

# ksigune

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

Conclusiones de la identificación de capacidades de Educación Superior relacionadas con las Industrias Culturales y Creativas

## Clúster KSIgune 2021

Los Departamentos de Educación y de Cultura impulsan el clúster KSIgune de Industrias Culturales y Creativas, integrando a entidades públicas y privadas y a la totalidad de la Educación Superior Vasca relacionada

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO



**EUSKADI  
CREATIVA**  
Grupo pilotaje



Euskal Herriko Unibertsitatea

F. Bellas Artes  
F. CCSS. y Comunicación  
F. Arquitectura  
F. Informática  
F. Letras  
E. Ing. Bilbao  
E. Ing. de Gipuzkoa  
F. Farmacia



F. CCSS. y Humanas  
F. Ingeniería



F. Empresariales  
F. Humanidades y C. Educación  
Goi Eskola Politeknikoa



Escuela Superior de Diseño del País Vasco



**I·D arte**  
Arte eta Goimailako Diseinu Eskola  
Escuela de Arte y Superior de Diseño



I+D+I e Internacionalización

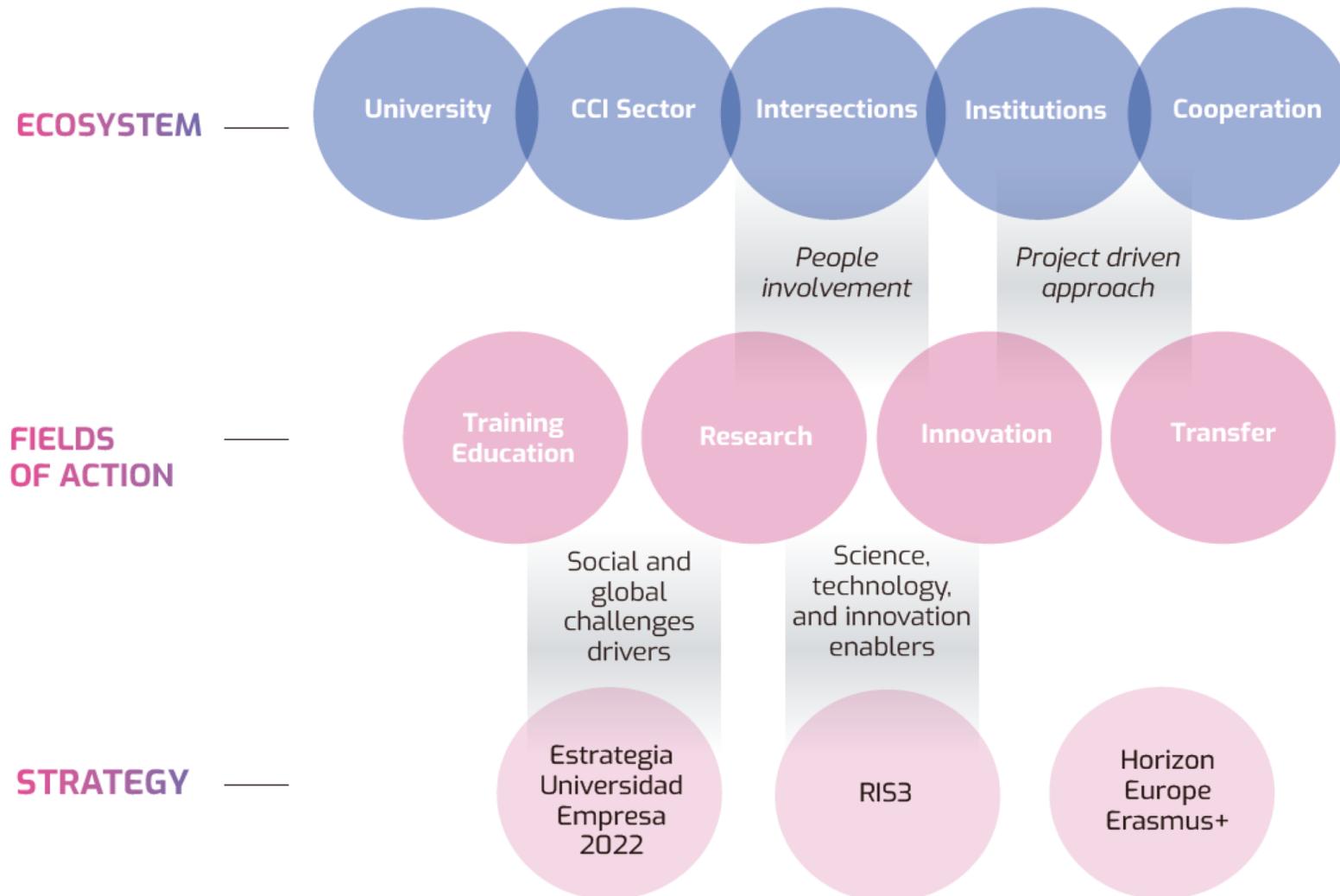


Otras entidades colaboradoras



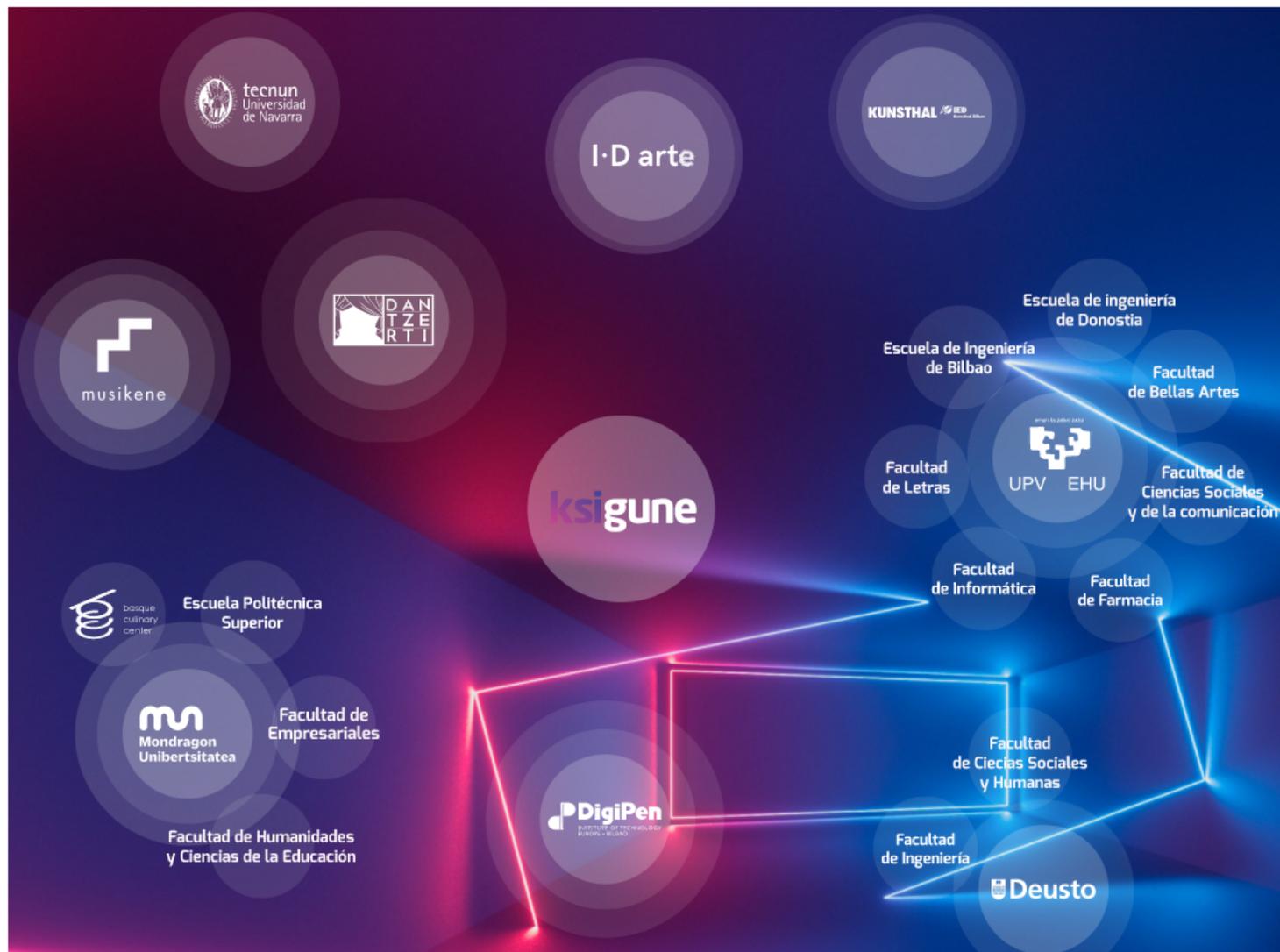
## Clúster KSIgune 2021

El ecosistema cuádruple hélice KSIgune actúa como instrumento estratégico para el desarrollo de acciones ligadas a la I+D en Cultura y Creatividad



## Clúster KSIgune 2020 (primeros pasos)

Antes de agregar a otras entidades públicas y privadas (2021), KSIgune se inició en 2020 como Polo de Conocimiento en Educación Superior e Investigación en Cultura y Creatividad



## Primeros pasos del Polo de Conocimiento ICC

MAPA DE CAPACIDADES: Identificación de las capacidades formativas, de investigación y transferencia relacionadas con ICC en el contexto de la Educación Superior Vasca

**DATOS 2020**

20 CENTROS Y FACULTADES

160 CAPACIDADES

111 Formación (grados, posgrados, programas de doctorado)  
44 Investigación (grupos, institutos)  
5 Transferencia (institutos, cátedras)

CAPACIDADES CON POTENCIAL  
DE AGREGAR VALOR EN LA  
TOTALIDAD DE SUBSECTORES  
DE LAS ICCS

- Los datos presentados a continuación se refieren a la identificación (Mapa de Capacidades) realizada en 2020
- En 2021 continuaremos con la actualización progresiva

