



Competencias
digitales de
mujeres en el
ámbito
cultural

Diagnóstico
de
necesidades

31 de marzo de 2023

Diagnóstico de necesidades en competencias digitales de mujeres del ámbito cultural.

Ministerio de Cultura y Deporte

Informe elaborado por: Fundación Mujeres

Equipo de redacción

- **Laura Elisa Mora Afonso**
- **Beatriz Jiménez de Parga Maseda**
- **Marisa Soletto Ávila**

31 de Marzo de 2023

PRESENTACIÓN

El documento que les presentamos hoy desde el Ministerio de Cultura y Deporte pretende recoger con la mayor precisión posible cuales son, en estos momentos, las necesidades de formación en capacidades digitales de las mujeres en el ámbito de la cultura. Y ello tanto por razones estructurales - es necesario conocer cuáles son las carencias en habilidades digitales de las mujeres en nuestro sector - como por razones puntuales, ya que en el MCD se está realizando un importante esfuerzo para dotar de capacidades digitales a los distintos colectivos del mundo de la cultura.

El mundo digital está imponiendo su presencia en todos los ámbitos de la vida cada vez con mayor intensidad, y el sector de la cultura no es ajeno a esta nueva manera de trabajar y relacionarse. Sin embargo, el conocimiento y manejo de las nuevas herramientas tecnológicas sigue aún muy por debajo de lo que sería conveniente.

Por ello, desde el Ministerio de Cultura y Deporte, e impulsados por los fondos del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia (PRTR), estamos realizando un gran esfuerzo para ofrecer formación en estos conocimientos a todos los actores del sector cultural.

Así, en ejecución del Componente 19 del PRTR Plan Nacional de Competencias Digitales, se han subvencionado actuaciones de la Corporación de Radiotelevisión Española, para el desarrollo del Proyecto HAZ, de aplicación de las competencias digitales al mundo del audiovisual; de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) para la puesta en marcha de dos títulos propios de tratamiento del patrimonio histórico con herramientas digitales; y de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez para reforzar las habilidades digitales del mundo de los librerías y librerías.

Y en este proyecto de formación en capacidades digitales del sector cultural no podíamos dejar de poner en marcha una actuación dirigida específicamente a los y las profesionales del mundo cultural y creativo, poniendo además un especial énfasis en la formación de las mujeres, con la clara intención de disminuir la brecha de género en capacidades digitales en nuestro sector.

Se ha contado en todo momento con la colaboración de las asociaciones de mujeres presentes en el Observatorio de la Igualdad de Género en el ámbito de la Cultura de este departamento, quienes en cumplimiento del Plan de Trabajo del mismo para el periodo 2022-2023, han colaborado en la puesta en marcha esta actuación formativa.

Para diseñar el programa formativo, que como he dicho tiene entre sus objetivos el de reducir la notable brecha digital que afecta a las mujeres en el mundo de la cultura, estimamos necesario obtener un diagnóstico sobre cuáles son las competencias digitales que las mujeres que trabajan en el mundo de la cultura necesitan, en qué conocimiento y herramientas consideran conveniente formarse, así como conocer la

opinión directa de las profesionales del ámbito cultural sobre su interés en participar en programas formativos en competencias digitales.

La realización de este diagnóstico se encargó a la Fundación Mujeres, entidad de amplia y prestigiosa presencia en la formación y el estudio de los problemas de las mujeres en todos los ámbitos, y el resultado de su trabajo es este Diagnóstico de necesidades formativas en competencias digitales de las mujeres en el ámbito cultural. Para su elaboración han contado con la activa participación de las Asociaciones de profesionales de los diferentes sectores de la cultura presentes en el Observatorio de la Igualdad de Género del Ministerio de Cultura y Deporte, así como de distintas expertas y expertos en el ámbito cultural.

El diagnóstico ha servido, además, para enriquecer el temario de los dos nuevos títulos de Experto Profesional que impartirá la UNED, subvencionados por el PRTR del Ministerio de Cultura y Deporte y financiados por la Unión Europea Next Generation UE.

Estos títulos, Gestión digital de la producción cultural y creativa y Creación digital de contenidos culturales y creativos, se impartirán a partir del próximo curso 2023-2024, gracias a la concesión de la subvención a la UNED, que se ha hecho efectiva con el Real Decreto 547/2023, de 27 de junio.

Desde el Ministerio de Cultura y Deporte esperamos que este trabajo pueda ser de utilidad a todas las partes interesadas en el mundo de la cultura, ya que el conocimiento de la realidad es la base para corregir deficiencias y desigualdades que, en este aspecto concreto de las capacidades digitales de las mujeres, especialmente en el ámbito de la cultura, es manifiesto.

El Diagnóstico que les presentamos hoy ha servido ya a esta causa, ayudando a perfilar con precisión el temario de los cursos que se impartirán el próximo curso por la UNED, y lo ponemos ahora a disposición de la ciudadanía para su general conocimiento.

Finalmente, quisiéramos agradecer a la Fundación Mujeres su buena disposición y diligencia en la realización del trabajo, así como la seriedad y profundidad de las conclusiones del diagnóstico.

**Subsecretaría de Cultura y Deporte.
Ministerio de Cultura y Deporte.**

Índice

1. INTRODUCCIÓN	7
2. BRECHAS DIGITALES DE GÉNERO	10
3. MUJERES EN EL SECTOR CULTURAL	19
4. METODOLOGÍA	26
4.1. Entrevistas a informantes clave:.....	26
4.2. Cuestionario online.	29
5. DIGITALIZACIÓN DE LA CREACIÓN Y GESTIÓN CULTURAL	33
5.1. IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LA ACTIVIDAD CULTURAL.....	33
5.2. NECESIDAD DE DESARROLLO TECNOLÓGICO EN LOS DISTINTOS SECTORES CULTURALES	35
6. PAPEL DE LAS MUJERES EN EL ACCESO Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES	38
6.1. SITUACIÓN DE LAS MUJERES EN LA CULTURA.....	38
6.2. EVOLUCIÓN DE ACCESO Y USO	40
6.3. DIFICULTADES DE PARTIDA	41
6.4. IMPORTANCIA DE LA CERTIFICACIÓN	43
7. FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES.....	45
7.1. MEDIDAS PARA LA FORMACIÓN INCLUSIVA PARA EL SECTOR CULTURAL	45
7.2. CONTENIDOS DE INTERÉS.....	47
8. PERCEPCIÓN DE LA TECNOLOGÍA PARA LAS PROFESIONALES DEL SECTOR CULTURAL... 51	51
8.1. IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LA ACTIVIDAD CULTURAL.....	51
8.2. REPRESENTACIÓN FEMENINA EN RECURSOS Y CONTENIDOS DIGITALES	55
8.3. DISEÑO INCLUSIVO.....	57
8.4. ACCESO Y CIRCUNSTANCIAS SOCIALES DE PARTIDA	59
9. NECESIDADES FORMATIVAS DIGITALES.....	62
9.1. GRADO DE INTERÉS	62
9.2. AUTOPERCEPCIÓN COMO SUJETOS DIGITALES	64
9.3. OBSTÁCULOS PARA LA FORMACIÓN	66
9.4. TEMÁTICAS DE INTERÉS PARA LA CREACIÓN CULTURAL	68
9.5. TEMÁTICAS DE INTERÉS PARA LA GESTIÓN CULTURAL.....	78
10. CONCLUSIONES.....	85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
ANEXO I: GUIÓN DE ENTREVISTA A INFORMANTES CLAVE	94
ANEXO II: GUIÓN CUESTIONARIO REALIZADO A MUJERES DEL SECTOR CULTURAL.....	95

1. INTRODUCCIÓN

El sector cultural es un ámbito clave para el desarrollo de la sociedad, ya que a través de él se transmiten valores, conocimientos y se fomenta la creatividad y la expresión artística. El arte, a través de sus diferentes manifestaciones, configura lo que somos o lo que sentimos y muchas veces no sabemos expresar de forma directa. De esta forma el arte y cada una de las obras y expresiones culturales, construyen un relato sobre lo que somos. Desde esta perspectiva, que las mujeres puedan desarrollar sus proyectos artísticos y participar plenamente en cualquiera de los ámbitos del sector cultural, incluyendo las vanguardias, resulta esencial si queremos un sector cultural que no sólo esté exento de estereotipos sexistas, sino que sea capaz de contribuir a la construcción de una sociedad donde la igualdad real entre mujeres y hombres forme parte del patrimonio cultural.

Sin embargo, es evidente que, en este sector, al igual que en muchos otros, las mujeres aún enfrentan desigualdades y barreras que limitan su participación y desarrollo pleno.

El estudio de las desigualdades entre mujeres y hombres en todos los ámbitos sociales que se lleva realizando desde hace décadas nos ha permitido conocer también y poner en evidencia la desigualdad de género en el sector cultural. A pesar de que las mujeres constituyen la mayoría de la población y de la fuerza laboral en este sector, aún se encuentran en situación de desventaja y discriminación en diversos aspectos, como el acceso a recursos y financiamiento, la presencia en puestos de liderazgo y toma de decisiones, la representación en las obras y eventos culturales, entre otros.

Si además incorporamos a esta situación la evidencia de que el sector cultural se ha visto altamente impactado por el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, hemos de añadir a esta ecuación la situación sobre la brecha digital entre mujeres y hombres en la actualidad.

Las TIC's han generado nuevas oportunidades y desafíos en cuanto a la producción, la promoción y distribución de contenidos culturales, pero la desigual forma de acceder y usar esas nuevas tecnologías que tienen mujeres y hombres, ha hecho aparecer nuevas barreras para las mujeres que se ven en muchas ocasiones en desventaja para aprovechar esas nuevas oportunidades.

En este contexto, trabajar de forma específica en la capacitación y adquisición de competencias digitales por parte de las mujeres, puede ser una de las formas de conseguir un mejor desarrollo y mayor participación de las mujeres en el sector cultural, en términos generales, pero también para mejorar su posición de liderazgo y de lograr una adecuada representación y visibilidad de las mujeres en todos los ámbitos, incluyendo aquellos nuevos campos de creatividad que se están desarrollando gracias al uso de las TIC's.

Pero si queremos lograr que la formación facilite la participación de las mujeres es necesario que se haga un diseño basado en los propios intereses, necesidades y expectativas de las propias protagonistas; las mujeres del sector cultural. Es necesario incorporar tanto a los contenidos como a la forma de ofrecer y desarrollar esta formación las barreras y obstáculos que enfrentan las mujeres por la situación de desigualdad social que aún hoy caracteriza su participación social en cualquier ámbito y de modo específico en el sector cultural.

También es importante considerar los nuevos desafíos y oportunidades que las nuevas tecnologías suponen para el sector cultural; nuevas formas de producción, promoción y distribución que pueden mejorar los proyectos culturales de todas las mujeres que trabajan en el sector; nuevas formas de creación y de expresión cultural basadas en la inteligencia artificial o la realidad virtual; nuevas formas de preservación y exposición del patrimonio cultural; nuevos riesgos derivados de uso de la tecnología y nuevas formas de gestión de los proyectos culturales.

Desde ambos puntos de vista se aborda este trabajo que pretende realizar un diagnóstico de necesidades que aporte criterios para la elaboración de contenidos y desarrollo de acciones formativas dirigidas de forma específica a las mujeres creadoras.

Para ello, además de realizar un análisis de la realidad y posición de las mujeres tanto en el sector cultural como en relación con la brecha digital de género, se ha contado con la participación de protagonistas del propio sector. Por un lado, con las propias mujeres, para que aportaran información directa sobre sus intereses y su visión sobre las competencias digitales que necesitan. Por otro, con personas especialistas tanto en el ámbito de la cultura como en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para que aportaran su visión al respecto.

Desde la experiencia de Fundación Mujeres y con el apoyo del Ministerio de Cultura y Deportes, se ha realizado un trabajo de campo con herramientas de recogida de información para intentar aportar un mejor conocimiento tanto de los obstáculos como de las oportunidades que suponen y perciben las propias mujeres en relación con la adquisición de competencias digitales para el desarrollo de sus proyectos culturales.

El objetivo es facilitar más información a las entidades e instituciones que planifiquen acciones formativas en competencias digitales dirigidas a mujeres del sector cultural para que puedan adecuar el diseño de las mismas a las necesidades y nuevas oportunidades del sector y los intereses y expectativas de las mujeres. Cuestiones todas ellas muy ligadas tanto a las características de la participación y presencia de las mujeres en el sector cultural, como a la relación de las mujeres con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y el aspecto con el que actualmente se manifiesta la brecha digital de género.

Esperamos que las conclusiones de este diagnóstico cumplan con este objetivo y faciliten una mayor participación de las mujeres en las acciones formativas que se diseñen y, como consecuencia de ello, más oportunidades de creación, liderazgo y representación de las mujeres en el sector cultural.

La cultura es un ámbito vivo, diverso y muy creativo, que de la mano de la tecnología nos puede sorprender, hacer vibrar y tomar conciencia de las nuevas realidades que el ser humano es capaz de pensar y crear con las importantes herramientas que la inteligencia técnica nos puede ir proporcionando. No podemos permitir que este desarrollo se haga sin la presencia y participación plena de las mujeres, en todos los niveles, en todos los ámbitos, en todas las formas de expresión cultural. Sin las mujeres el relato no está completo.

2. BRECHAS DIGITALES DE GÉNERO.

Las sociedades actuales se caracterizan por poseer un fuerte componente tecnológico. Los distintos espacios económicos, sociales y políticos no pueden permanecer ajenos al mundo digital que ya los atraviesa y cuyos avances son imparables.

No obstante, hasta ahora el papel de mujeres en este campo ha sido secundario y en muchos casos invisibilizado. Formar parte de manera activa de la sociedad actual supone tener un papel importante en el mundo digital, no solo en su acceso, sino en su uso y en la posible obtención de beneficios derivada del mismo.

Si ponemos el foco en la existencia de brechas digitales de género es importante distinguir entre los distintos tipos (Sainz et al; 2020) y qué papel juegan actualmente las mujeres dentro de las mismas.

- **Primera brecha de género.** En este caso se hace referencia al desigual acceso a las infraestructuras y las herramientas digitales.
- **Segunda brecha de género.** Diferencias de género en usos y competencias digitales.
- **Tercera brecha de género.** Los beneficios del uso de internet en su interrelación con las desigualdades sociales y de género existentes.

Si atendemos de forma concreta a la diferencia existente entre hombres y mujeres respecto al acceso a algún dispositivo tecnológico para conectarse a Internet, los datos nos muestran que prácticamente no existen en la actualidad diferencias entre sexos.

Así, según la encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación (TIC) en los Hogares, publicada en noviembre de 2022, mujeres y hombres presentan porcentajes similares en el uso diario de Internet.

USO DE PRODUCTOS TIC SEMANAL POR SEXO.

Uso de productos TIC por las personas de 16 a 74 años	
Frecuencia de uso y servicios de Internet	
Uso de Internet por características demográficas y frecuencia de uso.	
Unidades: Número de personas (16 a 74 años) y porcentajes horizontales	
	Han utilizado internet semanalmente (al menos una vez a la semana)
Total de personas (16 a 74 años)	
Total personas	92,9
Sexo: Hombre	93,0
Sexo: Mujer	92,8
Usuarios de Internet en los últimos 12 meses	
Total personas	97,9
Sexo: Hombre	97,9
Sexo: Mujer	97,9
Usuarios de Internet en los últimos 3 meses	
Total personas	98,4
Sexo: Hombre	98,5
Sexo: Mujer	98,3

Fuente: Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares 2022 (INE).

Podemos afirmar, por tanto, que esta primera brecha de género digital (si se limita al acceso) ha experimentado una notable reducción. Es reseñable cómo el uso de internet por parte de las mujeres ha ido en aumento, y su presencia online es ya un hecho indiscutible.

No obstante, **se aprecia cierta persistencia en cuanto a que las condiciones de vida siguen afectando no solo al acceso de infraestructuras para la conexión online, sino a la calidad de las mismas.** Las barreras socioeconómicas de acceso a productos y servicios tecnológicos **afectan en mayor medida a mujeres pues tienen una situación de menor estabilidad en el mercado laboral y menores ingresos.** Estas barreras abarcan desde la disponibilidad de dispositivos para la conexión a internet, hasta el acceso a aplicaciones informáticas y programas con mayor velocidad o mejores prestaciones.

Las dificultades frente a un acceso de calidad aumentan en el caso de personas migrantes o residentes en zonas rurales, y recaen con más frecuencia en mujeres de mayor edad y con menores recursos socioeconómicos.

La edad resulta ser una variable importante en el uso de las nuevas tecnologías, y aunque ha experimentado una evolución en aumento, las mujeres de mayor edad siguen realizando un menor uso del mundo online.

Se trata de mujeres que no han recibido formación digital durante su etapa académica, ni un uso habitual en su proceso socializador, y a cuya carrera profesional puede afectar en mayor medida el distanciamiento del mundo digital.

En relación con las personas mayores de 75 años se observa una brecha de género tanto en el uso de Internet alguna vez en la vida como en el uso semanal. El 60,3% de las mujeres mayores de 75 años nunca se ha conectado a Internet, y sólo el 31,9% lo hace al menos una vez a la semana. En el caso de los varones, el porcentaje que nunca se ha conectado es cinco puntos menor (55,4%), y los usuarios semanales son 1,2 puntos más (33,1%).

La primera brecha digital de género, el desigual acceso a infraestructuras y herramientas digitales, ha experimentado una disminución. No obstante, persiste en cuando a la calidad de acceso, relacionada con las condiciones de vida y las barreras socioeconómicas, que afectan en mayor medida a las mujeres, y en especial a las de mayor edad.

En cuanto a la **segunda brecha digital**, el uso que se realiza de la tecnología y las competencias digitales adquiridas, persiste en la actualidad. Más allá del acceso, se siguen apreciando diferencias por sexo en la familiaridad con las herramientas digitales, y la soltura en sus usos.

La socialización diferenciada entre mujeres y hombres se traduce en un **uso desigual de dispositivos**. El teléfono móvil es el dispositivo que cuenta con mayor uso, y al que el acceso es más generalizado, sin diferencias significativas entre sexos. Sin embargo, existe una brecha más pronunciada, de 12 puntos, en el uso de ordenadores de sobremesa.

Este dato puede estar relacionado con que se trata de un dispositivo que se utiliza en mayor medida en el ámbito laboral, en el que hay mayor presencia masculina.

En el cuarto trimestre del 2022, la tasa de actividad de las mujeres ha sido de 53,79%, mientras que la tasa de actividad de los hombres se situó en 63,53%. Esto implica que la brecha de género entre mujeres y hombres en la tasa de actividad es del 9,74% (INE,2023).

Otro motivo puede ser que los ordenadores de sobremesa poseen más potencia en prestaciones gráficas y computacionales y por ello son empleados en actividades de ocio como los videojuegos ocio, que son más utilizados por los hombres (21%) que por las mujeres (7%). (ONTSI, 2022).

Esta diferencia en el uso de dispositivos, supone que en mayor medida los hombres disponen de un espacio propio, y las mujeres utilizan más dispositivos que suponen movimiento. Este dato es relevante de cara a la realización de formaciones online,

puesto que para ello es importante disponer de un espacio propio, que facilite la concentración y dedicación a una actividad concreta.

En esta segunda brecha no solo atendemos al acceso tecnológico, sino a las competencias digitales adquiridas. Así, se aprecian diferencias por sexo en el nivel de las competencias digitales.

España se sitúa en el puesto décimo quinto a nivel europeo en la proporción de mujeres con habilidades TIC por encima de las básicas, situándose asimismo en la posición 17 en las habilidades TIC básicas (Women in Digital Scoreboard, 2019). Pero este dato no refleja una realidad generalizada, sino que expresa una notable brecha generacional (con **diferencias de hasta 80 puntos** entre las mujeres jóvenes y mayores en las habilidades más extendidas) (Martínez Cantos et al., 2020).

Asimismo, esta brecha de género en competencias y habilidades digitales se mantiene entre las personas jóvenes y con formación superior (Arroyo y Valenduc, 2016; Martínez-Cantos, 2017). Ellos utilizan en mayor medida los videojuegos, lo que repercute en el mayor desarrollo en competencias digitales avanzadas (Sainz M, et al, 2020).

Los hombres **presentan en mayor medida competencias digitales avanzadas en todas sus utilidades**. En la siguiente tabla se aprecia la comparativa entre los años 2020 y 2021 en los que, aunque aumenta el uso generalizado de utilidades relacionadas con conocimientos informáticos, en todos los casos es inferior en el caso de las mujeres respecto a los hombres.

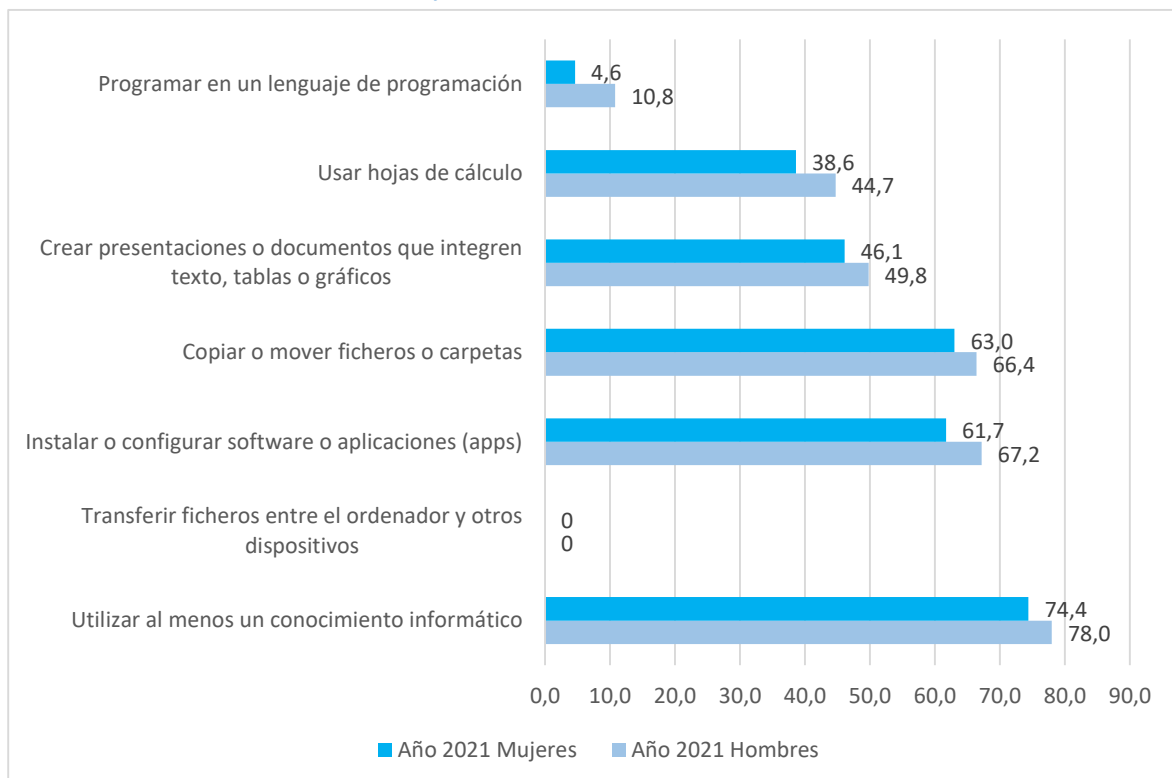
PORCENTAJE DE ADULTOS (16 A 74 AÑOS) QUE EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES HAN REALIZADO TAREAS RELACIONADAS CON CONOCIMIENTOS INFORMÁTICOS POR SEXO, GRUPOS DE EDAD Y TIPO DE TAREA

	Año 2021			Año 2020		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Utilizar al menos un conocimiento informático	76,2	78,0	74,4	72,8	75,1	70,6
Transferir ficheros entre el ordenador y otros dispositivos	55,0	56,5	53,5
Instalar o configurar software o aplicaciones (apps)	64,4	67,2	61,7	60,6	63,6	57,7
Copiar o mover ficheros o carpetas	64,7	66,4	63,0	60,8	63,8	57,9
Crear presentaciones o documentos que integren texto, tablas o gráficos	47,9	49,8	46,1	42,8	44,7	40,9
Usar hojas de cálculo	41,6	44,7	38,6	40,4	43,4	37,5
Programar en un lenguaje de programación	7,7	10,8	4,6	7,0	9,5	4,6

Fuente: INE. Encuesta sobre equipamiento y uso de TIC en los hogares.

