



proyectos
de conexión

konexio
proiektuak

KSIgune es el clúster en Industrias Culturales y Creativas de Euskadi impulsado por el Gobierno Vasco como instrumento estratégico para el desarrollo de actuaciones en los ámbitos de formación superior, investigación, innovación y transferencia conectados a las necesidades de los sectores culturales y creativos.

ksigune

Las Viceconsejerías de Universidades e Investigación y de Cultura del Gobierno Vasco están comprometidas con este objetivo y es por ello que, a través de Euskampus Fundazioa, KSIgune articula programas como esta convocatoria.

La convocatoria de KSIgune "**Proyectos de Conexión**" busca favorecer la conexión y colaboración entre la Educación Superior y los sectores culturales y creativos a través de sus agentes, tratando de poner en valor la riqueza de los nodos de este ecosistema vasco de Cultura y Creatividad, de favorecer la cooperación entre ellos, internacionalmente y con otros sectores, y de potenciar su impacto social.

OBJETO DE LA CONVOCATORIA | 1

La presente convocatoria busca favorecer la **investigación aplicada y el desarrollo experimental** a través de la financiación de **proyectos conjuntos de la Educación Superior Vasca con aplicación en Entidades de los Sectores Culturales y Creativos de Euskadi**¹. Estos proyectos han de suponer una contribución positiva para **desafíos sectoriales** -aquellos retos que afecten a uno o más sectores de las Industrias Creativas y Culturales, y/o a los retos globales de las tres transiciones de Euskadi. Algunos ejemplos de retos o ámbitos de investigación posibles están disponibles en el Anexo I.

ENTIDADES BENEFICIARIAS | 2

La convocatoria se dirige a programas de formación e investigación de KSIgune y a empresas y otras entidades integradas en las Industrias Culturales y Creativas de Euskadi.

Se requiere un mínimo de dos entidades colaboradoras. Necesariamente, una de ellas será un centro de educación integrado en KSIgune² y, la otra, una empresa o entidad integrada en las Industrias Culturales y Creativas de Euskadi. Si la entidad cuenta con participación pública, esta deberá ser inferior al 50% para poder tomar parte en la convocatoria.

La entidad solicitante será la entidad de aplicación del proyecto y será su responsabilidad la coordinación de este.

Adicionalmente, podrán adherirse como terceros socios otros agentes académicos o sectoriales de Euskadi, así como de Nueva Aquitania o Navarra, territorios con larga trayectoria de cooperación en el contexto de la Eurorregión. La Entidad solicitante y su socio académico principal serán, en todo caso, de Euskadi.

¹ Sectores Culturales y Creativos de Euskadi:

Industrias Culturales: Artes escénicas, Música, Patrimonio cultural, Artes visuales, Artesanía, Libro y prensa, Audiovisual y multimedia.

Industrias Creativas: Videojuegos y otros contenidos digitales, Diseño (de producto, gráfico, de interiores, urbano), Arquitectura, Moda, Gastronomía (creación y diseño), Publicidad, Industrias de la Lengua.

² Los centros KSIgune pueden ser consultados en <https://www.ksigune.eus/>

TIPOLOGÍA DE PROYECTOS | 3

Tipo 1. Trabajos Fin de Grado (TFG), Trabajos Fin de Máster (TFM) y Trabajos colectivos de Asignatura

Estos tipos de proyecto deberán contar con un alto grado de implicación por parte de las y los docentes participantes en el proyecto, siendo la transferencia de conocimiento reconocida necesariamente por su Centro.

Ejecución: Los TFG y TFM deberán comenzar en 2022 y realizarse en el contexto del curso 2022/2023. Los Trabajos colectivos de Asignatura deberán realizarse durante el curso 2022/2023.

Tipo 2. Trabajos de Grupos de Investigación

Los Trabajos de grupos de investigación deberán comenzar en 2022 y tener una duración máxima de 6 meses.

Los dos tipos de proyectos objeto de financiación deberán suponer una contribución o avance relativo a los retos enumerados en el Anexo 1.

RECURSOS DE LA CONVOCATORIA | 4

Aportación Económica

La cuantía económica total de la convocatoria asciende a 120.000 euros.

La financiación concedida a los proyectos en el marco de esta convocatoria responderá al total del presupuesto presentado o a un porcentaje de este, según la puntuación obtenida por el proyecto y siempre habiendo superado la puntuación mínima (información ampliada en el Apartado 7. Criterios de valoración). Esta aportación podrá destinarse a cubrir los gastos necesarios para llevar a cabo el proyecto: personal, material, publicaciones, dietas y desplazamiento.

