



BASQUE  
DISTRICT OF  
CULTURE AND  
CREATIVITY

# El BDCC como motor de competitividad y capacitación en IA para las ICC

**Itziar Vidorreta**  
**Responsable del BDCC**



Co-funded by the European Union Erasmus+ programme through the grant agreement 2024-1-LV01-KA220-ADU-000255312 - CREMEL 2.0.  
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are, however, those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Republic of Latvia State Education Development Agency (VIAA). Neither the European Union nor the awarding authority VIAA can be held responsible for them.

# LAS ICCS EN EUSKADI

## SECTORES CULTURALES

- Artes escénicas
- Artes visuales
- Audiovisuales
- Edición y medios impresos
- Música
- Patrimonio cultural

## SECTORES CREATIVOS

- Arquitectura
- Artesanía
- Contenidos digitales
- Diseño
- Gastronomía
- Industrias de la lengua
- Moda
- Publicidad y Marketing
- Videojuegos

CAE 157.358

Empresas

CAE 157.358

Empresas

10,25%

CAE 911.267

Empleos

CAE 48,161

Empresas

5,29%

\*Datos obtenidos del DIRAE (Directorio de Actividades Económicas) en 2019.

El Departamento de Cultura, ha editado en 2020 la publicación "[Las ICCs en Euskadi](#)", en el que se hace un recorrido temporal desde los inicios en las nuevas estrategias ICC hasta el momento, incluyendo los desarrollos previstos a futuro.

Fuente: Observatorio Vasco de la Cultura

# LAS ICCS EN EUSKADI

## NECESIDADES IDENTIFICADAS

### RETOS TRANSVERSALES IDENTIFICADOS DE TIPO EMPRESARIAL

- Profesionalización de la gestión empresarial.
- Mejora de la Gestión financiera y económica.
- Gestión derechos de propiedad intelectual.
- Innovación (tecnológica y no tecnológica).
- Internacionalización y apertura de nuevos mercados geográficos.
- Formación, captación y retención de talento.
- Acceso a la información existente de ayudas y servicios de apoyo para el sector.

### RETOS TRANSVERSALES DEL CONJUNTO DEL SECTOR

- Mejora de la visibilidad del sector. Las Industrias Culturales y Creativas como sector de impacto económico, además de impacto social y cultural.
- Posicionamiento de Euskadi como referentes en las Industrias Culturales y Creativas a nivel internacional.
- Articulación del sector Industrias Culturales y Creativas (creación de un espacio de encuentro conjunto y fomento del conocimiento entre las empresas dentro del propio sector).
- Sensibilización en el propio sector y en otras industrias de la importancia de la cultura y creatividad en otros sectores.

Fuente: Observatorio Vasco de la Cultura

# QUÉ ES EL BDCC

El BDCC -Basque District of Culture and Creativity- es el espacio que capacita, desarrolla y ayuda a las industrias culturales y creativas de Euskadi fomentando la competitividad y el fortalecimiento económico del sector