Si solo atendemos a los datos de acceso tecnológico caemos en el riesgo de obtener una falsa apariencia de superación de la brecha digital. Un análisis pormenorizado requiere reparar en sus usos y el nivel de competencias. Así, apreciamos la persistencia de una segunda brecha digital, ya que los datos nos muestran que las competencias digitales avanzadas siguen siendo mayores en el caso de los hombres en todas las utilidades.

COMPETENCIAS DIGITALES POR SEXO, 2021.



Fuente: INE. Encuesta sobre equipamiento y uso de TIC en los hogares.

Resulta evidente la necesidad de la adquisición de habilidades digitales más avanzadas por parte de las mujeres, que les permitirá tomar un papel autónomo y principal en el desempeño de su profesión en la creación y gestión cultural.

Otra cuestión relevante que constituye una brecha de género es la finalidad del uso tecnológico. El tipo de actividades que realizan hombres y mujeres en internet son diferentes. Como se puede ver en la siguiente tabla las actividades más frecuentes coinciden (mensajería instantánea y entretenimiento), aunque ellas utilizan en mayor proporción la mensajería instantánea que ellos, mientras que en el caso del entretenimiento la proporción de hombres que realizan esta actividad es superior a la de las mujeres. No obstante, en el caso de las mujeres la tercera actividad más frecuente está relacionada con la salud (81%), mientras que para ellos es el uso del correo electrónico (81,4%).

TABLA 3. ACTIVIDADES MÁS FRECUENTES DE MUJERES Y HOMBRES DE 16 A 74 AÑOS EN INTERNET (2022)

Mujeres		Hombres	
Mensajería instantánea	92,5	Mensajería instantánea	91
Entretenimiento	85	Entretenimiento	86,7
Actividades relacionadas con la salud	81	Correos electrónicos	81,4
Correos electrónicos	79,5	Leer noticias, periódicos, revistas online	78,4
Llamadas y videollamadas	77,7	Actividades relacionadas con la salud	74,1

Fuente: Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares (INE)

Las diferencias en roles y estereotipos de géneros se transfieren al mundo online, de manera que existe una brecha de 7 puntos, en la que ellas se encargan más de actividades sanitarias, vinculadas al cuidado. Por otro lado, la mayor actividad relacionada con correos electrónicos por parte de los hombres, puede deberse a su mayor presencia en el ámbito laboral.

Los hombres se conectan a Internet en mayor medida que las mujeres para usos lúdicos (descarga de videojuegos, programas, lectura de prensa...) y económicos (gestiones financieras y consumo online), mientras que los propósitos de las mujeres están más relacionados con el bienestar social: usos relacionados con la comunicación, la búsqueda de información sobre salud...

La segunda brecha digital de género, relacionada con el uso y competencias digitales adquiridas es más acusada, y limitante para la inclusión sociolaboral de las mujeres. Ellas poseen menos competencias avanzadas, y los roles offline se reproducen en el mundo online, de manera que su uso está más vinculados al cuidado y bienestar social, y menos al progreso laboral.

La persistencia en la existencia de la segunda brecha digital repercute en los derechos de ciudadanía y avance social de las mujeres. Es lo que se conoce como **la tercera brecha digital**.

Cabe preguntarse si la eliminación de las brechas digitales contribuye a la desaparición de las desigualdades de género en la participación social y ciudadana.

Así, la mejora del acceso de los servicios públicos a través de internet puede facilitar el acercamiento de las administraciones a la ciudadanía. No obstante, mientras continúen existiendo las brechas digitales los beneficios que podría comportar esta accesibilidad se van a repartir de manera desigual. Los sectores de la población con más dificultades para conectarse a internet, como las mujeres con escasos recursos económicos, de edad avanzada estarán frente a un problema de falta de igualdad de oportunidades para acceder a servicios y derechos que les corresponden como ciudadanas. Además, quedarán apartadas o poseerán más dificultades para acceder a ayudas públicas de cualquier tipo, como las subvenciones culturales para llevar a cabo sus proyectos, lo que supone un lastre para su desarrollo profesional.

La brecha digital entre mujeres y hombres en el sector cultural puede tener varias consecuencias negativas:

1. **Limita el acceso a la información y la educación:** La brecha digital puede impedir que las mujeres accedan a información valiosa sobre la cultura y el patrimonio. Esto puede limitar su capacidad para aprender sobre su historia y patrimonio cultural, y para participar en actividades culturales en línea.
2. **Reduce las oportunidades de empleo y carrera:** Las mujeres pueden enfrentar barreras para acceder a trabajos en el sector cultural si no tienen habilidades digitales. La falta de acceso a herramientas y tecnologías digitales también puede limitar las oportunidades de capacitación y desarrollo de habilidades para las mujeres en este campo.
3. **Excluye a las mujeres de la participación y el liderazgo:** La brecha digital también puede limitar la capacidad de las mujeres para participar en debates culturales y tomar decisiones importantes. Las mujeres pueden estar excluidas de los espacios digitales donde se discute y se toman decisiones sobre políticas culturales.
4. **Perpetúa estereotipos de género:** La brecha digital puede reforzar los estereotipos de género en el sector cultural, ya que las mujeres pueden tener menos presencia y voz en los espacios digitales donde se discuten y promueven la cultura. Esto puede perpetuar la discriminación y la desigualdad de género.

En resumen, la brecha digital entre mujeres y hombres en el sector cultural puede tener consecuencias negativas para la igualdad de género, la inclusión y la diversidad cultural. Es importante tomar medidas para reducir esta brecha y promover la igualdad de oportunidades y acceso a las tecnologías digitales en este campo.

La tercera brecha digital de género, relacionada con el retorno que las personas usuarias de TIC obtienen de su uso, puede tener consecuencias negativas para la igualdad de género, la inclusión y la diversidad cultural. Es importante tomar medidas para reducir esta brecha y promover la igualdad de oportunidades y acceso a las tecnologías digitales en este campo.

Por otro lado, en una sociedad cada vez más digitalizada cabe esperar que las oportunidades laborales irán progresivamente más vinculadas al mundo digital. Para que tanto hombres como mujeres puedan acceder a dichas oportunidades es necesario que exista una formación igualitaria en competencias digitales.

No obstante, la representación de las mujeres en las empresas de sectores tecnológicos es mínima: solo una de cada cien trabajadoras tiene un perfil profesional de este tipo. (ONTSI, 2022). Ellas representan solo el 29% de la fuerza laboral en el sector digital español. Además, tienen menos presencia en puestos de alta dirección y liderazgo en este sector.

A nivel mundial solo el 12% de las mujeres trabajan en el sector tecnológico, en comparación con el 28% de los hombres. Además, la brecha de género es particularmente pronunciada en ciertas áreas del sector digital, como la inteligencia artificial, la ciberseguridad y el desarrollo de software. (OIT, 2019).

Según datos del INE, en el cuarto trimestre de 2022 las mujeres ocupadas en la rama de telecomunicaciones suponen un 0,4% del total, mientras los hombres un 0,7. En programación, consultoría y otras actividades relacionadas con la informática las mujeres son un 1,1, mientras que los hombres constituyen un 3,1.

TABLA 4. PERSONAS OCUPADAS POR SEXO Y RAMA DE ACTIVIDAD. VALORES ABSOLUTOS Y PORCENTAJES RESPECTO DEL TOTAL DE CADA SEXO.

	Hombres		Mujeres	
	Valor absoluto	Porcentaje	Valor absoluto	Porcentaje
Total	10.977,70	100	9.486,20	100
Telecomunicaciones	78,2	0,7	38,6	0,4
Programación, consultoría y otras actividades relacionadas con la informática	342	3,1	108,8	1,1

Fuente: INE, 2023.

Las razones detrás de esta brecha de género son complejas y poseen muchas facetas. Por un lado, la falta de representación de las mujeres en los estudios de carreras STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) es una de las principales barreras para su acceso al sector digital. Además, las barreras culturales y la discriminación de género en el lugar de trabajo también pueden ser factores contribuyentes.

La falta de políticas sólidas de conciliación no ha facilitado a las mujeres que se incorporen de forma plena al mundo laboral. Ellas son mayoría en los contratos temporales y las jornadas parciales. Por ejemplo, según la Encuesta de Población activa (EPA) del cuarto trimestre de 2022, de las mujeres empleadas, un 78,4% trabaja a tiempo completo y un 21,6% a tiempo parcial; en el caso de los hombres esto es 93,3% frente al 6,7% tiene jornada reducida.

Relacionado con este punto, no hay que perder de vista que la mayor flexibilidad y existencia de jornadas parciales consustanciales al avance digital puede afectar en mayor manera a las mujeres.

Existen varios motivos para la infrarrepresentación de las mujeres en el empleo digital. En primer lugar, la falta de modelos femeninos en el sector puede disuadir a las jóvenes de seguir carreras en este ámbito. Además, las barreras culturales y la alta presencia de hombres en el sector, puede hacer que las mujeres no lo hayan percibido como un entorno natural y cómodo para ellas.

No obstante, la alta digitalización no tiene por qué limitar obligatoriamente la empleabilidad femenina. Según diversos estudios las competencias blandas (Sainz et al, 2020), ligadas a la gestión y el trato con personas, donde las mujeres han tenido una presencia fundamental, tendrán un papel clave. La puesta en valor de los perfiles híbridos, especializados en competencias sociales (formación más vinculadas a humanidades) y digitales, puede beneficiar a las mujeres.

En definitiva, se torna fundamental la toma de medidas hacia la inclusión de las mujeres en el mundo digital. Formaciones con un planteamiento inclusivo, que valoren y tomen en cuenta las necesidades femeninas supone un paso hacia la consecución de un espacio tecnológico del que hombres y mujeres obtengan un aprovechamiento real para su avance social y laboral.

3. MUJERES EN EL SECTOR CULTURAL

De acuerdo con las estadísticas disponibles y los informes realizados por el propio Ministerio de Cultura¹, la participación de las mujeres en el empleo generado por el sector cultural presenta los problemas comunes a la desigualdad y discriminación por razón de sexo que se produce en el conjunto del mercado laboral, con algunas características propias del sector y de la masculinización que tradicionalmente ha existido en algunas de las actividades y ocupaciones propias del sector cultural.

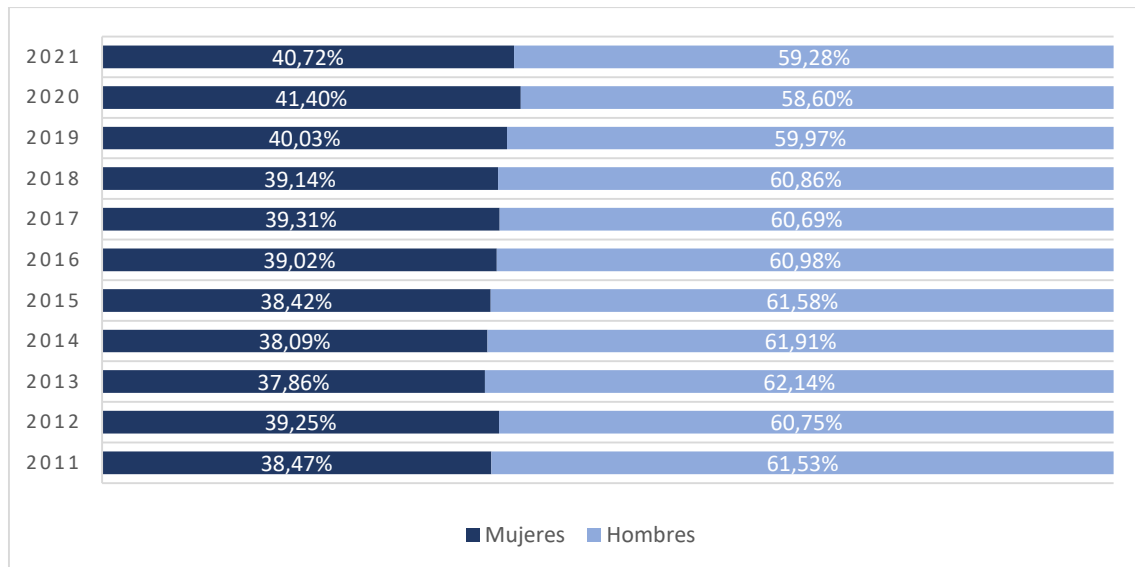
Respecto del acceso y participación de las mujeres en el empleo cultural, de acuerdo con el Anuario de Estadísticas Culturales 2022², realizado por el Ministerio de Cultura y Deporte, el volumen de empleo cultural ascendió, en 2021, a 690,8 mil personas, lo que supone un 3,5 del empleo total en España en la media del período anual. Del total del empleo del sector, las mujeres representaban en 2021 el 40,72 % mientras que los hombres participaban en una mayor proporción, concretamente el 59,3% de las personas ocupadas en el sector cultural eran hombres.

Esta diferencia en la participación entre mujeres y hombres es una constante a lo largo del tiempo que, aunque ha mejorado ligeramente en la última década, plantea una diferencia significativa respecto de la participación de las mujeres en el empleo total. Para el conjunto del empleo en España la participación de las mujeres está en el 46,1%, 5,38 puntos por encima de la participación de las mujeres en el sector cultural (40,72). Este dato nos indica que, de manera general, el sector cultural que tiene una masculinización superior al conjunto del empleo en España.

¹ Las principales estadísticas culturales se encuentran disponibles en la WEB del Ministerio de Cultura y deporte en el siguiente enlace <https://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas.html>

² Disponible en <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:a51b4916-fc36-4898-b9f6-e7380e21b114/anuario-de-estadisticas-culturales-2022.pdf>

DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DEL EMPLEO CULTURAL POR SEXO 2011-2021



Fuente: CULTURABase. MCUD. Explotación de la Encuesta de Población Activa en el ámbito Cultural. INE. Encuesta de Población Activa. Medias anuales

También existen diferencias en relación con las características de las personas que se emplean en el sector cultural respecto de su formación académica. La mayoría de las personas que están empleadas en el sector cultural tienen una formación académica superior; un 72,7% frente al 46,2% que representan las personas con titulación superior en el conjunto de empleo.

Esta exigencia en la titulación del empleo cultural, hace que las diferencias en la participación de mujeres y hombres en las distintas ocupaciones sea menos explicable, si analizamos los datos de participación de las mujeres en la formación académica relacionada con el sector cultural. En el curso académico 2020/2021³, más de la mitad de la matrícula en Enseñanzas Artísticas del Régimen Especial eran mujeres, 57,3%. No obstante, esta participación mayoritaria de las mujeres en la educación superior no está equilibrada en todas las disciplinas. La participación máxima de mujeres se produce en enseñanzas de Danza con el 92,1%, el 66,5% en enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño, supone un 66,3% en enseñanzas de Arte Dramático, el 53,3%, en enseñanzas de Música y desciende al 49,2% en los estudios de Máster en Enseñanzas Artísticas.

No parece, por tanto, que la falta de formación académica general pueda explicar la menor participación de las mujeres en el empleo cultural, un elemento común a la desigualdad de las mujeres en el empleo general.

Otras características del empleo cultural sí pueden estar más relacionadas con la menor participación laboral de las mujeres, como el hecho de que en los empleos culturales

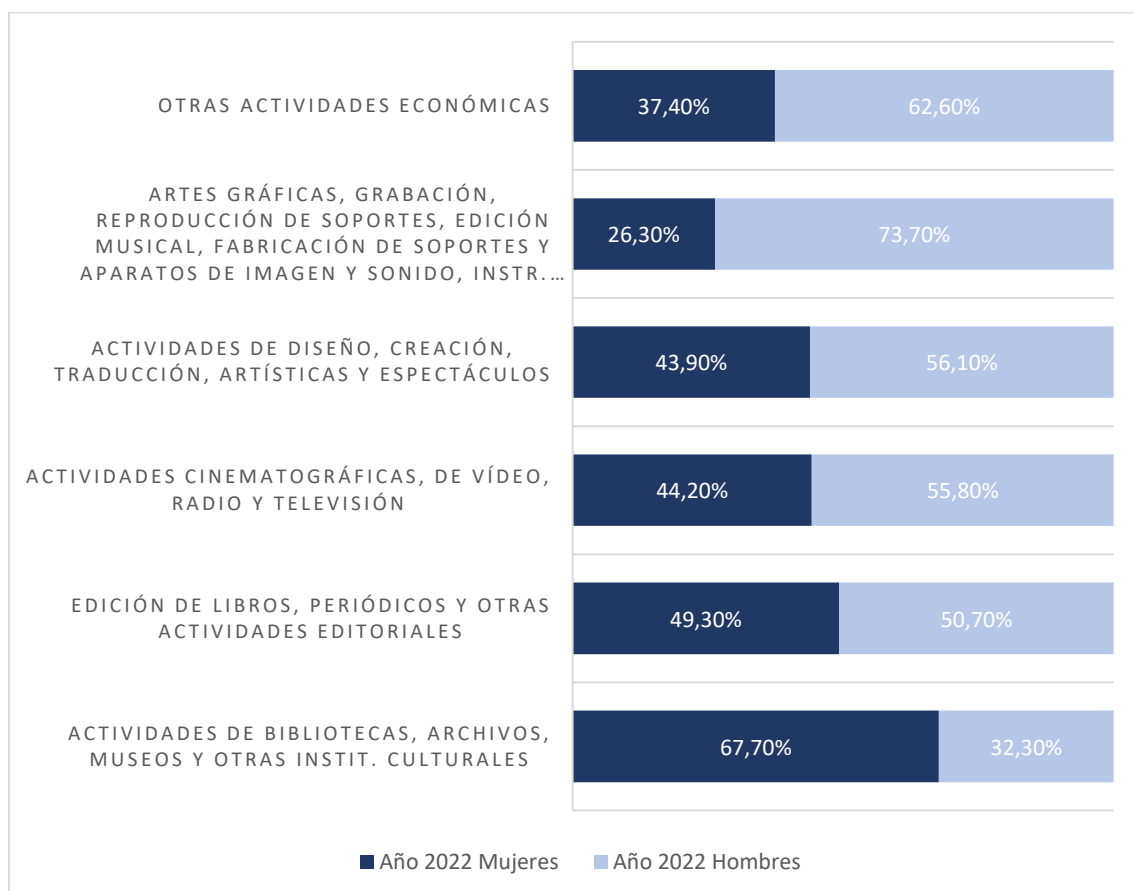
³ Fuentes: CULTURABase. MCUD. MEFP. Estadística de las Enseñanzas no universitarias, MUNI. Estadística de Estudiantes Universitarios

prima el trabajo autónomo frente al trabajo asalariado por cuenta ajena. En el sector cultural el trabajo asalariado supone un 66,6% del total frente al 84,1% que supone este tipo de empleo en el conjunto del empleo en España. Las dificultades para desarrollar iniciativas emprendedoras y la inseguridad de este tipo de relación laboral hacen que las mujeres en términos generales participen menos de este tipo de relaciones en el conjunto del empleo en España. Una mayor proporción de empleo autónomo en este sector puede ser una de las causas de la menor participación de las mujeres.

Existen otros elementos relacionados con la brecha laboral entre mujeres y hombres en el sector cultural. En relación con la participación y distribución de las mujeres entre las diferentes actividades económicas y ocupaciones se observa una desigual distribución que constituye una evidencia de segregación horizontal por razón de sexo en el empleo cultural.

Atendiendo a la distribución de mujeres y hombres por actividades económicas, en 2022, las mujeres eran mayoritarias en las actividades de bibliotecas, archivos, museos e instituciones culturales (67,7%).

DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DEL EMPLEO CULTURAL POR ACTIVIDADES ECONÓMICAS Y SEXO. 2022



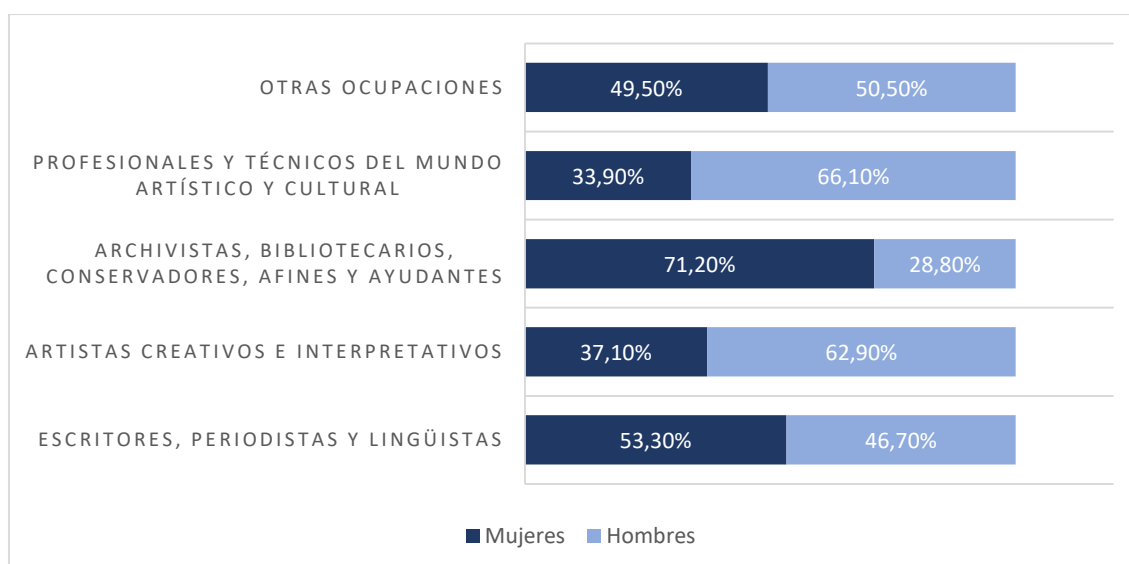
Fuente: CULTURABase. MCUD. Explotación de la Encuesta de Población Activa en el ámbito Cultural. INE. Encuesta de Población Activa. Medias anuales

En el resto de las actividades son menos de la mitad, estando las ocupaciones relacionadas con artes gráficas, grabación, reproducción de soportes, edición musical, fabricación de soportes y aparatos de imagen y sonido, fuertemente masculinizadas; sólo 1 de cada cuatro personas relacionadas con este sector es mujer.

Seguramente el hecho de que mucho del empleo relacionado con las actividades de bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales sea de carácter público puede ser uno de los factores que favorezca la participación de mujeres en este tipo de actividad.

También se aprecia cierta segregación horizontal desde la perspectiva de las ocupaciones.

DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DEL EMPLEO CULTURAL POR OCUPACIONES Y SEXO. 2021



Fuente: CULTURABase. MCUD. *Explotación de la Encuesta de Población Activa en el ámbito Cultural. INE. Encuesta de Población Activa. Medias anuales*

Nuevamente son las ocupaciones relacionales con el archivo y las bibliotecas las que presentan una mayor concentración de mujeres; el 71,2% de las personas que tienen esta ocupación son mujeres. Todo lo contrario ocurre en los puestos profesionales y técnicos del mundo artístico y cultural, donde las mujeres no llegan al 34%. (Sólo 1 de cada tres personas ocupadas en este tipo de puestos son mujeres.

