

# Programa **EGOKITU 2020**

Análisis de los proyectos presentados y aprobados en el Programa Egokitu 2020

# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN

## 2. SOLICITUDES Y PROYECTOS APROBADOS

2.1 Proyectos presentados y aprobados por sectores

2.2 Satisfacción con los proyectos aprobados

## 3. WEBINARS

## 1. INTRODUCCIÓN

El programa EGOKITU nace para dar respuesta a las nuevas necesidades de las industrias Creativas y Culturales (ICC) frente a la crisis derivada de la pandemia del Covid-19.

Tal y como recogía la OCDE, las ICC son uno de los sectores más afectados por la crisis del Covid-19 junto con el sector turístico. Ante esta situación el **Departamento de Cultura y Política Lingüística** del Gobierno Vasco decidió adecuar y reforzar sus servicios de apoyo a las ICCs mediante el programa KSI Berritzaile, ofreciendo un nuevo servicio, denominado **EGOKITU 2020**. Este servicio estaba enfocado a prestar orientación y apoyo en la búsqueda de soluciones para los retos relacionados con necesidades de cambio en el **modelo de negocio, la gestión de la financiación o las oportunidades de la digitalización**.

El servicio estuvo orientado a dos tipos de usuarios: **empresas u organizaciones ICC de forma individual y grupos de empresas** con una necesidad o problemática común.

El plazo de solicitud se abrió el 1 de septiembre y estuvo vigente hasta el 30 de noviembre de 2020.

La entrada al servicio para las **empresas individuales** se realizó mediante un **Diagnóstico exprés**, planteado como un cuestionario, con preguntas de los tres ámbitos de apoyo, esto es, Modelo de negocio, Gestión de la financiación y oportunidades de Digitalización, para ayudarles a priorizar uno de ellos.

En el caso de los **grupos de empresas**, tuvieron que completar un **Informe**, teniendo en cuenta aspectos como la caracterización del grupo, definición de la problemática común, la información previa disponible y los planes de difusión de los resultados a otras empresas (en caso de ser un nodo).

En ambas modalidades, dispusieron de **10 días** desde la formalización de la inscripción, hasta completar el Diagnóstico o el Informe. Si no se completaba en ese plazo, las organizaciones debían darse de alta de nuevo.

La realización del Diagnóstico exprés permitió ofrecer un micro apoyo de consultoría de hasta **10 horas con asesoramiento personalizado** sobre una necesidad o problemática concreta en cada uno de los tres ámbitos. En cuanto al análisis del Informe, permitió ofrecer hasta **20 horas de asesoramiento personalizado**.

EGOKITU 2020 incluyó igualmente formación online mediante **Webinars** impartidos por personas expertas. En un inicio se planteó realizar hasta 10 Webinars de unas dos horas de duración, entre septiembre y diciembre 2020.

Para el apoyo de los ámbitos de Modelo de negocio y Gestión de la financiación se contó con el apoyo de **EUSKALIT**, y para el ámbito de Digitalización con el de **Tecnalia y Vicomtech**.

## 2. SOLICITUDES Y PROYECTOS APROBADOS

Las cifras totales de participación fueron **25 empresas individuales** y **2 grupos de empresas**, de las cuales, **12 empresas individuales** priorizaron trabajar el **Modelo de negocio**, **3 la Gestión de la financiación**, y **10 la Digitalización**. Las **2 agrupaciones** optaron por trabajar la **Digitalización**.

*Resumen de participación Egokitu 2020:*

Informe agrupaciones	Diagnóstico exprés	Apoyo mediante micro apoyo consultoría (septiembre-diciembre)		
		Modelo de Negocio	Gestión financiación	Digitalización
2	25	12	3	12

### 2.1 Proyectos presentados y aprobados por sectores

Para el programa Egokitu hubo un total de **39 inscripciones**, pero sólo **25 completaron el Diagnóstico exprés** que dio paso a la solicitud de apoyo en un ámbito concreto.

Organizaciones participantes:

DIAGNÓSTICO EXPRÉS
1. ANGELICA BARCO STUDIO
2. IDEILAN DISEÑO S.L.
3. JONGO
4. SISU STUDIO SRL
5. ZIRKOZAURRE
6. GLOBAL SOUND
7. ARTINGENIUM
8. 3 WALKS
9. DE MIGUEL TALDEA, S.L.
10. EDORTA SANZ
11. UNAI BAIGES YURRE- ARRATE NUÑEZ ARTECHE S.C. (TEPSIS TEATRO)
12. MARCANDO EL MERCADO
13. PATRIMONIO VIRTUAL, S.L. (ARKIKUS)
14. PROMOCIONES MUSICALES GET IN S.L.
15. TEKLAK. ESTUDIO DE COMUNICACIÓN Y AUDIENCIAS SC
16. GUAJIRA SICODELICA SL
17. BAGA BIGA PRODUKZIOAK S.L.
18. UTOPIAN, GETXOKO ANTZERKI ESKOLA
19. APRAIZ STUDIO (JULEN APRAIZ MARAÑÓN)
20. EDITORIAL SAURE, S.L.U.
21. TEATRO PARAISO S.A
22. ASOCIACIÓN CULTURAL OPEN YOUR KOLEKTIBOA (ESPACIO OPEN)
23. FIDELIZA SL
24. XABIDE
25. ALFIL COMUNICACIÓN&EVENTOS

