

NOVIEMBRE 2022

**RESULTADO DEL  
PROYECTO 1  
EL PROYECTO  
PAINT THE BIT**



**PAINT THE BIT**

Rethinking artistic  
and creative  
competences and  
job

Identificación de  
los nuevos  
puestos de trabajo  
en el sector  
cultural y creativo.



**Co-funded by  
the European Union**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

## EL IMPACTO DEL COVID EN LA CULTURA Y EL SECTOR CREATIVO



Se estima que, junto con el sector turístico, el sector cultural y creativo (CCS) ha sido uno de los sectores más afectados por las medidas de distanciamiento social adoptadas para combatir la crisis epidemiológica por Covid-19. La crisis ha jugado un papel de acelerador del proceso de digitalización de las empresas que, ya desde hace algunos años, estaban empezando a invertir en tecnología y soluciones digitales.

Para aprovechar esta oportunidad de digitalización es necesario abordar la falta de competencias digitales en el sector y mejorar el acceso digital fuera de las grandes áreas metropolitanas, teniendo en cuenta que el acceso digital no sustituye a la experiencia cultural en vivo.

## DESCRIPCIÓN DEL PERFIL

En comparación con el mercado de trabajo en general, el trabajo por cuenta propia es el que presenta la tasa más alta en este sector (alrededor del 33%). Sin embargo, las estadísticas oficiales en su forma actual no recogen los segundos empleos o el voluntariado que suelen estar muy presentes en los sectores cultural y creativo, por lo que no muestran la dimensión real del empleo cultural y la importancia de los CCS.

El consorcio Paint the Bit llevó a cabo un estudio sobre los perfiles de los profesionales y de los actores de la CCS con el fin de definir los futuros programas de formación para responder mejor al marco actual del mercado de la producción artística y creativa. Obtuvimos los siguientes resultados

### Competencias en TIC:

La mayoría de los encuestados utilizan a diario dispositivos como teléfonos inteligentes, ordenadores, etc., para navegar por Internet, consultar el correo electrónico, utilizar las redes sociales, comunicarse a través de herramientas digitales, realizar tareas administrativas, comprar en línea y escuchar música o ver videos. Por lo tanto, las competencias digitales básicas están bastante extendidas en la CCS. En cuanto a las competencias digitales específicas que son necesarias en el CCS, nuestro estudio mostró que las competencias de comunicación son especialmente esenciales. Le siguen las técnicas de video y entrevista y la capacidad de crear imágenes.

### Habilidades empresariales :

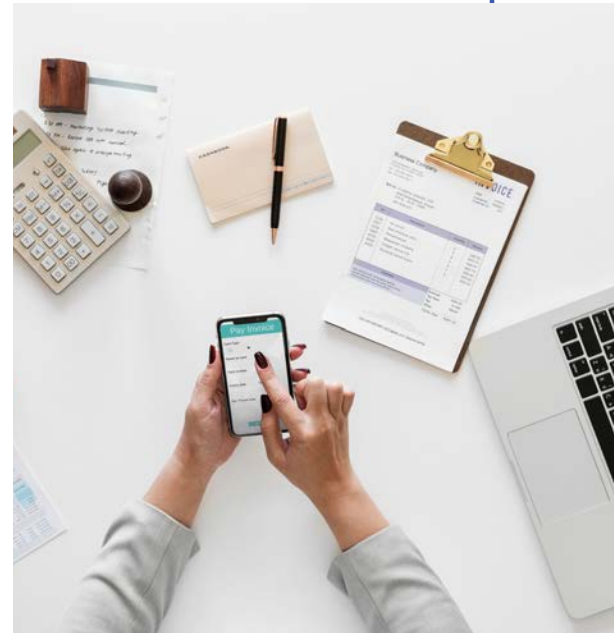
Se pidió a los encuestados que juzgaran si tenían habilidades empresariales. Se observó que las mayores diferencias entre los interesados y los profesionales se encontraban en las siguientes frases: Habilidades de gestión (Interesados 100%, Profesionales 64%), Iniciativa (Interesados 100%, Profesionales 90%) y Confianza en sí mismo (Interesados 88%, Profesionales 73%) Cabe destacar que para cada una de las habilidades mencionadas, al menos el 70% de ambos grupos consideraron que tenían al menos un poco de ella, con la excepción de una: el gusto por el riesgo (61% para los interesados, 56% para los profesionales).

### Habilidades de colaboración :

Incluso antes de Covid, el trabajo en red se realizaba principalmente a través de las redes sociales, pero estas cifras aumentaron después de Covid, tanto para los profesionales como para las partes interesadas. Las videollamadas también empezaron a utilizarse con más frecuencia, al igual que en muchos otros sectores profesionales. Nuestro estudio ha demostrado que esta transición ha repercutido negativamente en la calidad de los intercambios entre los trabajadores de CCS.

## NUEVAS OPORTUNIDADES DE MERCADO

Analizando los elementos de la demanda y la oferta de bienes de colección, es posible afirmar que en 2020, debido a la pandemia, se confirmaron o incluso se acentuaron algunas de las principales tendencias del mercado ya esbozadas durante 2019, demostrando un creciente impulso a la innovación tecnológica. Por ejemplo:



- **Digitalización y transparencia:** una de las consecuencias positivas ha sido el aumento de la transparencia de los precios, un elemento que diferencia a las ferias online de las presenciales, que se caracterizaban por una marcada tendencia a revelar los precios sólo bajo petición expresa, como suele ocurrir en las galerías de arte.
- **Nuevos compradores y crecimiento de la cuota de millennials:** se ha producido un aumento de jóvenes y millennials que han comprado bienes de colección, con especial atención a las acciones "online-only", lo que demuestra una mejora en la accesibilidad del mercado del arte.
- **Sostenibilidad:** durante este periodo de "pausa", el sistema del arte se ha encontrado con una mayor reflexión sobre su sostenibilidad, poniendo en marcha importantes iniciativas para concienciar a los operadores y contribuir a la lucha contra el cambio climático.
- **Crecimiento de las ventas privadas:** con el estallido de la pandemia y la consiguiente crisis, ha crecido el deseo de confidencialidad y rapidez en las transacciones, lo que ha incrementado significativamente el volumen de negocio generado por las ventas privadas.
- **Diversidad e inclusión:** la crisis generada por la pandemia ha contribuido a aumentar el nivel de atención a las cuestiones relacionadas con la diversidad y la inclusión. Por ejemplo, muchos museos e instituciones a nivel internacional han tomado iniciativas para aumentar la proporción de obras de artistas negros o mujeres artistas y otras minorías poco representadas en las colecciones de los museos.
- Aumento del número de acciones benéficas: la crisis ha generado un aumento de las acciones cuya recaudación se ha destinado a la beneficencia, en su totalidad o en parte.



Para leer el informe completo o saber más sobre el proyecto, visite el sitio web del mismo:

<https://www.best.at/en/paint-the-bit/>

O encuentrenos en nuestras redes:



<https://www.facebook.com/Paintthebit/>



<https://www.linkedin.com/company/paint-the-bit/>