Esta masculinización manifiesta de forma especial en algunas actividades como es la participación en la dirección y elaboración de guiones cinematográficos, según datos de la estadística cinematográfica⁴ del total de largometrajes de producción española en

⁴ Fuente: CULTURABase. MCUD. Estadística de Cinematografía: Producción, Exhibición, Distribución y Fomento

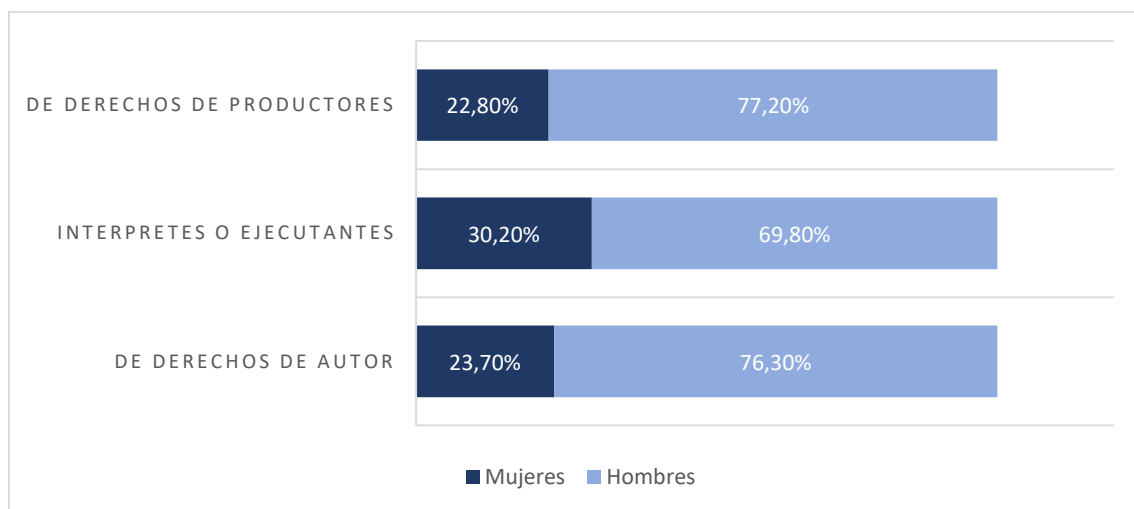
2021, sólo el 4,8% habían sido dirigidos exclusivamente por mujeres, frente al 78,8% de los que habían sido dirigidos por hombres. Una diferencia que también se aprecia en la actividad de elaboración de guiones donde los guiones exclusivamente elaborados por mujeres apenas superaron el 16% frente al 66,3% de guiones de autoría exclusivamente masculina.

Respecto de la participación de las mujeres en los puestos de representación y decisión de las instituciones relacionadas con el sector cultural, se aprecian también indicios de otra de las manifestaciones de la desigualdad laboral entre mujeres y hombres; la segregación vertical y las dificultades de promoción profesional y acceso a puestos de responsabilidad y la participación en la generación de conocimiento.

Estas dificultades se aprecian claramente en la participación de mujeres en las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual. Del total de personas físicas que participaban en estas entidades el 25,2% son mujeres y el 74,8% restante son hombres, un porcentaje claramente por debajo de la participación de las mujeres en el sector.

Esta desigualdad se mantiene en los diferentes tipos de entidades encargadas de la gestión de derechos:

PERSONAS FÍSICAS QUE COMPONEN LAS ENTIDADES DE GESTIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL POR TIPO DE ENTIDAD Y SEXO. 2021 (DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL)



Fuente: CULTURABase. MCUD. Explotación Estadística de los Datos de Derechos de Propiedad Intelectual Gestionados por las Entidades de Gestión

Una situación similar encontramos entre las personas titulares de primeras inscripciones de propiedad intelectual en concepto de autor. En 2021, del total de inscripciones realizadas el 61,8% correspondían a hombres, mientras que el 38,1% eran de mujeres, y esta diferencia se manifiesta en las obras de diferentes ámbitos siendo muy

significativas la brecha entre mujeres y hombres en las obras literarias, las Obras musicales y los contenidos digitales y multimedia.

Con este rápido repaso a la situación de las mujeres en el empleo del sector cultural, y considerando que la posición laboral es uno de los factores relacionados con las diferencias de uso y aprovechamiento de las nuevas tecnologías y la adquisición de competencias digitales, es evidente que estos efectos negativos se producen también dentro del ámbito de la cultura donde las mujeres tienen dificultades de acceso y de desarrollo profesional.

Desde un punto de vista más cualitativo y atendiendo a la visión que las organizaciones de mujeres que participan en el sector cultural, se puede completar la visión cuantitativa descrita con algunas informaciones adicionales.

Según el estudio “La Igualdad de Género en la Industria de la Música. Una visión del sector desde una perspectiva de género”⁵ publicado en 2022 por la Asociación Mujeres por la industria de la Música, algunas características de las mujeres que trabajan en el mundo de la música serían las siguientes:

- Son más jóvenes que los hombres que trabajan en el mismo sector.
- La mayoría son mujeres urbanas.
- Tienen menos hijos/as a cargo en relación con la media de las mujeres españolas y de los hombres del sector.
- Tienen más formación que sus compañeros varones
- Tienen más inestabilidad en el empleo que sus compañeros.
- Participan poco en determinado tipo de ocupaciones de la industria de la música que se encuentran fuertemente masculinizadas.
- Cobran menos que sus compañeros, con una diferencia (Brecha salarial) que llega a alcanzar el 20%
- En su gran mayoría perciben problemas de acceso al empleo a causa de falta de contactos, de información y también relacionadas con la discriminación por sexo y edad.
- Hasta el 81% declara haber tenido que renunciar a aspectos relativos a las relaciones personales y familiares para trabajar en el sector (problemas de conciliación de la vida familiar y profesional)
- La mayoría de las mujeres considera que las medidas de igualdad entre mujeres y hombres adoptadas en su empresa o su entorno laboral son insuficientes.

⁵ Disponible en <https://asociacionmim.com/wp-content/uploads/2022/11/II-ESTUDIO-MIM-Igualdad-de-Genero-Industria-Musical-2022.pdf>

- Las situaciones de crisis, como las consecuencias de la Covid 19, han afectado de manera más grave a las mujeres que a los hombres del sector.

En definitiva, una foto de las brechas y la desigualdad laboral relacionado en el sector de la música que presenta de forma específica la totalidad de los efectos que la discriminación laboral por razón de sexo sigue teniendo sobre los empleos y la posición laboral de las mujeres en cualquier sector de actividad.

4. METODOLOGÍA.

A partir de la realidad mostrada, caracterizada por la persistencia de una brecha digital y cultural, cobra importancia recoger información directa de agentes clave, por su vinculación con el mundo cultural y/o digital, y de las protagonistas directas de este diagnóstico, las mujeres del ámbito cultural.

Esta información fundamental facilita profundizar en una serie de aspectos clave sobre la relación de las mujeres del ámbito cultural con la tecnología como: los principales obstáculos para acceder a los conocimientos digitales, las necesidades formativas y de desarrollo de competencias digitales, y posibles orientaciones para abordar las necesidades formativas de las mujeres del ámbito cultural.

Para la recogida de información primaria se han empleado dos herramientas fundamentales: entrevistas a informantes clave relacionadas con el mundo de la cultura y un formulario online abierto a mujeres que ejercen su actividad profesional en el sector cultural.

En todos los casos ha sido fundamental el papel del Ministerio de Cultura y Deporte, así como de las asociaciones vinculadas al Observatorio de Igualdad de Género en el ámbito de la Cultura: Clásicas y Modernas, Mujeres de las Artes Visuales (MAV), Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales (CIMA), Mujeres en la Música (AMM) y Mujeres de la Industria de la Música (MIM). Han tomado parte activa en la selección de informantes clave, en algunos casos participado en el proceso de entrevistas, así como en la distribución y difusión de cuestionario entre sus socias y mujeres del ámbito cultural en general.

4.1. Entrevistas a informantes clave:

Se recurre a informantes clave, profesionales que, por su vinculación al Ministerio de Cultura y Deporte, al Observatorio de Igualdad de Género en el ámbito de la Cultura, o cuya actividad laboral está estrechamente ligada al sector cultural o digital, cuentan con un conocimiento y experiencia de gran relevancia en el tema central de este diagnóstico.

Se han realizado entrevistas abiertas durante los meses de febrero y marzo, en las que han participado 18 personas. Todas las personas entrevistadas fueron informadas

previamente del objeto de los diálogos y se solicitó su autorización para efectuar las grabaciones de las conversaciones con el fin de realizar su posterior análisis.

Para poder obtener información detallada se diseñó un guion (véase anexo 1) de partida del que después podrían ir surgiendo diferentes cuestiones que darían lugar a ampliar o profundizar en los temas fundamentales.

El objetivo principal era conocer la percepción de estas figuras expertas en torno a los siguientes aspectos fundamentales:

- ✓ Importancia de la tecnología en el contexto cultural actual.
- ✓ Desigualdades de género en la cultura.
- ✓ Necesidades de las mujeres de la cultura para abordar los retos tecnológicos actuales.
- ✓ Medidas y contenidos de interés para una formación inclusiva en competencias digitales.

Las entrevistas fueron concertadas en función de la disponibilidad de las personas informantes.

La recogida de información se realizó mediante la realización de entrevistas online y presenciales, que fueron grabadas por medios digitales para su posterior análisis. El instrumento empleado ha sido un cuestionario semiestructurado.

● MUESTRA DE PARTICIPANTES

Para obtener diferentes perspectivas se escogió a informantes de diferentes sectores culturales y relación con la actividad digital y cultural. Así, las figuras profesionales entrevistadas fueron seleccionadas por su vinculación a la actividad cultural y /o digital mediante el ejercicio de su profesión, instituciones educativas, el Observatorio de Igualdad de Género en el ámbito de la Cultura o el Ministerio de Cultura y Deporte.

La relación de informantes clave a las que se realizó la entrevista se muestra en la siguiente tabla. Se detalla nombre concreto, e información relevante como el campo de interés o cargo profesional.

Nº	NOMBRE	CAMPO DE INTERÉS
1	Pilar Gonzalo	Departamento de Comunicación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
2	Pilar Torre	Vocal asesora- Jefa de la Unidad de Apoyo de la Dirección General de Libro y Fomento de la Lectura.
3	Sara Rivera	Consejera Técnica en la Subdirección General de Museos Estatales (Dirección General de Bellas Artes)

Nº	NOMBRE	CAMPO DE INTERÉS
4	Clara Nchama Balboa-Nsang	Consejería Técnica en la Subdirección General de Museos Estatales
5	Fefa Noia	Directora Adjunta Centro Dramático Nacional
6	Beatriz Navas	Directora General del ICAA
7	Isabel Raventós Armengol	Vicepresidenta CIMA
8	Amparo Zacarés Pamblanco	Presidenta de Clásicas y Modernas
9	Angustias Bertomeu	Socia de Clásicas y Modernas
10	Cristina Guirao Mirón	Secretaria general de Clásicas y Modernas
11	Maribel Domènech Ibáñez	Presidenta Mujeres en las Artes Visuales. Profesora Máster Artes visuales y Multimedia, Universidad Politécnica de Valencia.
12	Carmen Zapata	Presidenta de Mujeres de la Industria de la Música (MIM).
13	Virginia Yagüe	Presidenta de DAMA, entidad de gestión de derechos de autor en el ámbito audiovisual.
14	Ana Velasco	Presidenta de la Federación Estatal de Asociaciones de Profesionales de la Gestión Cultural (FEAGC), Secretaria General de la Asociación Española de Gestores de Patrimonio Cultural (AEGPC), Directora del Máster propio de dirección de empresas e instituciones culturales de la Universidad Complutense de Madrid
15	Sara Herranz	Artista que se dedica a la ilustración, el diseño gráfico y motion graphics. El mundo digital tiene especial protagonismo en su carrera. Su popularidad en redes (cuenta con más de 198 mil seguidores en Instagram) le ha permitido publicar y participar en diversos libros ilustrados y trabajar para marcas muy populares. A través de su página web, vende láminas y originales en formato papel.
16	David Cierco	Ex Director Gral de Red.es, Director ejecutivo de la Fundación Alianza Digital 2030. Actualmente es director del área de negocio de Atrevia, Web3 & Tech.
17	Nuria Lloret	Catedrática de Administración Electrónica en la Universidad Politécnica de Valencia. Fundadora de la plataforma "Atenea: Women in Art and Stem" y miembro de la plataforma de Estudios de Género de las Universidades Españolas. Profesora del Máster en gestión cultural de la Universidad Politécnica de Valencia.
18	Yolanda Trujillo	Ingeniera aeroespacial y presidenta de la Asociación de Ex residentes de la Fundación Antonio Gala. Escribe y está vinculada al mundo de las escritoras noveles.

Los resultados e información obtenida de las entrevistas realizadas a estos variados y relevantes perfiles relacionados con el ámbito cultural y/o digital se recogen en los epígrafes 5, 6 y 7 del presente informe.

Así, en el epígrafe 5 podremos realizar un acercamiento a las aportaciones de estas voces expertas sobre digitalización de la creación y gestión cultural, concretamente de la importancia actual de la tecnología en el sector cultural, así como la necesidad de desarrollo tecnológico en sectores culturales concretos.

En el epígrafe 6 conocemos la percepción obtenida sobre el papel de las mujeres en la cultura, así como en el uso de las tecnologías digitales, con especial interés en la evolución de su acceso, las posibles dificultades de partida para su desarrollo, y la importancia de obtener certificación en competencias digitales para su desarrollo en el sector cultural.

En el epígrafe 7 nos centraremos en el campo formativo. De esta manera, se muestra la visión que estos perfiles de interés tienen sobre las medidas necesarias para que una formación digital sea inclusiva para el sector cultural. También conocemos los contenidos concretos que se consideran fundamentales para que las personas que desarrollan su actividad laboral en el ámbito artístico saquen provecho de lo aprendido para el desarrollo de su profesión.

4.2. Cuestionario online.

Para conocer la perspectiva de las posibles alumnas de la formación realizada por la UNED, se recurre a la elaboración de un cuestionario online, como herramienta de recogida de información.

El objetivo fundamental es indagar sobre la visión de las mujeres del sector cultural sobre:

- a) Conocimientos y destrezas en competencias digitales, así como su autopercepción como sujetos digitales.
- b) Nivel de importancia y utilidad que otorgan a la tecnología.
- c) Principales dificultades en competencias digitales.
- d) Necesidades formativas. Nivel de interés sobre contenidos concretos tecnológicos.

Se trata de un cuestionario original (*véase anexo 2*) dirigido a mujeres que se desarrollan profesionalmente en el ámbito de la cultura, breve y de sencilla cumplimentación. Con la intención de facilitar su distribución y acceso, se realiza en formato online. Se presupone que las mujeres susceptibles de participar en la formación que está desarrollando la UNED, que se impartirá en formato online, poseerán un mínimo de competencias digitales y, por tanto, también serán personas autónomas para la cumplimentación de esta herramienta de recogida de la información.

Dicho cuestionario se ha estructurado en 3 bloques fundamentales:

- **Rasgos sociodemográficos:** se realizan preguntas sobre las principales variables sociodemográficas de interés para este informe, la edad, y el sector cultural en el que desarrollan su actividad.
- **Percepción de la tecnología en la profesión cultural:** recoge información sobre la importancia de los conocimientos digitales en el desarrollo de la gestión y la creación cultural, la representación de las mujeres en los contenidos y recursos digitales, la situación cultural y social de partida de las mujeres en el uso de tecnología.
- **Necesidades formativas:** se pregunta sobre el nivel en el uso de herramientas digitales, grado de interés en adquirir competencias digitales, principales obstáculos en el acceso a formación de esta temática, y grado de interés por formarse en contenidos tecnológicos concretos relacionados con la creación y gestión cultural.

• MUESTRA DE PARTICIPANTES

Como medio para llegar a mujeres del sector cultural, se realiza su difusión por correo electrónico entre asociaciones vinculadas al Observatorio de Igualdad de Género en el ámbito de la Cultura: Clásicas y Modernas, Mujeres de las Artes Visuales (MAV), Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales (CIMA), Mujeres en la Música (AMM) y Mujeres de la Industria de la Música (MIM), así como fuentes del Ministerio de Cultura y Deportes y otras organizaciones del sector cultural. Se solicita la participación en su difusión entre las socias, así como compañeras de profesión.

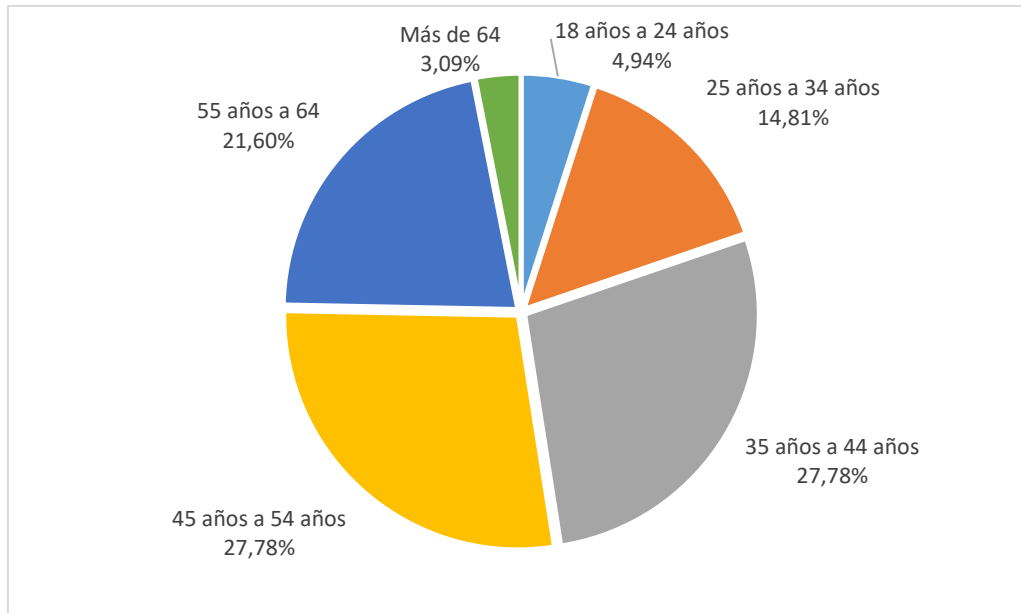
Tras permanecer activo durante 2 semanas contestaron 162 mujeres del sector cultural. Su perfil, según dos variables fundamentales: edad y sector cultural, se distribuye de la siguiente manera.

Edad: la mayoría de las respuestas corresponden a mujeres entre 35 y 54 años. Tanto el grupo de edad entre 35 a 44 años como el de 45 y 54 han participado en la misma medida en la cumplimentación del cuestionario, constituyendo cada grupo de edad un 27,78% del total, seguido del de 55 a 64 años (21,6%), y el de 25 a 34 años (14,81%).

Los grupos menos numerosos han sido, de menor a mayor, el de más de 64 años (3,09% del total), y el de 18 a 24 años (4,94%).

La franja de edad de mayor representación (35 a 54 años) de mujeres que han contestado al cuestionario se corresponde con las edades que previsiblemente tendrán más necesidad de adquisición y actualización de los conocimientos ya obtenidos, a través de la formación diseñada por la UNED, según la información extraída de las entrevistas realizadas. Cobra mayor interés conocer entonces los resultados obtenidos tras su análisis.

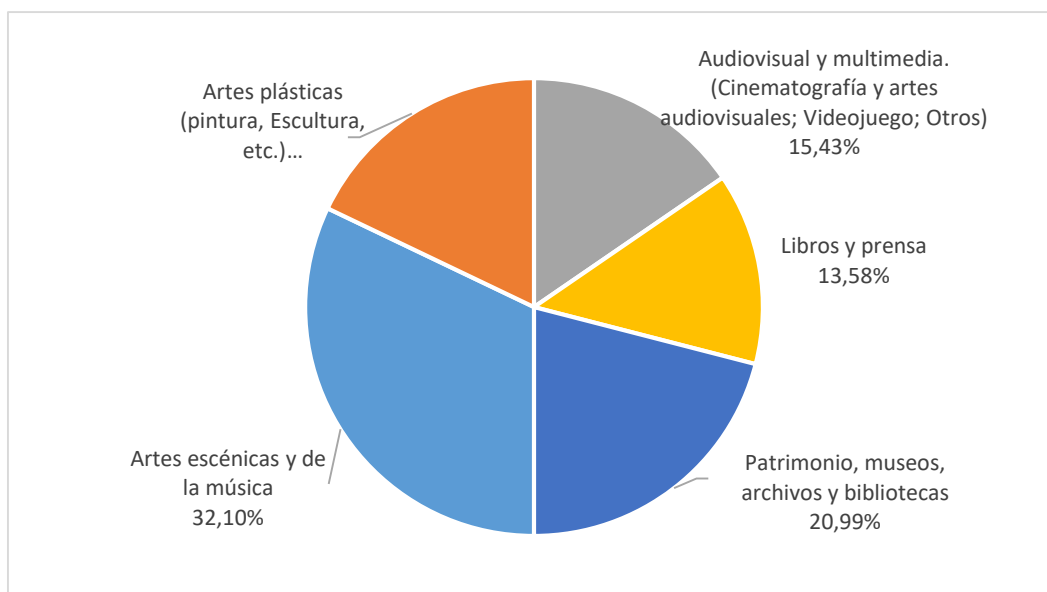
GRÁFICO: DISTRIBUCIÓN POR EDAD DE LAS MUJERES QUE HAN RESPONDIDO EL CUESTIONARIO.



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos en la encuesta realizada

En cuanto a los **sectores culturales**, las respuestas se distribuyen de la siguiente manera:

GRÁFICO: DISTRIBUCIÓN POR SECTORES CULTURALES QUE HAN RESPONDIDO EL CUESTIONARIO



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos recogidos en la encuesta realizada

- Artes escénicas y de la música: 32%

- Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas: 21%
- Artes plásticas (pintura, escultura, etc.): 18%
- Libros y prensa: 14%
- Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros): 15%

La información recabada en el cuestionario online se puede conocer con mayor profundidad en el **epígrafe 8 y 9**. En ellos se podrá acceder a los datos obtenidos en torno dos aspectos fundamentales: la percepción de la tecnología para las profesionales del sector cultural, y las necesidades que las mismas presentan en cuanto a formación en habilidades y herramientas digitales.

5. DIGITALIZACIÓN DE LA CREACIÓN Y GESTIÓN CULTURAL

Abordamos la digitalización de la creación y la gestión cultural, explicando, en primer lugar y de acuerdo con los contenidos de las entrevistas, la importancia de la tecnología en la actividad cultural, y, en segundo lugar, la necesidad de desarrollar tecnológicamente los sectores que nos han indicado las personas entrevistadas.

5.1. IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LA ACTIVIDAD CULTURAL

Todas las personas entrevistadas han coincidido en que el uso de la tecnología está hoy día completamente insertado en la vida cotidiana y profesional. Es una realidad que va más allá de la elección personal y resulta oportuno apoyar a las personas que muestren alguna dificultad o resistencia ante la misma, ya que su no asimilación puede suponer la exclusión profesional y, en buena medida, social.

“Es una herramienta maravillosa para poder expresarse y poder comunicarse. Sin ella estaríamos en la edad de piedra. Hoy en día me parece imposible pensar que no podamos utilizar la tecnología para todo. Hoy en día quien no conozca o quiera negar la tecnología, se va a quedar muy atrás”.

