

Competitividad Planes Estratégicos  
Educación Integración Agenda Cultural  
Unión Europea colaborar INNOVACIÓN  
Estrategias Sociedad del Conocimiento  
DIVERSIDAD CULTURAL ciencia DIGITAL  
Diálogo Intercultural juventud Redes Sociales  
Desarrollo de las Artes compartir  
Presidencia Española de la UE ALIANZAS Redes



[www.emc27.eu/II\\_CONGRESO\\_EUROPEO\\_2010.htm](http://www.emc27.eu/II_CONGRESO_EUROPEO_2010.htm)

---

# CONCLUSIONES

---

Participación Ciudadana Innovación Tecnológica  
**Creatividad** Agenda Social **Espacio Digital Europeo**  
arte Cooperación transferencia de conocimientos  
empresa Internet Agenda Digital Europea  
igualdad de género Solidaridad  
smart cities Desarrollo competitividad

**Europa de los ciudadanos**



# II CONGRESO EUROPEO

ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DEL ESPACIO DIGITAL EUROPEO

[www.emc27.eu/II\\_CONGRESO\\_EUROPEO\\_2010.htm](http://www.emc27.eu/II_CONGRESO_EUROPEO_2010.htm)

## INDICE

	página
1. Presentación ARTECHMEDIA.....	3
2. II CONGRESO EUROPEO	
“Estrategias para el Desarrollo del Espacio Digital Europeo” .....	4-12
• Consideraciones. El Espacio Digital Europeo	
• Objetivos	
• Instituto Europeo de la Innovación y la Cultura Digital	
3. CONCLUSIONES.....	13-14

## Presentación ARTECHMEDIA

La Asociación Internacional, sin ánimo de lucro, ARTECHMEDIA, tiene entre sus objetivos la organización de actividades relacionadas con la innovación y la cultura digital, así como la elaboración de propuestas y Planes Estratégicos para el impulso y desarrollo de la Sociedad del Conocimiento. Las actividades que destacamos han sido patrocinadas y colaborado en ellas, importantes instituciones y organizaciones de todo el mundo. En los debates han participado más de 300 personalidades de diversos sectores: arte y cultura, ciencia, de innovación tecnológica, empresarial, institucional, redes y grupos emergentes.

### Destacamos:

- **Encuentros ARTECHMEDIA 06.** Realizados en 11 museos y centros de arte. Participaron más de 100 ponentes. Sedes: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, MNCARS; Museo A. C. Unión Fenosa; Presidencia Gobierno de Canarias; Museo Da2; Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo. Artium; BilbaoArte; Centro Párraga; Museo de A. M. Es Baluard; Museo de Historia de Zaragoza; MEIAC; CCCB. <http://www.artechmedia.net/artechmedia06.htm>
- **I Congreso Internacional ARTECHMEDIA 07. Arte y Cultura Digital.** Sedes: Ministerio de Cultura, Instituto Cervantes y Casa de América (Madrid) [http://www.artechmedia.net/1CongresoInternacional\\_FirstInternationalCongressARTECHMEDIA07/congreso.htm](http://www.artechmedia.net/1CongresoInternacional_FirstInternationalCongressARTECHMEDIA07/congreso.htm)
- **Foro Internacional ARTECHMEDIA Córdoba 08. Arte, Ciencia, Tecnología, Innovación y Sociedad** - [http://www.artechmedia.net/CORDOBA\\_08.htm](http://www.artechmedia.net/CORDOBA_08.htm)
- **II Congreso Internacional ARTECHMEDIA Barcelona 09.** Sedes: Barcelona Activa y Casa Asia. [http://www.artechmedia.net/IICongresoInternacional\\_InternationalConferenceARTECHMEDIA09-BARCELONA/congreso.htm](http://www.artechmedia.net/IICongresoInternacional_InternationalConferenceARTECHMEDIA09-BARCELONA/congreso.htm)
- **I Congreso Europeo “Creatividad, Innovación, Cultura Digital y Participación Ciudadana en la Construcción Europea”.** Realizado en octubre 2009 en el Museo Guggenheim Bilbao. Se contó con el patrocinio y colaboración de instituciones españolas y europeas. Los ponentes participantes, representaban a las principales instituciones y sectores innovadores de la sociedad española y europea. [www.europeanconferencebilbao09.eu](http://www.europeanconferencebilbao09.eu)
- **ESPACIO ENTER 09.** Encuentros internacionales de la Creación, Innovación y la Cultura Digital. Sedes: Auditorio de Tenerife y TEA Tenerife Espacio de las Artes. Patrocina: Gobierno de Canarias; Cabildo de Tenerife... [www.espacioenter.com](http://www.espacioenter.com)
- **II Congreso Europeo “Estrategias Desarrollo Espacio Digital Europeo”.**
  - **Cámara de Comercio de Bilbao.** 10 de junio 2010
  - **Representación de la Comisión Europea en España, Madrid.** 16 de junio
  - **Parlamento Europeo, Bruselas.** 29 de septiembre.  
[www.emc27.eu/II\\_CONGRESO\\_EUROPEO\\_2010.htm](http://www.emc27.eu/II_CONGRESO_EUROPEO_2010.htm)

