



# GRACE

**Renforcement des compétences numériques des microentreprises culturelles and créatives pour mettre en mouvement leur créativité et leur innovation à l'ère numérique**

**Rapport sur les enseignements tirés et recommandations de politiques**



Co-funded by the  
European Union

*Projet Nr. 2020-1-RO01-KA227-ADU-095722*

*Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimées sont toutefois ceux de l' (des) auteur(s) author(s) uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l' EACEA ne peuvent en être tenues responsables.*

## Sommaire

<i>Introduction</i>	3
<i>Parcours du projet GRACE - perspectives de mise à l'échelle supérieure et de transférabilité</i>	4
<i>Données nationales sur la phase de pilotage</i>	6
<i>Recommandations de politiques</i>	13
<i>Bibliographie</i>	21

## Introduction

L'objectif du **Rapport sur les enseignements tirés et les recommandations de politiques** est de fournir une orientation concrète de l'action en fonction des conclusions recueillies lors de la mise en œuvre des résultats et des activités du projet GRACE précédent. Ce document souhaite ouvrir un dialogue plus large sur les besoins d'apprentissage tout au long de la vie des micro-entreprises créatives et culturelles, ainsi que sur les initiatives qui pourraient ajouter à leur capital de créativité et d'innovation. En outre, il place le projet GRACE dans les débats politiques sur le renforcement et l'autonomisation des micro-entrepreneurs et des petites entreprises grâce à l'acquisition de compétences numériques. Enfin, le rapport contribuera à un large dialogue politique et fournira une base pour le développement d'initiatives futures.

Le Rapport sur les enseignements tirés et les recommandations de politiques sera disponible en 6 langues : anglais, roumain, grec, espagnol, portugais et français.

### À qui s'adresse ce rapport?

Les *Entrepreneurs* peuvent utiliser ce document afin de compléter leurs connaissances sur la réalité des microentreprises créatives et culturelles des 6 pays partenaires. De plus, ce rapport est un matériel supplémentaire à la plateforme éducative (disponible ici : [moodle.grace-initiative.eu](https://moodle.grace-initiative.eu)) qui contient un cours et d'autres ressources utiles pour les entrepreneurs.

Les *éducateurs d'adultes* peuvent consulter le rapport afin de mieux comprendre les besoins des entrepreneurs de microentreprises créatives et culturelles. Ce document vient en complément de la boîte à outils déjà disponible pour les formateurs et les éducateurs d'adultes, qui est disponible ici : [Grace IO2 -EN-toolkit Final.pdf \(grace-initiative.eu\)](https://www.grace-initiative.eu/Grace_IO2_-EN-toolkit_Final.pdf).

Les *ONG* peuvent utiliser ce rapport afin de découvrir quelle est la réalité et les besoins des entrepreneurs de microentreprises afin de pouvoir leur fournir un soutien et des initiatives sur mesure. Plus d'informations qui peuvent être utiles peuvent être trouvées sur le site Web du projet : [www.grace-initiative.eu](https://www.grace-initiative.eu).

Les *institutions officielles* peuvent utiliser ce rapport comme point de référence tout en abordant des initiatives et d'autres activités concernant la numérisation du groupe cible de GRACE. De plus, la section **Recommandations de politiques** peut être un point de départ pour de futurs débats concernant le soutien numérique fourni aux microentreprises créatives et culturelles.

## Parcours du projet GRACE - perspectives de mise à l'échelle supérieure et de transférabilité

À la lumière de la pandémie de COVID-19 et de ses implications, les micro-entreprises culturelles et créatives ont été gravement touchées. Favorisant les modèles commerciaux traditionnels qui impliquent une interaction en face à face avec le client, disposant de fonds limités ou inexistantes pour la formation et l'acquisition de compétences et ayant un besoin constant d'enrichir leur créativité, les petites entreprises n'étaient pas préparées à faire face aux défis posés par COVID-19.