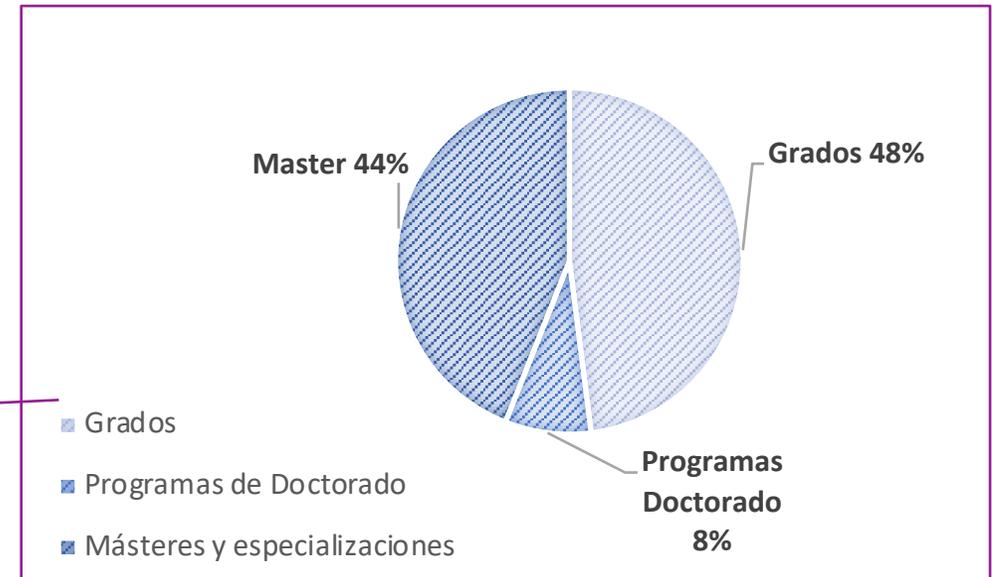
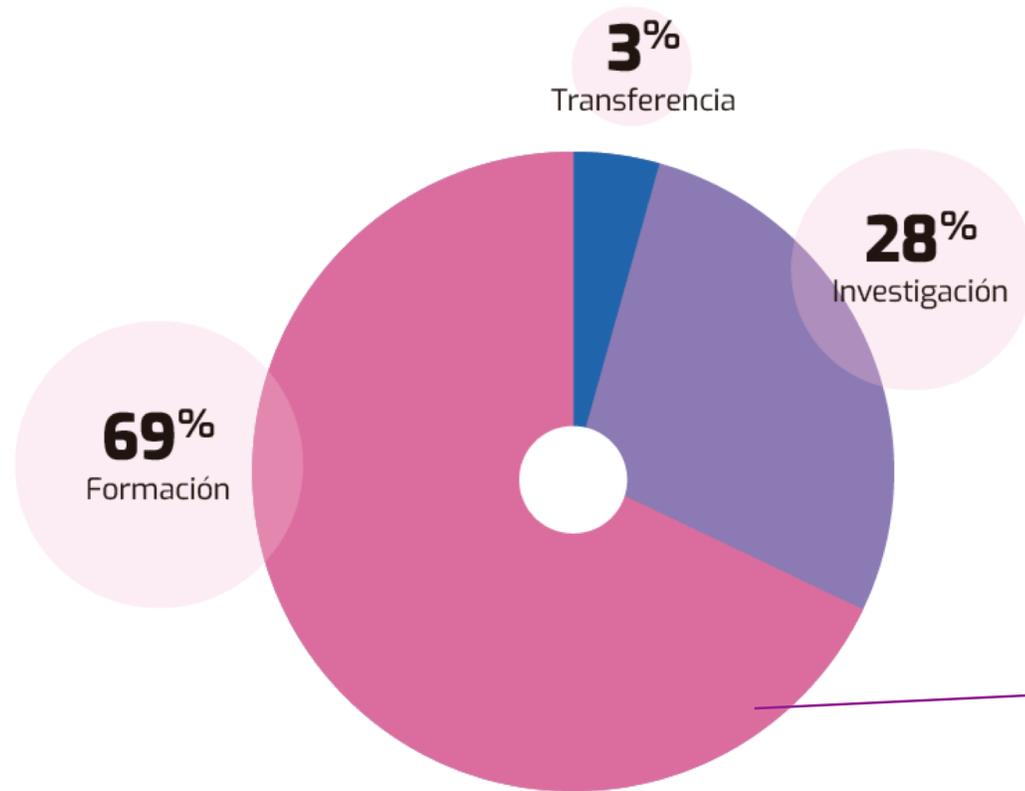
## Mapa de capacidades

La identificación de capacidades que construye el mapa se realiza a partir de una taxonomía que parte de la identificación del Sector por parte del Observatorio Vasco de la Cultura



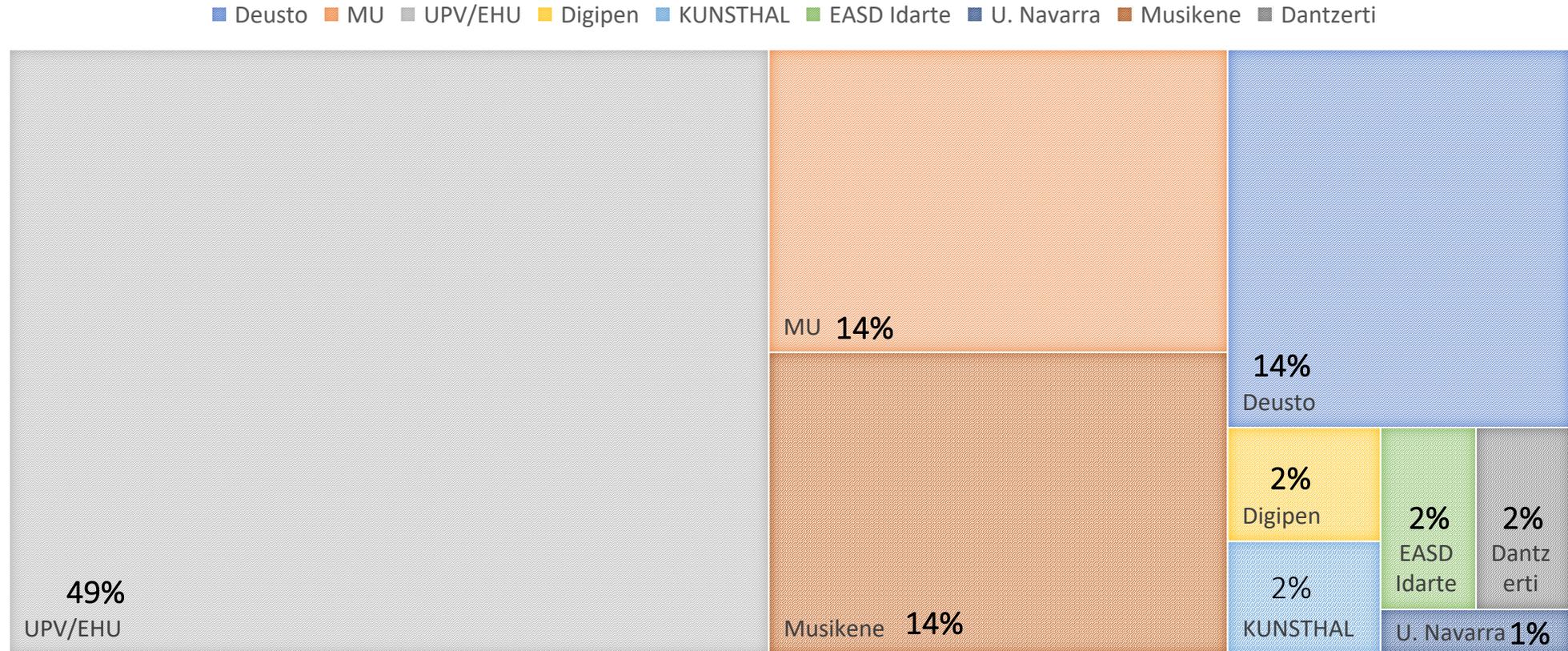
## Mapa de capacidades: algunas claves

Desde qué Capacidades se aborda el Sector Cultural y Creativo desde la Educación Superior Vasca