# MODELO DE GESTIÓN

## COLABORACIÓN EN RED



DIPUTACIONES  
FORALES

AYUNTAMIENTOS

GOBIERNO  
VASCO

ENTIDADES  
COLABORADORAS  
ICC

NODOS  
FACILITADORES  
ICC

# LÍNEAS DE ACTUACIÓN

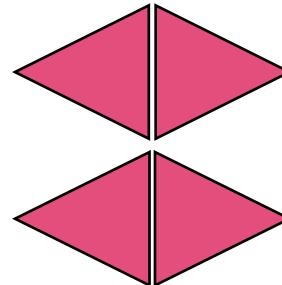
LA0. MODELO DE GESTIÓN

LA1. RECURSOS

LA2. SERVICIOS

LA3. CAPACITACIÓN, TALENTO Y COLABORACIÓN

LA4. POSICIONAMIENTO INTERNACIONAL



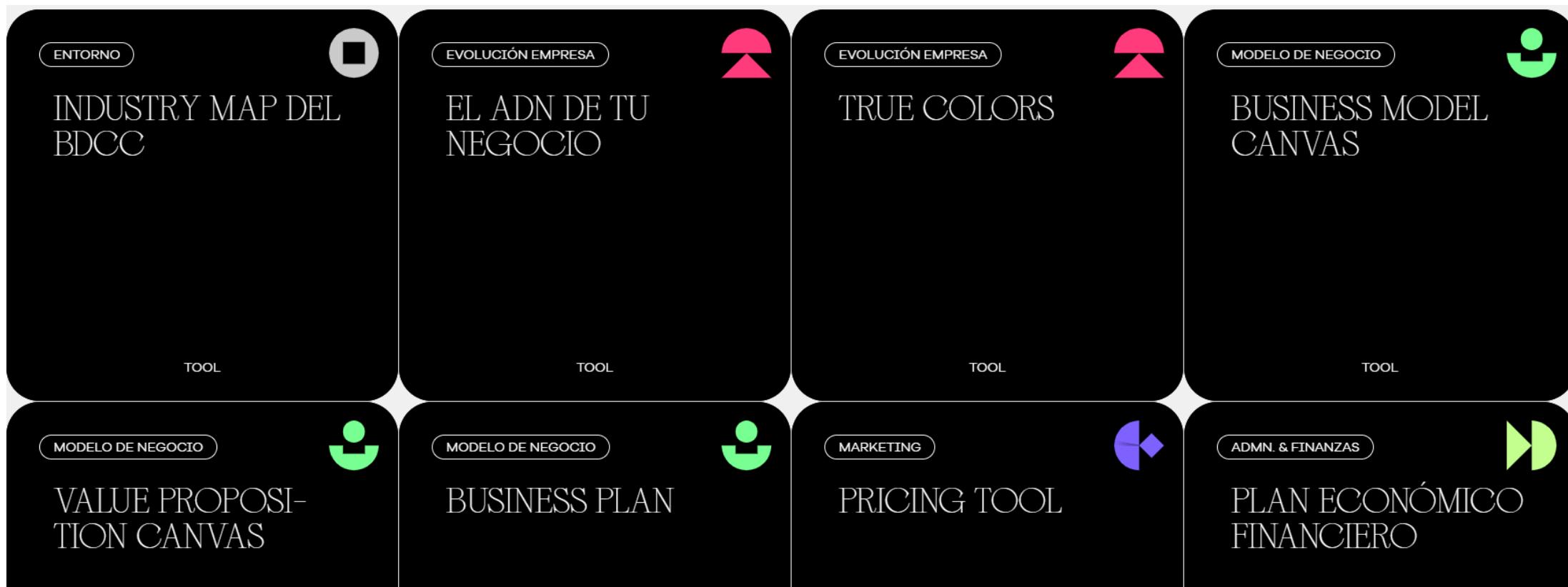
## Servicios de apoyo a la competitividad

- HERRAMIENTAS DE APOYO
- ASESORAMIENTO BÁSICO
- ASESORAMIENTO ESPECIALIZADO
- ACOMPAÑAMIENTO PERSONALIZADO

# RECURSOS

## HERRAMIENTAS DE APOYO

Una completa guía de herramientas creativas, que permiten a las empresas y profesionales de las ICCs reflexionar sobre sus negocios desde diversas perspectivas y de una forma didáctica, sencilla y útil.



# GRANTS

LISTADO DE AYUDAS



# SERVICIOS DE ASESORAMIENTO

## ASESORAMIENTO BÁSICO

Análisis de los retos de la empresa o profesional de las ICCs para identificar los ámbitos de necesidad en los que el BDCC puede ayudar.



## ASESORAMIENTO ESPECIALIZADO

10 horas de asesoramiento con personas expertas para dar respuesta al ámbito de necesidad identificado.

- Reflexión estratégica y modelo de negocio
- Finanzas
- Marketing
- Propiedad Intelectual
- Igualdad



## ASESORAMIENTO AVANZADO

Formaciones de 4 días sobre temáticas concretas.

- IA para ICCs (Marzo y Octubre 2026)
- Gestión Comercial (Mayo 2026)



# POSICIONAMIENTO INTERNACIONAL

## DC NETWORK

Fundada en 2004, la red de los distritos creativos une a más de 13 de las regiones más creativas e innovadoras del mundo. La orientación internacional del DC Network nos convierte en una red única de regiones que priorizan la creatividad y la innovación.



CREATIVITY  
WORLD FORUM

Bilbao, 2024



EIT Culture & Creativity es una iniciativa del Instituto Europeo de Innovación y Tecnología (EIT).

Comunidad de Conocimiento e Innovación diseñada para fortalecer y transformar los Sectores e Industrias Culturales y Creativas (CCSI) de Europa, conectando a creativos y organizaciones con la mayor red de innovación de Europa.



