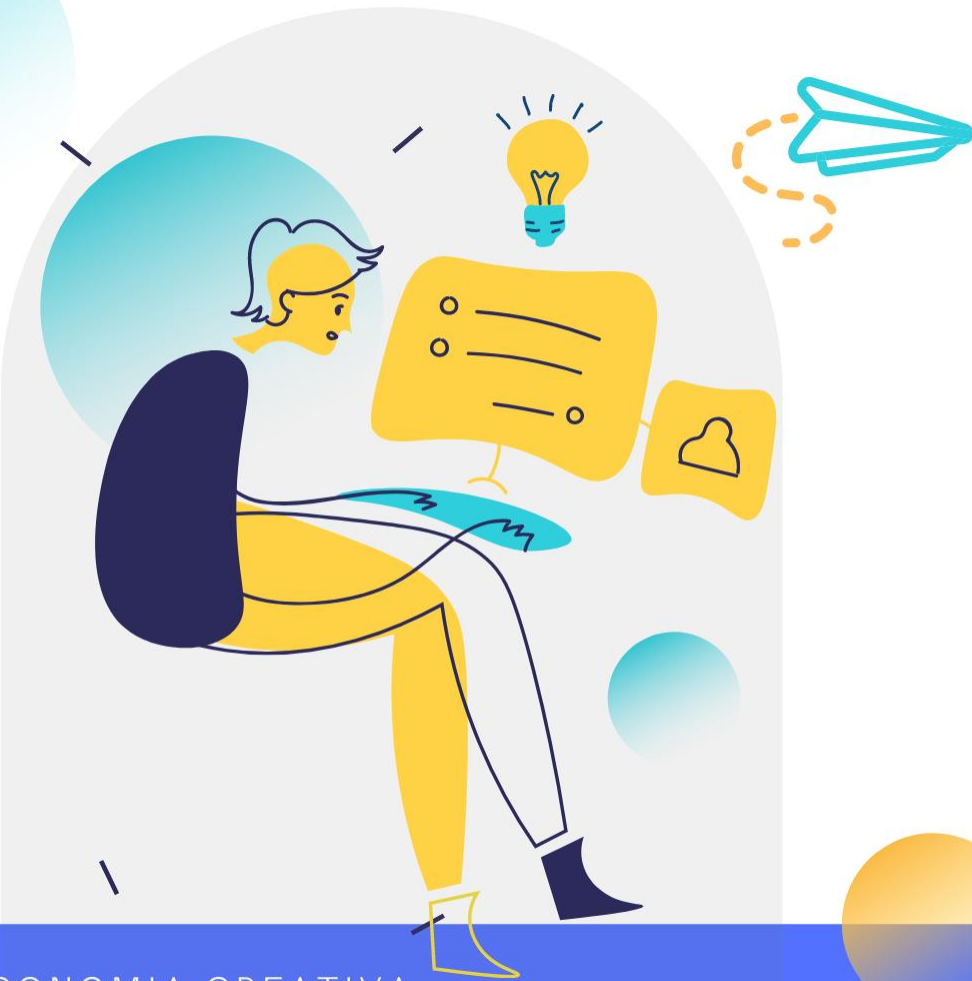




# Mapeo de la Creatividad en la Unión Europea

EL PAPEL DEL DESARROLLO HUMANO, LA DIGITALIZACIÓN  
Y LA SOSTENIBILIDAD

Antonio Carlos Ruiz Soria, Director Economía Creativa  
Seminarios Cátedra Política de Competencia  
Universidad de Sevilla, 12 Mayo 2021



## **Economía Creativa es un laboratorio líder en creatividad e innovación.**

Impulsamos la creatividad  
de las empresas y organizaciones  
para el crecimiento generador de  
valor y el liderazgo sostenible.

**Tu marca de confianza desde  
2010.**

# EC genera soluciones creativas y de impacto

Actuamos para transformar a nuestros clientes, a nosotros mismos y a nuestro entorno. Impulsamos la co-creación de soluciones creativas, la generación de valor sostenible de impacto para múltiples actores clave.

**+ 70**

Más de 70 casos de uso probados



**1500+**

Personas capacitadas y formadas



**9+**

CAPACIDADES creativas y áreas de especialización.



**5000+**

Comunidad digital



**17+**

Trabajo llevados a cabo en 17 países de Europa y África; y digitalmente a nivel global