La aportación máxima que podrá asignarse a los proyectos es:

- Tipo 1. Trabajos Fin de Grado, Trabajos Fin de Máster y Trabajos de Asignatura: 5.000 euros
- Tipo 2. Trabajos de grupos de investigación: 15.000 euros

La financiación total dedicada a cada tipología de proyecto (tipo 1 y Tipo 2) es de 60.000 euros.

Estas líneas de financiación se cerrarán a medida que vayan agotándose. Si la financiación de una o varias líneas quedase sin asignar completamente, podrá distribuirse tal cantidad entre las otras líneas con un criterio proporcional³.

La financiación no excederá los 15.000 euros por entidad solicitante. El pago se realizará en el plazo de un mes desde la firma del convenio.

La entidad solicitante (entidad de aplicación del proyecto) será la encargada de distribuir el presupuesto, así como de presentar la justificación del proyecto.

Apoyo y Comunidad

Los participantes en los proyectos contarán con el apoyo estratégico y técnico de Euskampus Fundazioa.

Se realizarán sesiones virtuales o presenciales y se facilitará el acceso a la plataforma virtual **Gune+** (<https://gunedigital.eus/>).

Los resultados serán difundidos desde los diferentes canales internos y de difusión pública con los que KSIgune cuenta.

PLAZOS Y CONVOCATORIA | 5

Solicitud: La convocatoria se mantendrá abierta desde la fecha de su publicación hasta el 30 de septiembre de 2022, o hasta agotar la cuantía económica dedicada por los Departamentos de Educación y Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco a este propósito (120.000 euros).

Resolución: El plazo máximo para resolver el procedimiento y notificar lo resuelto a los interesados será de 2 meses a contar desde el día siguiente a su presentación. Tras la aceptación de la ayuda, se procederá a la formalización de un convenio de colaboración con la entidad solicitante.

³ Distribución de financiación según tipología de proyectos:

- El 50% de la financiación se dirige a proyectos Tipo 1 (TFG, TFM, Asignatura).
- El 50% de la financiación se dirige a proyectos Tipo 2 (Grupos).

Justificación: La entidad coordinadora del proyecto contará con un mes a partir de la conclusión del proyecto (según información aportada en la solicitud) para presentar la documentación relativa a la justificación. Además de la justificación, deberá informarse del desarrollo del proyecto en diciembre de 2022.

SOLICITUD | 6

Las solicitudes deberán ser presentadas a través de la plataforma digital **Gune+** (<https://gune-digital.eus/>) donde puede completarse toda la información requerida y subir la memoria del proyecto, el cronograma y el presupuesto.

Se podrá requerir a las entidades participantes cuanta documentación y/o información complementaria se considere necesaria para la adecuada comprensión y evaluación del proyecto.

CRITERIOS DE VALORACIÓN | 7

Los proyectos presentados serán evaluados por un comité multidisciplinar que garantice la calidad y relevancia de los proyectos, así como su no competencia con proyectos activos en el sector. En función de los criterios presentados a continuación, la valoración total máxima que se podrá alcanzar es de **100 puntos**. Quedarán descartados y no podrán ser beneficiarios de estas ayudas todos aquellos proyectos que en el apartado relativo al grado de innovación del proyecto no superen los 20 puntos y que no obtengan al menos 65 puntos en la puntuación total de acuerdo al baremo de valoración establecido en este artículo. En el Anexo 2 Desglose de criterios de valoración puede verse el reparto específico de puntos.

CRITERIOS DE VALORACIÓN

- Grado de innovación del proyecto (40 puntos)

Se valorará el carácter novedoso del proyecto y su aportación de valor dentro de la disciplina o disciplinas en las que se enmarque, el diseño de metodologías y prototipos con potencial escalable y replicable. La introducción de la variable "impacto" en la reflexión que sustenta la propuesta también se considerará positivamente.

- Carácter estratégico del proyecto (20 puntos)

Se valorará positivamente que el proyecto esté integrado o vinculado a una estrategia I+D+i de la entidad. Asimismo, la valoración tendrá en cuenta la alineación del proyecto con las transiciones tecnológico-digital, energético-medioambiental y/o demográfico-social.