# Retos transversales 2026

Sostenibilidad



Lanzamiento de herramienta y comienzo del servicio de asesoramiento

Digitalización



Informe sobre necesidades formativas en tecnologías disruptivas

- Existen **retos importantes de capital humano, formación y adaptación a tecnologías disruptivas**, como IA, Big Data, blockchain, realidad aumentada y digitalización de modelos de negocio.
- Se detecta una **falta de oferta formativa específica y adaptada** a la realidad de las ICCs, así como dificultades para el acceso a formación continua
- Es necesario **diagnosticar las necesidades reales de conocimiento y talento**, para orientar políticas, formación y programas de apoyo que fortalezcan
- Además, resulta clave **reforzar la cooperación internacional**, tanto para anticipar tendencias tecnológicas y formativas como para facilitar el intercambio de conocimiento, buenas prácticas y oportunidades de internacionalización del sector ICC vasco.



# INFORME TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS

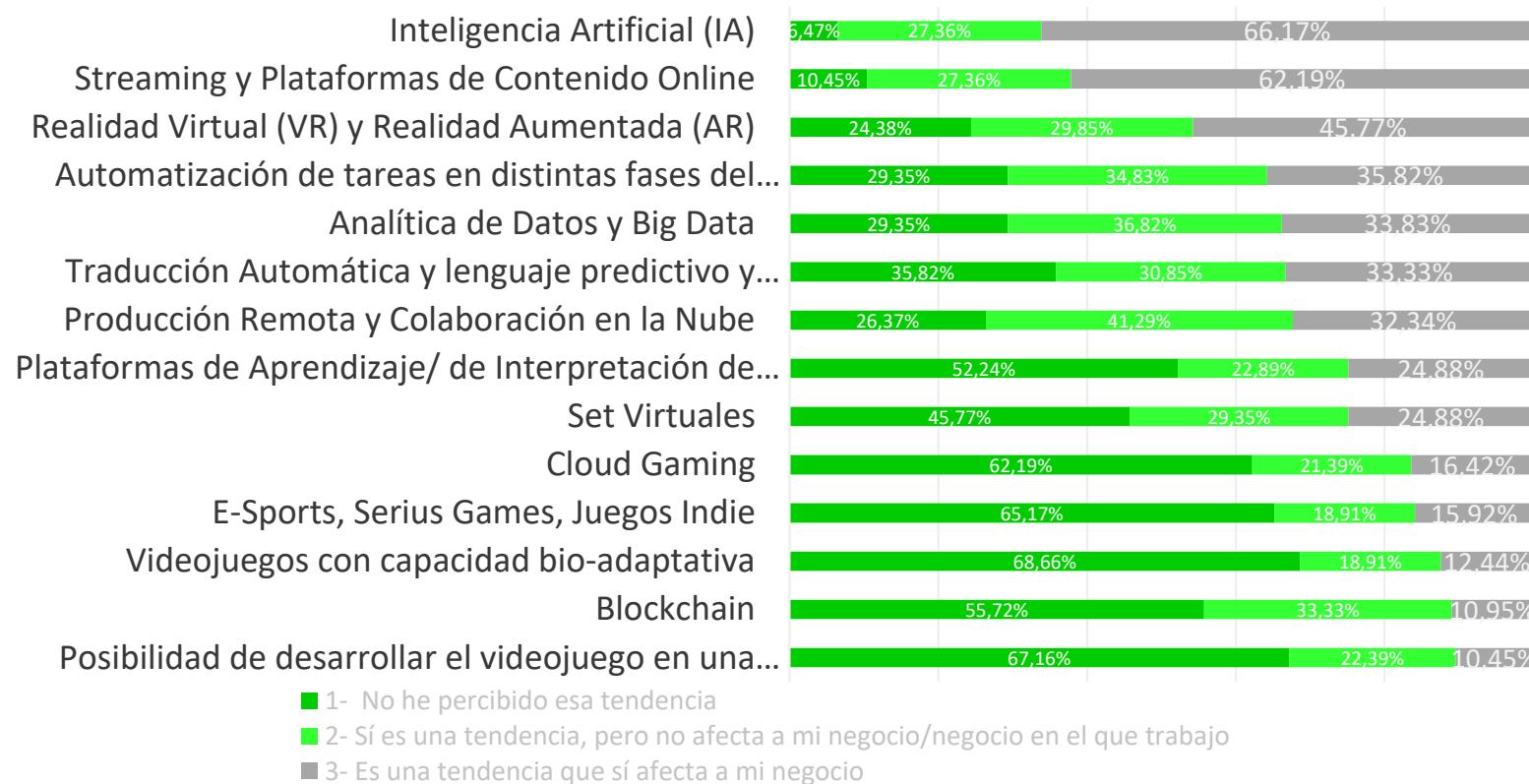
- Más de 200 encuestas, 30 entrevistas, Revisión de documentos clave
- ICCs, principalmente Audiovisual, Industrias de la lengua y Videojuegos