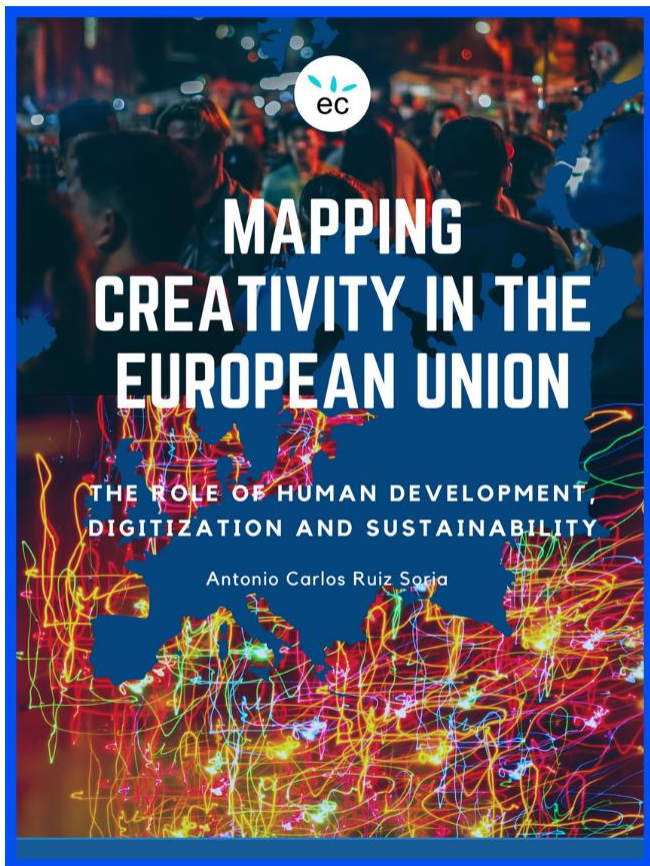
**8+**

Sectores / Industrias



# Esquema de la Presentación

1. **Mapeo de la Creatividad en la Unión Europea**
2. Hay sólo una **brecha de habilidades o de creatividad?**
3. Reequilibrar la **captura de valor** en la **economía de la plataforma**
4. **Claves para el talento creativo:** mercados laborales dinámicos, protección laboral, digitalización y **aprendizaje continuo.**
5. Las **Sociedades Creativas** como nuevo paradigma



# Mapeo de la Creatividad en la UE (2020)



## En resumen:

Diseñado un modelo económico y social centrado en la **creatividad** humana sustentado en el desarrollo humano (educación, vida saludable y oportunidades económicas), digitalización y sostenibilidad para reconfigurar la vida, el trabajo y la ciudadanía, basado en:



Construido **Índices de Talento Creativo** y de **Sociedad Creativa**



Llevado a cabo mapeo para UE28 (incl. Reino Unido)

**25+**



Indicadores socio-económicos analizados

**50+**



Figuras, gráficos y tablas

**10+**



Infografías y *mind maps*



Analizado el impacto de la creatividad en la productividad, innovación y crecimiento empresarial y económico

**10+**

Casos de uso/estudio de diferentes sectores; de entidades públicas, privadas y sociedad civil



Examinado el impacto de la digitalización, Economía de Plataforma y la IA en la creatividad humana



Estudiado la contribución de la creatividad a los ODS



Explorado la competitividad de la creatividad de la UE en el contexto global



¿Dónde y por qué surge el talento creativo?

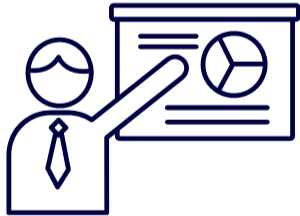
¿Cuáles son las circunstancias que posibilitan la creatividad a nivel empresarial y social?

¿Por qué algunos territorios son más *creativos* que otros?

¿Cómo impacta la **economía de plataformas** a la **creatividad humana**?