## Mapa de capacidades: Algunas claves

Representación de las Universidades o Centros Superiores en el conjunto de la formación en ICC



## Cuestionarios respondidos por el personal responsable de cada una de las capacidades

### Cómo se ven representados los subsectores ICC en la ESV y su priorización

Sectores	% Programas dirigidos al sector	% Programas que lo priorizan
Patrimonio Cultural	18%	19%
Artes Visuales	10%	41%
Audiovisual y Multimedia	10%	35%
Música	10%	90,5%
Libro y Prensa	9%	16%
Diseño	9%	60%
Industrias de la Lengua	9%	62%
Artes Escénicas	7%	7%
Alta Gastronomía	5%	100%
Videojuegos	4%	22%
Arquitectura	3%	37%
Publicidad	3%	17%
Artesanía	3%	0%
Moda	1%	100%

Sectores más priorizados desde la Educación Superior

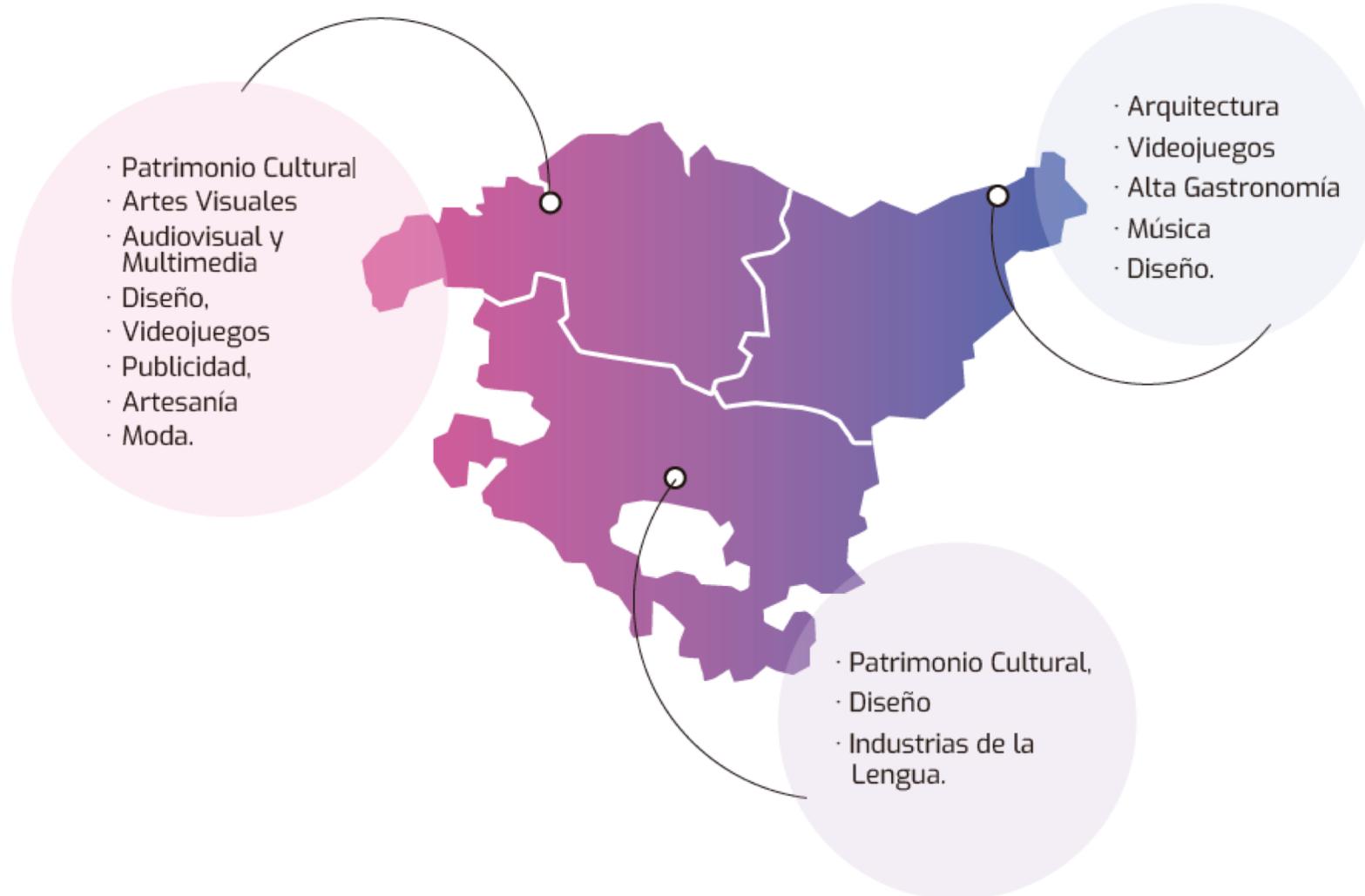
Música  
Diseño  
Alta Gastronomía  
Industrias de la Lengua