- Principales tendencias digitales se destaca la Inteligencia Artificial como la que más afecta al negocio, seguido por el streaming y las plataformas de contenido online, así como la realidad virtual y la analítica de datos.
- La **inteligencia artificial (IA)** es identificada como una prioridad formativa, pero solo el **5% considera tener acceso a una formación adecuada** en esta materia.
- Importantes **desequilibrios entre la oferta y la demanda** de formación, especialmente en áreas como la IA, Big Data, realidad virtual, blockchain y herramientas de análisis.

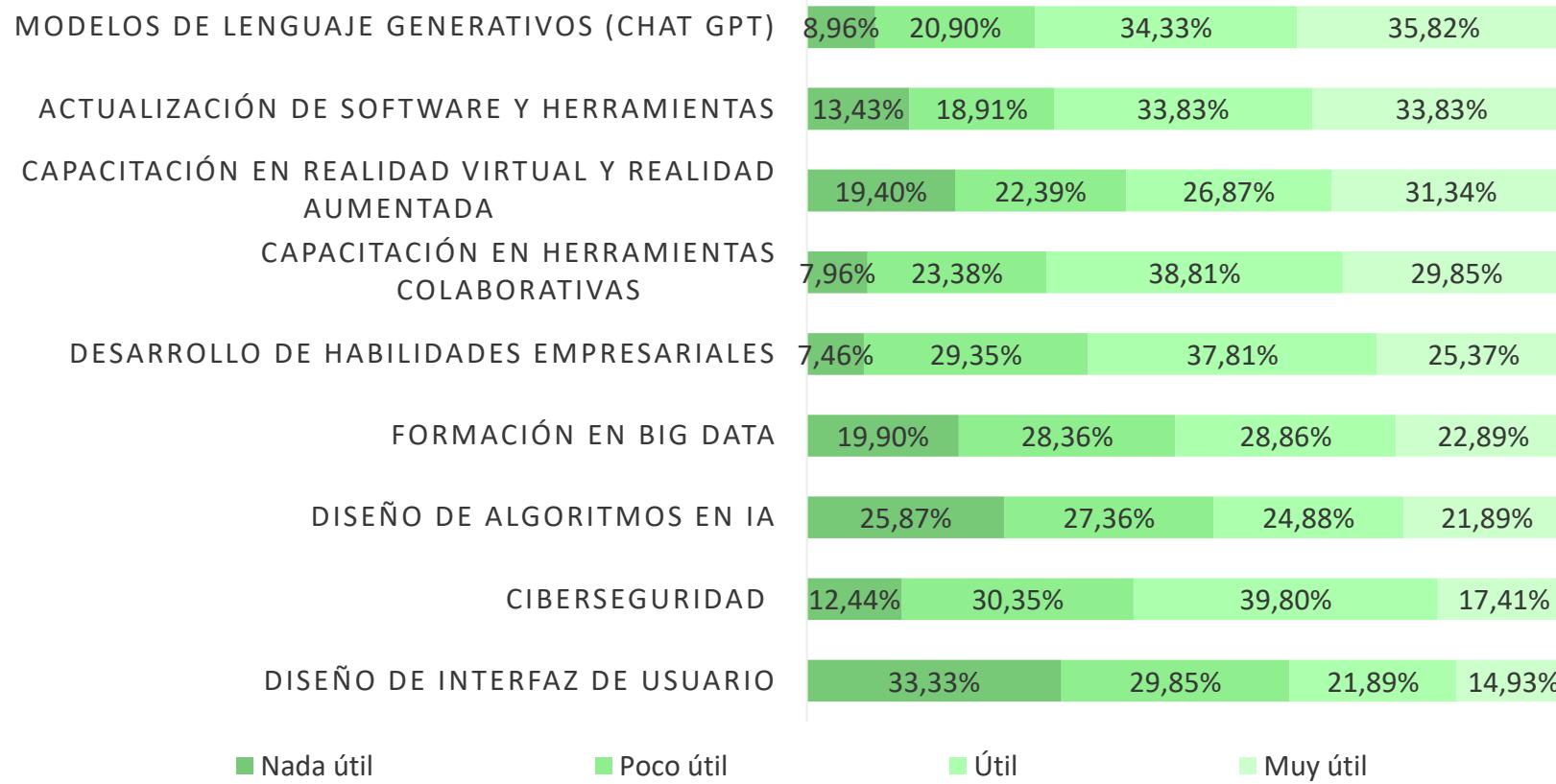
# INFORME SOBRE NECESIDADES DE FORMACIÓN EN TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS EN LAS ICCS