# Construido

Índices de Talento Creativo en lugares de Trabajo  
y de Sociedad Creativa





# Índice de Talento Creativo en lugares de Trabajo (CTI)



**Elaboración propia:**

Antonio Carlos Ruiz Soria -  
Economía Creativa

# Índice de Sociedad Creativa (CSI)

Vitalidad del vecindario  
14.3%



Vida activa (actividad física)  
14.3%



Vida digital  
14.3%



Satisfacción con la economía  
14.3%



@antoniocarlos\_rs

Estado del bienestar + infraestructura de transporte  
14.3%



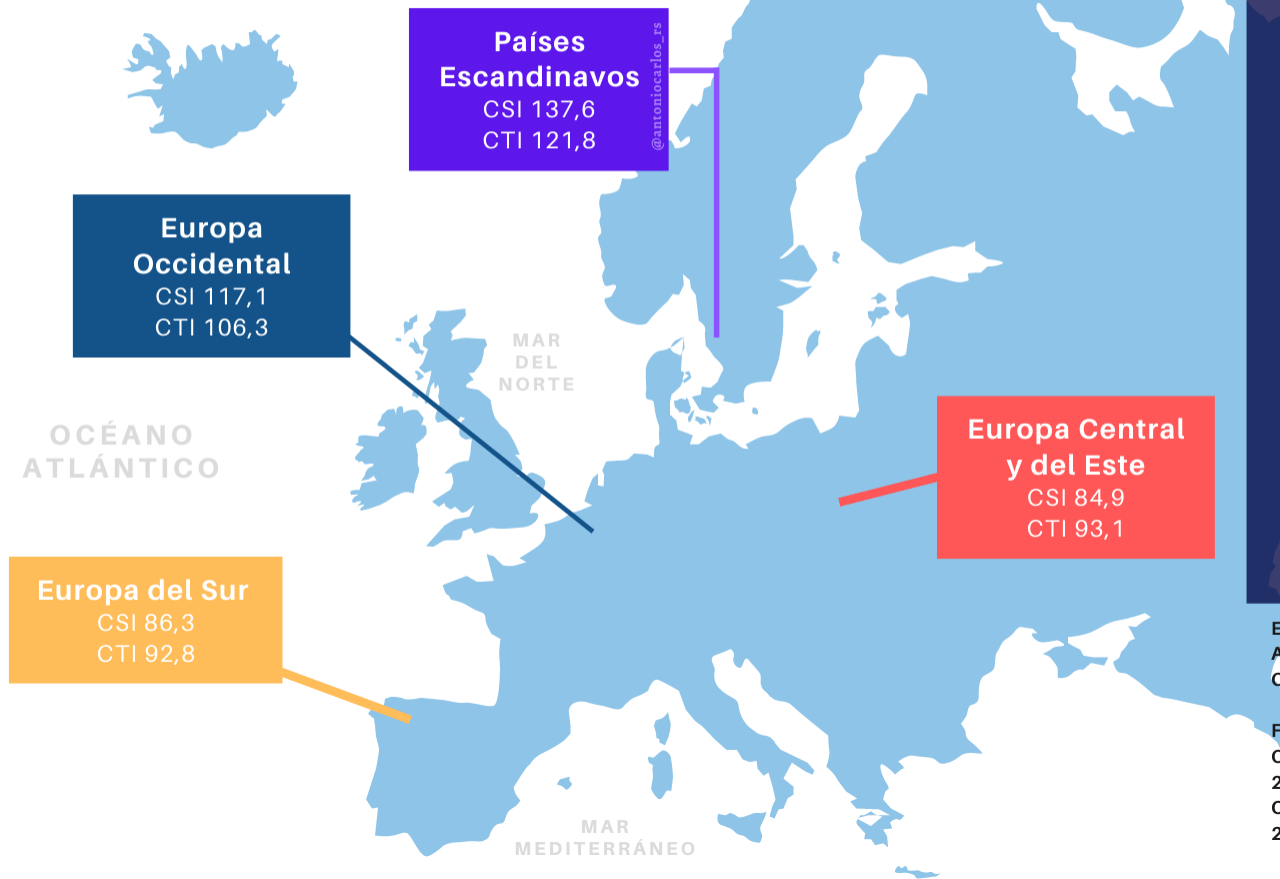
Tolerancia y confianza  
14.3%



Participación en la comunidad y la sociedad  
14.3%



# Mapeo de la Creatividad en la Unión Europea



Se identificaron cuatro etapas en el desarrollo hacia sociedades y lugares de trabajo creativos en la Unión Europea.

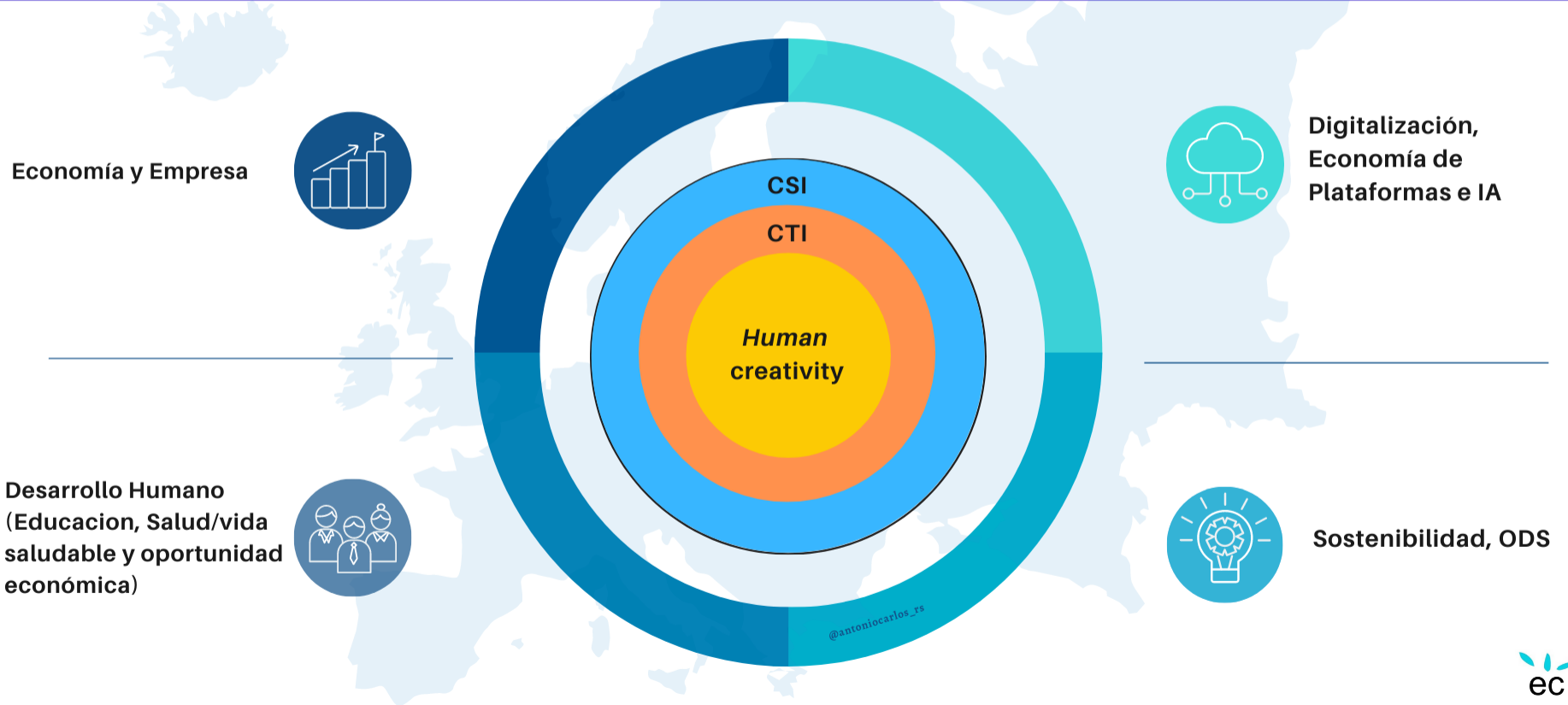
1. Países escandinavos: Líderes en creatividad
2. Europa Occidental: creatividad sólida
3. Europa del sur: creatividad moderada +
4. Europa central y del este: creatividad moderada

Elaboración propia  
Antonio Carlos Ruiz Soria | Economía Creativa

Fuentes:  
CSI: Elaboración Propia a partir de EQLS 2016, Eurofound  
CTI: Elaboración propia a partir de EWCS 2015, Eurofound