Patrimonio  
Música  
Artes Visuales  
Audiovisual y Multimedia

Sectores con más incidencia en la Educación Superior

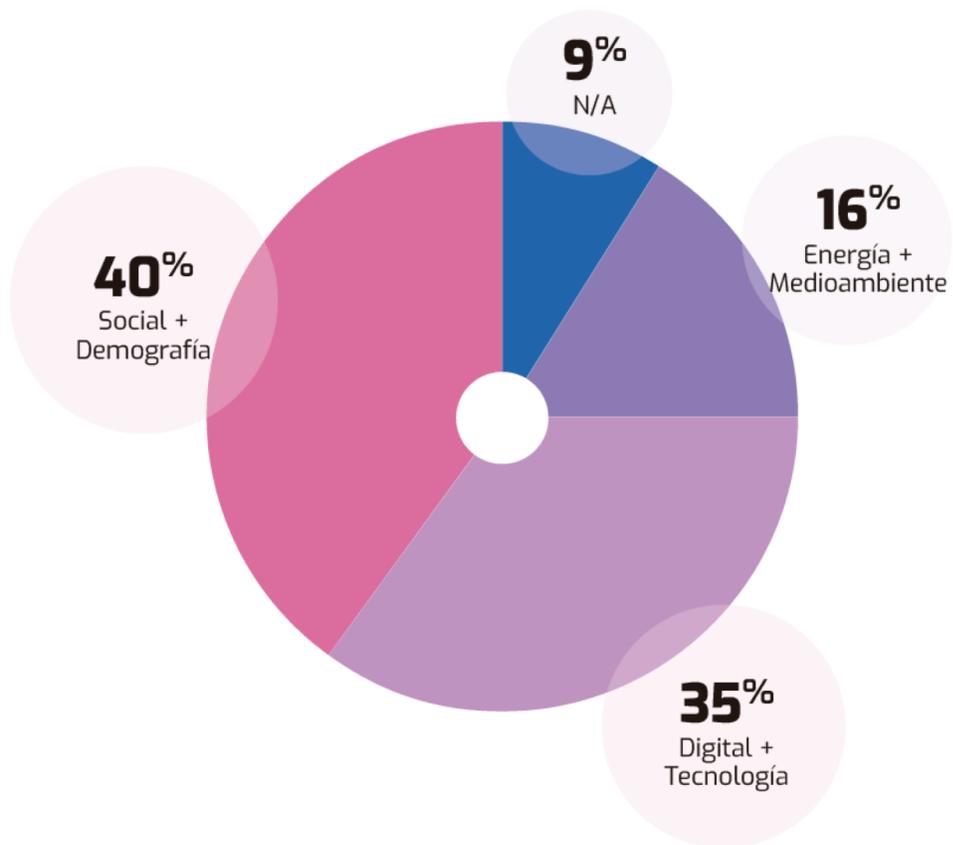
## Cuestionarios respondidos por el personal responsable de cada una de las capacidades

### Cómo se ven representados los subsectores por Territorio Histórico

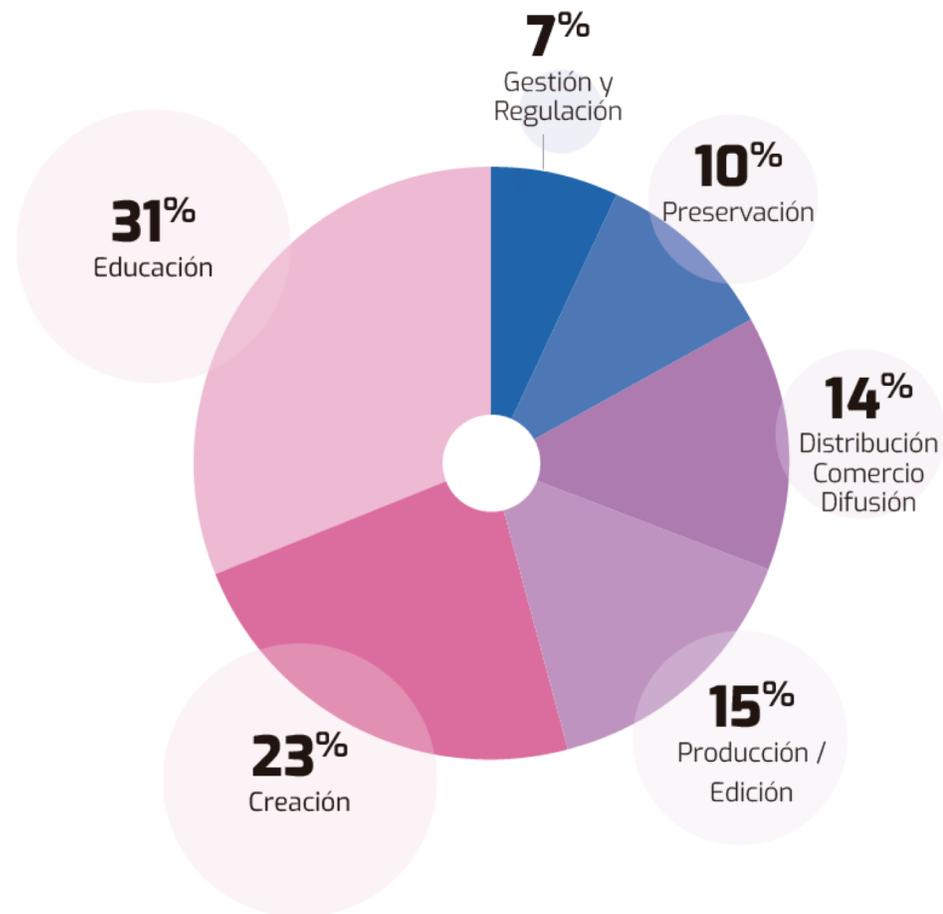


## Cuestionarios respondidos por el personal responsable de cada una de las capacidades

Distribución de programas por su incidencia en las transiciones globales destacadas por el PCTI 2030