## *Principales tendencias digitales*



# INFORME SOBRE NECESIDADES DE FORMACIÓN EN TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS EN LAS ICCS

## *Principales necesidades digitales*



# PRÓXIMOS PASOS

- ◆ **Diseñar programas de formación sectoriales** basados en las brechas y tendencias identificadas (IA, datos, blockchain, etc.).
- ◆ **Impulsar iniciativas de capacitación continua** y conectar las formaciones con oportunidades reales de empleo y emprendimiento.
- ◆ **Integrar resultados del informe en la planificación de políticas públicas** y servicios del BDCC para apoyar el talento y la innovación tecnológica.
- ◆ **Medir el impacto a medio plazo** mediante indicadores de adopción tecnológica, empleo cualificado y aumento de competitividad del sector.

# CREMEL 2.0

El objetivo del proyecto es **promover el uso de la IA en las industrias creativas**.

- El proyecto se centra en la creación de espacios de aprendizaje innovadores, tanto físicos como digitales que ofrezcan oportunidades de aprendizaje permanente y a lo largo de toda la vida.
- El proyecto desarrollará directrices y un manual para el uso de la IA en las industrias creativas,
- Formará al personal del proyecto y a los representantes de la industria creativa,
- Desarrollará/mejorará la plataforma CREMEL,
- Pondrá en marcha proyectos piloto para garantizar que los resultados del proyecto no son sólo teóricos, sino que se basan en la práctica y son accesibles a un amplio abanico de profesionales de las ICC.



Co-funded by  
the European Union

Co-funded by the European Union Erasmus+ programme through the grant agreement 2024-1-LV01-KA220-ADU-000255312 - CREMEL 2.0.  
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are, however, those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Republic of Latvia State Education Development Agency (VIAA). Neither the European Union nor the awarding authority VIAA can be held responsible for them.

# Programa de IA Generativa para el sector cultural y creativo

**Lanzamiento: 18 de febrero · Inicio: 9 de marzo**

- En respuesta a las **necesidades detectadas en el Informe BDCC 2025**, el BDCC lanza un **programa especializado en Inteligencia Artificial Generativa** dirigido al sector cultural y creativo.
- Se trata de una **formación práctica y aplicada (40 horas)** que aborda la IA como **copiloto creativo y productivo**, poniendo el foco en la mejora de la productividad, la creatividad aumentada y la toma de decisiones informadas.
- El programa combina **fundamentos, casos de uso reales y acompañamiento experto**, garantizando una adopción **consciente, responsable y estratégica** de la IA en los procesos creativos y organizativos.
- Incorpora una mirada crítica sobre **ética, autoría y control humano**, aspectos clave señalados en el informe como prioritarios para el sector ICC.

# Programa de IA Generativa para el sector cultural y creativo

**Duración:** 40 horas | 10 semanas

**Formato:** sesiones presenciales y online en directo + tutorías + sesiones de actualización

## **Contenidos clave:**

- Fundamentos de IA Generativa
- Productividad con IA aplicada al trabajo cultural
- Creatividad aumentada (narrativa, storytelling, ideación)
- Integración de la IA en procesos reales
- Ética, riesgos y buenas prácticas

**Metodología:** aprendizaje activo, casos prácticos y acompañamiento experto

**Colaboración:** BDCC + Brain & Code



BASQUE  
DISTRICT OF  
CULTURE AND  
CREATIVITY

[BASQUEDCC.EUSKADI.EUS](http://BASQUEDCC.EUSKADI.EUS)