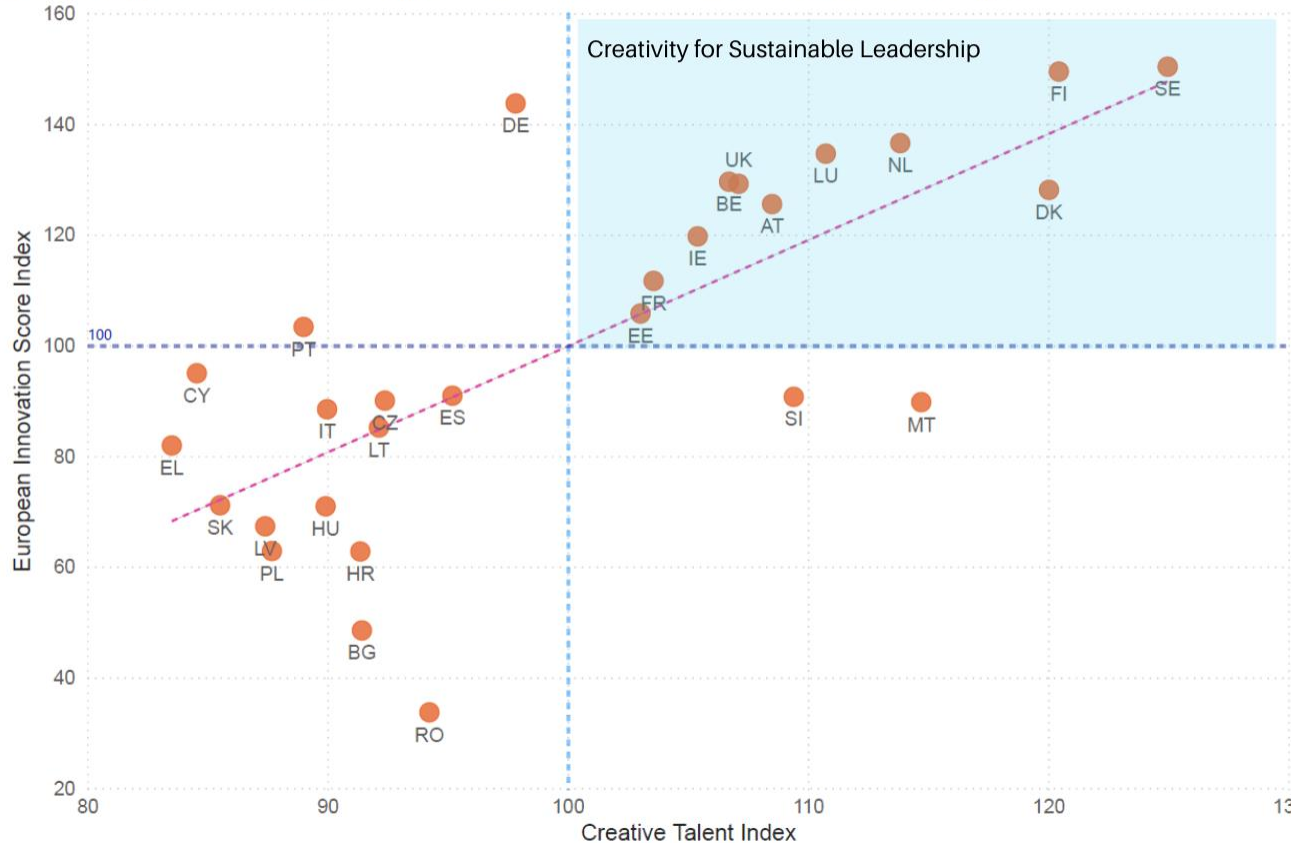


# Analizado la relación del CTI y CSI con más de 25 variables socio-económicas e indicadores de digitalización y sostenibilidad



El Talento Creativo se alinea con la innovación, fomentando el liderazgo creativo y la ventaja competitiva.

Relationship between European Innovation Score Index and Creative Talent in Workplaces



Own elaboration

Source:  
Creative Talent Index: own elaboration, Mapping Creativity in the EU(2020) from EWCS 2015 Eurofound

European Innovation Score: Own elaboration from European Innovation Scoreboard 2020

EU28 (incl. UK)=100

R-squared=0,54

Los CEOs y líderes empresariales están hablando sobre las **brechas de habilidades actuales**. Sobre la necesidad de un cambio profundo y de cómo la automatización y la inteligencia artificial están transformando el (futuro del) trabajo en la ***economía de plataformas*** en constante expansión.

Fuente: PWC



Hay sólo una brecha  
de habilidades o de  
creatividad

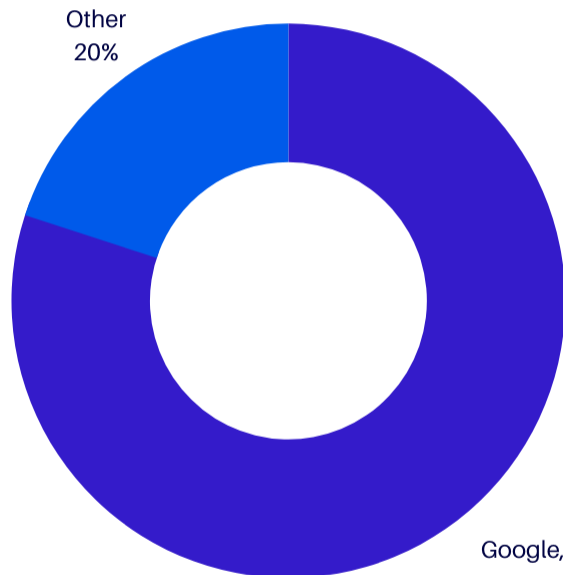






## **La Creatividad no aparece en el vacío.**

**La investigación ha demostrado la importancia del entorno social, las políticas de competencia y marcos regulatorio, las prácticas empresariales y el carácter colectivo de la creatividad.**



**Google, Facebook, Alibaba, Tencent y Baidu representan el 80 % sobre publicidad en dispositivos móviles a nivel global**

**90% del incremento de los ingresos por publicidad se deben sólo a Google y Facebook.**

## INTERNATIONAL

Commission fees

# Brussels charges Apple with antitrust abuse

**iPhone maker accused of distorting competition for streaming services**

JAVIER ESPINOZA — BRUSSELS

The European Commission has accused Apple of breaking antitrust law by charging high commission fees in its App Store and forbidding app developers from telling their customers about other ways to subscribe to their services.