## **II Congreso Europeo “Estrategias Desarrollo Espacio Digital Europeo”**

- El Congreso está dirigido, especialmente, a los representantes institucionales y corporativos de sectores innovadores relacionados con la cultura, ciencia y tecnología, empresa y otras organizaciones de la sociedad española y europea, profesionales, universitarios... y al público en general.
- Es un lugar de encuentro y de sensibilización institucional, artística, social y empresarial sobre los desafíos y retos que las nuevas tecnologías de la información y comunicación ofrecen para el desarrollo de la Innovación, la Cultura Digital y la Sociedad del Conocimiento, integradora y participativa, que marcará el futuro de España, Europa y del mundo.
- Impulso del ideal europeísta en la construcción de la Europa del Conocimiento.
- Presentación de propuestas y planes estratégicos que impulsen la alianza entre Arte, Ciencia, Tecnología, Innovación, Empresa, Instituciones y la Sociedad.

### **Dirección y coordinación:**

- **Montse Arbelo y Joseba Franco**, presidentes ARTECHMEDIA

### **Sedes y fechas:**

- **Bilbao: 10 de junio. Cámara de Comercio de Bilbao**
- **Madrid: 16 de junio. Representación Comisión Europea en España**
- **Bruselas: 29 de septiembre. Parlamento Europeo**

### **Patrocinadores:**

- Ministerio Cultura; FECYT, Ministerio de Ciencia e Innovación; Representación de la Comisión Europea en España; Parlamento Europeo; Cámara de Comercio Bilbao; Lan Ekintza (Ayuntamiento de Bilbao); Universidad Europea de Madrid.

### **Colaboradores:**

- Diputación Foral de Bizkaia; Innobasque; Polo de Innovación Garaia; AETIC; CENATIC; COTEC; TECNALIA; Fundación Euskaltel; Fundación EFE; EITB...

## CONSIDERACIONES. El Espacio Digital Europeo

La actualidad diaria refleja un panorama de incertidumbres globales, políticas, sociales y económicas y, por tanto, la necesidad de responder con iniciativas imaginativas que desarrollen modelos culturalmente innovadores en respuesta a la crisis y a los nuevos paradigmas y oportunidades que la era digital y, especialmente las TIC e Internet, nos ofrece al conjunto de la sociedad europea.

Hoy, Europa necesita más Europa, una apuesta clara por la economía del conocimiento, el desarrollo de infraestructuras culturales, científicas y tecnológicas, alianzas estables entre creadores y sectores innovadores, más participación ciudadana... Para ello, es importante abrir cauces, enamorar al conjunto de la sociedad mediante propuestas que respondan, realmente, al cambio de mentalidad que implica vivir en una sociedad cultural, científica y tecnológicamente avanzada, vivir en la sociedad digital y la **Civilización Net**.