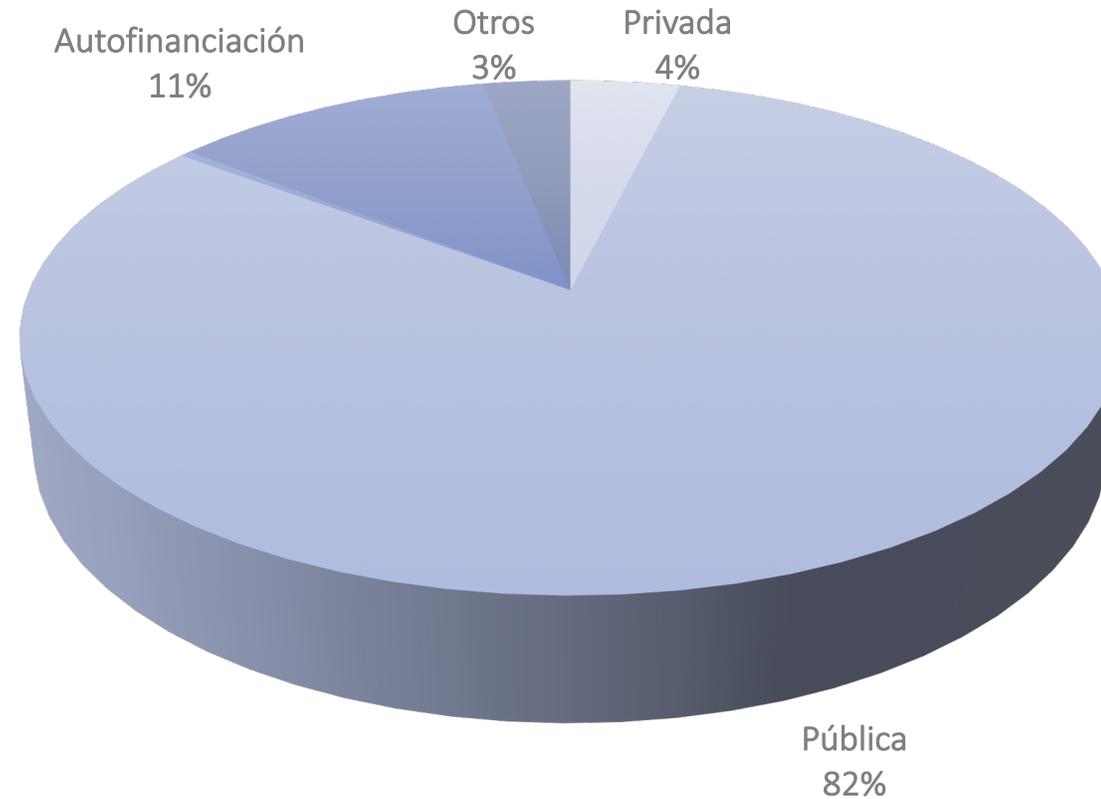


En qué fases de la cadena de valor incide la Educación Superior



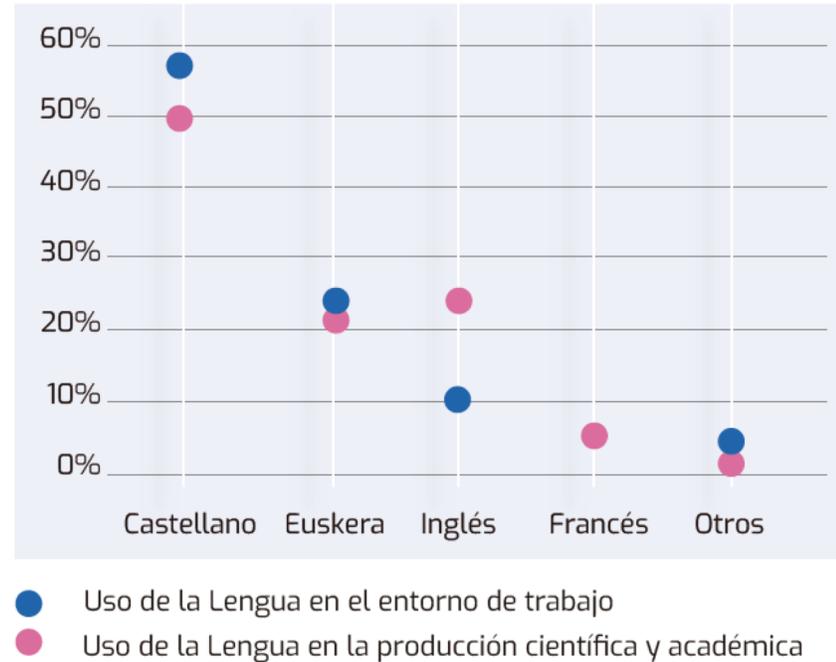
Cuestionarios respondidos por el personal responsable de cada una de las capacidades

Cómo se financian las capacidades universitarias relacionadas con las ICC



## Cuestionarios respondidos por el personal responsable de cada una de las capacidades

Cuáles son las lenguas más usadas



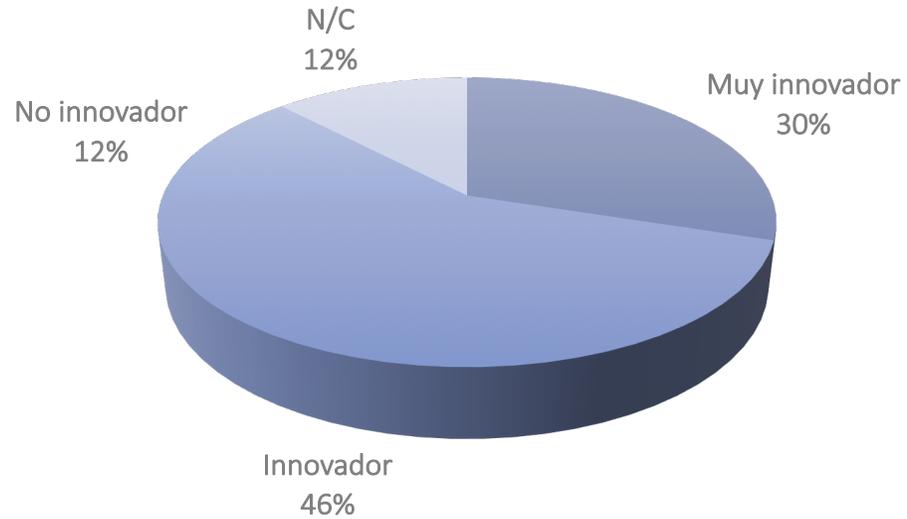
Los equipos de trabajo y su composición

		COMPOSICIÓN TOTAL	FORMACIÓN	INVESTIGACIÓN	TRANSFERENCIA
Mujeres	48%	1837	1605 (42%)	163 (4%)	69 (2%)
Hombres	51,5%	1963	1626 (43%)	205 (5%)	132 (3,05%)
Otras opciones o no binario	0,05%	2	2 (0,05%)	-	-
<b>TOTAL</b>		<b>3802</b>	<b>3233 (85%)</b>	<b>368 (10%)</b>	201 (5%)