The charges relate to a complaint filed two years ago by the music-streaming service Spotify.

After investigating the complaint, Margrethe Vestager, EU competition commissioner, said Apple "deprives

users of cheaper music streaming choices and distorts competition".

Apps that wish to use Apple's App Store, the only official way to reach the world's 1bn iPhones, have to pay up to 30 per cent commission and agree to a strict set of rules that Apple said is designed to ensure quality.

"The commission's preliminary view is that Apple's rules distort competition in the market for music-streaming services by raising the costs of competing music-streaming app developers," said a statement on the case. "This in turn leads to higher prices for consumers for their in-app music subscriptions on iOS devices. In addition, Apple becomes the intermediary for all IAP (in-app purchases) transactions and takes over the

billing relationship, as well as related communications for competitors."

The case is the most high-profile antitrust case currently open in Brussels



Apple said sales of its services including App Store rose 27%

and the move represents the first time that EU regulators have issued formal charges against Apple.

The case is likely to take many years to wind through the EU courts in Luxembourg and any verdict is likely to be appealed against. If Apple is found to have breached EU law, it could face a fine of up to 10 per cent of its global turnover.

The move comes a few days ahead of a trial in the US led by game developer Epic, which also accused Apple of competition abuse because of its App Store rules, and comes in the same week that Apple reported a 27 per cent year-on-year increase in sales of services, the division that includes the App Store.

Apple said: "Spotify has become the

largest music subscription service in the world, and we're proud for the role we played in that. Spotify does not pay Apple any commission on over 99 per cent of their subscribers, and only pays a 15 per cent commission on those remaining subscribers that they acquired through the App Store.

"At the core of this case is Spotify's demand they should be able to advertise alternative deals on their iOS app, a practice that no store in the world allows. Once again, they want all the benefits of the App Store but don't think they should have to pay anything for that. The commission's argument on Spotify's behalf is the opposite of fair competition."

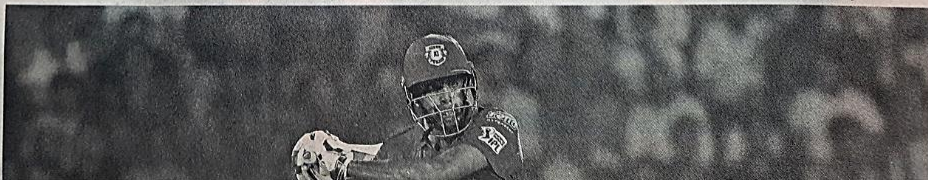
See FT Big Read

## Pitch battle Playing on with India tournament stirs anger

BENJAMIN PARKIN — BANGALORE

The Indian Premier League has provoked outrage for playing through the country's brutal Covid-19 wave, drawing accusations of "crass" conduct and diverting vital resources from fighting the public health emergency.

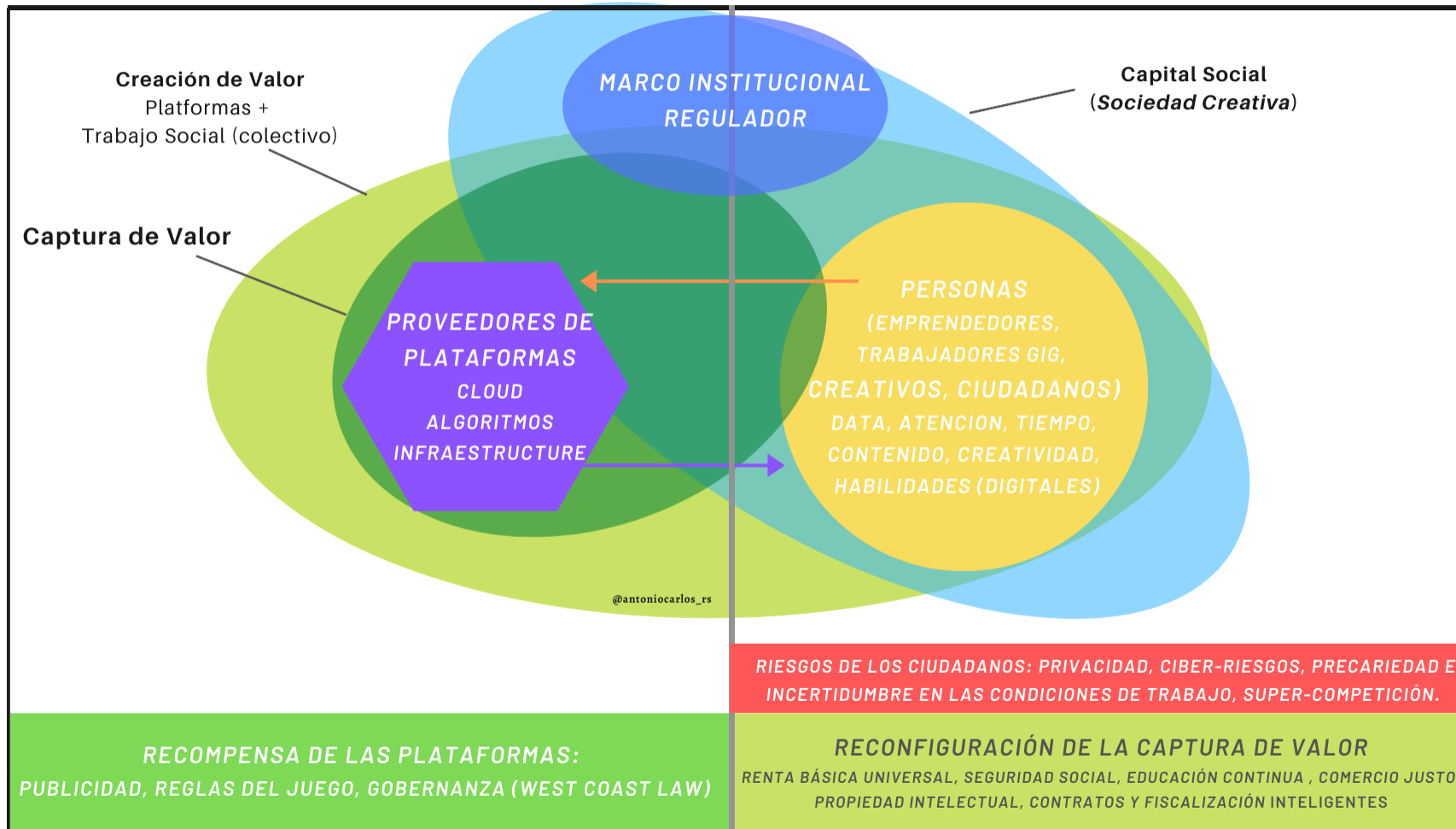
Several players including Ravichandran Ashwin, India's premier off-spinner, and three Australians pulled