Es preciso, por tanto, desterrar los compartimentos estancos y abrirnos a la colaboración transversal entre diferentes sectores (respondiendo a la real configuración del trabajo en red de la sociedad, primando el intercambio de conocimientos). La apuesta clara y decidida por la economía y la cultura de la innovación y del conocimiento, basada en una alianza estable entre arte y cultura, ciencia, innovación, tecnología, la empresa, instituciones y la participación del conjunto de la sociedad europea, impulsará el desarrollo de la Sociedad del Conocimiento y la Cultura Digital.

En este contexto, ARTECHMEDIA organizó en octubre de 2009 el **I Congreso Europeo “Creatividad, Innovación, Cultura Digital y Participación Ciudadana en la Construcción Europea”** en el Museo Guggenheim Bilbao. Para la realización de ambos congresos se ha contado con el patrocinio y colaboración de importantes instituciones españolas y europeas. Los ponentes representan a las principales instituciones y organizaciones españolas y europeas relacionadas con arte y cultura, ciencia, innovación, tecnología, empresa y otros sectores de la sociedad.

Este **II Congreso Europeo** responde –además de al interés manifestado por instituciones y organizaciones españolas y europeas de mantener su apoyo a estos Encuentros que fomentan la participación de la sociedad europea en su conjunto– a la necesidad de implementar estrategias que nos permitan diseñar nuevas formas organizativas para la sociedad del siglo XXI, digital y global, basada en una alianza estable entre los sectores más innovadores. Esta visión es compartida por el conjunto de ponentes, instituciones y organizaciones colaboradoras. Será un instrumento fundamental en el desarrollo del **Espacio Digital Europeo** y la economía del conocimiento en una Europa a la vanguardia en ideas y propuestas de futuro, sustentadas en la educación, investigación, innovación, emprendizaje y creatividad. La coordinación en el desarrollo de infraestructuras culturales, científicas y tecnológicas y el impulso decidido a la cultura digital, innovadora y participativa, socialmente responsable y el esfuerzo colectivo, consolidará la influencia y liderazgo de la UE en el concierto mundial.

## OBJETIVOS

Es el espíritu innovador, las ideas y la creatividad las que mueven el mundo y hacen progresar a las sociedades.

Los principales objetivos del Congreso Europeo son promover la creatividad y los enfoques innovadores en todos los sectores de la actividad humana a fin de equiparar mejor a España y a la Unión Europea para los desafíos y oportunidades que nos ofrecen las TIC en un mundo globalizado, con especial consideración a aquellos aspectos que tienen que ver con la participación ciudadana y la igualdad de género, el cambio de modelo cultural y económico por otro sostenible impulsado por la innovación y el desarrollo de la Sociedad del Conocimiento.

**Destacamos: 1.- La recuperación económica. 2.- La ciudadanía europea del siglo XXI y la igualdad entre hombres y mujeres. 3.- Impulso de Europa como actor global, defensa de los derechos humanos y erradicación de la pobreza en el mundo. 4.- Desarrollo de la Agenda Digital Europea y la Estrategia UE2020.**

### Proponemos:

**DEBATIR** y proponer “Estrategias para el Desarrollo del Espacio Digital Europeo” entre sectores relacionados con la creatividad, la innovación y la cultura digital. Destacamos:

- **Instituto Europeo de la Innovación y la Cultura Digital**
- **European Global Network:** Arte, Ciencia, Innovación, Tecnología, Empresa, Instituciones y Sociedad y nexo entre redes
- **Red de Centros Tecnológicos Experimentales del Conocimiento**
- **La Ciudad Digital** y las “smart cities”. Red de Pantallas Públicas Europeas
- **Agenda Digital Europea**

**CONSOLIDAR** un espacio específico de reflexión y colaboración a escala europea para la divulgación de la Innovación, la Creatividad y la Cultura Digital.

**FOMENTAR** el desarrollo de infraestructuras, contenidos y redes culturales, científicas y de innovación tecnológica y la formación de públicos en los ámbitos creativos y científicos.

**IMPULSAR** la cooperación cultural, social y de innovación de la UE y la alianza entre Arte, Ciencia, Innovación, Tecnología, Empresa, Instituciones y la Sociedad para desarrollar y consolidar “la cultura y la economía del conocimiento”.