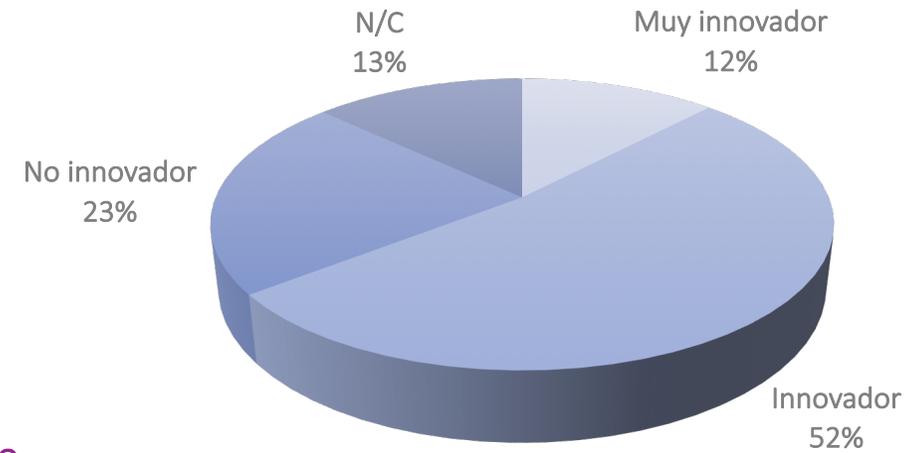
# Cuestionarios respondidos por el personal responsable de cada una de las capacidades

## Autopercepción en términos de innovación

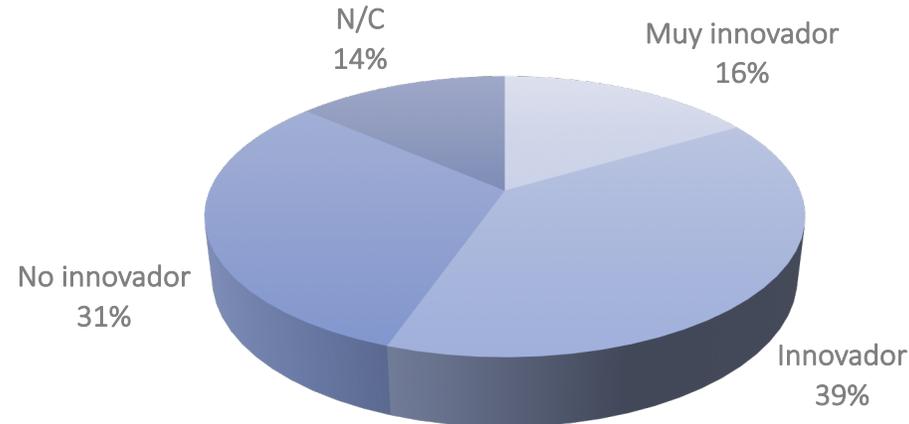
### Propuestas de formación e investigación