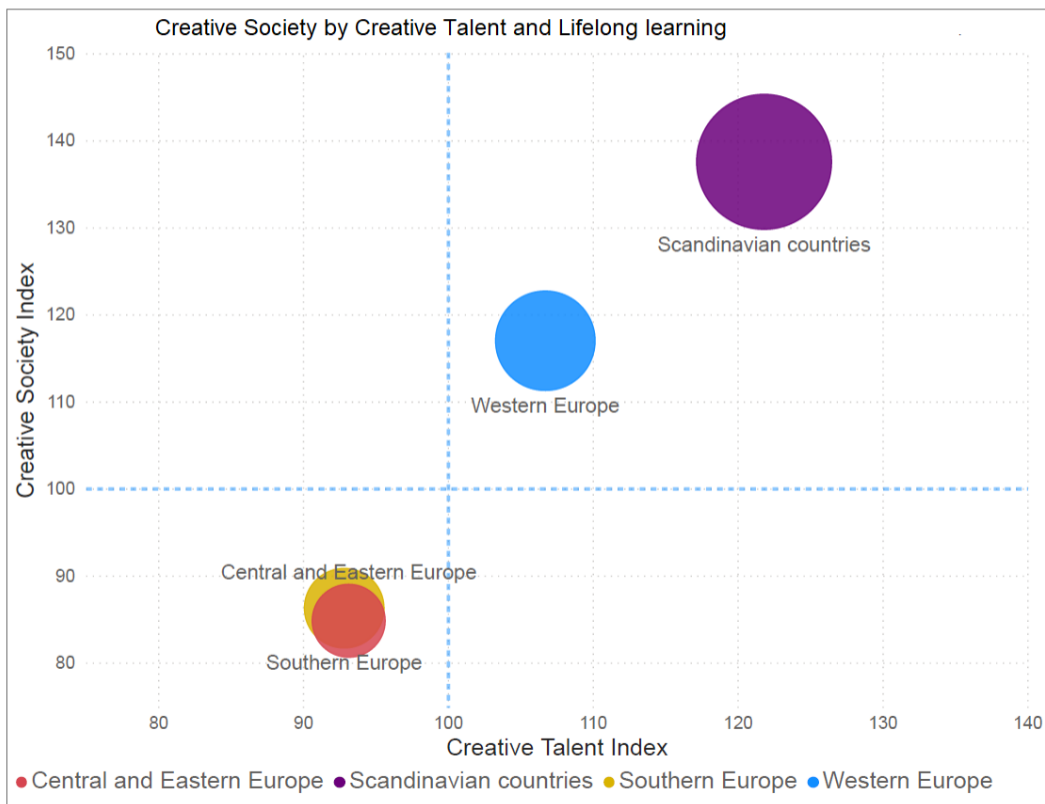
Fuente > Financial Times Weekend, 1 May 2021



# Reequilibrar la captura de valor en la economía de la plataforma para realizar plenamente el talento creativo



El **talento creativo** en los lugares de trabajo está correlacionado con el entorno social que facilita la creatividad, caracterizado por **protección laboral**, la **igualdad** y la **movilidad social**, la **digitalización** y el **aprendizaje continuo**.



**Own elaboration**

**Sources:**

Creative Society Index: own elaboration from EQLS 2016, EUROFOUND. EU28=100

Creative Talent Index: own elaboration from EWCS 2015, EUROFOUND. EU28=100

**Bubble size:** Lifelong learning index own elaboration from Eurostat Adult participation in learning % of population aged 25 to 64, 2016

# La Creatividad es una elección de la sociedad

La **creatividad humana** es un **recurso ilimitado** que resulta de un esfuerzo de **co-creación colectivo** moldeado por **decisiones políticas, prácticas empresariales y comportamientos activos de las personas**; no es el producto de algoritmos; o el ADN característico de un territorio o cultura en particular.