**COLABORAR** con universidades, centros de investigación y desarrollo, creadores, corporaciones de innovación tecnológica, instituciones... para facilitar la investigación, intercambio de información y la coproducción de proyectos.

**COORDINACIÓN** de las políticas culturales, científicas e innovadoras de la UE.

## Instituto Europeo de la Innovación y la Cultura Digital

Entre las principales cuestiones que se han debatido, en las tres sedes de Bilbao, Madrid y Parlamento Europeo en Bruselas, destacamos el apoyo a la creación del **Instituto Europeo de la Innovación y la Cultura Digital** basado en una alianza estable y transversal entre arte y cultura, ciencia, innovación, tecnología, empresa e instituciones.

Podemos convenir que la mayoría de las actuales instituciones y organizaciones, tanto europeas como internacionales, fueron pensadas para responder a las circunstancias y necesidades de las sociedades del siglo pasado. Y estas sociedades, hoy, están inmersas en una extraordinaria transformación, especialmente por el desarrollo de las TICs.

La **Civilización Net** en la era digital, transversal, inclusiva, colaborativa y global, rompe con los compartimentos estancos entre sectores de la sociedad y las antiguas fronteras se transforman en autopistas de comunicación. En su desarrollo está siendo fundamental la alianza entre Arte y Cultura, Ciencia, Innovación, Tecnología, Empresa, Instituciones y otros ámbitos de la Sociedad. Esta colaboración está dejando de ser un mero enunciado para convertirse en la punta de lanza para la generación de una nueva sociedad, cultural y económicamente basada en el conocimiento y sustentada en Internet y redes globales.

Por consiguiente, debemos considerar de manera específica la Cultural Digital como una nueva forma de entender e interpretar nuestra realidad y a la sociedad actual. La creación de esta Organización favorecerá pensar y articular propuestas coordinadamente y de manera transversal que impulsen y consoliden la Alianza entre sectores innovadores que nos permitan entender y llenar de contenido un futuro que es nuestro presente.

El objetivo fundamental de esta propuesta es impulsar una auténtica Sociedad del Conocimiento más justa, democrática, solidaria, inclusiva y participativa donde la creación, distribución y manipulación de la información formen parte importante de las actividades culturales y económicas. Centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo en la que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento. Para que las personas, las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promoción de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida mediante la cultura y la economía del conocimiento y la innovación.

El reto para los individuos que se desarrollan en todas las áreas de las actividades humanas es vivir de acuerdo a las exigencias de este nuevo tipo de sociedad, estar informados y actualizados, innovar, pero sobre todo, generar propuestas y conocimiento.

### **INNOVACION**

Innovación entendida según las definiciones recogidas en el documento publicado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) y conocido como Manual de Oslo, que entiende la innovación como la introducción de novedades y/o mejoras en las áreas de producto o servicio, procesos productivos y distribución, mercados y formas de comercialización, y organización, prácticas y métodos de gestión.



### **VISIÓN**

La visión del Instituto Europeo de la Innovación y la Cultura Digital es convertirse en motor clave en el desarrollo de la sociedad Net del siglo 21 en Europa y en el mundo mediante la reflexión compartida y la elaboración de propuestas que estimulen la colaboración y la alianza entre diversos sectores innovadores del arte-cultura-educación-ciencia-innovación-tecnología-empresa-instituciones con un impacto positivo en la economía y en el conjunto de la sociedad.

### **MISIÓN**

La misión de esta organización es impulsar la capacidad de innovación de la sociedad europea mediante la articulación de mecanismos que promuevan su participación y colaboración efectiva en una gobernanza transparente, comprometida y responsable con el fin de encontrar nuevas soluciones duraderas a los grandes desafíos europeos y mundiales en la nueva era digital de la Sociedad y la Economía del Conocimiento, tales como la energía, el cambio climático, el futuro de la información y la comunicación, el espacio digital común, el desarrollo de la cultura digital, etc., que nos conducirán al necesario cambio a una economía sostenible.