SECTOR	Nº ORGANIZACIONES	PORCENTAJE
Publicidad y marketing	5	20%
Artes escénicas (teatro y danza)	4	16%

Diseño (de producto, gráfico, de interiores, urbano)	3	12%
Música	3	12%
Contenidos digitales (aplicaciones, software de contenidos)	3	12%
Patrimonio cultural (museos, archivos, sitios culturales, galerías)	3	12%
Arquitectura	1	4%
Artes visuales (pintura, escultura, fotografía)	1	4%
Moda	1	4%
Edición y medios impresos	1	4%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

En el caso de las agrupaciones, hubo **3 solicitudes**, pero **sólo 2 completaron el Informe**:

<b>INFORME</b>
1. HARROBIA-ESKENA/ TANTTAKA/ GAITZERDI-ROSA ABAL
2. KARRASKAN

<b>SECTOR</b>	<b>Nº ORGANIZACIONES</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Audiovisuales (cine, televisión, radio, Internet)	1	50%
Artes escénicas (teatro y danza)	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

#### RESUMEN DE PROYECTOS LLEVADOS A CABO

<b>ENTIDAD</b>	<b>MODELO DE NEGOCIO</b>	<b>GESTIÓN FINANCIACIÓN</b>	<b>DIGITALIZACIÓN</b>
ANGELICA BARCO STUDIO			
IDEILAN DISEÑO S.L.			
JONGO			
SISU STUDIO SRL			
ZIRKOZAURRE			
GLOBAL SOUND			
ARTINGENIUM			
3 WALKS			

DE MIGUEL TALDEA, S.L.			
EDORTA SANZ			
UNAI BAIGES YURRE-ARRATE NUÑEZ ARTECHE S.C. (TEPSIS TEATRO)			
MARCANDO EL MERCADO			
PATRIMONIO VIRTUAL, S.L. (ARKIKUS)			
PROMOCIONES MUSICALES GET IN S.L.			
TEKLAK. ESTUDIO DE COMUNICACIÓN Y AUDIENCIAS SC			
GUAJIRA SICODELICA SL			
BAGA BIGA PRODUKZIOAK S.L.			
UTOPIAN, GETXOKO ANTZERKI ESKOLA			
APRAIZ STUDIO (JULEN APRAIZ MARAÑÓN)			
EDITORIAL SAURE, S.L.U.			
TEATRO PARAISO S.A			
ASOCIACIÓN CULTURAL OPEN YOUR KOLEKTIBOA (ESPACIO OPEN)			
FIDELIZA SL			
XABIDE			
ALFIL COMUNICACIÓN&EVENTOS			
HARROBIA-ESKENA/ GAITZERDI-ROSA ABAL	TANTTAKA/		
KARRASKAN			

## **2.2 Satisfacción con los proyectos aprobados**

Tras la finalización de las horas asignadas a los distintos proyectos (10 o 20 horas), se les envió una encuesta de satisfacción a todas las entidades participantes.

No obstante, sólo hemos obtenido **11 respuestas** de los 27 participantes (**ha respondido el 40%**), todas las encuestas han sido anónimas, por lo que no conocemos el nombre de la entidad o el ámbito en el que han desarrollado el proyecto.

Los **resultados** han sido los siguientes:

- **Valoración global: 8,2**
- Satisfacción con el diagnóstico/Informe: **7,8**
- Valor aportado por el proyecto (10 o 20 horas): **8,2**

### **Puntos Fuertes**

- Profesionalidad
- Adaptado a las necesidades de la empresa

### **Áreas de mejora**

- Ampliar el tiempo destinado (10 horas)
- Falta de acompañamiento en la implementación.

### **Otros comentarios**

- Implementación de ayudas posteriores para la puesta en marcha de los planteamientos
- Diversificar el perfil de las personas consultoras

### 3. WEBINARS

Realizamos **dos webinars** en el marco de la [Bilbao Bizkaia Design Week](#) (BBDW20).

El 24 de noviembre tuvo lugar el relacionado con el ámbito de Digitalización, que impartió **Juan García Canales** de Tecnalía. El tema tratado fue ***Casos de éxito de desarrollo tecnológico en el sector Cultural y Creativo***, al que asistieron **13 personas de las 20 inscritas inicialmente**. El contenido se centró en la tecnología y las ICC como vehículos inspiradores de nuevas formas de interactuar, crear y exhibir.

El otro webinar fue el 25 de noviembre, y corrió a cargo de **Julen Iturbe-Ormaetxe**, Consultor artesano en red. El tema escogido fue: ***Nuevos modelos de negocio, ¿digital como oportunidad o como obligación?*** y hubo **43 asistencias de las 62 inscripciones**. El contenido trabajado fue: ¿Qué es digital?, ¿qué hay detrás de la transformación digital? ¿cómo integro la variable digital? Y algunos casos de ejemplo.