En conséquence, l'objectif du **projet GRACE** était de créer une réponse coordonnée à ce problème en favorisant un nouveau cadre d'entrepreneuriat fondé sur des outils numériques, en dotant les micro-entreprises créatives et culturelles de compétences numériques et en favorisant la formation et la mise en réseau de grappes numériques afin de stimuler le potentiel d'innovation et de créativité des petites et moyennes entreprises (PME) culturelles et créatives. En abordant une variété d'objectifs ciblés pour le secteur culturel et créatif, tels que l'entrepreneuriat numérique, les pratiques innovantes, la promotion de la compétitivité et de la croissance des PME et la stimulation du potentiel créatif, le projet GRACE promulgue une nouvelle façon de penser pour les microentreprises culturelles et créatives afin de les aider dans leur transformation numérique.

Le projet GRACE est financé par l'Union européenne dans le cadre du programme ERASMUS+, la ligne Partenariats pour la créativité. De plus, le projet GRACE est mis en œuvre par un partenariat de **7 organisations de 6 pays européens** : la Roumanie, la Grèce, le Luxembourg, l'Espagne, le Portugal, et le Royaume-Uni.

S'appuyant sur ce besoin spécifique, le projet GRACE se fonde sur les **objectifs spécifiques suivants** :

- Doter les micro-entrepreneurs culturels et créatifs de compétences numériques qui vont leur permettre de positionner avec succès leur entreprise à l'ère numérique et de faire progresser leur compétitivité et leur croissance.
- Accroître les connaissances et la disponibilité des ressources pour les éducateurs d'adultes travaillant sur le terrain afin d'être pleinement équipés pour soutenir les micro-entreprises.
- Établir des grappes et des réseaux de créativité et d'innovation numériques pour renforcer le transfert de connaissances, la créativité, et les idées novatrices.
- Renforcer le dialogue politique transnational sur le soutien à la formation des micro-entreprises créatives et culturelles pour leur durabilité et leur croissance.

Ces objectifs ont suivi l'orientation tracée par les **3 résultats attendus** du projet, qui forment ensemble **un parcours d'apprentissage** pour répondre aux besoins des entrepreneurs des secteurs culturels et créatifs :

### 1. La plateforme et le cours en ligne

La plateforme éducative est un espace éducatif non formel pour l'apprentissage et la communication ouverts et collaboratifs et un réservoir de bonnes pratiques et d'autres ressources pour les micro-entreprises. Cette plateforme héberge un cours en ligne sur les compétences numériques et l'entrepreneuriat numérique pour les microentreprises créatives et culturelles adapté à leurs besoins et orienté vers l'innovation et enrichi d'exercices pratiques, de scénarios et d'exemples d'affaires réels et d'études de cas. Le matériel de la plateforme, ainsi que le contenu des cours, sont disponibles en 6 langues.

### 2. La boîte à outils pour les formateurs et les éducateurs d'adultes

La boîte à outils de GRACE comprend des informations, des conseils pratiques et des ressources pertinentes et opportunes pour former les microentreprises à l'acquisition de l'entrepreneuriat numérique et soutenir les aspirants culturels et créatifs dans l'acquisition de compétences numériques qui les aideraient à démarrer leur entreprise. Ce matériel est disponible dans les langues du partenariat, et il est disponible sur le site Web du projet en tant que source ouverte.

### 3. Le Rapport sur les enseignements tirés et les recommandations de politiques

Ce rapport contient l'héritage du projet GRACE et sa contribution à l'agenda politique, en approfondissant les besoins de formation et les obstacles à surmonter, ainsi que les parcours éducatifs qui peuvent être créés pour faire progresser les compétences des micro-entreprises culturelles et créatives.

## Données nationales sur la phase de pilotage

La section suivante du rapport présentera les résultats recueillis dans chaque pays partenaire après le pilotage du cours et l'utilisation de la plateforme. Cette phase a été adaptée aux besoins de chaque contexte national et mise en œuvre en conséquence.

Les *principaux objectifs* de la phase de pilotage étaient :

- Améliorer les compétences numériques des professionnels des secteurs des arts et de la culture
- Fournir une solution alternative en ligne pour les petites entreprises des arts et de la culture
- Fournir aux éducateurs et formateurs d'adultes un cours complet sur les compétences numériques dans le secteur des arts et de la culture
- Offrir une compréhension complète des tendances et des opportunités futures
- Présenter et tester la plateforme
- Diffuser le matériel et les opportunités de GRACE