En la actividad cultural, la tecnología, según afirman en entrevista las personas expertas consultadas, es actualmente una herramienta de trabajo fundamental, que permite la aceleración de los procesos de creación y gestión cultural y que ha revolucionado la forma de crear, producir y distribuir la Cultura, haciéndola más inclusiva y colaborativa,

eliminando las barreras geográficas y permitiendo superar con ella las circunstancias personales, sociales o económicas, que limitaban su acceso y disfrute.

Se pone énfasis en que la tecnología permite el conocimiento y los encuentros virtuales de personas y profesionales de diferentes países, ciudades o puntos geográficos. Así el elemento geográfico ya no impide la comunicación ni la colaboración. Destaca la mención que se hace de la capacidad digital de relacionar disciplinas artísticas de una forma que no había antes, y cómo facilita la interconexión de personas con discapacidad, como personas con ceguera o sordera, entre ellas y con otras personas sin estas limitaciones físicas. Se facilitan ejemplos, como la exposición itinerante “Hoy toca el Prado”, con reproducciones en relieve de famosos cuadros, paneles en braille y audioguías.

De esta forma, según las personas entrevistadas, la tecnología está abriendo la puerta de la Cultura a toda la ciudadanía y a nuevas formas de creación, recuperación y transformación de los contenidos y de la expresión cultural. Otros ejemplos de creaciones artísticas vinculadas a la tecnología mencionadas son las ficciones sonoras - “Dramawalher”- que permiten redescubrir algunos barrios, con población diversa, como la Cañada Real de Madrid o Poble Nou de Barcelona; o el Programa PARIX de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez, de formación de los agentes de toda la cadena del libro, para la recuperación y transformación del sector a través de la innovación y la excelencia profesional.

Afirman las voces expertas consultadas que la creación es un campo híbrido en el que conviven y se retroalimentan la creación física y una creación virtual o tecnológica. Así, en la creación literaria, la tecnología está influyendo tanto en los soportes como, en algunos casos, en la propia forma de expresión, siguiendo por ejemplo la escritura de los mensajes en los móviles, o, en la animación, habiendo una mayor demanda del movimiento y dejando atrás las figuras fijas. Está instalada la creación de videos, los making off documentales, los ebooks...

Asimismo, en las artes plásticas, la tecnología, el software de diseño y dibujo tiene especial relevancia en el desarrollo de la misma en los últimos años. Según informan las voces expertas, en varias Facultades de Bellas Artes, se ha creado incluso un itinerario digital.

En referencia a la gestión cultural, se mantiene que la tecnología se aplica en casi todo, tanto en lo más básico como la organización de recursos personales y materiales o en la difusión de la información, como en las tareas más específicas del sector que se trate, que haciendo uso de las nuevas tecnologías pueden incrementar considerablemente la eficacia y productividad en el trabajo. Las personas expertas entrevistadas creen que habría que apostar por una gestión cultural integral e interconectada.

Así, en la promoción cultural, tal y como afirman informantes clave del sector del libro, y en concreto, en la llamada cadena del libro, es decir, la que va desde la creación hasta la venta del libro, pasando por todas las actuaciones necesarias para que el disfrute de la lectura sea posible (edición, distribución, promoción...), la tecnología resulta indispensable, como instrumento de articulación y facilitador de procesos, adquiriendo también nuevas formas como los videoclips promocionales.

En la transmisión de información y comunicación sean o no culturales, la tecnología se considera actualmente indispensable, ya sea buscando o transmitiendo información por Internet, o comunicándonos a través de las redes sociales (WhatsApp, YouTube, LinkedIn, twitter, streaming...). Las figuras expertas del sector cultural afirman que sirve tanto para visualizar el trabajo, encontrar apoyos para un proyecto, explicar cómo hacerse autónoma a través de un YouTube o cómo preparar un portfolio.

Otras utilidades de la tecnología mencionadas pueden ser comunicarse con las diferentes administraciones, sean españolas, comunitarias o internacionales, para inscribirse en un registro o pedir una subvención.

Se pone en valor la importancia de una formación permanente ya que la tecnología es un instrumento en constante evolución.

“El nuevo material va siempre acompañado de nueva formación, que es indispensable afrontar para poder manejar el aparato o sistema nuevos”.

Existe un avance imparable, por tanto, según las aportaciones expertas recibidas, de la tecnología. Cada vez se utiliza más en la creación y gestión, pero también en el consumo de cultura, como la compra de entradas a museos, teatros, y todo tipo de eventos culturales a través de Internet.

5.2. NECESIDAD DE DESARROLLO TECNOLÓGICO EN LOS DISTINTOS SECTORES CULTURALES

Es opinión común de las personas entrevistadas que todos los sectores culturales requieren poder sacar el mejor partido posible al desarrollo tecnológico y apuntan algunos ejemplos ilustrativos.

Teniendo en cuenta que el perfil de las personas expertas que han participado en las entrevistas es diverso, ante una cuestión tan concreta como la necesidad de desarrollo tecnológico, cada informante clave ha aludido al sector con el que tienen mayor relación y, por tanto, el que más conoce.

“En cualquier sector hay que ponerse constantemente al día de los últimos avances de desarrollo tecnológico. Es una formación permanente”.

En algunos casos se considera que uno de los sectores culturales que necesitan de mayor desarrollo tecnológico es el de las artes escénicas, ya que la tecnología puede utilizarse para mejorar la experiencia del público, la producción de espectáculos y la promoción de eventos. Se es consciente de la gran importancia de los avances digitales en la actualidad, y la necesidad de llevar a cabo el mayor grado de desarrollo posible, con el que sacar el mayor partido al sector concreto.

Se menciona también la importancia del desarrollo tecnológico en las obras plásticas. Profesionales expertas vinculadas al arte visual mencionan la irrupción de nuevas realidades como el metaverso, o los NFT. A través de aplicaciones informáticas o de móvil, se vende en sí misma la obra no física, y ya tienen un valor como las criptomonedas. Se trata de un tipo de trabajo que solo tiene su DNI online. El mundo de las artes visuales necesita entonces continuar con su desarrollo y adaptación a estas realidades incipientes.

El cine y todo el sector audiovisual que está desde hace mucho tiempo estrechamente vinculado con la tecnología es un sector que según las personas entrevistadas suele estar al día de los últimos avances, pero en el que la proyección a largo plazo parece imparable, por lo que cualquier desarrollo producido se considera esperable y necesario.

Sectores como el del libro parece para algunas personas expertas más desconectado de la digitalización constante que se vive en otros sectores desde hace tiempo, por lo que se estima necesario que se lleve a cabo un desarrollo que vaya a la par de la velocidad de innovación existente en otros sectores. Aun así, la tecnología ya posee una presencia creciente en este campo, y se menciona la importancia del desarrollo en distribución de libros, donde las redes juegan un papel indispensable, tanto los de formato digital como impreso, y en la proyección internacional del libro, que requiere de un gran componente digital. Formatos más relacionados con la ilustración, como el cómic se vinculan más con las nuevas técnicas digitales, por lo que es necesario un desarrollo tecnológico constante que permita recoger los avances. La digitalización se convierte en un elemento indispensable.

Para el tratamiento de los documentos, en los museos, en los archivos, en las bibliotecas, profesionales con relación al sector afirman que el desarrollo tecnológico posibilita un mayor acceso a los fondos, solventando posibles barreras de acceso como la distancia geográfica. Además, un argumento esgrimido es el que el desarrollo tecnológico en este sector posibilitará la mayor participación de los grupos de edad más jóvenes en el mismo.

Por otro lado, se considera también de suma importancia la existencia de desarrollo tecnológico en la gestión cultural, y poder tener herramientas para calcular los márgenes de beneficio de un proyecto, conocer entonces las ayudas que necesitas, el número de entradas que tienes que vender, y demás gestiones necesarias relacionadas con los proyectos.

En definitiva, la totalidad de personas consultadas consideran que en mayor o menor medida todos los sectores culturales necesitan un desarrollo tecnológico y mecanismos de adaptación y reciclaje continuos para las personas que realizan su actividad profesional en él.

6. PAPEL DE LAS MUJERES EN EL ACCESO Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES

La posición que ocupan las mujeres en el sector cultural y cómo se posicionan frente al uso de las nuevas tecnologías es clave para su avance en el sector. Las figuras expertas consultadas pueden arrojar luz a estas cuestiones según su experiencia y facilitar claves sobre las necesidades, dificultades y la importancia del avance digital en el panorama actual.

6.1. SITUACIÓN DE LAS MUJERES EN LA CULTURA

Según la información recogida en las entrevistas, el posicionamiento general es que existe una gran diferencia en la presencia e incorporación al mercado y en la producción creativa entre mujeres y hombres, que refleja barreras estructurales.

En sectores como la música las figuras expertas consultadas afirman que exista una infravaloración del talento y preparación femenina. Así, a pesar de que las mujeres tienen una formación mucho mayor (licenciatura, posgrados, idiomas...), existe una brecha salarial importante.

Desde las artes visuales se hace hincapié en la escasa presencia femenina en las exposiciones colectivas. Algunas profesionales entrevistadas muestran su preocupación por que aun en la actualidad algunos museos de referencia en nuestro país realizan compras de obras de arte de las que tan solo un mínimo porcentaje pertenece a artistas mujeres.

En el cine y el sector audiovisual se destaca la gran brecha existente en cuando el acceso a la financiación. Hay una brecha de 1 millón, o 1 millón doscientos mil de una película financiada por un hombre y por una mujer. Todavía hay en el estigma de que las mujeres hacen películas pequeñas, documentales, y las grandes películas de acción y gran presupuesto van a ser dirigidas por un hombre.

“Siempre se piensa que el mundo de la cultura es paritario, pero nos damos cuenta de que es un mundo súper machista, con una estructura muy patriarcal, que es muy difícil de superar (...). Es un mundo precario, pero las mujeres lo somos mucho más.”

Incluso, la escasa autovaloración de las propias mujeres hace que cualquier obra de arte que realizan tiene un coste mucho más asequible, que el precio que ponen a sus obras los hombres. En relación a este tema, alguna informante clave manifiesta que en sus inicios buscaba la validación de sus compañeros varones porque se sentían pequeña en eventos como la feria del libro.

Uno de los factores limitantes esgrimidos para el acceso al mercado y producción laboral es precisamente la existencia de una brecha digital de género. En áreas más técnicas, como las relacionadas con luces y sonido, según comentan las voces expertas, existe menor representación femenina. Se relaciona con la ausencia de modelos, las chicas no se inspiran mucho a estudiar para oficios donde no ven referentes.

Aunque sí se aprecia que la presencia de las mujeres en la cultura es importante, se echa en falta mayor reconocimiento, más puestos de dirección y de gobierno en los patronatos.

No obstante, existen voces con una visión más esperanzadora en cuanto al futuro de esta situación. Se percibe que están teniendo lugar cambios y que actualmente existe más visibilidad de las mujeres creadoras.

La irrupción de la pandemia, de COVID-19, a pesar de provocar una crisis sanitaria, se contempla como un posible impulsor de algunas tendencias en el mundo cultural, que puede dar nuevas oportunidades a la presencia femenina. Muchos técnicos han cambiado de gremio, y esto da la posibilidad de que se incorporen más mujeres que antes no tenían tantas opciones profesionales. No obstante, en general se percibe que existe todavía mucho por hacer. Existe avance, pero es lento.

Falta todavía partir de una base igualitaria, en Cultura en cualquier ámbito, aunque en España hayamos dado pasos de gigante en los últimos tiempos. Es indudable, pero hay que seguir invirtiendo tiempo, esfuerzos y recursos. Estamos aún muy lejos de la igualdad real.”

6.2. EVOLUCIÓN DE ACCESO Y USO

Se aprecia en la percepción de las figuras profesionales consultadas que realmente **la edad es un factor relevante en el acceso y uso de las nuevas tecnologías**. Prácticamente hay consenso al afirmar que las nuevas generaciones acceden y se mueven por el mundo digital con mucha más naturalidad que las mujeres de generaciones anteriores.

Ha tenido lugar una evolución de manera que, sobre todo las mujeres de más de 40 años, cuentan con más limitaciones para emplear la tecnología adecuada en sus producciones, y en la difusión de las mismas. Esto limita su progreso profesional, ya que en este momento la visibilización de la producción cultural a través del mundo digital es fundamental. Conocimientos que antes se correspondían con un nivel avanzado de nuevas tecnologías se convierten en la actualidad en un contenido básico.

Según la información extraída de las entrevistas, **la ausencia de formación y el escaso acceso a la tecnología que han caracterizado el recorrido vital de las mujeres de edades más avanzadas desembocan en un conocimiento más limitado**, que ha sido adquirido de forma autodidacta y gracias a la ayuda de compañeros y compañeras de profesión más jóvenes. Se han visto en la obligación de actualizarse para no quedarse atrás, pero la sensación general de las profesionales de esta franja de edad entrevistadas es que no le están sacando el provecho suficiente a las tecnologías a su alcance para agilizar el proceso creativo y de gestión cultural. La formación en conocimientos que les permitan optimizar su trabajo en el mundo digital se vuelve entonces un activo fundamental. Se considera una franja de edad que, dadas las circunstancias, obtendrá mayor provecho del proceso formativo.

Las nuevas generaciones han tenido mayor contacto durante su proceso formativo y socializador con la tecnología, por lo que se considera que esto revertirá en una reducción de la brecha digital. La percepción general es que, en los últimos años, el acceso de las mujeres a las tecnologías digitales y su uso en el sector cultural ha evolucionado notablemente, y las personas más jóvenes tienen una forma de narrar y de entender el mundo digital mucho más natural e intuitiva.

No obstante, algunas voces destacan que en el caso de las mujeres se siguen apreciando **carencias digitales incluso en edades más jóvenes**. Ellas continúan estudiando mayoritariamente **carreras universitarias relacionadas con el campo de humanidades, en las que se realiza muy poca inmersión tecnológica**, por lo que el uso que realizan es muy elemental.

Este punto queda confirmado por la experiencia del personal docente de materia digital relacionado con la gestión cultural entrevistado. A pesar de que se aprecian diferencias significativas en cuanto a la edad de las participantes de la formación, se afirma que **el**

nivel general tecnológico de partida es bastante bajo, y que esto está muy relacionado con su procedencia de carreras de la rama de humanidades donde apenas han tenido contacto con la tecnología.

En el empleo digital la percepción coincide con los datos existentes y ya mencionados. Existe una clara desigualdad en cuanto a las mujeres empleadas en sectores tecnológicos que, según las profesionales vinculadas a la tecnología y el mundo académico viene desde la etapa formativa:

“En las aulas hay un 9% de mujeres en informática y un 11% en teleco. Puedes encontrar una asignatura que no haya ninguna mujer. Si no están ahí, luego no van a estar en el puesto de trabajo. (...) Esto se debe a que no se entiende el tipo de trabajo que se tiene que hacer, y no se fomenta desde la primaria, la secundaria. Entonces no llegan a la universidad, es un trabajo que hay que hacer antes”

Se destaca, asimismo, como la ausencia de mujeres relacionadas con el mundo tecnológico se refleja en la dificultad para encontrar formadoras de materias digitales.

Aunque existe el convencimiento de que ha habido una evolución en el acceso y uso por parte de las mujeres de las herramientas digitales, que se traduce en una brecha generacional, se es consciente de la escasa presencia de mujeres en los campos relacionados con el mundo digital.

Para ello, las personas entrevistadas hablan del trabajo que ese está realizando para que existan medidas compensatorias a la contratación de mujeres en áreas técnicas, como la obtención de puntos para conseguir ayudas económicas.

6.3. DIFICULTADES DE PARTIDA

Existen una serie de elementos que se han considerado fundamentales para las personas entrevistadas, que han funcionado como obstáculos en el acceso y manejo de las nuevas tecnologías por parte de las mujeres. Los más mencionados han sido:

- **La falta de tiempo.** Las mujeres se han dedicado tradicionalmente más al trabajo reproductivo (tareas del hogar y de cuidado), a la vez que se producía su incorporación al trabajo productivo. Esta obligada conciliación entre la vida familiar y personal con la profesional ha supuesto que ellas dispongan de menos tiempo para la formación y los aprendizajes informales, que gozan de gran importancia en los inicios.

Además, hay que tener en cuenta que el mundo tecnológico es muy cambiante y requiere de una formación continua que supone una inversión de tiempo del que las mujeres no suelen disponer. Por tanto, la existencia de formaciones a las que hay que dedicar muchas horas puede ser un elemento disuasorio para su realización.

Se observa la necesidad de que la formación se haga siempre en horarios laboral para poder compatibilizarla con la vida personal y familiar, y la necesidad de que se den facilidades para dadas las circunstancias de partida se puede completar la formación.

- **Estereotipos de género.** La vinculación de ciertas materias y especialidades de conocimiento con un sexo determinado ha ocasionado que se entienda que hay carreras más asociadas a lo femenino y otras más cercana al mundo masculinas. Los estereotipos de género han condicionado la elección de las carreras universitarias, de manera que las mujeres se encuentran más en humanidades, en las que hay poca formación tecnológica, y los hombres en conocimientos científicos.
- **Falta de referentes.** Se menciona en numerosas ocasiones la importancia que tiene la visibilización de referentes femeninos en el mundo tecnológico. A pesar de que sí han existido mujeres pioneras en este campo, como Ada Lovelace, primera programadora de la historia, existe un total desconocimiento al respecto. La menor presencia histórica, sumada al escaso reconocimiento de las mujeres ha ocasionado que exista una desvinculación en el imaginario social de la tecnología con las figuras femeninas. Profesionales de distintos sectores manifiestan la gran relevancia para las nuevas generaciones del conocimiento de la existencia de referentes femeninos. Si cada vez se hace más visible la existencia de mujeres en especialidades más técnicas, y tiene lugar un reconocimiento público, como la obtención de premios culturales, puede suponer que se abra camino a otras mujeres que se lo habían planteado, pero todavía no habían dado el paso.
- **Poca identificación, Inseguridad.** La identificación del espacio tecnológico con lo masculino da lugar a que, según afirman distintas profesionales, las mujeres no sientan el espacio tecnológico como propio, lo que desemboca en inseguridades. Ellas creen que no van a ser capaces de hacerlo.

“Creo que no se nos educa, no se nos da la seguridad de que podemos hacerlo. Se entiende que es algo más masculino el ser programador, o el saber de informática. El tema de programas yo lo veía como algo que mi cerebro no era capaz de entenderlo. Ahí viene también el síndrome de la impostora de: programar, esto es demasiado complicado. Yo vengo del mundo del arte, bachillerato de letras y programar se ve como algo muy matemático, un pensamiento demasiado científico que va a chocar conmigo. Al final fui capaz, tardé un mes, pero lo hice.”

- **Mayor vulnerabilidad en el espacio digital.** La reproducción de roles de género en este espacio sitúa a las mujeres en una situación de mayor vulnerabilidad. Son más susceptibles de sufrir ciberviolencia y acoso, motivos que se han esgrimido como obstáculos para tener un papel tecnológico activo.

Se asume así en que la tecnología es algo complicado y complejo, que va a entrañar mucha dificultad.

En algún caso particular se menciona aspectos como:

- **La precariedad laboral**, tanto la que caracteriza al sector cultural, como al empleo femenino. Esto supone permanecer en una búsqueda continua de trabajo para mantenerse, con la consiguiente merma de disponibilidad y recursos económicos para la formación.
- **La menor disponibilidad de dispositivos apropiados. Profesionales de círculos académicos** mencionan la existencia de un estudio sobre estudiantes de las universidades andaluzas en el que se concluyó que la gran mayoría de hombres accedía a la cultura desde ordenadores personales en mesa, mientras que las mujeres accedían a través de iPad o teléfonos móviles. Esto se ha relacionado con la falta de espacio propio de las mujeres. Las mujeres hacen este uso tecnológico a la vez que realizan otras actividades, y por eso el soporte les permite movilidad. Ellos están sentados, tienen su ordenador y no concilian ese uso con otras actividades.

En definitiva, existen múltiples motivos por los que las figuras expertas consultadas estiman que las mujeres pueden haber encontrado dificultades en su inserción en el mundo tecnológico, estrechamente relacionadas con estereotipos y una socialización diferenciada entre hombres y mujeres. Estas dificultades pueden estar estrechamente relacionadas con su menor presencia en el espacio digital, y resulta pertinente atender a ellas para el diseño de medidas y acciones formativas que respondan a sus necesidades concretas.

6.4. IMPORTANCIA DE LA CERTIFICACIÓN

Las personas entrevistadas aseveran, de manera unánime, la necesidad de una formación profunda del manejo de todas las herramientas tecnológicas que facilite la adquisición de conocimientos y el desarrollo de proyectos importantes. Las competencias digitales adquiridas a través de la formación pueden suponer el desarrollo de proyectos que supongan un impacto en el sector cultural.

Ahora bien, en cuanto a la certificación obtenida a partir de la realización de formación existen diferentes matices.

En general sí se considera un activo de gran importancia poder acreditar los conocimientos en competencias digitales, sobre todo en lo que respecta al acceso a oportunidades laborales del ámbito público. En muchos casos, la obtención de certificación para poder acreditar una formación e incluirla en tu currículum vitae puede ser de igual de relevante como la adquisición misma de dicha formación.

Las facilidades laborales que se adquieren teniendo un currículum documentado, apoyado por la certificación, revierten en beneficios para las participantes en formaciones digitales. Suponen una mejora de su empleabilidad y oportunidades de desarrollo profesional.

Si bien no resulta siempre imprescindible poseer titulación digital, puesto que la trayectoria laboral puede dar peso al perfil profesional, sobre todo al inicio sí hay que acreditar que se cuenta con cierta formación. En ámbitos como el audiovisual la digitalización y la formación continua se consideran básicas, y es importante poder acreditarlo.

En la Administración pública la certificación cobra especial relevancia pues permite avanzar mejor al presentarse a un concurso de méritos.

Algunas voces expertas ponen el foco en las necesidades existentes en España relacionadas con formación. Así, se realizan propuestas como la existencia de una Certificación Profesional homologada para todas las Comunidades Autónomas, para facilitar el enriquecimiento y traslado todo el talento, a lo largo de toda la geografía nacional, o la existencia de una formación de referencia específica para la cultura.

“Soy muy partidaria de una formación de referencia específica para la Cultura, como en Reino Unido: Arts Council, una iniciativa público-privada, que permite la formación inicial y continua de las personas de la Cultura y una buena acreditación de la formación recibida en los mismos”.

Por otro lado, existe un sector minoritario de las figuras profesionales entrevistadas para quienes, a efectos prácticos, sobre todo en el sector privado, lo que se valora es poseer los conocimientos e ir actualizándose, y no tanto la adquisición de una titulación asociada.

Dentro de este sector se propone crear proyectos con impacto que faciliten la adquisición del conocimiento. Utilizar nuevas metodologías de aprendizaje que no se basen en sustentar el conocimiento en un título, sino en algo tangible.

En cualquier caso, la adquisición de conocimientos y formación relacionadas con las nuevas tecnologías resulta de suma importancia para las personas expertas consultadas, y la adquisición de certificación recomendable, aunque no en todos los casos se considere imprescindible.

7. FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES

Para que una formación sea realmente inclusiva y cumpla con las necesidades de todo el alumnado debe tener en cuenta una serie de premisas. En este capítulo se recogen las sugerencias al respecto apuntadas por las personas entrevistadas.

7.1. MEDIDAS PARA LA FORMACIÓN INCLUSIVA PARA EL SECTOR CULTURAL

Para llevar a cabo una formación inclusiva, se propone, en primer lugar,

“un buen diagnóstico de la realidad y viendo las carencias o debilidades que tenemos. Las personas de la Cultura tenemos un gran componente vocacional y nos volcamos en nuestro trabajo. Si las herramientas digitales nos sirven iremos a por ellas.”