- Hibridación y colaboración (15 puntos)

Se valorará positivamente la hibridación, es decir, que la colaboración se promueva entre distintos sectores, de manera que permita innovar con mayor valor diferencial. Asimismo, se valorará la colaboración entre agentes, no sólo entendida como trabajo de forma conjunta, sino como una solución innovadora alineada con los objetivos de todas las partes implicadas, estableciendo unas reglas claras para conseguir una colaboración eficaz.

- Descripción técnica del proyecto (15 puntos)

Planificación, metodología y presupuesto coherentes. Inclusión de indicadores de evaluación final e intermedia. Se valorará que el proyecto incluya una propuesta de difusión de resultados.

- Uso del Euskera (5 puntos)

Incorporación del uso del euskera al proyecto.

- Integración del principio de Igualdad entre mujeres y hombres (5 puntos)

Integración del principio de igualdad entre mujeres y hombres.

RESPONSABILIDAD DE LAS ENTIDADES BENEFICIARIAS | 8

Justificación y Seguimiento

En todos los casos (Proyectos Tipo 1 y 2), la entidad coordinadora del proyecto contará con un mes a partir de la fecha de conclusión del proyecto (según información aportada en la solicitud) para completar toda la documentación requerida para la justificación del proyecto a través de la plataforma Gune+ (<https://gunedigital.eus/>). Además de la justificación final, en diciembre de 2022, deberá entregarse una justificación, que consistirá en una memoria intermedia de avance del proyecto.

Difusión

La contribución de KSIgune deberá ser mencionada y su logo incluido en la difusión y elementos de comunicación del proyecto, así como en las acciones que hayan sido financiadas a partir de esta convocatoria.

Presupuestarias

Se considerarán costes aptos aquellos que redunden en el desarrollo del proyecto de forma directa. Se presentará un presupuesto desglosado que deberá ser justificado, junto con otra documentación requerida, tras la finalización acordada del proyecto. En la plataforma **Gune+** (<https://gunedigital.eus/>) se podrá encontrar toda la información necesaria para dicha justificación.

La coordinación del proyecto, a cargo de la entidad de aplicación del proyecto (solicitante), tendrá asignado un máximo del 20% del presupuesto.

En cuanto al socio académico, el presupuesto deberá obligatoriamente tener partidas equilibradas presupuestariamente asignadas al reconocimiento directo de la labor de los estudiantes y los docentes en el caso de proyectos Tipo 1.

El proyecto no podrá incurrir en sobrefinanciación. Si el presupuesto del proyecto supera la ayuda solicitada, deberá especificarse qué partes serán cubiertas a partir de esta convocatoria. Será deseable contar con otros apoyos económicos siempre que estos sean declarados en el presupuesto solicitado.

Si los gastos realizados fueran inferiores a los presupuestados inicialmente, podrá solicitarse por parte de KSIgune el reintegro de las cantidades previamente percibidas.

Cualquier desviación en el proyecto debe ser notificada y justificada a KSIgune, antes de la finalización del plazo de ejecución del mismo. Una vez justificadas, desde KSIgune se debe aceptar la modificación notificada, pudiendo dar lugar a una variación de las condiciones de concesión de las ayudas.



PROYECTOS

Investigación aplicada y desarrollo experimental con contribución positiva a desafíos de los sectores culturales y creativos de Euskadi y/o desafíos globales.

Tipo 1. TFG, TFM (comienzo en 2022).

Trabajos colectivos de Asignatura (curso 2022/2023).

Tipo 2. Trabajos de Grupos de Investigación (comienzo en 2022, duración máxima 6 meses)



BENEFICIARIAS

Mínimo de dos entidades colaboradoras. Necesariamente, una de ellas será un centro de educación integrado en KSIgune y, la otra, una empresa o entidad integrada en las Industrias Culturales y Creativas de Euskadi.



PLAZOS

Solicitud: La convocatoria se mantendrá abierta desde la fecha de su publicación hasta el 30 de septiembre de 2022, o hasta agotar presupuesto.

Resolución: 2 meses a contar desde el día siguiente a la presentación del proyecto.

Justificación: Justificación global en el siguiente mes a la conclusión del proyecto + descargo intermedio en diciembre 2022.

PROYECTOS DE CONEXIÓN

EDUCACIÓN SUPERIOR VASCA
SECTORES CULTURALES Y CREATIVOS

ANEXO 1 | Retos o ámbitos de investigación posibles

A continuación, se enumeran algunos de los retos y ámbitos de investigación a los que puede dirigirse, o en los que puede enmarcarse, la contribución de los proyectos de conexión a los que se destina esta convocatoria.