### Royaume-Uni

*Canary Wharf Consulting* a décidé de mettre en place une session avec les participants pour présenter le projet et ses résultats et ensuite laisser les participants explorer et découvrir le contenu développé. La structure de la réunion était une session en ligne de 2 heures avec une introduction au projet, à ses objectifs et ses buts, aux résultats et à la plateforme développée dans le cadre de l'IO1. Comme le partenaire est expérimenté dans la formation et les pilotes, il a décidé d'essayer d'avoir un élément interactif et une conversation entre les participants et l'animateur. Il a lancé le projet pilote avec une activité de brise-glace, puis une description de l'agenda et des objectifs du projet pilote. Ensuite, la plateforme a été présentée et l'un des modules, la procédure d'inscription a été expliquée ainsi que les instructions sur la façon d'utiliser la plateforme. *Canary Wharf Consulting* a informé les participants qu'ils auraient accès au contenu et qu'ils pourraient finaliser la formation à leur propre rythme et à leur propre heure.

À la fin du projet pilote, le partenaire a eu une discussion ouverte et a demandé des commentaires sur le projet pilote, ainsi que leur expérience général avec le projet. (Les participants ont répondu au questionnaire d'évaluation préparé par le QM du projet pour la mise en œuvre pilote de l'IO1).

Le *nombre total d'inscriptions* pour cette phase était de 36, mais 21 participants y ont finalement participé. En outre, 15 comptes individuels ont été créés sur la plateforme. Les principaux profils des

participants à la phase de pilotage étaient des propriétaires d'entreprises, des indépendants et des dirigeants de petites entreprises.

Les participants n'ont complété/répondu au questionnaire qu'après avoir terminé le projet pilote (cela peut être considéré comme l'évaluation initiale, car les participants n'ont pas répondu au questionnaire après avoir finalisé l'ensemble du contenu de la plateforme, mais seulement la présentation/le projet pilote).

*Sur la base des réponses au questionnaire d'évaluation, ils ont suggéré les ajustements suivants :*

- Une section avec des questions fréquemment posées, peut être utile car parfois les Q-A répondent quelque chose auquel ils n'ont pas pensé, mais c'est utile. En outre, il est plus facile de résoudre et de gérer les idées fausses ou les difficultés courantes.
- L'apprentissage par les pairs, soit par des vidéos de personnes ayant participé à la formation/au projet pour partager leur expérience ou des professionnels ayant une expertise en compétences numériques, pour partager des informations supplémentaires, mais surtout s'ils sont proches de leur formation et/ou de leur âge.
- Le soutien d'un animateur est déjà présent avec la vidéo d'introduction de la plateforme, mais les participants, en particulier ceux qui n'ont pas d'expertise en matière de compétences numériques, peuvent souvent poser des questions ou des problèmes. Une assistance à ce sujet peut être fournie avec une option pour un chat comme quelque chose de plus rapide (nous comprenons que ce n'est pas faisable) ou avec des vidéos supplémentaires avec des difficultés courantes des participants, ou en contactant quelqu'un par le biais d'un formulaire de communication qui peut inclure la nature du problème.

*Certains des enseignements tirés des animateurs/formateurs étaient :*

- La différence d'expertise dans les compétences numériques peut être un facteur important qui peut affecter la formation. Peut-être que pour quelque chose de similaire, il serait important de faire la distinction entre les expertises (amateurs, novices, experts) et de comparer les résultats/besoins.
- Les compétences technologiques et numériques sont devenues un facteur important pour déterminer si on peut promouvoir son entreprise et la rendre plus visible. Ils combinent beaucoup d'éléments et différentes approches. Grâce à notre projet, nous parvenons à couvrir/parler de certains d'entre eux. Cela peut être une base pour quelqu'un ou un point de départ.

## Grèce

Comme il y a deux partenaires de Grèce, ils ont mené une phase pilote conjointe. *KMOP Education & Innovation Hub* et *Clio Muse Tours* ont organisé le projet pilote sous forme de formation en ligne asynchrone. Au cours du webinaire de la boîte à outils, ils ont également présenté la plateforme et les modules. Les participants étaient invités à s'inscrire sur la plateforme et à suivre le cours. Ils ont également été invités à remplir un formulaire d'évaluation après avoir terminé les modules. Il est évident que les partenaires ont intégré la mise en œuvre du projet pilote dans la performance de l'IO2.