Todas las personas entrevistadas han dado sus opiniones sobre el enfoque que requiere una formación en competencias digitales para que pueda considerarse inclusiva y han coincidido básicamente las medidas resultantes, tanto de carácter organizativo y material, como de los contenidos que debería tener esta formación.

Por razones prácticas, se recomienda que toda persona que reciba una formación en competencias digitales disponga de un ordenador portátil de uso propio - porque

tendrán que realizar trabajos-, con una conexión fiable - para no perder los documentos- y de un internet rápido, económico y solvente - que no se caiga.

Asimismo, es necesario tener un buen hardware o sistema informático, que permita la conectividad de las personas creadoras y gestoras de la Cultura, sobre todo pensando en la España rural, donde muchas artistas se han ido, por ser más económico vivir y se puede contar con más espacio físico.

En correspondencia con una de las principales dificultades ya tratadas, la falta de tiempo de las mujeres, las figuras expertas consultadas destacan la importancia de que las formaciones cuenten con una flexibilidad horaria, que facilite la asistencia y seguimiento de las mismas. Asimismo, se menciona la relevancia de la existencia de apoyo por parte del profesorado, tutorías, que no se cargue con más trabajo al alumnado quitando horas de docencia.

Por otro lado, para que se trate de una formación útil y de interés son varios los comentarios que apuntan a que es necesario que los contenidos sean eminentemente prácticos, relacionados con los intereses concretos de las mujeres en el desarrollo de su labor profesional. Un contenido teórico técnico no cumpliría con las expectativas, ni serían realmente útiles para su día a día profesional.

Una formación inclusiva debe además incluir “contenidos no sexistas y con perspectiva de género obligatorios, incluida una Guía de lenguaje no sexista, que debería ser explicada y analizada como parte del temario”. Debe “tener en cuenta el negacionismo de género y falsos mitos que se propagan por las redes”. Apuntan Clásicas y Modernas.

Se estima, asimismo, que el contenido también debe incluir ciberseguridad, y maneras de protegerse, ya que las mujeres son más vulnerables en el espacio virtual y más susceptibles de vivir situaciones de acoso y violencia.

La formación debería ser organizada en diferentes niveles (básico, medio y avanzado, por ejemplo), según apuntan las personas entrevistadas, para que pueda ser provechosa para todo el mundo. Así, por ejemplo, la creación cultural puede requerir una formación digital más sofisticada o puntera, que enseñe herramientas de software de imagen digital o diseño.

Las necesidades de formación son continuas en las artes escénicas, por lo que requiere una apuesta económica clara que las haga realidad, parece una demanda común.

Por otro lado, se propone promover la interdisciplinariedad. Buenos ejemplos de ello, son las Escuelas Taller promovidas en su día por “Peridis” y Julio Martín Casas, “que fueron una novedosa iniciativa con equipos interdisciplinarios” (hoy parte de los programas de empleo del Ministerio de Trabajo y Economía Social); también “la Fundación Santa María La Real es pionera en la tecnología de la conservación”; y “la

Fundación Rehabilitar Tierra de Campos recupera los palomares tradicionales como fuente de dinamización y creación de empleo en Castilla y León”.

Respecto del profesorado, se recomienda que:

- a) Sea Interdisciplinario, porque “la tecnología tiene que estar al servicio de los conocimientos humanos”, afirma Maribel Doménech, y da el ejemplo la Universidad politécnica de Valencia, donde trabajan profesores de arte, de teleco, de informática, y forman grupos interdisciplinarios, que trabajan colaborativamente.
- b) Esté formado en igualdad y género, y sea capaz de fomentar el pensamiento crítico y hacer reaccionar ante cualquier tipo de abuso. Porque nos recuerda Maribel Doménech que “el abuso y la agresión están en la calle y también en lo virtual.” Es necesario formar en Ciberseguridad, y alertar del negacionismo de género y falsos mitos que se propagan en las redes.
- c) La creación de la figura de persona tutora o “mentora digital”, que pueda acompañar y apoyar a las alumnas.

Partidaria también de la mentorización, Nuria Lloret comenta su plataforma “Atenea, mujeres arte y tecnología”, donde “Juntamos profesionales y hacemos talleres, en primaria, secundaria, y también en universidad para fomentar vocaciones de este tipo, desde el punto de vista de la creatividad, pero con la tecnología”.⁶

Como consideración final, recogemos el comentario de Nuria Lloret sobre la idoneidad de potenciar la formación en competencias digitales en los colegios y en la formación posterior, universitaria o no, tratando la tecnología no como una asignatura más, sino utilizando las herramientas digitales como vía para explicar las demás asignaturas. Así la tecnología entraría de lleno en la formación integral del alumnado, en concreto, las mujeres y se vencerían las actuales “reticencias a relacionar el ámbito cultural y artístico con la tecnología”.

7.2. CONTENIDOS DE INTERÉS

Como regla general, recogemos una respuesta de una profesional del mundo académico, que resume las de otras encuestadas:

⁶ https://www.ivoox.com/podcast-atenea-mujeres-arte-tecnologia_sq_f11483346_1.html

“Es importante que los contenidos sean más prácticos, que hagan cosas, no que les cuenten. Para los profesionales tiene que ser muy práctico, que les soluciones un problema que tienen hoy mismo, que tendrían que subcontratar a alguien y así no tienen que subcontratar. Los mínimos conocimientos para hacer cosas sin que seas experta en ello. Incluso para contratar a un profesional que lo haga, primero tú tienes que saber lo que le tienes que pedir. Sin los conocimientos básicos no se lo puedes ni pedir”.

Las herramientas concretas apuntadas en las entrevistas ayudarían tanto para la creación cultural propiamente dicha, incluidos nuevas formas y soportes de la misma, como a una más rápida y eficaz gestión cultural, en la concepción más amplia del término. Es decir, cada uno de los aspectos y eslabones que la componen, desde la parte más burocrática, de transformación digital de una empresa o de búsqueda y solicitud de subvenciones o recursos financiero, hasta la promoción de un libro o exposición..., pasando por la búsqueda de información o documentación necesarias, la creación de una página web, la programación de una obra, la edición de video interactivo, la comunicación etc.

Un paso más sería, como apunta Ana Velasco, fomentar el **“talento digital”** y apostar por el **“liderazgo digital”** con el objeto de innovar en las redes sociales y en los diferentes canales de comunicación, visibilizando y llamando la atención sobre lo que estemos haciendo, nuestra propuesta, nuestra obra o proyecto cultural.

Además, **el perfil del público ha cambiado y ahora le gusta intervenir, participar más**. No sólo que le cuenten y ver todo de forma pasiva. En este sentido, apunta Pilar Gonzalo, por ejemplo, la Comunidad Valenciana promovió, de la mano de José Luis Pérez Pont, director del Consorcio de Museos de esta comunidad, la muestra **“Emergency on Planet Earth”**, que tuvo cerca de 96.000 visitantes y luego pudo ser seguida de forma virtual.⁷

Como resumen organizativo de los principales contenidos propuestos en las entrevistas se presenta el siguiente esquema:

1. Habilidades digitales básicas

- Manejo de ofimática: escribir guiones, hojas de cálculo para hacer presupuestos, y presentaciones de proyectos culturales.
- Uso de herramientas digitales comunes, como correo electrónico, navegadores web, redes sociales y herramientas de colaboración en línea

⁷ <https://www.visitvalencia.com/agenda-valencia/la-exposicion-emergency-planet-earth-llega-al-cccc>

- Cómo crear y mantener una presencia digital profesional

2. Creación de contenidos.

- Creación audiovisual digital. Montaje digital.
- Creación de realidad aumentada (Halo AR - 3D Creator & Scanner, Mywebar, Educaplay).

3. Marketing y comunicación digital en el sector cultural

- Estrategias de marketing digital para el sector cultural
- Creación y mantenimiento de una marca digital.
- Desarrollo de webs, tienda online, código QR. (qr-code-generator)
- Uso de redes sociales y plataformas digitales para promocionar eventos y productos culturales, creaciones de videos adaptados al formato breve. Aplicaciones como hootsuite.
- Creación de newsletter: mailchimp.
- Creación de encuestas: surveymonkey.

4. Gestión de proyectos digitales en el sector cultural

- Planificación y ejecución de proyectos digitales. Organización de agendas: Doodle.com.
- Herramientas para la gestión de proyectos, como software de gestión de tareas, como kissflow, wrike
- Cómo asegurar la calidad y la eficiencia en los proyectos digitales
- Gestionar la justificación y petición de subvenciones.

5. Protección y seguridad de datos en el sector cultural

- Protección de datos personales y sensibles en línea
- Uso de contraseñas seguras y medidas de seguridad cibernética
- Concienciación sobre el riesgo de ciberataques y técnicas de prevención ante el acoso en línea.

6. Innovación digital en el sector cultural

- Tendencias emergentes en tecnologías digitales y su impacto en el sector cultural. NFT, metaverso.
- Cómo aprovechar la inteligencia artificial y la realidad virtual en la industria cultural
- Nuevos modelos de negocio en el sector cultural en la era digital.

En definitiva, los contenidos fundamentales propuestos en las entrevistas a informantes clave están relacionados con una serie de elementos principales: contenidos básicos de ofimática y manejo de internet, creación de contenidos audiovisuales, marketing y comunicación digital, herramientas esenciales para gestión de proyectos digitales, solicitud de subvenciones, ciberseguridad e innovación digital como inteligencia artificial, metaverso y NFT. Se trata de elementos fundamentales, no solo para la creación de contenido sino para la cada vez más relevante presencia en redes sociales y comunicación, así como nuevos espacios y realidades digitales donde puede existir presencia artística y cultural. La variedad de contenidos, de relevancia en los distintos sectores culturales va muy relacionado con la importancia fundamental que se le otorga en la actualidad a la tecnología y la convicción de las figuras expertas consultadas de que su dominio aportará a las alumnas no solo conocimientos esenciales para el desarrollo de su profesión, sino una proyección de futuro de máxima importancia.

8. PERCEPCIÓN DE LA TECNOLOGÍA PARA LAS PROFESIONALES DEL SECTOR CULTURAL

Se recogen en este capítulo los resultados de la encuesta realizada a mujeres profesionales del sector cultural en relación con las percepciones que tienen estas profesionales sobre la importancia de la tecnología en el desarrollo de la actividad cultural y el nivel de satisfacción que tienen sobre la forma en la que las mujeres se ven representadas en los contenidos culturales con soporte digital.

Se realiza un análisis de las respuestas obtenidas de forma global y por actividad del sector cultural con la que las participantes están relacionadas.

Los resultados obtenidos han sido los siguientes:

8.1. IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LA ACTIVIDAD CULTURAL

Para obtener la valoración de la importancia que las profesionales le conceden al uso de TIC's en el sector cultural se ha pedido a las participantes en la encuesta que realicen una valoración de la importancia que cada una de ellas le concede al uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en relación con dos aspectos de la actividad: la creación artística, entendiendo por tal producción y desarrollo de las expresiones artísticas y la gestión cultural que incluiría en las actividades de planificación, promoción y difusión de los productos culturales, así como la gestión de los proyectos culturales.

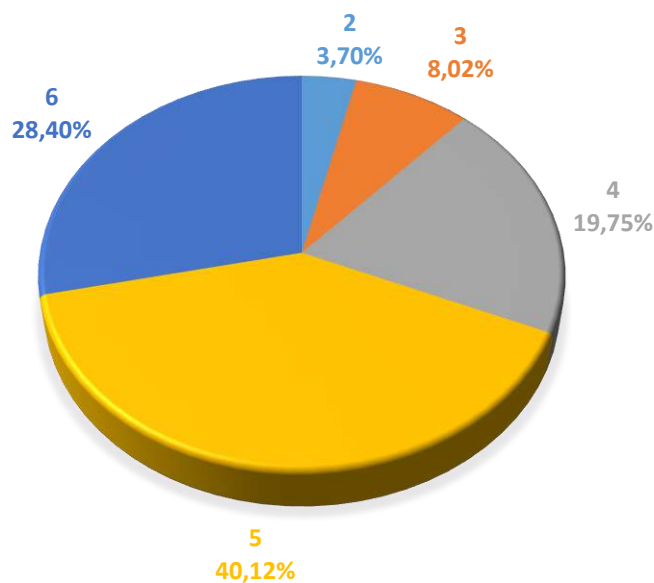
Los resultados de la consulta han sido los siguientes:

- **TECNOLOGÍA Y CREACIÓN CULTURAL**

Para la mayoría de las participantes en la encuesta **considera que la tecnología actualmente posee una importancia alta** para el desarrollo de la actividad creadora dentro del sector cultural.

La distribución de las valoraciones obtenidas a la pregunta *¿Cuál consideras que es el nivel de importancia actual de los conocimientos digitales en el desarrollo de la actividad creadora dentro del sector cultural?*, ha sido la siguiente:

EN UNA ESCALA DE 1 A 6, SIENDO 1 EL MÍNIMO Y 6 EL MÁXIMO ¿CUÁL CONSIDERAS QUE ES EL NIVEL DE IMPORTANCIA ACTUAL DE LOS CONOCIMIENTOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD CREADORA DENTRO DEL SECTOR CULTURAL?



Más del 68% de las participantes ha considerado que la importancia de contar con conocimiento digitales en el desarrollo de la actividad creativa dentro de su sector es alta o muy alta, y han valorado esta pregunta con los valores 5 y 6 de la escala.

Ninguna de las participantes ha elegido la puntuación más baja de la escala (1) y sólo un 3,7 % ha optado por una valoración baja de la escala (2). Las puntuaciones medias de la escala han sido seleccionadas por un 28% del total.

La valoración media global que se ha obtenido para esta cuestión es de 4,81 en una escala de 1 a 6.

Si analizamos las respuestas por **sector cultural** observamos que, aunque la mayoría considera que la importancia que tiene la tecnología es alta, existen algunas diferencias.

EN UNA ESCALA DE 1 A 6, SIENDO 1 EL MÍNIMO Y 6 EL MÁXIMO ¿CUÁL CONSIDERAS QUE ES EL NIVEL DE IMPORTANCIA ACTUAL DE LOS CONOCIMIENTOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD CREADORA DENTRO DEL SECTOR CULTURAL?

Actividades culturales	Valoración Promedio
Artes escénicas y de la música	4,50
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	5,17
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,96
Libros y prensa	4,95
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,79
Total general	4,81

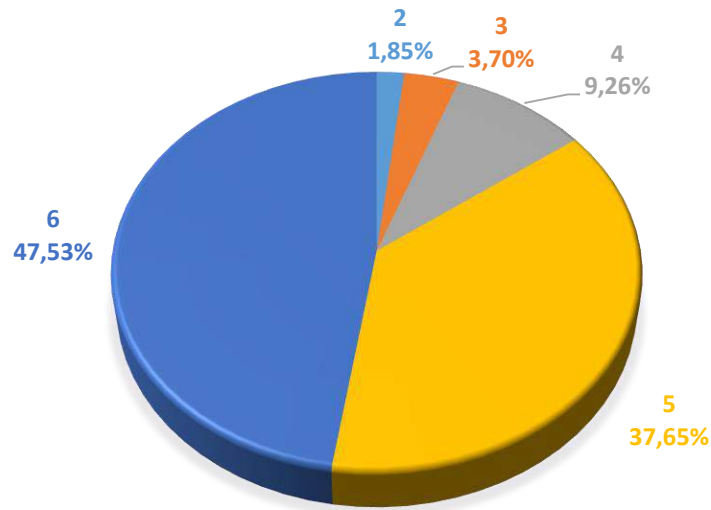
Las actividades relacionadas con las artes plásticas, audiovisual y multimedia y libros y prensa, valoran la importancia de la tecnología en la actividad creativa por encima de la media general, mientras que la actividad de patrimonio, museos, archivos y biblioteca está ligeramente por debajo de la media y 3 décimas por debajo de la media para las profesionales de las artes escénicas y de la música.

- **TECNOLOGÍA Y GESTIÓN CULTURAL**

Tal y como ocurre en la creación cultural, el nivel de relevancia que se asigna a la tecnología es en general elevado, aunque **en el caso de la gestión cultural la importancia otorgada es incluso superior.**

De acuerdo con las respuestas obtenidas a al cuestionario, **más del 85% de las mujeres encuestadas consideran que la tecnología tiene una importancia alta o muy alta** (la han valorado con un 5 o un 6) para el desarrollo de la actividad dentro de la gestión cultural. Esto supone una diferencia de 17 puntos por encima de la misma valoración obtenida en la repuesta anterior sobre la creación cultural.

EN UNA ESCALA DE 1 A 6, SIENDO 1 EL MÍNIMO Y 6 EL MÁXIMO ¿CUÁL CONSIDERAS QUE ES EL NIVEL DE IMPORTANCIA ACTUAL DE LOS CONOCIMIENTOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA GESTIÓN CULTURAL?



En el otro extremo de la escala de valoración, menos del 2% de las participantes estima que la tecnología tiene poca importancia en esta área, y un 13% le da una relevancia media (valoraciones 3 y 4). Tampoco en este caso se ha seleccionado la mínima puntuación (un 1 sobre 6).

La valoración media que las participantes en la encuesta le han dado a la importancia de la tecnología en la gestión cultural ha sido de 5,26 en una escala de 1 a 6.

Si analizamos las respuestas por **sector cultural** observamos que la mayoría considera que la importancia que tiene la tecnología es muy alta, aunque existen ligeras diferencias entre las profesionales de las diferentes actividades culturales.

EN UNA ESCALA DE 1 A 6, SIENDO 1 EL MÍNIMO Y 6 EL MÁXIMO ¿CUÁL CONSIDERAS QUE ES EL NIVEL DE IMPORTANCIA ACTUAL DE LOS CONOCIMIENTOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA GESTIÓN CULTURAL?

Etiquetas de fila	Valoración Promedio
Artes escénicas y de la música	5,27
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	5,41
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	5,20
Libros y prensa	5,05
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	5,26
Total general	5,25

La valoración más alta se ha producido por parte de las profesionales de las artes plásticas con una valoración de 5,41. Están también ligeramente por encima de la

valoración media las profesionales de las artes escénicas y la música (5,27) y las de las actividades relacionadas con patrimonio, museos, archivos y bibliotecas (5,26).

Aunque se trata también de valoraciones muy altas (por encima de 5 en una escala de 6) las profesionales que le han concedido una menor importancia a la tecnología son las que desarrollan su actividad en el sector del libros y prensa (5,05) y de Audiovisual y multimedia (5,20)

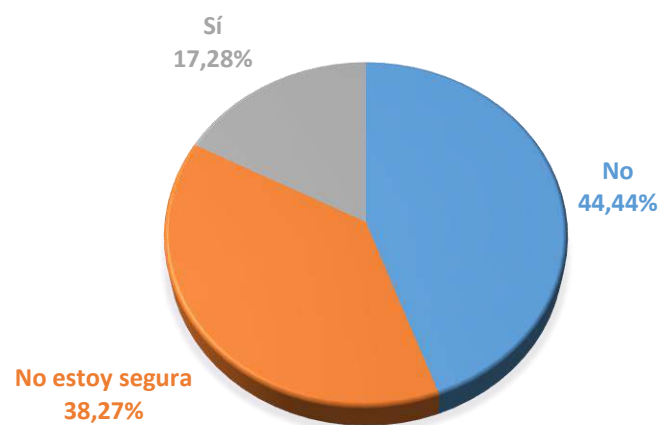
En todas las actividades culturales se le ha dado mayor importancia a la tecnología en relación con la gestión cultural que en relación con la creación cultural.

8.2. REPRESENTACIÓN FEMENINA EN RECURSOS Y CONTENIDOS DIGITALES

Uno de los motivos por los que se ha señalado con frecuencia que las mujeres no participan más activamente de los espacios tecnológicos es porque no lo sienten como un espacio propio, sino que se trata de un sector habitualmente masculinizado, que en ocasiones no responde a sus necesidades y en el que faltan referentes femeninos.

Del total de mujeres encuestadas **tan solo un 17,28% afirma sentirse adecuadamente representada en los contenidos y recursos digitales disponibles para el desarrollo de su trabajo en la cultura.**

¿TE SIENTES ADECUADAMENTE REPRESENTADA COMO MUJER EN LOS CONTENIDOS Y RECURSOS DIGITALES DISPONIBLES PARA EL DESARROLLO DE TU TRABAJO EN LA CULTURA?

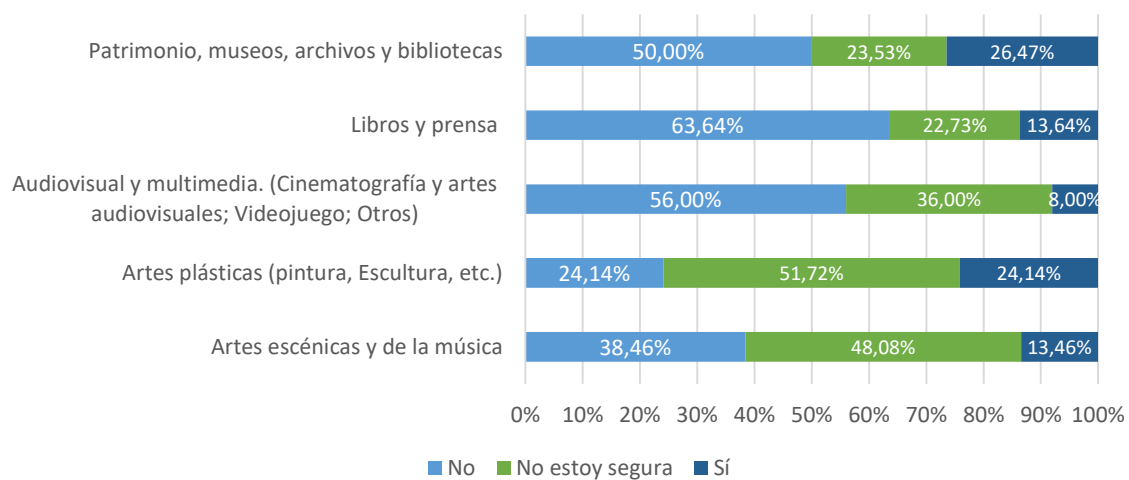


La mayoría, **un 44,44%, dice no sentirse representada en estos contenidos digitales.** Este resultado es preocupante, si tenemos en cuenta que una de las manifestaciones de la desigualdad entre mujeres y hombres en el sector de la cultura se ha relacionado con la representación y el tratamiento que de la imagen de las mujeres en los contenidos y manifestaciones culturales. La falta de representación de las mujeres en los contenidos digitales, en general, y en particular cuando hablamos del ámbito cultural, puede ser uno de los elementos de exclusión y de rechazo por parte de las mujeres hacia las nuevas tecnologías y nuevos contenidos culturales digitales.

Esta preocupación se confirma con el resultado significativo de las mujeres que han dicho no estar seguras de estar adecuadamente representadas y que han sido un 38,27% de las encuestadas.

Si analizamos las opiniones de las participantes en la encuesta según el sector cultural con el que están vinculadas, vamos a encontrar diferencias significativas en la percepción de la representación de las mujeres en los nuevos contenidos digitales.

¿TE SIENTES ADECUADAMENTE REPRESENTADA COMO MUJER EN LOS CONTENIDOS Y RECURSOS DIGITALES DISPONIBLES PARA EL DESARROLLO DE TU TRABAJO EN LA CULTURA?



Aunque en ninguno de los sectores de actividad la representación de las mujeres es la respuesta mayoritaria, contrastan los resultados de las profesionales vinculadas a actividades de patrimonio, museos, archivos y bibliotecas y las de artes plásticas, en los que algo más de 1 de cada 4 mujeres ha afirmado sentirse adecuadamente representada con las respuestas de las profesionales del sector audiovisual, donde sólo el 8% ha respondido afirmativamente a esta cuestión (menos de 1 de cada 10).