DESAFÍOS SOCIALES GLOBALES

Talento

- Reforzar los mecanismos de generación, atracción y retención del talento, para generar y captar y retener conocimiento de vanguardia, que a su vez contribuya a la creación en Euskadi de una nueva generación de investigadores e investigadoras altamente cualificados.
- Promover la formación, la capacitación y desarrollo de talento investigador y tecnológico reforzando los vínculos entre los diferentes ámbitos económicos y sociales. Se hará hincapié en el vínculo con el tejido empresarial vasco, para que las compañías puedan captar nuevo conocimiento y emprender proyectos de I+D e innovación más ambiciosos y disruptivos.
- Fomentar la mejora de las Competencias Digitales y facilitar la forma en que pueden ser adquiridas y actualizadas, especialmente aquellas que aplican de manera intensiva en los perfiles profesionales relacionados con las actividades de Investigación y Desarrollo, en un entorno social disruptivo de transformación digital.
- Impulsar la igualdad de género en el ámbito de la Ciencia, Tecnología e Innovación.

Envejecimiento saludable

- Entender cómo se produce el envejecimiento para retrasar las enfermedades asociadas; formas de prevenir, tratar y curar.
- Mantener la atención sociosanitaria adecuada a las necesidades de la población.
- Profundizar en cambios culturales que favorezcan la implantación de hábitos saludables, incluyendo la alimentación saludable, y la corresponsabilidad en el cuidado de la salud.
- Desarrollar modelos de negocio sostenibles asociados a los cuidados sociosanitarios, al bienestar y al consumo de cultura.

Economía circular, Ciudad sostenible y Ecoinnovación en los Sectores Culturales y Creativos

- Innovar en materiales, procesos, productos y servicios avanzados y sostenibles.
- Impulsar la creación de nuevos modelos de negocio más circulares.
- Prolongar la vida útil de los productos.
- Reducir el consumo de materias primas y la generación de residuos.
- Reducir el despilfarro alimentario.
- Promover el uso más eficiente de plásticos.
- Gestión de residuos y uso de materias primas secundarias.
- Incrementar el uso de materias primas secundarias.
- Garantizar la trazabilidad de componentes y máquinas industriales para facilitar su refabricación, modernización, desmontaje y reciclaje.

INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS

Cultura en Vivo (Artes Visuales, Artes Escénicas, Música en vivo, Patrimonio Cultural)

- Construir partenariados para reducir riesgo en la producción; establecimiento de redes de difusión (estatal e internacional).
- Mejorar el conocimiento y seguimiento de públicos, herramientas de fidelización.
- Reforzar las estrategias de promoción-difusión de obras-artistas.

Cultura Transmedia (Música reproducida, Audiovisual, Contenidos Digitales, Libro)

- Reforzar estrategias de coproducción (estatal e internacional).
- Mejorar el conocimiento de los consumidores, adaptación de producto a tendencias.
- Reforzar la concepción de creaciones transmedia, más allá del soporte original.

Manufacturas de Diseño (Artesanía, Moda, Diseño Industrial-Hábitat)

- Reforzar la notoriedad de la marca.
- Optimizar la rentabilidad de la estrategia de venta online y offline, omnicanalidad.
- Desarrollar nuevos modelos de negocio- innovación mejorando la sostenibilidad del producto.

Servicios Creativos para el Hábitat y la Construcción (Arquitectura, Diseño de interiores, Diseño Industrial-Hábitat)

- Realizar contacto y partenariados para apertura de nuevos mercados.
- Especializarse en mercado final para apertura de nuevos mercados.
- Mejorar la visibilidad del sector-diseño y creatividad en hábitat- construcción en Euskadi.

Servicios Creativos para Publicidad y Comunicación (Publicidad, Diseño Gráfico, Industrias de la Lengua y Música-Artes Escénicas-Artes Visuales para empresas)

- Desarrollar nuevos tipos de contenidos para marcas (branded content, native content...).
- Desarrollar el uso de las tecnologías para llegar mejor al target-público final y mejorar métricas.
- Explorar nuevos nichos de mercado. Especialización de equipos.
- Colaborar con otros sectores creativos (transmedia, en vivo) para nuevas estrategias de comunicación.