Les partenaires n'ont organisé aucune session en ligne en direct. Comme mentionné précédemment, ils ont profité du webinaire de la boîte à outils pour présenter également le cours et inviter les participants à s'abonner à Moodle et à suivre le cours. Ainsi, ce webinaire a été considéré comme la première session en direct. De plus, le cours est développé dans le format d'apprentissage en ligne asynchrone, et il serait difficile et peut-être inutile d'avoir des réunions en ligne en direct car chaque participant suivait son propre parcours d'apprentissage.

18 participants grecs ont participé à la phase pilote et ont créé un compte sur la plateforme GRACE. Les profils de ces participants étaient les suivants : des professionnels des arts et de la culture; des entrepreneurs du secteur créatif et culturel; des éducateurs et des formateurs d'adultes.

Les participants ont été invités à remplir un formulaire d'évaluation après avoir terminé les modules. Selon les formulaires d'évaluation que 7 participants ont remplis, l'expérience globale a été très positive. Ils ont également noté que ce cours était passionnant et précieux.

### *Certains des enseignements tirés des animateurs/formateurs étaient :*

- Les professionnels et les entrepreneurs des secteurs créatifs et culturels sont très positifs et ouverts au développement de leurs compétences numériques.
- Les formateurs doivent motiver les participants à remplir les questionnaires finaux et compléter les activités des modules, car ils sont essentiels pour l'auto-évaluation.

## Roumanie

L'Association européenne pour l'innovation sociale a mis en œuvre le projet pilote en Roumanie en utilisant une approche mixte de sessions intermédiaires en ligne et d'apprentissage à son propre rythme. Le partenaire a profité de l'occasion pour diffuser la phase pilote lors du premier webinaire

IO2 qu'il a organisé, ainsi qu'en utilisant ses canaux de médias sociaux et en envoyant des invitations par courriel aux acteurs viables.

La phase pilote en Roumanie consistait en deux sessions intermédiaires et un parcours d'apprentissage au rythme individuel. Au début, trois sessions intermédiaires étaient prévues, mais seules deux d'entre elles ont finalement eu lieu en raison de la disponibilité du temps des participants. Lors de la première session intermédiaire, EaSI a présenté le projet, la plateforme et le cours et a réalisé une démonstration d'interaction avec la plateforme. Ensuite, les stagiaires ont été invités à créer un compte et à commencer leur parcours de formation. La deuxième session a été utilisée comme contexte pour les questions, l'interaction entre les participants et aussi une occasion pour les participants d'exprimer leurs commentaires concernant le projet pilote.

11 personnes se sont inscrites pour assister à la phase pilote, dont 5 participants étaient présents aux sessions intermédiaires. 10 personnes se sont inscrites sur la plateforme d'apprentissage en ligne. Les profils des participants étaient les suivants : des entrepreneurs de petites entreprises; des éducateurs d'adultes; des chercheurs.

L'évaluation de la phase pilote a été réalisée lors d'une des sessions intermédiaires. Les participants ont évalué positivement l'initiative de GRACE et la plateforme, exprimant qu'ils trouvaient le matériel utile. Certains des stagiaires connaissaient déjà certains des concepts présentés, et ils ont donc suggéré que la plateforme pourrait également inclure du matériel pour les participants plus avancés. De plus, certains des stagiaires ont indiqué qu'ils auraient eu besoin d'outils plus pratiques qu'ils peuvent utiliser pour améliorer leurs compétences numériques.

## Espagne

La *Consultoría de Innovación Social* a décidé de mettre en œuvre le projet pilote dans la province de Grenade, car cette province est riche en patrimoine culturel et très touristique. La formation pilote a été organisée en sessions en ligne car cela a été un accès plus facile pour les participants de différents endroits de la région. Les participants étaient encouragés à s'inscrire sur la plateforme et à compléter les modules. Les sessions en ligne ont été utilisées pour discuter et échanger les résultats et les besoins supplémentaires des participants.

Au total 20 participants se sont inscrits sur la plateforme et ont suivi le cours par eux-mêmes. Cependant, lors des sessions pilotes, il y avait 15 participants présents. Le profil des participants était le suivant : des formateurs d'adultes et des professionnels de l'art et de la culture dans le secteur

culturel et touristique. Le deuxième groupe était composé en partie d'employés dans des PME, et en partie de travailleurs indépendants.