En el otro extremo, las profesionales que menos de acuerdo se muestran con la representación de las mujeres en los nuevos contenidos digitales son las profesionales vinculadas a las actividades de libro y prensa, con un 63,64% (casi 2 de cada 3), seguida

de las profesionales de patrimonio, museos, archivos y bibliotecas y las de actividades audiovisuales y multimedia en donde la mitad de las profesionales dicen no sentirse adecuadamente representadas.

En dos de las actividades la opción mayoritaria de respuesta ha sido la de no estar segura (artes plásticas y artes escénicas y de la música). Las profesionales vinculadas a estas actividades en una proporción de casi la mitad no están seguras de estar adecuadamente representadas.

Estas diferencias por sector pueden estar relacionadas con diferentes niveles de sensibilización y conocimiento de la situación de las mujeres en cada uno de los sectores y de la percepción del sexismo, por lo que deberían tenerse en cuenta a la hora de incentivar el acceso y el uso de las nuevas tecnologías a las mujeres y el desarrollo de competencias digitales.

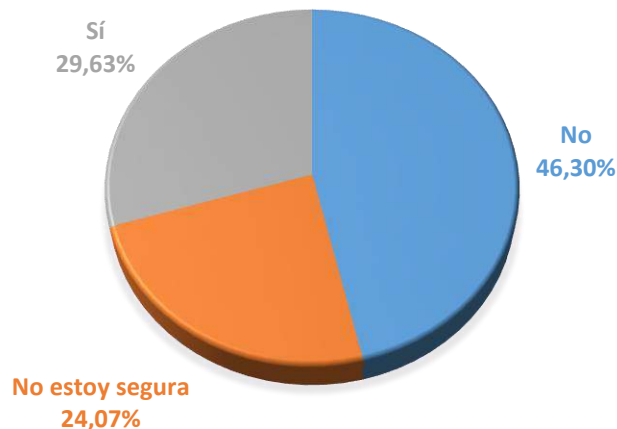
8.3. DISEÑO INCLUSIVO.

Muy relacionada con la cuestión anterior se encuentra la percepción femenina sobre si las herramientas y recursos digitales existentes está diseñado de manera inclusiva para satisfacer las necesidades de todas las personas, independientemente de su sexo. Se trata de identificar si los contenidos y herramientas digitales son percibidas como útiles por parte de las mujeres y una valoración por parte de las profesionales participantes sobre la incorporación a las herramientas y recursos digitales de sus propias necesidades.

En general las respuestas obtenidas en este apartado han sido bastante coherentes con las respuestas del apartado anterior sobre la representación y el tratamiento de la imagen de las mujeres por parte de los recursos y herramientas digitales que se están desarrollando en el ámbito de la cultura. De esta forma, **la mayoría de las respuestas obtenidas afirman no creer que los recursos digitales estén diseñados de manera inclusiva y respondan a las necesidades de todas las personas, con independencia de su sexo.**

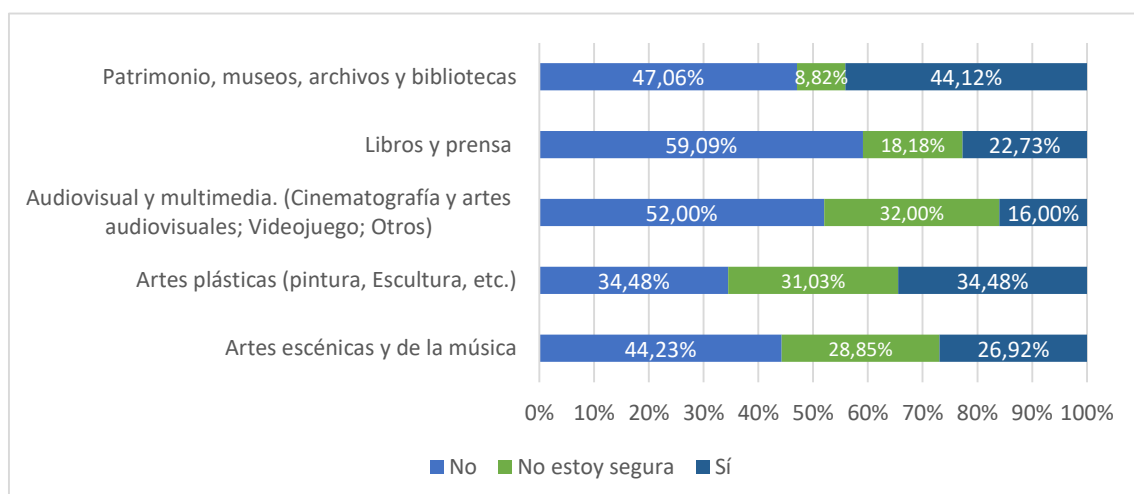
Del total de las participantes en la encuesta un 46,30% no estima que el diseño de estos recursos sea inclusivo, desde una perspectiva de igualdad entre mujeres y hombres. Un 29,63% cree que sí y el 24,07% de las participantes no está segura de que lo sean.

¿CREES QUE LAS HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES EXISTENTES EN LA ACTUALIDAD ESTÁN DISEÑADOS DE MANERA INCLUSIVA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DE TODAS LAS PERSONAS, INDEPENDIEMENTE DE SU SEXO?



Nuevamente el análisis de las respuestas obtenidas por profesionales de diferentes sectores culturales que han participado en la encuesta nos muestra algunas diferencias muy significativas en función de la actividad cultural a la que están vinculadas las participantes.

¿CREES QUE LAS HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES EXISTENTES EN LA ACTUALIDAD ESTÁN DISEÑADOS DE MANERA INCLUSIVA PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DE TODAS LAS PERSONAS, INDEPENDIEMENTE DE SU SEXO?



Salvo las profesionales vinculadas a las artes plásticas, donde las diferentes opciones de respuestas están equilibradas, el resto de las profesionales piensa mayoritariamente

que las herramientas y contenidos digitales no están diseñados de forma inclusiva. No obstante, la diferencia entre quienes piensan que no lo están y quienes, por el contrario, piensan que son inclusivas se manifiestan de forma muy distinta en cada sector.

Las mayores diferencias se aprecian en la actividad libro y prensa (37 puntos de diferencia) y en el sector audiovisual y multimedia (36 puntos de diferencia). En el resto de las actividades ambas posturas están más equilibradas llegando a producir un empate entre las profesionales vinculadas al sector de las artes plásticas.

Esto sugiere que, aunque de forma mayoritaria parece que se percibe la existencia de una brecha significativa entre mujeres y hombres en la forma en se diseñan tanto los contenidos como las nuevas herramientas digitales, esa percepción no es uniforme en todas las actividades vinculadas al sector cultural. Hay que tener en cuenta que la propia diversidad de las ocupaciones, contenidos y herramientas que se incluyen en cada uno de los tipos de actividad que se incluyen dentro del sector cultural, donde además la participación de las mujeres puede ser diferente en cada una de ellas, puede estar influyendo en esta percepción.

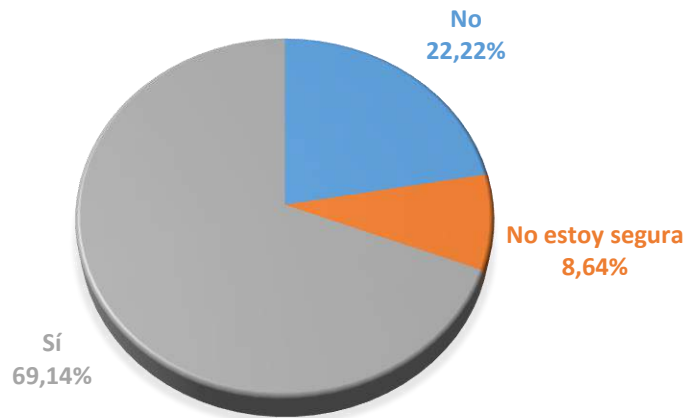
Es fundamental considerar estas diferentes percepciones a la hora de promover la participación de las mujeres en la creación de recursos digitales para conseguir que sean más inclusivos y representativos. Para lograr involucrar a las mujeres en el proceso de diseño y desarrollo, así como garantizar que se incorporen perspectivas de género en todas las etapas del proceso, es necesario trabajar desde el conocimiento de la percepción de partida que tienen las mujeres involucradas en este objetivo. Sólo desde esa posición se podrá conseguir una incorporación de los contenidos relacionados con la representación y los intereses de las mujeres en las nuevas herramientas y contenidos digitales y de promoción de la igualdad.

8.4. ACCESO Y CIRCUNSTANCIAS SOCIALES DE PARTIDA

El proceso socializador y las circunstancias sociales y culturales de partida de las mujeres pueden influir en su relación con las nuevas tecnologías y por lo tanto con el nivel de competencias que han adquirido o el interés por participar en acciones de formación y capacitación sobre las mismas. Se ha preguntado a las participantes en la encuesta su opinión al respecto planteándoles la cuestión de si creen que las circunstancias sociales y culturales de partida en la que se encuentran las mujeres, representan un obstáculo en el acceso a los conocimientos y la formación en recursos digitales.

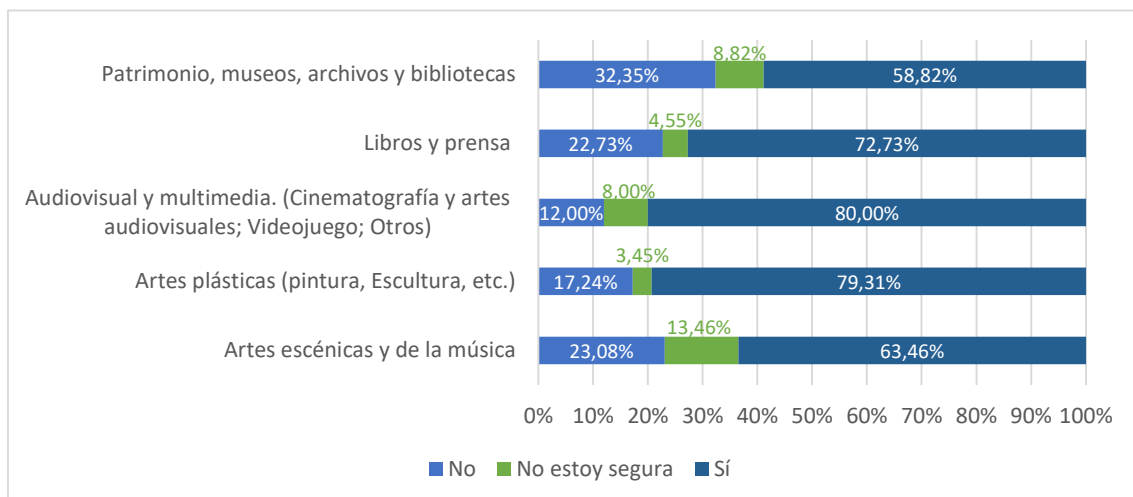
La respuesta que mayoritariamente han dado las participantes ha sido que sí. Un **69,14% afirma que consideran influyen en el acceso a las competencias digitales las circunstancias sociales y culturales.**

¿CONSIDERAS QUE LAS CIRCUNSTANCIAS SOCIALES Y CULTURALES DE PARTIDA DE LAS MUJERES DIFICULTAN SU ACCESO AL CONOCIMIENTO Y FORMACIÓN EN RECURSOS DIGITALES? % TOTAL RESPUESTAS.



En el análisis por cada una de las actividades vinculadas al sector cultural, si bien el reconocimiento de que la realidad social y cultural de las mujeres afecta al acceso a los conocimientos y la formación en competencias digitales es mayoritario, sin embargo, se aprecian algunas diferencias significativas como se aprecia en el siguiente gráfico:

¿CONSIDERAS QUE LAS CIRCUNSTANCIAS SOCIALES Y CULTURALES DE PARTIDA DE LAS MUJERES DIFICULTAN SU ACCESO AL CONOCIMIENTO Y FORMACIÓN EN RECURSOS DIGITALES? % TOTAL RESPUESTAS. % RESPUESTAS POR SECTOR DE ACTIVIDAD



Las profesionales que más perciben como un obstáculo las circunstancias sociales y culturales que afectan a las mujeres como un obstáculo en el acceso a la tecnología son las vinculadas a las actividades audiovisuales y multimedia (80%), seguidas muy de cerca por las profesionales de artes plásticas (79,31%) y las de libros y prensa (72,73 %). Las

que menos reconocen estas circunstancias como un obstáculo son las vinculadas a patrimonio, museos, archivos y bibliotecas (58,82%).

Seguramente la propia realidad de la participación de las mujeres en cada una de las mujeres contribuye a estas diferencias. El mayor número de mujeres que desarrollan sus actividades en cada sector, el nivel de masculinización de las ocupaciones que se desarrollan en cada uno de ellos o, incluso, las características y nivel de tecnologización de cada una de las actividades.

En resumen, en relación con las percepciones de las mujeres profesionales del sector de la cultura que han participado en la encuesta sobre necesidades sobre competencias digitales de las mujeres del sector cultural, en relación con la percepción sobre el acceso y uso de la tecnología en el sector podríamos concluir que:

- En general las profesionales vinculadas a las diferentes actividades que conforman el sector cultural le conceden mucha importancia a la tecnología para el desarrollo de las actividades vinculadas al sector.
- Con algunas diferencias en función de la actividad a la que están vinculadas se concede mayor importancia a los recursos y herramientas dirigidas a mejorar la gestión cultural que a las que están vinculadas con la creación artística.
- La mayoría de las profesionales vinculadas al sector cultural dicen no sentirse adecuadamente representadas en los contenidos y recursos digitales disponibles para el desarrollo de su trabajo, lo que puede ser un elemento que dificulte el acceso y el interés de las mujeres por las nuevas tecnologías y la adquisición de competencias digitales.
- Aunque con algunas diferencias por tipo de actividad, la mayoría de las profesionales encuestadas creen que no se diseñan los contenidos y herramientas digitales de una forma inclusiva y considerando la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres
- Por último, la gran mayoría de las participantes consideran que las circunstancias sociales y culturales que afectan a las mujeres pueden suponer un obstáculo en el acceso y en el uso de la tecnología que hacen las mujeres.

9. NECESIDADES FORMATIVAS DIGITALES

Tras explorar las percepciones de las profesionales relacionadas con el sector cultural sobre la importancia de la tecnología y los posibles sesgos de género que operan en ese ámbito, el cuestionario ofrecía una serie de preguntas destinadas a indagar por el grado de interés que las profesionales del sector tienen sobre la adquisición de las competencias digitales.

Para ello se recogieron respuestas en dos bloques que preguntas.

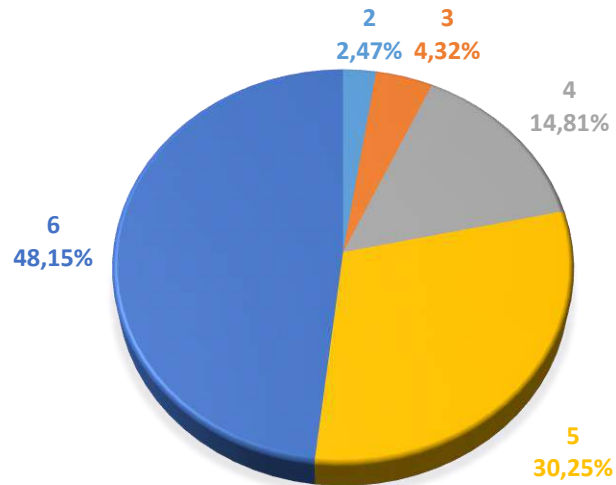
- Un primer bloque en el que cada una de las participantes valoraba su nivel de destreza y de interés en las competencias digitales, incluyendo una valoración sobre el principal obstáculo que perciben para formarse en esta materia.
- Un segundo bloque que indagaba sobre las preferencias temáticas de las profesionales en materia de competencias digitales divididas en dos apartados: un primer apartado en referencia a contenidos relacionados con la creación cultural y un segundo bloque sobre gestión de proyectos culturales.

Se pretende de esta forma concretar y orientar en la organización de actividades formativas relacionadas con competencias digitales para las profesionales del sector. Los resultados han sido los siguientes:

9.1. GRADO DE INTERÉS

Al ser preguntadas sobre su grado de interés en adquirir conocimientos sobre el manejo de recursos digitales para el desarrollo de su profesión en el sector cultural en una escala de 1 a 6 (siendo 1 la puntuación más baja y 6 la más alta), la gran mayoría de las participantes, **un 78,4%, manifiesta tener un alto grado de interés en formarse sobre materia digital** (otorgando una valoración de 5 o 6).

EN UNA ESCALA DE 1 A 6 (SIENDO 1 EL MÍNIMO Y 6 EL MÁXIMO) ¿CUÁL DIRÍAS QUE ES TU GRADO DE INTERÉS EN ADQUIRIR CONOCIMIENTOS SOBRE EL MANEJO DE RECURSOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE TU PROFESIÓN? % TOTAL RESPUESTAS.



Incluso, dentro de la alta valoración otorgada **son más mujeres las que seleccionan el nivel más alto (6), concretamente un 48,15%**, seguida de un 30,25% que seleccionan la valoración 5.

Ninguna de las encuestadas muestra el mínimo interés por formarse (nivel 1), y tan sólo un 2,47% selecciona el nivel 2.

La valoración media del grado de interés sobre el total de respuestas ha sido muy alta, con una valoración media de 5,17 en la escala de 1 a 6.

Si observamos los datos teniendo en cuenta **la edad**, y tomamos los grupos con mayor representación, podemos apreciar que en todos ellos la mayoría de las respuestas se concentran en las valoraciones más altas.

EN UNA ESCALA DE 1 A 6 (SIENDO 1 EL MÍNIMO Y 6 EL MÁXIMO) ¿CUÁL DIRÍAS QUE ES TU GRADO DE INTERÉS EN ADQUIRIR CONOCIMIENTOS SOBRE EL MANEJO DE RECURSOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE TU PROFESIÓN? VALORACIÓN MEDIA POR GRUPOS DE EDAD.

Grupos de edad	Valoración Media
18 años a 24 años	5,25
25 años a 34 años	5,04
35 años a 44 años	4,98
45 años a 54 años	5,31
55 años a 64	5,31
Más de 64	5,20
Total general	5,17

Como puede observarse en la tabla, todos los grupos de edad por encima de los 45 años, valoran su interés por la adquisición en competencias digitales por encima de la valoración media del total de respuestas, junto con el grupo más joven. Las valoraciones medias más bajas se producen en los grupos de edad entre los 25 hasta los 44 años.

Por sectores de actividad tampoco las diferencias que se producen en la valoración del grado de interés en la adquisición de competencias digitales tampoco son muy significativas.

EN UNA ESCALA DE 1 A 6 (SIENDO 1 EL MÍNIMO Y 6 EL MÁXIMO) ¿CUÁL DIRÍAS QUE ES TU GRADO DE INTERÉS EN ADQUIRIR CONOCIMIENTOS SOBRE EL MANEJO DE RECURSOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE TU PROFESIÓN? VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES DE ACTIVIDAD.

Sector/Actividad Cultural	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	5,10
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,97
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	5,16
Libros y prensa	5,45
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	5,29
Total general	5,17

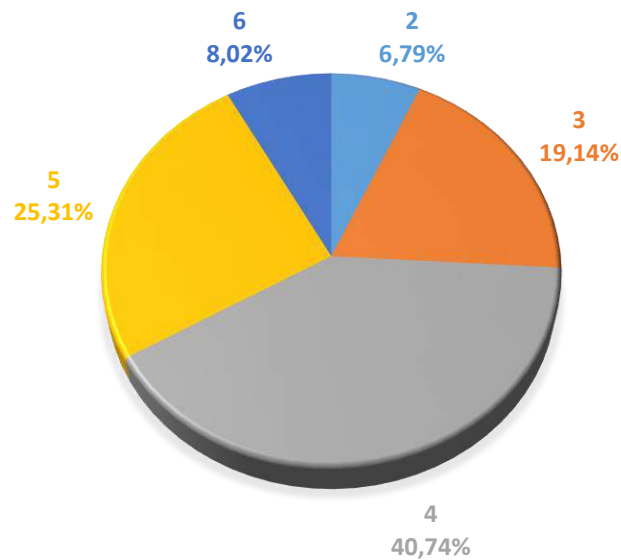
Aunque con pequeñas diferencias las profesionales que mayor interés han mostrado en la adquisición de competencias digitales son las vinculadas con libros y prensa y con patrimonio cultural, que están en ambos casos por encima de la valoración media del total de respuestas. Las que han valorado más bajo su interés por la adquisición de competencias digitales son las profesionales relacionadas con las artes plásticas.

9.2. AUTOPERCEPCIÓN COMO SUJETOS DIGITALES

La valoración que realizan las mujeres del sector cultural de sus propias competencias digitales puede dar una idea de su percepción como sujetos en el mundo digital, y de su necesidad de formación.

Así, al ser preguntadas por el nivel de **destrezas en el uso de las herramientas y recursos digitales**, observamos que **la mayoría** (mediante una valoración del 1 al 6, siendo 1 la puntuación más baja y 6 la más alta), **se autovalora con un 4, es decir, un nivel medio.**

EN UNA ESCALA DE 1 A 6, SIENDO 1 NULO Y 6 EXPERTA EN LA MATERIA ¿CUÁL DIRÍAS QUE ES TU NIVEL DE DESTREZAS EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES? % TOTAL RESPUESTAS



De hecho, **los valores intermedios (3 y 4) son seleccionados por en torno a un 60% de las participantes**, mientras que las autovaloraciones **con los niveles más altos (5 y 6) son seleccionadas por un 33%**. Sólo el 6,79% de las participantes en la encuesta autovalora su nivel de competencias digitales dentro de las opciones más bajas (2) y ninguna de las participantes considera que su nivel de competencias digitales sea nulo (1).

La puntuación media que obtiene la autovaloración de las competencias digitales por parte de las participantes es de 4,09 en una escala de 1 a 6.

Si analizamos los resultados por **la edad** de las participantes se observa que en todos los grupos de edad se sigue una tendencia muy similar, situándose mayoritariamente en los valores intermedios.

EN UNA ESCALA DE 1 A 6, SIENDO 1 NULO Y 6 EXPERTA ¿CUÁL DIRÍAS QUE ES TU NIVEL DE DESTREZAS EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES? VALORACIÓN MEDIA POR GRUPOS DE EDAD

Grupos de Edad	Valoración Media
18 años a 24 años	4,13
25 años a 34 años	4,58
35 años a 44 años	4,29
45 años a 54 años	3,84
55 años a 64	3,86
Más de 64	3,60
Total general	4,09

En este caso si se aprecia que la edad de las participantes es un elemento relevante en la auto evaluación de las competencias. Los grupos de edad a partir de 45 años, tienen una valoración media menor que las más jóvenes, realizando valoraciones de sus propias competencias por debajo de la media general, mientras que por debajo de esa edad las autovaloraciones se sitúan por encima de la media.

En el análisis por tipos de actividad cultural se producen algunas diferencias entre sectores que pueden ser relacionadas con el tipo de actividades y ocupaciones que se desarrollan en cada una de las actividades de la clasificación.

EN UNA ESCALA DE 1 A 6, SIENDO 1 NULO Y 6 EXPERTA ¿CUÁL DIRÍAS QUE ES TU NIVEL DE DESTREZAS EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES? VALORACIÓN MEDIA POR SECTOR/ACTIVIDAD CULTURAL

Sector/Actividad Cultural	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	3,73
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,10
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,52
Libros y prensa	4,14
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,26
Total general	4,09

Así, las profesionales que valoran con una puntuación más baja sus competencias digitales son las que están relacionadas con artes escénicas y de la música (3,73), mientras que las que se valoran con mayor puntuación son las vinculadas a actividades audiovisuales y multimedia (4,52).

