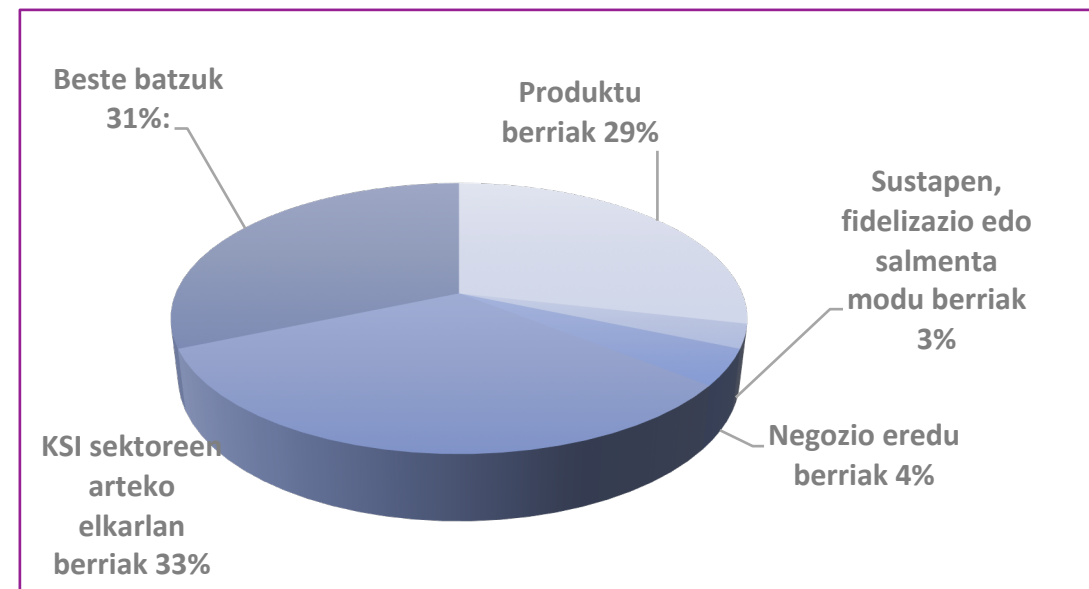


Ez du aplikatzen



KSletan balio publikoaren sortzailetzat jotzen diren gaitasunen ekarpena faktore hauei lotuta dago:

- berezko balioari (% 42), esperientzia subjektiboarekin berarekin lotuta dago, bai eta intelektualki hazteko, sormena garatzeko, zubi sozialak sortzeko eta identitate zentzua emateko duen balioari ere.
- balio instituzionalari (% 34), balio partekatuak sortzeari lotua.
- balio instrumentalari (% 24): ekonomian, gizartean, ingurumenean eta transferentzian ondorioak dituen eta beste ekonomia, gizarte eta ingurumen sektore batzuetan eragina duena.





Gaitasun bakoitzaz arduratzen diren langileek erantzundako galde-tegiak

## Jabetza intelektualala

JABETZA INTELEKTUALA ETA INDUSTRIALA	GAITASUNAK (%)
Egile eskubideak/jabetza intelektualala (jabetza intelektualala)	% 36
Patenteak eta erabilera ereduak (jabetza industrialala)	% 24
Beste batzuk (copyleft)	% 15
Markak eta izen komertzialak (jabetza industrialala)	% 12
Copyright	% 7
Diseinu erregistroa (jabetza industrialala)	% 5
Marrazki/eredu industrialala (jabetza industrialala)	% 1

## Gaitasun bakoitzaz arduratzen diren langileek erantzundako galdetegiak

### Ekipamenduak

EKIPAMENDUAK	
Laborategiak	54
Lantegiak	14
Gela espezifikoak	15
Auditoriumak	22
Liburutegiak/Mediatekak	31
Ekipamendu bereziak	13

## Erronka batzuk

Azterlanetik abiatuz identifikatutako erronka batzuk

Transferentziara  
bideratutako lana

Sektoreetan intzidentzia  
heterogeneoa

Balio katean eragin  
heterogeneoa

Berrikuntza maila baxua  
(autopertzepzioa)

Beharbada ez datoz bat  
sustatzen den berrikuntza eta  
KSlek bereganatzen dutena

Ikusgarritasun eskasa  
testuinguru publikoetan duen  
parte hartzeari dagokionez

Jabetza intelektualaren trakzio  
ekonomiko eskasa

# ksigune

**KULTURA ETA SORMEN INDUSTRIAK**  
**INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS**



Euskampus Fundazioak egindako txostena  
ksigune@ksigune.eus