Les commentaires globales donnés à l'instructeur ont été très positifs. Les participants ont trouvé le contenu très intéressant. Nous avons également demandé aux participants les besoins généraux et complémentaires en ce qui concerne ce projet et nous avons dû nous rendre compte que les besoins sont très divers, selon les compétences numériques mais aussi selon le secteur. Certaines entreprises culturelles peuvent utiliser davantage des outils numériques pour promouvoir et vendre leurs produits que d'autres.

Aucune recommandation supplémentaire spécifique n'a été suggérée par les participants, comme indiqué précédemment.

- Pour les formateurs et le recrutement : il est bon d'avoir un groupe de personnes ayant des compétences et des intérêts plus ou moins homogènes/au même niveau, sinon les intérêts des participants pourraient être très divers.
- Pour la publicité des cours : souligner le besoin spécifique d'un profil spécifique dans le secteur culturel, car les besoins peuvent être très divers.
- Pour recevoir des commentaires : pour recevoir des commentaires, il est préférable d'avoir des personnes en personne et not en auto-apprentissage, car dans de nombreux cas, elles ne remplissent pas l'évaluation.

## Portugal

Au Portugal, *Aproximar* a mené le projet pilote en ligne. Au total, il y a eu 4 sessions synchrones complémentaires, de 2 heures chacune, aux heures asynchrones dans Moodle. Pour planifier les sessions, les éléments suivants ont été élaborés : un programme de formation, détaillant les modules, le contenu, les objectifs d'apprentissage, la méthodologie d'évaluation et le groupe cible; des plans de session, y compris l'organisation de la session, détaillant les activités, le matériel nécessaire pour mener à bien les sessions, et avec un aperçu plus concret des sujets et des références utilisées; un chronogramme, pour programmer les sessions, se déroulant au cours du mois de décembre.

Les méthodes de facilitation, en termes pédagogiques, étaient expositives, actives et interrogatives. La responsabilité reposait sur des méthodes expositives – présentant le contenu des modules – mais dans toutes les sessions, à l'exception de la dernière, des activités ont été menées par les participants pour assurer un espace d'apprentissage interactif et mettre en pratique ce qui avait été présenté.

En outre, compte tenu des particularités d' Aproximar – une entité d'enseignement certifiée par la DGERT, l'autorité publique qui certifie les organismes par une reconnaissance globale de la capacité de l'entité à réaliser la formation, selon un critère de qualité spécifique – tous les participants qui souhaitaient s'inscrire devaient participer aux sessions intermédiaires. Au total, 12 personnes ont participé à au moins 1 session, avec différents degrés de réussite. Au final, 5 stagiaires ont participé à toutes les sessions intermédiaires, la majorité (8) participant à 2 sessions ou plus.

Dans la plateforme GRACE Moodle, issue du projet pilote portugais, 8 stagiaires ont créé un compte. Le profil des participants a été analysé en termes d'occupation professionnelle, d'éducation, de sexe, et d'âge : de l'occupation professionnelle des stagiaires; réalisateur et photographe; producteur d'événements; programmeur; directeur de la communication; sans emploi; producteur; marque et parrainage; conseil en projets culturels; programmeur, agent de tournée, régisseur, producteur de spectacles; analyste financier; producteur exécutif; professionnel de la communication.

Pour le projet pilote de GRACE, les participants au Portugal ont rempli un questionnaire de satisfaction (n=6) et une évaluation des compétences et des connaissances avant et après le projet pilote (n=6) pour évaluer la satisfaction et l'impact, respectivement, de la formation. Selon l'évaluation des compétences et des connaissances, les stagiaires devaient classer leurs compétences et leurs connaissances sur une échelle de 1 à 5. Dans l'ensemble, compte tenu des 17 éléments évalués, les participants au projet pilote ont augmenté leurs aptitudes et leurs compétences s'une moyenne de 3,1 à 4,5 – ce qui représente une augmentation de 1,4. En bref, après avoir analysé l'évaluation des compétences et des connaissances et le questionnaire de satisfaction, bien que le projet pilote portugais n'ait pas eu le nombre de participants attendu, la formation a sans aucun doute été percutante et bien accueillie.