Dado que el nivel de competencias básicas con el que se accede a la formación en competencias digitales puede tener mucha incidencia en la elección de contenidos, sería recomendable considerar la realización de módulos específicos relacionados con el nivel de competencias básicas y en ese sentido adaptarlas a la experiencia previa de las potenciales beneficiarias de la formación.

9.3. OBSTÁCULOS PARA LA FORMACIÓN

Partiendo de la base de la menor participación femenina en formaciones relacionadas con el mundo digital, se intenta explorar en los obstáculos específicos que ellas enfrentan. Conocemos e identificamos, según las respuestas de las participantes, las dificultades más comunes.

¿CUÁL DIRÍAS QUE ES EL PRINCIPAL OBSTÁCULO PARA QUE ACCEDAS A FORMACIONES EN MATERIA DIGITAL? %

TOTAL RESPUESTAS

Obstáculos identificados	Total general
Falta de tiempo	55,15%
Falta de recursos económicos	24,85%
Falta de interés	6,06%
Dificultad de la materia	8,48%
Falta de oferta adecuada	3,64%
No creo tener dificultades	1,82%

Más de la mitad de las mujeres encuestadas considera que el principal motivo para no formarse en materia digital es la falta de tiempo. Es con diferencia la opción más seleccionada. Coincide con lo argumentado por las figuras profesionales consultadas mediante entrevistas. La conciliación de la vida familiar y del hogar, de las que siguen siendo principales responsables, con la vida laboral merma su disponibilidad para realizar actividades formativas.

La **segunda opción en número de respuestas, la falta de recursos económicos**, se relaciona con lo esgrimido por las personas expertas en referencia a la precariedad laboral, tanto del sector cultural como en lo referente al empleo femenino. La búsqueda continua de trabajo para mantenerse, con la consiguiente disminución de disponibilidad y recursos económicos.

El resto de los obstáculos manifestados por las participantes se encuentra a una distancia considerable de los dos primeros y serían, por este orden, la dificultad de la materia (8,48%), la falta de interés en la materia (6,06%), o la falta de una oferta adecuada a las necesidades ya sea por motivos organizativos o por los recursos y requisitos que se exigen para la participación en la oferta formativa que conocen.

Tan sólo un 1,82% de las participantes en la encuesta ha manifestado que no cree tener ningún obstáculo para poder participar en actividades de formación sobre competencias digitales.

Ninguna de las participantes ha señalado la falta de acceso a internet como una opción de respuesta a esta pregunta a pesar de que se ofrecía como una de las opciones de respuesta en el propio cuestionario. Esta circunstancia es coherente con los avances ya mencionados en la primera brecha digital, lo que no puede ocultar que siguen existiendo dificultades de acceso a internet en sectores concretos de la población femenina como las residentes en el ámbito rural, entre otros.

En el análisis por sectores/actividades culturales no se aprecian diferencias significativas con las valoraciones realizadas en las respuestas generales, aunque con particularidades en cada uno de los sectores analizados como puede apreciarse en la tabla.

**¿CUÁL DIRÍAS QUE ES EL PRINCIPAL OBSTÁCULO PARA QUE ACCEDAS A FORMACIONES EN MATERIA DIGITAL? %
POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES**

Obstáculos identificados	Sectores/actividades culturales				
	A.Es.Mu	A.Plast.	Aud—Mutim.	Libros-prensa	Patrim.
Falta de tiempo	47,17%	68,97%	36,00%	63,64%	63,89%
Falta de recursos económicos	16,98%	20,69%	40,00%	27,27%	27,78%
Falta de interés	13,21%	0,00%	8,00%	4,55%	0,00%
Dificultad de la materia	15,09%	3,45%	12,00%	4,55%	2,78%
Falta de oferta adecuada	5,66%	6,90%	0,00%	0,00%	2,78%
No creo tener dificultades	1,89%	0,00%	4,00%	0,00%	2,78%

Las profesionales vinculadas con actividades de audiovisual y multimedia identifican como el principal obstáculo la falta de recursos económicos por encima de la falta de tiempo. También son las profesionales que en mayor medida creen no tener dificultades para formarse.

Por su parte, las profesionales relacionadas con las artes escénicas y la música tienen porcentajes significativamente más altos que el resto en la falta de interés y la dificultad de la materia.

Seguramente en ambos casos estas diferencias pueden explicarse por las características de las actividades y las ocupaciones incluidas en cada una de ellas.

9.4. TEMÁTICAS DE INTERÉS PARA LA CREACIÓN CULTURAL

Se procede a analizar las respuestas en referencia a los contenidos formativos de interés dentro de la creación cultural. En cada uno de los contenidos se ofrece la valoración media del total de respuestas, así como la valoración media por cada uno de los sectores culturales. De esta forma se pretende ofrecer las posibles diferencias que las profesionales que desarrollan su actividad en cada uno de los sectores pueden plantear en relación con las preferencias sobre contenidos formativos relativos a competencias digitales.

- **CREACIÓN DE TEXTOS PARA PLATAFORMAS DIGITALES**

La valoración media que las participantes en la encuesta han dado a los contenidos relacionados con la creación de textos para plataformas digitales ha sido de 3,91 en la escala de 1 a 6.

En el análisis de cada uno de los sectores culturales existen algunas diferencias entre las valoraciones medias realizadas por las profesionales de cada uno de ellos.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A LA CREACIÓN DE TEXTOS PARA PLATAFORMA DIGITALES

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	3,52
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,21
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	3,84
Libros y prensa	4,50
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	3,91
Total general	3,91

La valoración media más alta para este tipo de contenidos la han realizado las profesionales vinculadas a libros y prensa (4,5), seguidas de cerca por las profesionales vinculadas a artes plásticas (4,21). La valoración más baja ha sido la realizada por las profesionales dedicadas a las artes escénicas y de la música.

- **CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA REDES SOCIALES**

En cuanto a la creación de contenidos para redes sociales los datos muestran que las encuestadas tienen un claro alto interés por formarse en este contenido. Así, un 56% de las respuestas se concentran en un nivel 5 o 6 de interés (alto interés), un 33% selecciona los valores medios, y un solo a un 11% le parece poco interesante.

La valoración media con la que el total de participantes en la encuesta ha valorado estos contenidos ha sido de 4,51 en una escala de 1 a 6.

En este caso las diferencias por sectores culturales son poco significativas.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A LA CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA REDES SOCIALES

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	4,46
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,69
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,20
Libros y prensa	4,91
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,38
Total general	4,51

Este tipo de contenidos también despierta un mayor interés entre las profesionales que desarrollan su actividad en el sector de libros y prensa con una puntuación media de 4,91 en la escala de 1 a 6.

- **EDICIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA**

En cuanto al interés mostrado sobre la edición y difusión de contenidos multimedia, la mayoría de respuestas, el 63%, se concentran en mostrar un interés muy alto por este contenido.

El 28% de las encuestadas selecciona los valores medios de interés, y solo un 9% muestra un interés bajo.

La valoración media que el conjunto de las profesionales participantes en la encuesta le ha dado a este tipo de contenidos ha sido de 4,69 en una escala de 1 a 6.

Por sectores de actividad cultural la mayor valoración a este tipo de contenidos la han realizado las profesionales vinculadas a libros y prensa.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A LA EDICIÓN Y DIFUSIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	4,56
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,86
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,56
Libros y prensa	5,00
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,62
Total general	4,69

- **NUEVAS CREACIONES DIGITALES ARTÍSTICAS**

En referencia a las nuevas creaciones digitales artísticas la mayoría de las mujeres del ámbito cultural encuestadas manifiestan un alto interés por formarse sobre esta materia (56%), un 31% muestran un interés medio, y un 13% un interés bajo.

La valoración media que las participantes en la encuesta han dado a los contenidos relacionados con nuevas creaciones digitales artísticas ha sido de 4,49 en una escala de 1 a 6.

La valoración media en cada uno de los sectores y actividades culturales analizadas por la encuesta oscilan entre la valoración de 4,18 realizada por las profesionales de patrimonio, museos, archivos y bibliotecas y la más alta realizada por las profesionales vinculadas a las actividades audiovisuales y multimedia.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A NUEVAS CREACIONES DIGITALES ARTÍSTICAS.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	4,25
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,86
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,96
Libros y prensa	4,55
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,18
Total general	4,49

- CREACIÓN DE EXPOSICIONES VIRTUALES**

Es uno de los contenidos que ha obtenido valoraciones más bajas por parte de las participantes en la encuesta. Al ser preguntadas por este contenido las mujeres del ámbito cultural **distribuyen sus respuestas de forma similar entre las distintas opciones; un 39% muestra un interés alto, el 37% un interés medio, y el 24% un interés bajo.**

La valoración media que le han asignado a este tipo de contenidos las profesionales del ámbito de la cultura participantes en la encuesta ha sido de 3,88 en la escala de 1 a 6. Es probable que el hecho de que se trate de un contenido muy concreto y con diferente nivel de uso en el conjunto de las actividades utilizadas pueda haber contribuido a esta valoración.

Esta diferencia se aprecia en la valoración por sectores culturales:

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS CREACIÓN DE EXPOSICIONES CULTURALES.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	3,15
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,21
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,36
Libros y prensa	3,50
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,59
Total general	3,88

Observamos cómo existen claras diferencias según sector cultural. Las valoraciones medias más altas se corresponden con las profesionales pertenecientes al sector de patrimonio, museos, archivos y bibliotecas (4,59) seguidas de los sectores de audiovisual

y multimedia, (4,36) y artes plásticas (4,21). Mucho menor es el interés en este tipo de contenidos para las profesionales vinculadas a artes escénicas y de la música (3,15) y libros y prensa (3,5).

- **PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES EN CONTENIDOS DIGITALES**

Del total de las participantes en la encuesta han postrado un interés alto en este tipo de contenidos (valoraciones 5 y 6) algo más de un 44% del total, un interés medio (valoraciones 3 y 4) casi un 36% y un bajo interés (valoraciones 1 y 2)

La valoración media global que las profesionales encuestadas han dado a este tipo de contenidos es de 4,14 en la escala de 1 a 6.

Las valoraciones sobre los contenidos relativos a la protección de datos personales en los contenidos culturales han sido las siguientes:

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A LA PROTECCIÓN DE DATOS EN LOS CONTENIDOS CULTURALES.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	3,79
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,59
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,12
Libros y prensa	4,05
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,38
Total general	4,14

Las profesionales que han valorado con puntuaciones más altas su interés por formarse sobre contenidos relativos a la protección de datos personales en el ámbito cultural han sido las relacionadas con las artes plásticas (4,59) y con patrimonio, museos, archivos y bibliotecas (4,38).

- **DERECHOS Y LICENCIAS**

El interés mostrado por las participantes en la encuesta respecto a formarse sobre derechos y licencias ha sido alto o muy alto en un 45% de los casos, medio en un 33% y bajo o nulo en el 22 % restante.

La valoración media que este tipo de contenidos ha obtenido en el conjunto de las respuestas recabadas en la encuesta ha sido de 4,06 en la escala de 1 a 6.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A DERECHOS Y LICENCIAS.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	3,85
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,62
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,28
Libros y prensa	3,91
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	3,85
Total general	4,06

Han valorado su interés en formarse en este tipo de contenidos por debajo de la media general, las profesionales que desarrollan su actividad en relación con las Artes escénicas y de la música (3,85), patrimonio, museos, archivos y bibliotecas (3,85) y libros y prensa (3,85). Las profesionales más interesadas en formarse en este tipo de contenidos pertenecen a los sectores de las artes plásticas (4,62) y audiovisual y multimedia (4,28)

- **GESTIÓN DE INFORMACIÓN**

Formarse en contenidos relacionados con la gestión en la información en entornos digitales tiene un alto grado de interés para más de la mitad de las encuestadas (57%). En el 30% de los casos las participantes en la encuesta manifiestan un interés medio y el 13% siente poco o ningún interés por este tipo de contenidos.

La valoración media que obtiene el interés del total de las participantes en la encuesta sobre este tipo de contenidos es de 4,48 en una escala de 1 a 6.

La valoración media que en todos los sectores culturales ha sido mayor de 4 en la escala de 1 a 6, lo que indica un interés alto en este tipo de contenidos con pequeñas variaciones entre las diferentes actividades culturales analizadas.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	4,29
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,45
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,48
Libros y prensa	4,50
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,79
Total general	4,48

El mayor interés sobre este tipo de contenidos ha sido manifestado por las profesionales que desarrollan su actividad en el sector de patrimonio, museos, archivos y bibliotecas (4,79) y las que menos interés han manifestado por los mismos han sido las profesionales vinculadas a las artes escénicas y de la música (4,29).

- **UTILIZACIÓN DE APLICACIONES CONCRETAS**

El interés por aprender a utilizar aplicaciones concretas para el desarrollo de actividades relacionadas con la creación cultural es uno de los contenidos en el que se ha mostrado mayor interés por parte de las participantes en la encuesta. **El 72%** de las mujeres encuestadas **asignan las valoraciones más altas este contenido**. Tan solo un 5% expresa poco interés por el tema. Se trata, por tanto, uno de los contenidos más valorados.

La valoración media del interés mostrado por el total de las profesionales encuestadas ha sido de 4,90 en la escala de 1 a 6, con muy poca variación en el análisis por las diferentes actividades culturales.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A LA UTILIZACIÓN DE APLICACIONES PARA LA CREACIÓN CULTURAL

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	4,98
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,83
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	5,00
Libros y prensa	4,95
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,71
Total general	4,90

En todos los sectores analizados, la valoración media del interés mostrado por las profesionales participantes en la encuesta está muy cerca de 5.

- **TRABAJO COLABORATIVO Y EN RED**

El interés por los contenidos formativos relacionados con el desarrollo de trabajo colaborativo y en red es un ha sido valorado con las opciones de respuesta más alta por una mayoría de las mujeres participantes en la encuesta, **concretamente el 68%**. Tan solo un 5% de las participantes expresa un interés bajo por esta materia.

En consecuencia, la valoración media del interés que despierta la formación en este tipo de contenidos en las profesionales del ámbito de la cultura ha sido de las más altas; una valoración de 4,87 en la escala de 1 a 6.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS AL TRABAJO COLABORATIVO Y EN RED.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	4,83
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,76
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	5,00
Libros y prensa	5,00
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,85
Total general	4,87

Como puede observarse en la tabla el alto interés por estos contenidos se manifiesta de forma muy parecida en todos los sectores culturales, destacando especialmente en los sectores de libros y prensa, y audiovisual y multimedia, con una valoración de 5 sobre 6 en ambos casos.

- OTROS CONTENIDOS

El cuestionario que ha servido para la recogida de las opiniones de las profesionales del ámbito de la cultura ofrecía la posibilidad de que las participantes propusieran libremente otros contenidos formativos en los que estuvieran interesadas. Aunque no todas las participantes han realizado aportaciones en este sentido se realiza a continuación un resumen de las aportaciones literales realizadas.



- Inteligencia artificial
- Creación de imágenes 3D
- Maquetación digital de libros
- Utilidades de Adobe como InDesign

- Uso de recursos digitales en espectáculos escénicos
- Realidad virtual, NFT...
- Creación y posicionamiento de páginas web
- Nuevos medios de comunicación en la industria del cine
- Mensajería masiva con protección de datos
- Herramientas libres
- La difusión amplia y transversal de la creación cultural

- **RESUMEN DE LAS PREFERENCIAS POR SECTORES**

Aunque no en relación con todos los contenidos, en el análisis realizado por tipos de actividad cultural, se detectan algunas diferencias en los intereses manifestados. Se recoge a continuación las preferencias formativas de las profesionales participantes en la encuesta según el tipo de actividad cultural a la que están vinculadas

Artes escénicas y de la Música	
Contenidos	Valoración Media
Utilización de aplicaciones para la creación cultural	4,98
Trabajo colaborativo y en red	4,83
Edición y difusión de contenidos multimedia	4,56
Creación de contenidos para redes sociales	4,46
Gestión de la información	4,29
Nuevas creaciones digitales	4,25
Derechos y licencias	3,85
Protección de datos personales	3,79
Creación de textos para plataformas digitales	3,52
Creación de exposiciones virtuales	3,15

Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	
Contenidos	Valoración Media
Edición y difusión de contenidos multimedia	4,86
Nuevas creaciones digitales	4,86
Utilización de aplicaciones para la creación cultural	4,83
Trabajo colaborativo y en red	4,76
Creación de contenidos para redes sociales	4,69
Derechos y licencias	4,62
Protección de datos personales	4,59
Gestión de la información	4,45
Creación de textos para plataformas digitales	4,21
Creación de exposiciones virtuales	4,21

Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	
Contenidos	Valoración Media
Utilización de aplicaciones para la creación cultural	5
Trabajo colaborativo y en red	5
Nuevas creaciones digitales	4,96
Edición y difusión de contenidos multimedia	4,56
Gestión de la información	4,48
Creación de exposiciones virtuales	4,36
Derechos y licencias	4,28
Creación de contenidos para redes sociales	4,2
Protección de datos personales	4,12
Creación de textos para plataformas digitales	3,84

Libros y prensa	
Contenidos	Valoración Media
Edición y difusión de contenidos multimedia	5,00
Trabajo colaborativo y en red	5,00
Utilización de aplicaciones para la creación cultural	4,95
Creación de contenidos para redes sociales	4,91
Nuevas creaciones digitales	4,55
Creación de textos para plataformas digitales	4,50
Gestión de la información	4,50
Protección de datos personales	4,05
Derechos y licencias	3,91
Creación de exposiciones virtuales	3,50

Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	
Contenidos	Valoración Media
Trabajo colaborativo y en red	4,85
Gestión de la información	4,79
Utilización de aplicaciones para la creación cultural	4,71
Edición y difusión de contenidos multimedia	4,62
Creación de exposiciones virtuales	4,59
Creación de contenidos para redes sociales	4,38
Protección de datos personales	4,38
Nuevas creaciones digitales	4,18
Creación de textos para plataformas digitales	3,91
Derechos y licencias	3,85

9.5. TEMÁTICAS DE INTERÉS PARA LA GESTIÓN CULTURAL

Se procede a analizar las respuestas en referencia a las temáticas formativas de interés relacionadas con la gestión cultural. También en esta ocasión, al tratarse de un grupo tan heterogéneo, en el que se incluyen mujeres de distintos sectores culturales, se mostrará la proporción de mujeres que han mostrado un interés alto por cada contenido dentro de cada sector cultural.

- **MODELOS DE NEGOCIO DIGITALES**

En lo referente a la formación sobre los modelos de negocio digitales no existe una tendencia clara en el interés que manifiestan las encuestadas. Se distribuye prácticamente a partes iguales la proporción de mujeres que poseen un alto interés (33%), las que poseen un interés intermedio (31%), y las que expresan poco interés en este tipo de contenidos formativos (36%).

La valoración media del interés que las participantes en la encuesta han manifestado por formarse en modelos de negocio digitales ha sido de 3,47 en la escala de 1 a 6.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A MODELOS DE NEGOCIO DIGITALES.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	3,35
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	3,72
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	3,96
Libros y prensa	3,45
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	3,09
Total general	3,47

Dentro del sector audiovisual y multimedia (3,96) y en el de artes plásticas (3,72) es donde se manifiestan mayores niveles de interés por estos contenidos formativos.

- **CREACIÓN DE UN NEGOCIO O ACTIVIDAD CULTURAL DIGITAL**

Esta temática en particular presenta mayor interés que la anterior. **La mayoría de las mujeres encuestadas (40%) creen que es un contenido muy interesante para abordar en una formación digital.** No obstante, se trata de menos de la mitad de las encuestadas.

La valoración media que el total de las participantes en la encuesta mostrado por formarse sobre la creación de negocios culturales digitales ha sido de 3,86 en la escala de 1 a 6.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A MODELOS DE NEGOCIO DIGITALES.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	3,54
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	3,83
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,32
Libros y prensa	4,05
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	3,76
Total general	3,83

En el análisis por sectores, el mayor interés por este tipo de contenidos ha sido manifestado por las profesionales del sector audiovisual y multimedia con una valoración de 4,32 y el menor interés manifestado corresponde a las profesionales de las artes escénicas y de la música con una valoración media de 3,54 para este tipo de contenidos formativos.

- ESTRATEGIA DIGITAL ADAPTADA A LOS PROFESIONALES/EMPRESAS**

Respecto de los contenidos formativos relacionados con estrategia digital adaptada a los profesionales/empresas, el grupo más numeroso de mujeres participantes asigna una valoración alta a su interés por este tipo de contenidos formativos el 48%, valora su interés como alto o muy alto (valoraciones de 5 y 6). El 34 % de las encuestadas manifiesta un interés medio (valoraciones de 3 o 4) y el 19% está poco o nada interesada en este tipo de contenidos formativos (valoraciones 1 y 2)

La valoración media que realizan las participantes en la encuesta sobre el interés que despierta este tipo de contenidos es de 4,14 en la escala de 1 a 6.

En este caso la valoración media por sectores es bastante uniforme, de acuerdo con los datos que aparecen en la siguiente tabla.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A MODELOS DE NEGOCIO DIGITALES.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	4,12
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,03
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,28
Libros y prensa	4,23
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,12
Total general	4,14

Apenas se aprecian diferencias en las valoraciones medias de las profesionales vinculadas a los diferentes sectores y actividades del ámbito cultural, estando en todos los casos las valoraciones medias extraídas muy cerca de la media global de la encuesta.

- **MARKETING DIGITAL**

Los contenidos formativos relacionados con el marketing digital son unos de los que mayor interés han despertado en las profesionales participantes en la encuesta. Más de la mitad de las encuestadas (54%) manifiesta su alto interés por recibir formación sobre marketing digital. Sólo un 15% le otorga baja relevancia e interés a este contenido formativo.

El total de las participantes en la encuesta han realizado una valoración media de 4,35 sobre el interés que despierta este tipo de contenidos formativos.

Nuevamente las diferencias por sectores son poco significativas:

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A MARKETING DIGITAL.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	4,12
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,03
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,28
Libros y prensa	4,23
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,12
Total general	4,14

En general el interés en formarse sobre marketing digital es similar en todos los sectores, destacando un interés por encima de la media general en las profesionales vinculadas a los sectores audiovisual y multimedia (4,28) y de los libros y prensa (4,23).

- **TIPOS DE FINANCIACIÓN**

Los tipos de financiación es un contenido que **resulta de mucho interés para el 45% de las mujeres encuestadas**. Se trata de la opción más seleccionada (valoraciones de 5 o 6 en una valoración del 1 al 6), aunque son menos de la mitad del total las mujeres que las han seleccionado. Las valoraciones medias han sido seleccionadas por el 31% de las participantes, y las bajas por el 23%.

El interés mostrado por el conjunto de las participantes en la encuesta sobre este tipo de contenidos obtiene una valoración media de 4,02 en la escala de 1 a 6.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A TIPOS DE FINANCIACIÓN.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	4,21
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	3,86
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,04
Libros y prensa	4,00
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	3,88
Total general	4,02

Si bien la mayor valoración media sobre este tipo de contenidos la realizan las profesionales relacionadas con las artes escénicas y de la música, no parece que la participación en las diferentes actividades o sectores culturales incida de forma significativa en el interés mostrado por las profesionales del ámbito de la cultura en este tipo de contenidos.

- **GESTIONES CON LA ADMINISTRACIÓN**

En lo referente a formarse sobre las gestiones con la administración pública o privada relacionada con un negocio o actividad cultural en internet, **el 54% de las mujeres encuestadas muestra un interés alto**. Es decir, más de la mitad de las mujeres participantes están muy interesadas en formarse al respecto.