### Metodología



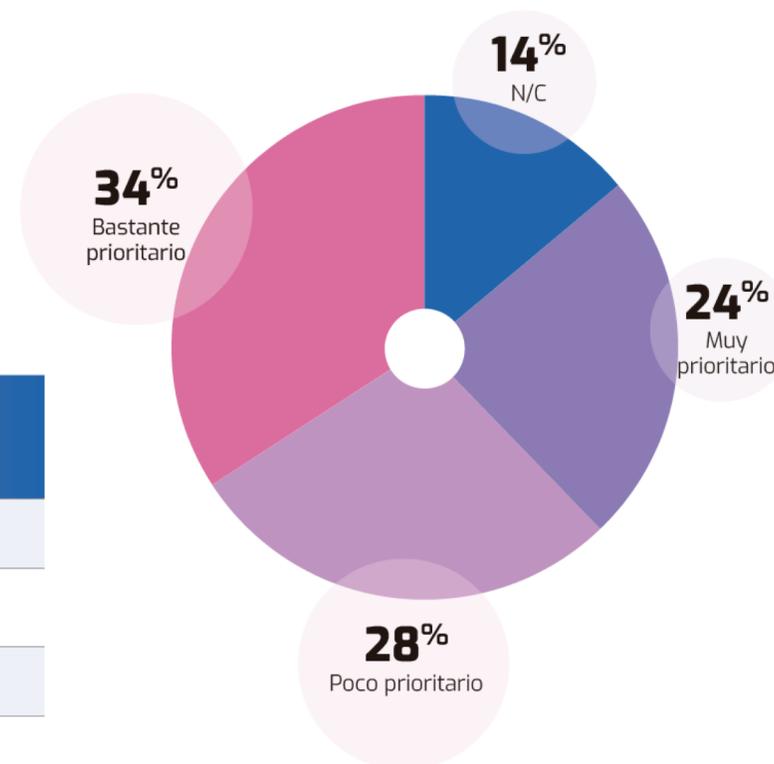
### Líneas de trabajo



## Cuestionarios respondidos por el personal responsable de cada una de las capacidades

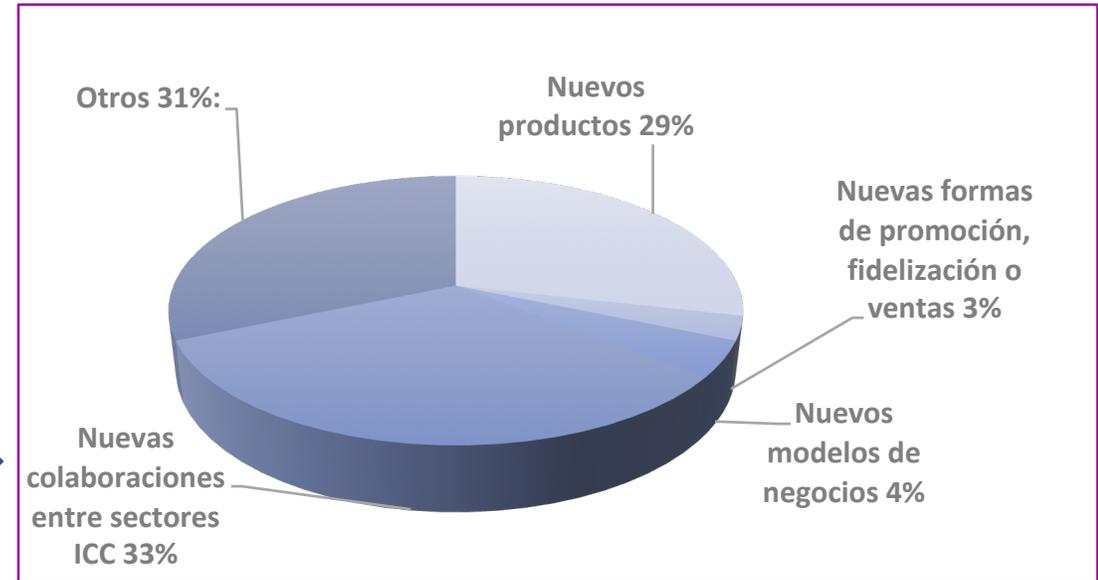
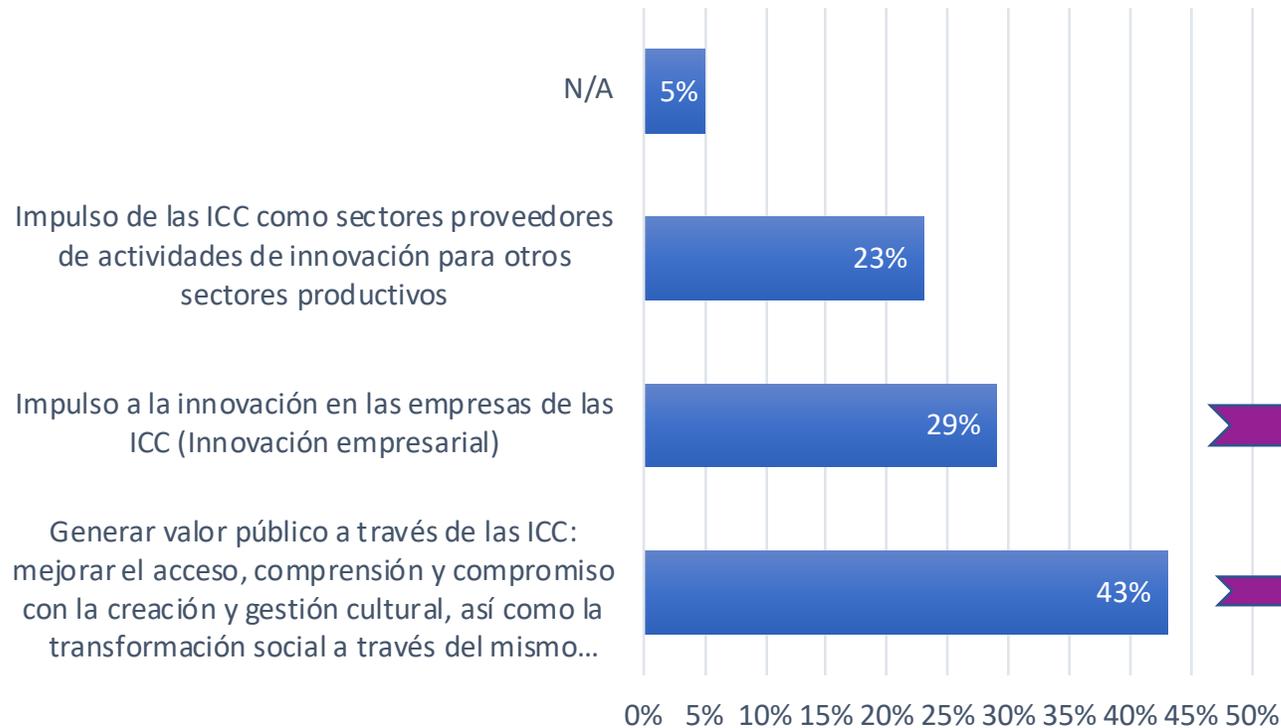
### Priorización de la innovación y tipos de acciones innovadoras

PROMOCIÓN DE FORMACIÓN Y/O PROYECTOS	% CAPACIDADES
Ingeniería, diseño y otras actividades creativas	24%
Formación y capacitación del personal	23%
Actividades relacionadas con la propiedad intelectual	17%
Desarrollo de software y bases de datos, adquisición o leasing de activos tangibles	10%
Marketing y valor de marca	9%
Actividades de gestión de la innovación	7%
NS/NC	6%
No promueve formación o proyecto en ninguna de las actividades referidas	4%



## Cuestionarios respondidos por el personal responsable de cada una de las capacidades

### Aportación de la Educación Superior Vasca a la Innovación en las ICC



Las capacidades que se visualizan como generadoras de valor público en las ICC vinculan su aportación a

- Valor intrínseco (42%) vinculado a la experiencia subjetiva en sí misma y a su valor para el crecimiento intelectual y el desarrollo de la creatividad, la creación de puentes sociales y su sentido identitario.
- Valor institucional (34%) en tanto que vinculado a la creación de valores compartidos.
- Valor instrumental (24%) con efectos económicos, sociales, medioambientales y de transferencia derivados con repercusión en otros sectores económicos, sociales y medioambientales.

## Cuestionarios respondidos por el personal responsable de cada una de las capacidades

### Propiedad intelectual

PROPIEDAD INTELECTUAL/INDUSTRIAL	% CAPACIDADES
Derechos de autor/propiedad intelectual (propiedad intelectual)	36%
Patentes y modelos de utilidad (propiedad industrial)	24%
Otros (copyleft)	15%
Marcas y nombres comerciales (propiedad industrial)	12%
Copyright	7%
Registro de Diseño (propiedad industrial)	5%
Dibujo/modelo industrial (propiedad industrial)	1%

## Cuestionarios respondidos por el personal responsable de cada una de las capacidades

### Equipamientos

EQUIPAMIENTOS	
Laboratorios	54
Talleres	14
Salas específicas	15
Auditorios	22
Bibliotecas/mediatecas	31
Equipamientos singulares	13

## Algunos retos

Algunos retos identificados a partir del Estudio

Dedicación organizada a la Transferencia

Incidencia heterogénea en los sectores

Incidencia heterogénea en la cadena de valor

Bajo nivel de innovación (autopercepción)

Posible desajuste entre la innovación que se promueve y su absorción desde las ICC

Escasa visibilidad de su participación en contextos públicos

Escasa tracción económica de la propiedad intelectual

# ksigune

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



Informe realizado por Euskampus Fundazioa  
ksigune@ksigune.eus