*En ce qui concerne les stagiaires, les commentaires et suggestions suivants ont été présentés au cours des observations de la session finale :*

- C'était même très utile, l'entrepreneuriat numérique est une compétence nécessaire à tous points de vue.
- J'ai beaucoup aimé les activités.
- Les ressources sur Moodle sont très complètes et intéressantes.
- Une formation complète qui offre une vision large et honnête.
- Outils et stratégies utiles et innovants.

*Suggestions :*

- Pas assez de temps pour la quantité de contenu, plus d'heures sont nécessaires pour la formation.
- Aider à créer et à développer l'entreprise de manière plus pratique.
- Besoin d'avoir une partie plus pratique.

## Recommandations de politiques

Cette section du rapport propose un certain nombre de recommandations de politiques à la lumière des données recueillies et des recherches effectuées dans chaque pays partenaire. Ces recommandations peuvent être utilisées par les décideurs politiques et par d'autres organisations compétentes comme points de départ pour le développement d'initiatives et de stratégies futures ciblant les microentreprises créatives et culturelles. De plus, cette section contribue à la durabilité du projet GRACE en présentant les domaines dans lesquels d'autres actions peuvent être entreprises.

### Royaume-Uni

De l'expérience du partenaire dans la mise en œuvre du projet GRACE, et de l'interaction avec les participants (parties prenantes et groupe cible immédiat – propriétaires de petites entreprises du secteur culturel et créatif), nous sommes arrivés à la conclusion suivante.

Au Royaume-Uni, de nombreuses petites entreprises ont été gravement touchées par la pandémie et l'évolution constante du secteur technologique les a obligées à acquérir de nouvelles compétences assez brusquement, sans aucune orientation ou assistance spécifique. La plupart de ces compétences nécessitent une formation spécifique et les gens peuvent même avoir une barrière linguistique, pour commencer. Surtout depuis qu'ils ont été touchés par la pandémie, la dernière chose qu'ils veulent, c'est dépenser de l'argent pour une formation sur quelque chose qu'ils ne comprennent pas complètement et dont ils ne réalisent pas l'importance ou comment cela les aidera. D'après notre expérience, les participants étaient disposés à participer et à essayer d'intégrer de nouvelles compétences et connaissances dans leur travail.

Sur la base de tout cela, notre recommandation serait que les parties prenantes politiques soient à l'écoute de ces besoins et les assistent d'une manière qui puisse les élever. Les micro-entreprises représentent la majorité des entreprises au Royaume-Uni, nous pensons donc qu'il est essentiel de les soutenir.

### RECOMMANDATIONS

Pour que les parties prenantes organisent des séminaires sur des questions importantes qui pourraient avoir affecté les petites entreprises (comme la manière de demander une compensation potentielle pour les difficultés auxquelles elles ont été confrontées, quelques réunions de consultation avec des chefs d'entreprise qui peuvent les aider à maintenir et à améliorer leur activité et des séminaires sur les compétences numériques en fonction du contenu de l'entreprise et du

niveau de compétences numériques). Comme il a été mentionné, étant donné que l'anglais n'est peut-être pas la langue maternelle de certains, des recherches à petite échelle sur le contexte national et des sous-groupes potentiels avec un interprète ou un animateur qui parle leur langue pourraient également aider ces propriétaires.

Deuxièmement, il faut organiser des réunions sous forme de petits groupes dans lesquels les propriétaires d'entreprise peuvent se réunir et discuter des problèmes potentiels qu'ils ont rencontrés et donner l'occasion à d'autres de partager comment ils auraient pu traiter un problème similaire. Un médiateur/animateur peut être utile pour orienter la conversation et aider dans les cas où il semble y avoir un malentendu ou une difficulté. De plus, l'animateur peut présenter certains sujets et problèmes potentiels et demander aux participants de répondre comment ils les traiteraient, avec leurs ressources actuelles.

Pour l'instant, il n'existe pas de recherche concrète ou approfondie sur ce sujet qui puisse étayer davantage ce point, mais les commentaires des participants au projet GRACE peuvent être utilisés comme une base et un suivi basé sur elle.

L'impact attendu serait la fermeture de moins de microentreprises qui ne disposeraient pas des compétences/des moyens et du soutien nécessaires à ce nouvel environnement et leur amélioration signifierait l'épanouissement de l'industrie du marché. C'est quelque chose dont tout le monde bénéficierait. Bien sûr, il y aura aussi des effets secondaires positifs.