El grupo más minoritario, con un 13% es el que posee poco interés por formarse en esta materia, mientras que el 33% se concentra en un interés medio.

La valoración media obtenida para el interés mostrado por el total de las participantes en la encuesta respecto de este tipo de contenidos ha sido de 4,44 en la escala de 1 a 6. Se trata de la valoración media más alta mostrada respecto de los contenidos valorados en materia de gestión de proyectos culturales.

VALORACIÓN MEDIA POR SECTORES/ACTIVIDADES CULTURALES DE LOS CONTENIDOS RELATIVOS A GESTIONES CON LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA.

Sectores/actividades culturales	Valoración Media
Artes escénicas y de la música	4,48
Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)	4,55
Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)	4,28
Libros y prensa	4,50
Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas	4,35
Total general	4,44

Nuevamente se aprecian pocas diferencias en la valoración de estos contenidos por sectores, aunque las profesionales que más interés han manifestado por este tipo de contenidos son las relacionadas con las artes plásticas (4,55) con libros y prensa (4,50) y con las artes escénicas y de la música (4,48).

- OTROS CONTENIDOS**

Algunas de las mujeres encuestadas han manifestado de forma libre su interés por recibir formación por algunos contenidos relacionados con la gestión de negocios y proyectos culturales. Un resumen de las propuestas más significativas realizadas son las siguientes:

- Inteligencia artificial
- Programas de diseño
- Programas específicos para la gestión cultural
- Redes de distribución

Como vemos, han mostrado su interés por contenidos digitales generales, sin mencionar programas o aplicaciones específicas.



- RESUMEN DE LAS PREFERENCIAS FORMATIVAS EN GESTIÓN CULTURAL

En general el interés manifestado por las participantes sobre los contenidos formativos relativos a la gestión de negocios y proyectos culturales han sido más bajo que los expresados por los contenidos relacionados con la creación cultural. Las diferencias por sectores y actividades culturales también son menos significativas que las manifestadas en relación con los contenidos relativos a la creación cultural por lo que se realiza sólo un resumen general de los resultados de la encuesta.

Total de la encuesta	
Contenidos	Valoración Media
Gestiones con la Admón. Pública	4,44
Marketing digital	4,35
Estrategias digitales para profesionales culturales	4,14
Tipos de financiación	4,02
Creación de negocios culturales	3,83
Modelos de negocios digitales	3,47

10. CONCLUSIONES

En el marco de los objetivos establecidos para este análisis diagnóstico sobre las competencias digitales de las mujeres de la cultura, y a partir de la información recopilada, se enumeran a continuación una serie de conclusiones y recomendaciones con el objetivo de que puedan ser tenidas en cuenta por las personas que tengan que planificar y desarrollar acciones formativas para mujeres sobre la adquisición de competencias digitales.

Se enuncian estas conclusiones y recomendaciones de forma que sirvan como orientaciones para las personas que se encarguen del diseño y desarrollo de acciones formativas para la adquisición de competencias digitales dirigidas a mujeres profesionales que desarrollan su actividad en el sector cultural.

1. Existe una desigualdad entre mujeres y hombres tanto en el empleo en el ámbito de la cultura como en la relación que hombres y mujeres tienen con la tecnología en el sector cultural.

Como indican los datos las desigualdades en el empleo general se manifiestan incluso de forma amplificada respecto de algunos indicadores dentro del empleo cultural. Esta situación de desigualdad entre mujeres y hombres es reconocida tanto por las personas expertas como por parte de las propias mujeres que desarrollan su actividad dentro del sector cultural.

Esta desigualdad se manifiesta tanto en los datos básicos de participación, como en las opiniones de agentes clave y mujeres que desarrollan su actividad en el sector cultural que son mayoritariamente conscientes de la misma.

La falta de reconocimiento profesional, la ausencia de mujeres en puestos de responsabilidad, la inadecuada representación de las mujeres, los problemas de conciliación de la vida personal y familiar con el desempeño profesional, son algunas de las manifestaciones de la desigualdad.

Aunque se identifican algunos avances en la participación de las mujeres, en general, las personas relacionadas con el sector apuntan que el camino para conseguir la igualdad es todavía largo y requiere de mucho esfuerzo.

2. El futuro de la cultura está íntimamente relacionado con el uso de las nuevas tecnologías.

Las personas entrevistadas identifican el uso de las tecnologías como un elemento básico y cotidiano para el desarrollo de la actividad cultural, tanto en relación con la creación artística como en relación con la gestión cultural en todos los sectores y actividades del ámbito cultural. Esto convierte a la ausencia de competencias digitales en un elemento de exclusión respecto de la actividad artística. Quienes no cuenten con suficientes competencias digitales no podrán desenvolverse y desarrollar sus proyectos culturales.

Aunque las mujeres que trabajan en el sector cultural existe una alta conciencia de la importancia que actualmente tiene la tecnología para el desarrollo de su actividad, común a todos los sectores y actividades culturales, se le otorga mayor relevancia a la tecnología en el desarrollo de la gestión cultural, por encima de las relacionadas con la creación artística. En ciertos casos, incluso se pueden llegar a identificar reticencias para vincular el arte y el impulso creativo con lo digital.

La peor relación que las mujeres tienen con la tecnología puede ser una causa de desigualdad en el presente y en el futuro de la cultura.

3. La desigualdad entre mujeres y hombres afecta a las oportunidades de capacitación tecnológica de las mujeres, también en el sector cultural.

Tanto las personas expertas como las mujeres vinculadas al sector cultural coinciden en que las circunstancias sociales y culturales provocadas por la desigualdad entre mujeres y hombres pueden constituir un obstáculo en el acceso a los conocimientos y la formación en recursos digitales.

La falta de recursos económicos derivada de la brecha salarial y la precariedad laboral, combinada con la menor disponibilidad de tiempo derivada de los problemas de conciliación con la vida familiar y laboral, son seguramente los principales condicionantes. No obstante, conviene no olvidar otros aspectos relacionados con la discriminación por razón de sexo como pueden ser los fenómenos del acoso y la ciberviolencia que se ejerce contra las mujeres en los entornos digitales.

Otros factores como la edad o la elección de opciones profesionales y formativas con menos contenidos científicos y tecnológicos de partida son elementos que pueden estar dificultando el acceso de las mujeres a las competencias digitales.

Aunque en términos generales, las mujeres vinculadas a los distintos tipos de actividades culturales manifiestan un interés mayoritario y evidente por la formación digital, presente en todos los grupos de edad, la edad es un factor determinante sobre el punto de partida y nivel de conocimientos básicos con el que las mujeres acceden a la adquisición de nuevos conocimientos digitales. De hecho, las mujeres mayores de 45 años declaran tener competencias digitales de un nivel más bajo que las más jóvenes.

Entre las mujeres más jóvenes, el hecho de que las mujeres elijan opciones de formación superior más relacionadas con las humanidades que con los contenidos científicos y tecnológicos puede estar afectando también de forma directa a su nivel de competencias digitales de partida.

Ciertos estereotipos sexistas podrían estar también afectando a la calidad de la oferta formativa disponible y podría tener relación con lo que algunas de las profesionales encuestadas han manifestado sobre no encontrar una oferta formativa adecuada. A nivel simbólico, la falta de representación de las mujeres en los contenidos digitales y culturales puede ser un factor que incida en este no reconocimiento de la oferta formativa disponible.

Se debe cuidar de manera especial una adecuada representación de las mujeres en los contenidos formativos que se elaboren.

4. Motivación y formación sobre la importancia de las tecnologías en el ámbito de la creación cultural y artística.

Aunque en general las mujeres vinculadas al sector cultural identifican claramente la importancia de las nuevas tecnologías en el ámbito de su actividad, este reconocimiento es mayor respecto de la gestión de los proyectos culturales que en relación con la creación artística.

De hecho, se percibe en las opiniones de algunas mujeres un cierto rechazo hacia la tecnología como medio para la creación artística en algunos de los tipos de actividades del sector. Este rechazo ha sido confirmado por las personas expertas que atribuyen esta reacción al mayor alejamiento que las mujeres tienen de las tecnologías.

Podría ser interesante, según la opinión de algunas de las personas entrevistadas ofrecer contenidos formativos muy centrados en nuevas creaciones artísticas basadas en las tecnologías y también incorporar conocimientos sobre nuevas oportunidades de proyectos culturales con base tecnológica.

5. Colaboración multidisciplinar en el diseño e impartición de la formación.

Se han recogido opiniones de las mujeres que hablan de la necesidad de que este tipo de formación no se imparta desde una óptica exclusivamente tecnológica, aduciendo que no se quiere una visión exclusivamente técnica, sino más ligada al uso y aprovechamiento cotidiano.

Las opiniones de las personas expertas coinciden con esta visión. Opinan que una formación y un lenguaje “demasiado tecnológico” es un factor que incide en la desmotivación y falta de interés de las mujeres en la adquisición de competencias culturales.

Se recomienda en este sentido que se involucren en el diseño e impartición de la formación a profesionales que procedan de diferentes ámbitos de conocimiento y que

se apueste por la participación directa de profesionales del ámbito de la cultura o con conocimiento sobre este sector.

Sería recomendable también que las sugerencias sobre contenidos formativos que han realizado las personas expertas como la valoración que han realizado las propias profesionales del sector cultural que han participado en este diagnóstico, fueran analizadas desde una perspectiva multidisciplinar para su desarrollo.

Recordar también que la incorporación de la perspectiva de género en la formación, especialmente cuando hablamos de competencias sobre las que actúan estereotipos de género, como es el caso, resulta fundamental que haya mujeres participando tanto en el diseño como en la impartición de los contenidos formativos. La participación de mujeres en la impartición de la formación es esencial también para la construcción de modelos referentes femeninos.

6. Adaptación de contenidos a las características de las participantes.

A lo largo del contenido de este documento se han ido recogiendo diferentes propuestas de contenidos realizados por las personas expertas entrevistadas (cap.7.2), así como la valoración de las preferencias formativas que han manifestado las profesionales del ámbito de la cultura (cap.9).

Aunque la adquisición de competencias digitales es igualmente importante para todos los tipos de actividades que se desarrolla en el sector cultural, se aprecian diferencias en el interés mostrado por las profesionales vinculadas al sector cultural en función del tipo de actividad que desarrollan.

Por otra parte, los diferentes niveles de partida en materia de competencias digitales que tienen las potenciales beneficiarias de una formación en competencias digitales dirigidas a las mujeres del ámbito de la cultura, puede representar un problema de motivación y falta de interés para aquellas que cuenten con un nivel más avanzado de partida. Por el contrario, puede suponer un problema de aprovechamiento para las que tengan un nivel más bajo.

En este contexto contemplar como única posibilidad una formación común puede no ser lo más adecuado. Las recomendaciones que en este sentido han realizado las personas expertas es la organización de la formación de forma modular y adaptable tanto en relación con las competencias digitales de partida como en relación con el tipo de actividad artística de las alumnas.

7. La organización de la formación debe ser flexible en relación con los tiempos de dedicación necesarios.

Atendiendo a los problemas manifestados por las propias mujeres en relación con la falta de tiempo y también a las opiniones de las personas entrevistadas que

recomiendan formatos de formación que permitan la auto organización de los tiempos y basados en módulos flexibles en cuanto a su desarrollo.

8. La metodología de impartición debe ser eminentemente práctica y conectar con las necesidades de uso de la tecnología de las alumnas.

La modalidad de enseñanza eminentemente práctica, con contenidos concretos de aplicación a la actividad diaria de creación y gestión cultural, facilita el desarrollo de una formación que satisfaga las necesidades de las alumnas.

El contenido teórico, basado en lenguaje demasiado técnico, relacionado con ramas más tecnológicas de conocimiento donde las mujeres cuentan con menor representación, puede desincentivar la participación de las mismas. La relación de las mujeres con la tecnología mejora cuando la aplicación de la misma relaciona de forma directa con sus intereses y necesidades cotidianas y, al contrario; se produce una evidente falta de interés cuando esa relación uso-utilidad-beneficio, no conecta con la realidad de las mujeres en mucha mayor medida que en el caso de los hombres.

Se recomienda una formación que se base en el desarrollo de proyectos personales más que en la evaluación de conocimientos adquiridos.

9. La formación en competencias digitales para mujeres del ámbito de la cultura debe incorporar medidas complementarias que aborden los obstáculos derivados de la desigualdad por razón de sexo.

A la hora de diseñar acciones formativas en competencias digitales para las mujeres del sector cultural es necesario incluir medidas complementarias que incentiven la participación y prevengan el abandono temprano.

La mera certificación de los contenidos no parece ser incentivo suficiente frente a los problemas derivados de la falta de recursos y de disponibilidad (tiempo). En este contexto la gratuidad de la formación puede ser importante para facilitar el acceso, pero sería interesante contemplar la posibilidad de becas de apoyo para mujeres que tengan bajos ingresos o ayudas para la conciliación para mujeres que se encuentren en una situación de especial dificultad en relación con las necesidades de cuidado (madres, personas cuidadoras de personas dependientes, etc.)

Otras medidas complementarias a la formación que se proponen por parte de las personas expertas para incentivar la participación y prevenir el abandono se relacionan con la adaptación de contenidos a las necesidades y expectativas reales de las participantes y la consideración de acciones de acompañamiento: tutorización, acciones de mentoring, etc....

Recordar en este punto que la incorporación de la perspectiva de género en la formación, debe incluir el uso de un lenguaje no sexista y la utilización de referentes femeninos relacionados con cada una de las temáticas.

Igualmente se recomienda la inclusión de módulos complementarios sobre igualdad y situación de las mujeres en el ámbito de la cultura y la brecha digital, como espacio de reflexión sobre la materia que contribuya a su empoderamiento (mejora de la autovaloración y mejor comprensión de los obstáculos relacionados con la desigualdad que tendrán que abordar en el desarrollo de su actividad).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AC/E (2021). Anuario de Acción Cultural Española AC/E 2021, de Cultura Digital. La Cultura ante la pandemia. Disponible en <https://www.accioncultural.es/es/anuario2021>

AC/E (2022). Anuario de Acción Cultural Española AC/E 2022, de Cultura Digital. Inteligencia artificial y creación. Disponible en <https://www.accioncultural.es/es/anuario2022>

Arroyo, L., y Valenduc, G. (2016). Digital skills and labour opportunities for low-skilled woman.

Castaño, C (coord.), (2009). La brecha digital de género. Amantes y distantes. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en <https://www.inmujeres.gob.es/publicacioneselectronicas/documentacion/Documentos/DE0435.pdf>

CISAC (2018). "Informe sobre la diversidad cultural y la economía creativa: género y cultura". Disponible en: <https://www.cisac.org/Newsroom/News-Releases/Report-on-cultural-diversity-and-the-creative-economy-gender-and-culture>

Dynamics of virtual work. Working paper series 6. University of Hertfordshire. Disponible en:

<http://dynamicsofvirtualwork.com/wp-content/uploads/2015/08/COST-Action-IS1202-Working-Paper-6.pdf>

Grupo de Expertas/os "Igualdad de género en la sociedad digital" (GEIGSD).. 2020. Competencias transformadoras para la igualdad de género en la sociedad y la economía digital. Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información (ONTSI), Red.es. Extraído en:

<https://www.observatorioigualdadyempleo.es/download/competencias-transformadoras-para-la-igualdad-de-genero-en-la-sociedad-y-la-economia-digital/>

INE (2022). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares 2022*. Madrid: Instituto Nacional de Estadística. Extraído de:

https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&idp=1254735976608

INE (2023). Encuesta de Población Activa (EPA) Cuarto trimestre de 2022. Madrid: Instituto Nacional de Estadística. Extraído de:

<https://www.ine.es/daco/daco42/daco4211/epa0422.pdf>

INE-TIC Hogares. (2018). Equipamiento y uso de TIC en los hogares. Obtenido de https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=resultados&idp=1254735576692

Martínez-Cantos, J.M. (2017). Digital skills gaps: A pending subject for gender digital inclusión in the European Union. *European Journal of Communication*, 32 (7), 419-38.

Martínez Cantos (Coord.), Castaño, Escot, Diaz (2020) *Nuestras vidas digitales. Barómetro de la e-igualdad en España*. Enred-Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades

MIM (2022). *Igualdad de género en la industria de la Música. Una visión del sector desde una perspectiva de género*. Disponible en <https://asociacionmim.com/wp-content/uploads/2022/11/II-ESTUDIO-MIM-Igualdad-de-Genero-Industria-Musical-2022.pdf>

Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. (2021). *Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia de la Economía Española. Eje 4: Transformación Digital y Modernización del Sector Productivo*. Madrid, España.

Ministerio de Cultura y Deportes (2022). *Anuario de Estadísticas Culturales*. Disponible en <https://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/cultura/mc/aec.html>

Ministerio de Cultura y Deporte (2021-2022). *Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales en España*. Disponible en <https://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/cultura/mc/ehpc.html>

Ministerio de Cultura y Deportes . *Indicadores y Estadísticas Culturales desagregadas por sexo. Situación Actual y perspectiva de género*. División de Estadísticas y Estudios. Secretaría General Técnica. Última actualización febrero 2023. Disponible en <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:539427bb-c267-4891-8bee-c385440f0ce2/datos-estadisticos-desagregados-por-sexo.pdf>

Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (2022). *Brecha digital de género. 2022*. Madrid. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. Extraído de: https://www.digitalidades.org/wp-content/uploads/2022/08/brecha_digital_genero_2022.pdf

ONU Mujeres (2020). "Brecha digital de género y COVID-19: cinco recomendaciones para abordar las desigualdades". Disponible en: <https://www.unwomen.org/es/news/stories/2020/4/feature-covid-19-and-gender-digital-divide-five-recommendations-to-bridge-the-gap>

Organización Internacional del Trabajo (OIT). (2019). *Women in Tech: Seizing opportunities, overcoming barriers*. Ginebra, Suiza.

PNUD (2020). "El impacto de la brecha digital de género en América Latina y el Caribe". Disponible en: <https://www.undp.org/content/undp/es/home/librarypage/womens-empowerment/impacto-de-la-brecha-digital-de-genero-en-america-latina-y-el-ca.html>

Sainz, M; Arroyo, L; Castaño, C. (2020). *Mujeres y digitalización. De las brechas a los algoritmos*. Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades. Ministerio de Igualdad. Extraído de

https://www.inmujeres.gob.es/disenio/novedades/M_MUJERES_Y_DIGITALIZACION_D E_LAS_BRECHAS_A_LOS_ALGORITMOS_04.pdf

UNESCO (2019). "Informe de la UNESCO sobre la Brecha de género en la cultura y el patrimonio en línea". Disponible

en: https://en.unesco.org/sites/default/files/gender_gap_culture_report_en.pdf

Women in Global Cinema (2020). "Informe de la brecha de género en el cine en línea".

Disponible en: <https://womeninglobalcinema.com/2020/11/06/the-gender-gap-in-online-film/>

ANEXO I: GUIÓN DE ENTREVISTA A INFORMANTES CLAVE

1. ¿Qué importancia tiene la tecnología en la creación y gestión cultural en la actualidad?
2. ¿Cómo considera que ha evolucionado el acceso y el uso de las tecnologías digitales por parte de las mujeres en el sector cultural en los últimos años?
3. ¿Ocupan actualmente las mujeres el mismo lugar que los hombres en la creación y gestión cultural?
4. ¿Cuáles pueden ser las principales dificultades de las mujeres del sector cultural en el acceso y manejo de las nuevas tecnologías?
5. ¿Qué habilidades digitales cree que son esenciales para las mujeres que trabajan en el sector cultural en la actualidad?
6. ¿Cómo cree que podrían mejorar las iniciativas de formación en materia digital para satisfacer las necesidades específicas de las mujeres en el sector cultural?
7. ¿Cuál es su opinión sobre la importancia de la certificación en habilidades digitales para las mujeres en el sector cultural?
8. ¿Qué medidas podrían tomarse para asegurar que las iniciativas de formación en materia digital sean accesibles e inclusivas para las mujeres en el sector cultural?
9. ¿Qué herramientas cree que son necesarias para la gestión digital y la comunicación?
10. ¿Qué sector cultural cree que necesita mayor desarrollo tecnológico?

ANEXO II: GUION CUESTIONARIO REALIZADO A MUJERES DEL SECTOR CULTURAL

Bloque temático I: rasgos sociodemográficos

Edad:

- Menor a 18
- 18 años a 24 años
- 25 años a 34 años
- 35 años a 44 años
- 45 años a 54 años
- 55 años a 64
- Más de 64

Sector cultural:

- Patrimonio, museos, archivos y bibliotecas
- Libros y prensa
- Artes plásticas (pintura, Escultura, etc.)
- Artes escénicas y de la música
- Audiovisual y multimedia. (Cinematografía y artes audiovisuales; Videojuego; Otros)

Bloque temático II: percepción de la tecnología en la profesión cultural

1. En una escala de 1 a 6, siendo 1 el mínimo y 6 el máximo ¿Cuál consideras que es el nivel de importancia actual de los conocimientos digitales en el desarrollo de la actividad creadora dentro del sector cultural?
2. En una escala de 1 a 6, siendo 1 el mínimo y 6 el máximo ¿Cuál consideras que es el nivel de importancia actual de los conocimientos digitales en el desarrollo de la gestión cultural?
3. ¿Te sientes, como mujer, adecuadamente representada en los contenidos y recursos digitales disponibles para el desarrollo de tu trabajo en la cultura?
 - Sí
 - No
 - No estoy segura

4. ¿Crees que las herramientas y recursos digitales existentes en la actualidad están diseñados de manera inclusiva para satisfacer las necesidades de todas las personas, independientemente de su sexo?
 - Sí
 - No
 - No estoy segura
5. ¿Consideras que las circunstancias sociales y culturales de partida de las mujeres dificultan su acceso al conocimiento y formación en recursos digitales?
 - Sí
 - No
 - No estoy segura

Bloque temático III: Necesidades formativas

1. En una escala de 1 a 6, siendo 1 nulo y 6 experta en la materia ¿Cuál dirías que es tu nivel de destrezas en el uso de las herramientas y recursos digitales?
2. En una escala de 1 a 6 (siendo 1 el mínimo y 6 el máximo) ¿cuál dirías que es tu grado de interés en adquirir conocimientos sobre el manejo de recursos digitales para el desarrollo de tu profesión (en el sector cultural)?
3. ¿Cuáles dirías que son los principales obstáculos para que accedas a formaciones en materia digital?
 - Falta de tiempo
 - Falta de recursos económicos
 - Falta de acceso a internet
 - Falta de interés
 - Dificultad de la materia
 - Otro (especificar)
4. En lo referente a creación cultural, por favor valore del 1 al 6 según su grado de interés por formarse en las siguientes temáticas (siendo 1 el mínimo interés y 6 el máximo).
 - Creación de textos para plataformas digitales.
 - Creación de contenidos para redes sociales.
 - Edición y difusión de contenidos multimedia.

- Nuevas creaciones digitales artísticas
 - Creación de exposiciones virtuales
 - Protección de datos personales en contenidos digitales
 - Derechos y licencias
 - Gestión de información
 - Utilización de aplicaciones concretas
 - Trabajo colaborativo y en red
 - ¿Qué otro contenido sobre creación cultural te gustaría aprender?
5. En lo referente al emprendimiento en el mundo digital, por favor valore del 1 al 6 según su grado de interés por formarse en las siguientes temáticas (siendo 1 el mínimo y 6 el máximo).
- Modelos de negocio digitales
 - Creación de un negocio o actividad cultural digital
 - Estrategia digital adaptada a los profesionales / empresas
 - Marketing digital
 - Tipos de financiación
 - Gestiones con la administración pública o privada relacionada con un negocio o actividad cultural en internet.
 - ¿Qué otro contenido sobre gestión cultural te gustaría aprender?