### **CONCEPTO. Características principales**

#### **Sirviendo a las prioridades innovadoras de la sociedad de la UE**

El Instituto se establece para impulsar con una nueva mirada, el panorama de la innovación, la cultura, la ciencia y la investigación europea así como proporcionar soluciones a los múltiples problemas del mundo globalizado.

La innovación necesita gente emprendedora. Uno de los principales objetivos del Instituto es crear un marco favorable para la promoción de la cultura de innovación en todos los sectores de la actividad humana. Contribuirá a formar una nueva generación de emprendedores que tengan las habilidades y los conocimientos adecuados para convertir ideas en nuevas oportunidades de negocio y desarrollo de la cultura.

Las instituciones, las empresas y el conjunto de la sociedad europea se beneficiarán de nuevas oportunidades para aprovechar los resultados de investigación relevante, mayor capacidad de establecer redes y nuevas perspectivas de investigación haciendo hincapié en los enfoques interdisciplinarios en las áreas con una gran importancia social y económica.

El Instituto representa un nuevo enfoque a la innovación, la participación ciudadana y el desarrollo de la Sociedad Net en la UE.



### **POR QUÉ el Instituto?**

En la actual era digital global y de la Civilización Net, se está produciendo una auténtica revolución en las relaciones humanas, tanto en aspectos económico-financieros como culturales, científicos, de comunicación, etc. Esta situación está basada en la Cultura Digital, innovadora, inclusiva y socialmente responsable. Consecuentemente, debemos innovar, también y especialmente, en aspectos que tienen que ver con las estructuras organizativas actuales, el desarrollo de las políticas que propician el cambio de modelo económico de innovación, la optimización de los recursos, la participación ciudadana y la e-gobernabilidad.

En este escenario global, no podemos afrontar con unas mínimas garantías de éxito para el necesario cambio hacia una economía sostenible basada en el conocimiento y el uso de las TICs, manteniendo viejos esquemas basados en la compartimentación y exclusión. La organización de nuestras sociedades actuales, responden a problemáticas ya superadas, que difícilmente se adecuan a nuevos modos y costumbres de la sociedad digital global.

Las instituciones europeas son conscientes de la pérdida de influencia de Europa en el mundo, tanto económica como políticamente. Nuevos actores emergentes están desplazando los ejes, no sólo políticos, también de la innovación. Con la aprobación de la Agenda Digital Europea, se trata de impulsar nuevos modelos en todos los sectores de la sociedad basados en el desarrollo de las TICs y la Sociedad del Conocimiento, participativa y colaborativa, con un alto valor añadido.

En este sentido, el Instituto Europeo propuesto desarrollará, entre otras funciones, una labor de asesoramiento a las diferentes instituciones regionales, nacionales y europeas para el impulso de la Agenda Digital y el Espacio Digital Europeo y la necesaria coordinación entre sectores económicos, científicos y culturales.

La innovación es la clave del crecimiento, la competitividad y, por tanto, del bienestar social en el siglo 21. La capacidad de una sociedad para innovar será crucial en una economía cada vez más intensiva en conocimientos. La innovación es también necesaria con el fin de encontrar nuevas soluciones duraderas a los grandes desafíos mundiales, tales como la energía, el cambio climático, o el futuro de la información y la comunicación.

El Instituto Europeo de Innovación y Cultura Digital es una nueva iniciativa que pretende convertirse en un lugar de encuentro de personas y sectores innovadores del ámbito creativo, cultural, educativo, científico, tecnológico, empresarial e institucional, conscientes de la responsabilidad que debemos asumir en la búsqueda de alternativas a los grandes retos que tiene planteados hoy la humanidad.

Buscará la colaboración de instituciones y organizaciones regionales, nacionales y europeas en la búsqueda de sus objetivos.

### **PARA QUÉ. Objetivos**

Desarrollar nuevos modelos organizativos innovadores que respondan a las necesidades de la sociedad digital global desde una perspectiva europea basada en una alianza colaborativa entre arte, cultura, educación, ciencia, innovación, empresa, instituciones y otros sectores emergentes de la sociedad.