# La 4RI exige más que un cambio de habilidades.

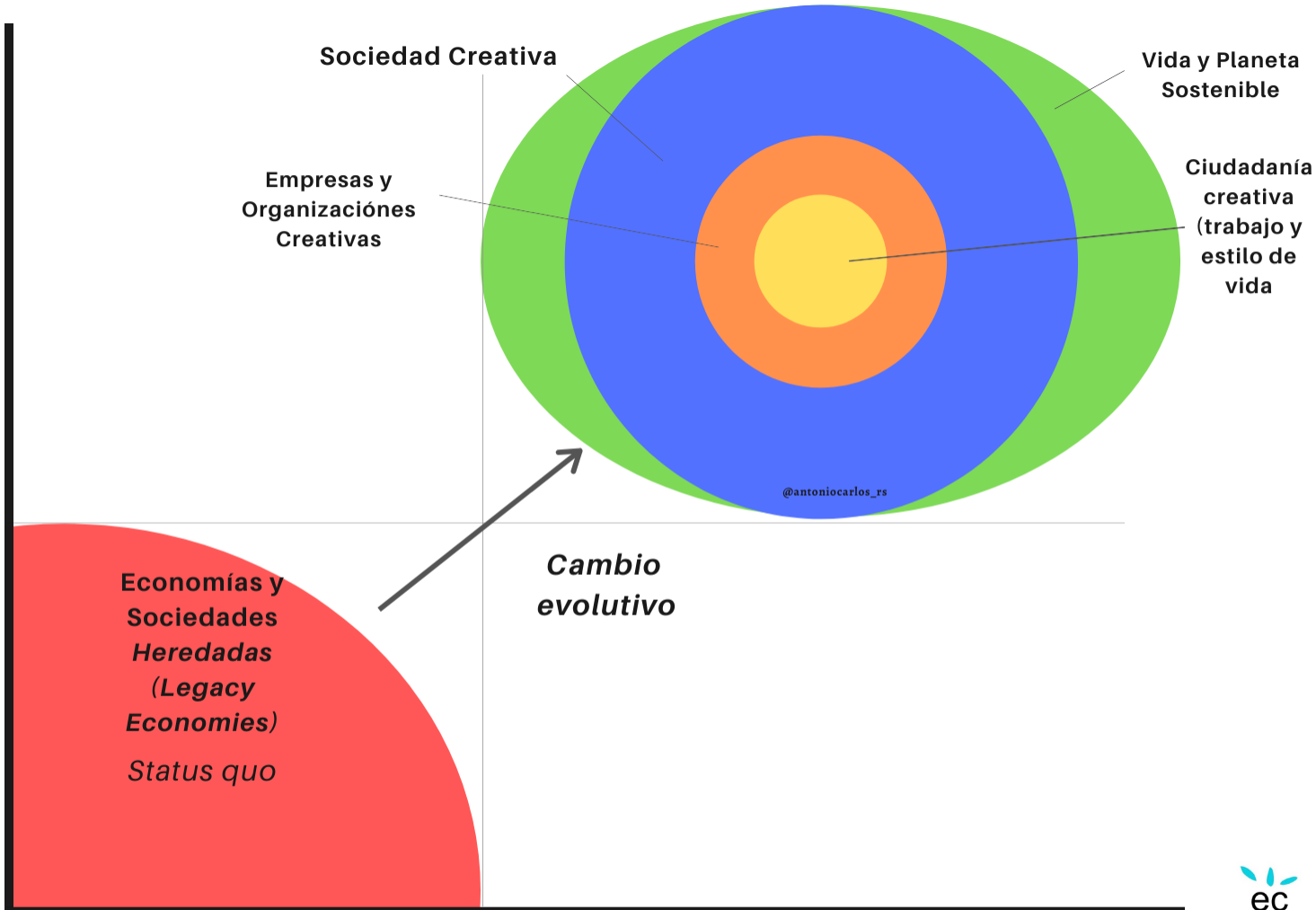
Estamos en medio de un **cambio evolutivo** hacia las **Sociedades Creativas**, como modelo económico y social centrado en la **creatividad humana**, apuntalado por tres fuerzas: el **desarrollo humano**, la **digitalización** y la **sostenibilidad** para reconfigurar la vida, el trabajo y la ciudadanía en armonía con el planeta y medio ambiente.





# Sociedad Creativa como nueva etapa evolutiva

Habilidades y aprendizaje / Productividad / Digitalización



Elaboración propia  
Antonio Carlos Ruiz Soria -  
Economía Creativa

Incertidumbre / Complejidad / Dinamismo

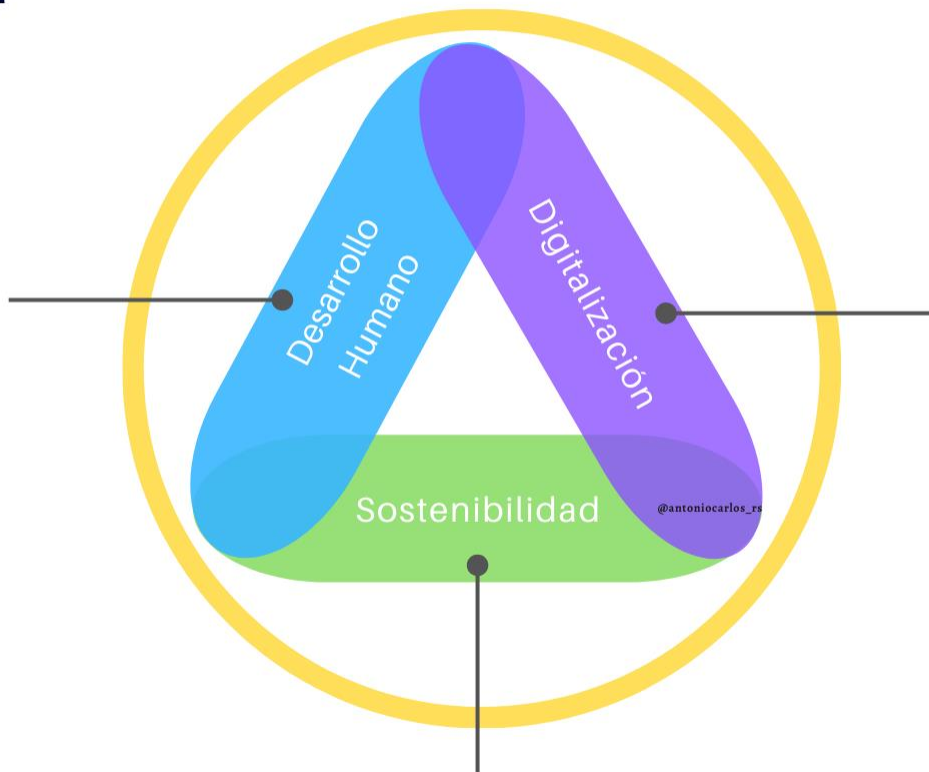


# Los pilares que dan forma a la Sociedad Creativa

## Creatividad

Vida, trabajo, modelos de negocio y ciudadanía

Aprendizaje/educación continua  
Salud y Wellbeing  
Nivel de vida decente  
Igualdad de oportunidades