Servicios Creativos para Innovación en otras Industrias (Gestión y mediación cultural, Diseño -servicios-, Arquitectura, Industrias de la Lengua, Videojuegos, Contenidos digitales, Gastronomía de creación)

- Desarrollar negocio de los principales segmentos objetivo en mercado local y mercados geográficos cercanos.
- Realizar proyectos de innovación en metodologías y uso de tecnologías.
- Mejorar la visibilidad del sector-creatividad para la innovación en Euskadi.

ANEXO 2 | Desglose de criterios de valoración

GRADO DE INNOVACIÓN DEL PROYECTO (40 PUNTOS)

Carácter novedoso del proyecto en su entorno específico (15 puntos)

- Entre 11-15 puntos. Proyectos altamente novedosos en su entorno específico.
- Entre 6-10 puntos. Proyectos moderadamente novedosos en su entorno específico.
- Entre 1-5 puntos. Proyectos bajamente novedosos en su entorno específico.
- 0 puntos. Proyectos con nulo grado de innovación.

Aportación de valor (15 puntos). Se vincula la innovación con el aporte de diferenciación y valor instrumental, intrínseco o social

- Entre 11-15 puntos. Proyectos con una elevada aportación de valor y utilidad.
- Entre 6-10 puntos. Proyectos con un nivel medio de aportación de valor y utilidad.
- Entre 1-5 puntos. Proyectos con una baja aportación de valor y utilidad.
- 0 puntos. Proyectos con una nula aportación de valor y utilidad.

Replicabilidad y transferibilidad (10 puntos). El proyecto es replicable y/o transferible cuando sirve de modelo de referencia para desarrollar iniciativas similares en un contexto distinto al de su creación con probabilidades de éxito

- Entre 6-10 puntos. El proyecto posee replicabilidad y/o transferibilidad alta.
- Entre 1-5 puntos. El proyecto posee replicabilidad y/o transferibilidad baja.

CARÁCTER ESTRATÉGICO DEL PROYECTO (20 PUNTOS)

Alineación con la estrategia de I+D+i en la empresa (12 puntos)

- Entre 9-12 puntos. Proyectos totalmente integrados en la estrategia I+D+i de la empresa.
- Entre 5-8 puntos. Proyectos parcialmente vinculados a la estrategia I+D+i de la empresa.
- Entre 1-4 puntos. Proyectos poco o nada vinculados a la estrategia I+D+i de la empresa.

Impacto en alguna de las tres transiciones de Euskadi (8 puntos)

- Entre 6-8 puntos. Proyectos que tienen un impacto elevado en alguna de las tres transiciones.
- Entre 3-5 puntos. Proyectos que tienen un impacto medio en alguna de las tres transiciones.
- Entre 1-2 puntos. Proyectos que tienen un impacto bajo en alguna de las tres transiciones.

HIBRIDACIÓN Y COLABORACIÓN (15 PUNTOS)

- Grado de colaboración en base al reparto de responsabilidades y mecanismos de colaboración presentados (4 puntos).
- Número de entidades colaboradoras y potencial de la colaboración (4 puntos).
- Desarrollo de la una parte o de la totalidad del proyecto presencialmente en la entidad cultural/- creativa (4 puntos).
- Interdisciplinariedad, cooperación entre sectores y/o disciplinas diversas (3 puntos).

DESCRIPCIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO (15 PUNTOS)

- Planificación: Metodología de trabajo clara y definida, definición metodológica y cronograma (4 puntos).
- Evaluación: Indicadores de evaluación continuada (seguimiento de proceso) y detalle de resultados esperados (4 puntos).
- Presupuesto detallado: Coherencia en la estructura. En su caso, modelo de financiación y propuesta de continuidad (4 puntos).
- Difusión: Propuesta de comunicación y difusión adecuada al proyecto, difusión bilingüe e inclusiva (3 puntos).

USO DEL EUSKERA (5 PUNTOS)

- Entre 3-5 puntos. Incorpora el uso del euskera en el desarrollo de actividades y/o contenidos del proyecto y garantiza el uso del euskera en las actividades de promoción y comunicación del mismo.
- Entre 1-2 puntos. Garantiza un uso equilibrado del euskera en las actividades de promoción y comunicación del proyecto.

INTEGRACIÓN DEL PRINCIPIO DE IGUALDAD ENTRE MUJERES Y HOMBRES (5 PUNTOS)

- Entre 3-5 puntos. Incorpora la perspectiva de género en el diseño, despliegue y/o evaluación del proyecto.
- Entre 1-2 puntos. Garantiza una participación equilibrada de mujeres y hombres en el proyecto.