- Constituirse como organización autónoma, con capacidad ejecutiva, vinculada a instituciones y participada por el ámbito artístico y otras organizaciones sociales.
- Colaborar con instituciones y organizaciones del ámbito europeo e internacional.
- Desarrollo de programas educativos, de investigación y de creación. Coordinación de recursos y objetivos entre todos los sectores vinculados a los nuevos medios que favorezcan su optimización y la generación de contenidos aplicables para Administraciones y la sociedad en su conjunto.
- Promover debates y propuestas que sean consideradas en la planificación de las políticas culturales, científicas de innovación, tecnológicas...
- Foro permanente de Oteadores de Futuro.

### **El Instituto será un Foro del Futuro cuyas principales funciones serán:**

- **Reflexión.** Analizar las tendencias más innovadoras de la sociedad digital del siglo 21 que se manifiestan en todos los sectores de la actividad humana y que inciden de manera significativa en la cultura y la economía del conocimiento.
- **Asesoramiento.** Elaborará informes y recomendaciones para el conjunto de instituciones y organizaciones regionales, nacionales y europeas. Propondrá aquellas medidas que ayuden a impulsar la Sociedad y la Economía del Conocimiento mediante la configuración de nuevos modelos organizativos basados en la transversalidad y colaboración entre diferentes sectores para el desarrollo de la innovación y la cultura digital en una Europa pionera en propuestas innovadoras y como modelo para otras sociedades.
- **Evaluación.** Seguimiento de la incidencia en las instituciones y organizaciones europeas de las propuestas y recomendaciones que elabore el grupo de reflexión.

El Foro del Futuro estará constituido por un grupo multidisciplinar de reflexión formado por distintas personalidades europeas de todos los sectores creativos e innovadores.

El trabajo de este grupo se realizará, fundamentalmente, por medio de un Foro en Internet. Para ello, se desarrollará una web 2.0 específica. Este grupo podrá proponer la creación de grupos de especialistas en las diferentes áreas de análisis e invitar a colaboradores internacionales. Se reunirá, al menos, una vez al año.

## **ESTRUCTURA**

El Instituto se constituirá como una Organización de ámbito europeo de carácter público-privado, sin ánimo de lucro. Será independiente y neutral, con capacidad ejecutiva y estará promovida por instituciones y organizaciones españolas y europeas del ámbito artístico, cultural, educativo, científico, innovación, tecnología, empresarial y, en general, por todos aquellos sectores sociales relacionados con la Innovación, la Cultura Digital y la Civilización Net, caracterizada por la transversalidad y la cooperación en red. En el Instituto estarán representados todos los sectores e instituciones colaboradoras.

Para su constitución, además de los debates que se han promovido mediante la celebración de congresos, foros y encuentros, en breve se iniciará una campaña informativa en Internet para saber la opinión de los ciudadanos al respecto y considerar sus aportaciones. El Instituto será una organización totalmente abierta, transparente y participativa que responderá a los criterios propuestos por expertos y a las necesidades y puntos de vista del conjunto de la sociedad europea.

***Independencia y neutralidad.*** Se considera prioritario ser neutral en relación a todos los agentes que intervienen. Debe prevalecer la máxima independencia. Por lo tanto, neutralidad e independencia deben ser dos valores a preservar.

***Órganos autónomos.*** En la medida que el Instituto se vaya consolidando, requerirá de estructuras autónomas que lo sustenten, especialmente en gestión y económica.

El Instituto debe ser un espacio para la cooperación pública y privada que permita la participación colectiva de todos los agentes que se mueven a su alrededor y los destinatarios de sus servicios.

***La necesidad de innovar.*** Se plantea que el Instituto tendrá, como función central, analizar y proponer nuevas formas organizativas, transversales y el impulso y desarrollo de alianzas estables entre diferentes sectores innovadores. De esta forma se asegura que el valor añadido, el conocimiento generado revierta finalmente sobre las políticas públicas y los agentes privados, por lo tanto, finalmente útil al conjunto de la sociedad.

***Nuevos ámbitos.*** El ámbito de actuación se centrará en aquellos relacionados con la cultura digital y sectores emergentes innovadores. Las TIC, especialmente Internet, son las herramientas básicas para desarrollar las actividades previstas. Para la comunicación y cooperación eficaz se desarrollará una Network que ofrecerá los recursos de la web 2.0.