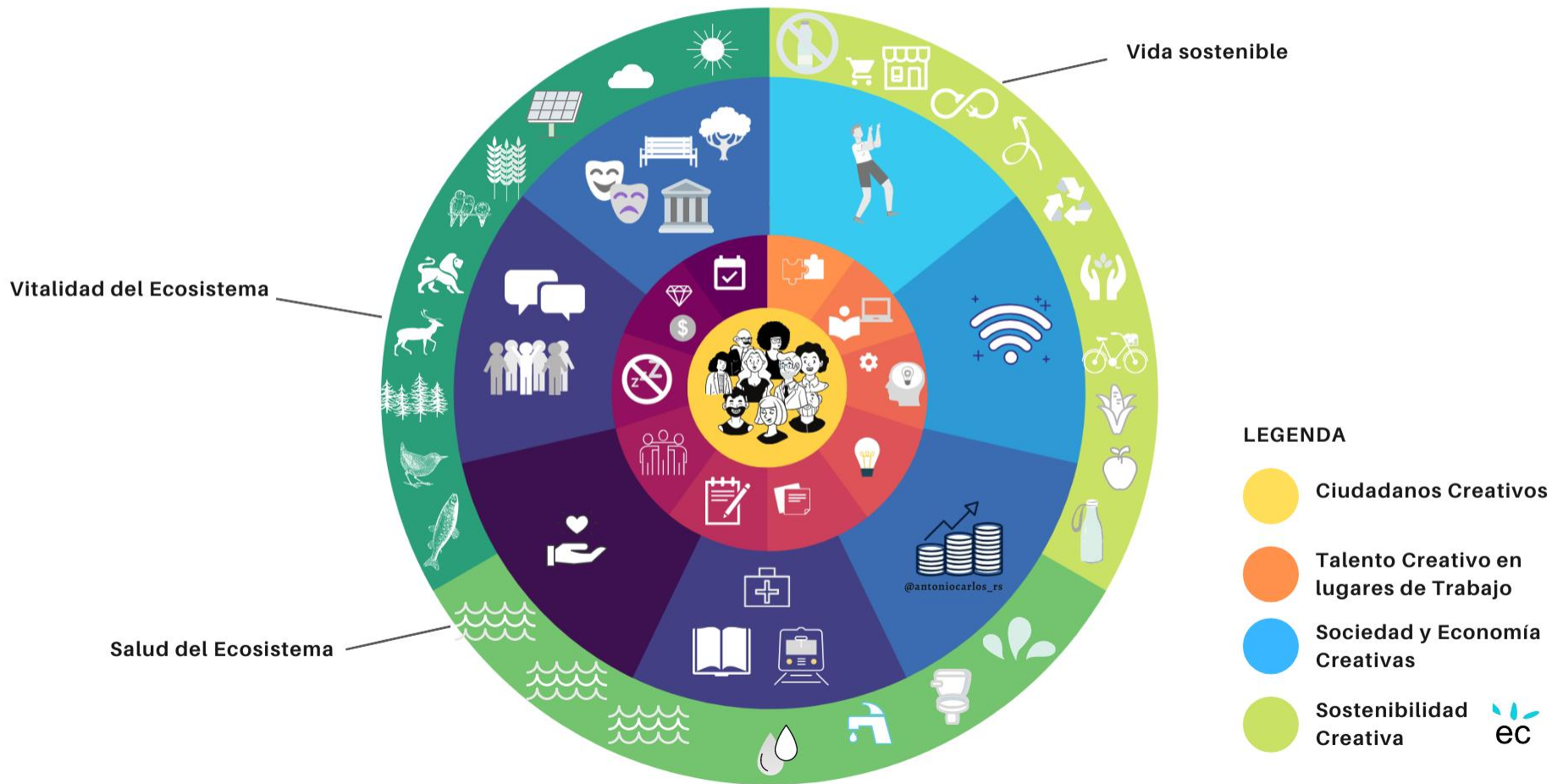
Habilidades digitales avanzadas / DQ  
Integración de la Tecnología digital  
Atención e interacciones  
Escalabilidad, efecto red  
Inteligencia aumentada, realidad virtual

### Elaboración propia:

Antonio Carlos Ruiz Soria -  
Economía Creativa

Vitalidad del ecosistema, Salud del medio ambiente y Vida sostenible

# Sociedad Creativa: Reconfiguración de la vida, trabajo/modelos de negocio y ciudadanía





Elaboración propia:  
 Antonio Carlos Ruiz Soria  
 Economía Creativa





La creatividad es la fuente de valor y realización  
en la Cuarta Revolución Industrial

Antonio Carlos Ruiz Soria





Economía Creativa

## Contacto

Antonio Carlos Ruiz Soria  
Director

### WEB DEL PROYECTO

[economiecreativa.wordpress.com/mappingcreativity](http://economiecreativa.wordpress.com/mappingcreativity)

### CORREO ELECTRÓNICO

[antoniocarlosruizsoria@gmail.com](mailto:antoniocarlosruizsoria@gmail.com)



¡Muchas gracias!

**#mappingcreativity**