***Sostenibilidad.*** El planteamiento de un crecimiento progresivo es totalmente necesario para poder mantener la sostenibilidad de todo el sistema. Se hará el esfuerzo necesario para captar apoyos económicos que vaya más allá de las aportaciones de los patronos.

**Relación con las instituciones, organizaciones y otros sectores.** El Instituto establecerá la relación con las instituciones y los sectores a partir de la creación de estructuras organizativas que permitan la participación de todos estos actores mediante:

- Grupos de estudios, investigación, consultivos y sectoriales.
- Relación con otras organizaciones e instituciones.

**Contextos y sede.** El Instituto se desarrollará en el ámbito europeo con vocación global. Se propone que la sede principal se resida en Bilbao. El Instituto podrá establecer en los países de la UE cuantas sedes requiera su crecimiento y evolución.

### **Experiencias positivas.**

- Se considera el trabajo en red, para compartir información y conocimiento, como un elemento vital para el desarrollo de los objetivos previstos. Entre los factores de éxito cabe citar la reciprocidad, la confianza, el aprendizaje de las mejores prácticas, la asociación desde el planteamiento de vínculos preferenciales y el diseño descentralizado con nodos interactivos.
- Financiación que asegure la autonomía.
- Disponer de una masa crítica de colaboradores y patrocinadores a nivel europeo. Es importante considerar la relación y colaboración con otras organizaciones europeas e internacionales que desarrollen objetivos similares.
- Se considerarán especialmente aquellas experiencias que sean propuestas por el comité de expertos designados y las aportaciones de representantes institucionales y corporativos ponentes en el congreso y otros interesados en esta propuesta.

### **Metodología para la puesta en marcha.**

- Apoyo de las instituciones y organizaciones participantes en el congreso en el proceso y desarrollo de aquellas cuestiones que se consideren necesarias para el buen fin de sus objetivos. Posteriormente, la propuesta será presentada a las principales instituciones y organizaciones españolas y europeas.
- Constitución de un Grupo de Reflexión que elabore las bases sobre las que se constituirá dicho Instituto. Para su correcto funcionamiento, será necesario establecer el número de participantes, su coste y la duración de los trabajos.

**Participación, coordinación y operatividad.** Consenso generalizado respecto a la necesidad de conciliar y coordinar espacios de trabajo públicos y sectoriales (comités, consejos, grupos de trabajo y análisis...), que legitimen y garanticen el desarrollo y la consolidación del Instituto. Estos espacios son marcos de diagnóstico, contraste, e incluso de difusión de los procesos y resultados.

## Conclusiones del II Congreso Europeo

En primer lugar, como directores de este Congreso Europeo, queremos expresar nuestro sincero agradecimiento al conjunto de personas e instituciones patrocinadoras, colaboradoras y ponentes –representativas de la sociedad española y europea– por su generosidad y disposición a reflexionar y debatir sobre los problemas de la sociedad actual y realizar propuestas que nos permitan avanzar hacia la economía del conocimiento impulsando la innovación y la cultura digital en el conjunto de la UE.

Creemos recoger el sentir general respecto al gran nivel de los ponentes que han participado en las tres sesiones celebradas, y el interés suscitado entre el público asistente. Los ponentes representan amplios sectores innovadores, del conocimiento y la economía de la UE. También es importante destacar la oportunidad de los temas a debate, su trascendencia en el momento actual de cambio de modelo económico y cultural, así como el apoyo de las instituciones y organizaciones patrocinadoras y colaboradoras que hacen posible la realización de esta iniciativa.

En las sesiones realizadas, transcurridas en un clima de mutua confianza y de colaboración, ha quedado de manifiesto que tenemos la gran oportunidad, hoy, de tomar decisiones que impliquen al conjunto de la sociedad europea en nuevos conceptos innovativos para el impulso de la economía y la cultura del conocimiento. Esta actitud de colaboración generosa permite ser optimistas respecto a los objetivos propuestos en el II congreso Europeo y refuerza la idoneidad de dar los pasos necesarios para su desarrollo. Estos objetivos, especialmente la creación del **Instituto Europeo de la Innovación y la Cultura Digital**, han sido valorados positivamente por el conjunto de los ponentes y especialmente debatido en las sesiones de trabajo celebradas.

Debemos señalar que, además de con los ponentes participantes en el II Congreso Europeo, hemos mantenido una intensa correspondencia con más de 300 personas representativas de ámbitos innovadores de la economía, ciencia, tecnología, arte y cultura, corporativos e institucionales españoles y europeos, a quienes se les ha trasladado información sobre el contenido de las **Estrategias para el Desarrollo del Espacio Digital Europeo** planteadas en este congreso, recibiendo claras muestras de interés en estas propuestas y su disposición a colaborar en su desarrollo.

Esta comunicación nos ha permitido, además de intercambiar opiniones con una mirada transversal respecto a la situación actual de nuestras sociedades, establecer un amplio consenso respecto a la necesidad de impulsar la innovación en todas las ramas del conocimiento y la economía para salir fortalecidos de la crisis (que no es sólo económica). Para ello, será necesario fortalecer y desarrollar la alianza estable y colaborativa entre Arte, Cultura, Educación, Ciencia, Innovación, Tecnología, Empresa, Instituciones y otros sectores emergentes de la sociedad europea.

### Sectores representados

- Institucionales de España y de la UE
- Centros de investigación, innovación y producción tecnológica y creativa
- Empresas y corporaciones tecnológicas
- Fundaciones y organizaciones relacionadas con el arte, la cultura, educación y la innovación tecnológica y científica
- Medios de comunicación...

Estas primeras valoraciones se ven reforzadas por las opiniones –y por el consenso que suscita la consideración de que estamos en el umbral de una nueva era, **Civilización Net**, marcada fundamentalmente por el desarrollo de las TICs– recogidas en los encuentros organizados por ARTECHMEDIA desde el año 2004. En ellos han participado más 300 ponentes representantes de instituciones y organizaciones españolas, europeas e internacionales de diversos ámbitos innovadores con el patrocinio y colaboración de más de 80 organizaciones de todo el mundo. Esta colaboración ha servido para establecer un fructífero diálogo entre amplios sectores de la sociedad para afrontar, juntos, los cambios culturales y económicos que se están produciendo, proponiendo estrategias innovadoras.

1. Se comparte el diagnóstico respecto a que las actuales estructuras organizativas, institucionales y corporativas, se pensaron para responder a necesidades de la sociedad del siglo XX, pero que difícilmente se adecuan a la era de la cultura digital, y la Civilización Net, más transversal, participativa y global. Por tanto, debemos considerar la innovación, en todos los sectores, como elemento principal para impulsar y desarrollar la sociedad y la economía del conocimiento.
2. En base a estas consideraciones, se ha establecido un principio de acuerdo para impulsar la creación del **Instituto Europeo de la Innovación y la Cultura Digital** basado en la alianza estable entre Arte y Cultura, Ciencia, Innovación, Tecnología, Empresa, Instituciones y otros sectores emergentes e innovadores de la sociedad.
3. Tras las sesiones de trabajo, se ha llegado a un amplio consenso para constituir un grupo de reflexión que analice y proponga todas aquellas cuestiones relativas al tipo de organización, objetivos, participación, patrocinios y colaboraciones.
4. Para facilitar este trabajo, junto a las aportaciones del conjunto de ponentes y otros interesados, se trabajará en red a través de uno foro específico en la web del congreso. Para el desarrollo de los objetivos previstos, es importante que todos nos sintamos involucrados y partícipes con los resultados.
5. Concluidas las sesiones previstas por este II Congreso Europeo, se informará a todos los ponentes participantes y al conjunto de la sociedad europea, de los resultados y del proceso constitutivo del **Instituto Europeo de la Innovación y la Cultura Digital**, así como de la implementación de otras propuestas en las agendas de los representantes políticos, corporativos y de otras organizaciones sociales de la Unión Europea.