## Grèce

Sur la base de l'expérience et des données recueillies grâce à la recherche documentaire et sur le terrain, au webinaire de la boîte à outils et au projet pilote de GRACE, il est recommandé d'élaborer un plan holistique et stratégique pour renforcer et autonomiser la transition numérique dans les secteurs créatifs et culturels.

### RECOMMANDATIONS

La première étape consiste à soutenir cette transition au niveau individuel. Cela pourrait être facilité même à partir de l'école. Le développement des compétences numériques devrait être intégré dans le programme principal de l'école. Ainsi, quand quelqu'un termine l'école, il serait déjà bien équipé des compétences numériques nécessaires. De plus, il devrait y avoir des possibilités de formation au niveau individuel dans le cadre de l'apprentissage tout au long de la vie au cours de la vie professionnelle. Cela pourrait être très utile pour les micro-entrepreneurs et les travailleurs indépendants des secteurs créatifs et culturels.

La deuxième étape consiste à soutenir la transition numérique au niveau organisationnel. Les petites entreprises devraient offrir à leurs employés des possibilités de formation et de développement des compétences numériques. Chaque entreprise du secteur créatif et culturel agit comme une organisation dynamique avec des besoins numériques spécifiques. Il est donc essentiel de soutenir leurs employés dans ce processus de développement et de changement.

La troisième étape consiste à soutenir la transition numérique au niveau communautaire. Des opportunités de formation et de développement des compétences numériques devraient également être disponibles dans le contexte des municipalités ou même des quartiers.

La quatrième et dernière étape consiste à soutenir la transition numérique au niveau national par le biais de conférences, d'échanges de bonnes pratiques, d'applications aux sites archéologiques et aux musées nationaux.

Il devient évident que pour développer un tel plan holistique, le financement est absolument nécessaire. Le financement est fondamental pour toutes les étapes tant pour la formation que pour les infrastructures. Pour appliquer une telle transition numérique stratégique, la collaboration entre l'État et les entreprises est également nécessaire. Cette approche holistique aurait un impact sur la société dans son ensemble et sur tous les niveaux, l'individuel, l'organisationnel, le communautaire

et le national, rendant ainsi la transition numérique dans les secteurs créatifs et culturels plus facile et plus durable.

## Roumanie

À la lumière de la mise en œuvre des résultats du projet GRACE, nous sommes parvenus à la conclusion qu'une action par le biais de politiques publiques est nécessaire afin d'uniformiser le niveau de compétences numériques des microentreprises culturelles et créatives au niveau de l'UE. Sur la base des recherches menées par le partenariat de GRACE, du développement de la boîte à outils des formateurs et du pilotage de la plateforme GRACE, l'une des conclusions auxquelles nous sommes parvenus est que la pandémie de COVID-19 a directement affecté le groupe cible du projet. En outre, une autre conclusion est que le soutien apporté par les institutions publiques et les parties prenantes aux micro-entreprises du secteur culturel et créatif est limité et présente quelques lacunes. Il faut reconnaître que cette réalité inclut également les micro-entreprises roumaines.

### RECOMMANDATIONS

Des sessions de consultation constantes au niveau local avec les représentants des municipalités /acteurs concernés.

La création de réseaux de soutien locaux comprenant des entrepreneurs de micro-entreprises culturelles et créatives et qui seront gérés par les collectivités locales.

La création d'autres contextes de coopération entre les entrepreneurs de petites entreprises et les parties prenantes concernées (événements de réseautage; formations dédiées au groupe cible; événements où les entrepreneurs peuvent s'informer sur la recherche d'opportunités).

## Espagne

En Espagne, il existe de nombreuses initiatives publiques pour promouvoir la numérisation des petites entreprises de tous les secteurs; par exemple la campagne “España digital 2025” lancée par le gouvernement espagnol (<https://espanadigital.gob.es>), qui vise à améliorer la connexion numérique grâce à la technologie 5G, mais aussi les compétences numériques des utilisateurs et la cybersécurité. Les compétences numériques de l'utilisateur comprennent la transformation numérique de l'entreprise et l'apprentissage numérique. Ce document de stratégie s'adresse aux entreprises en général mais aussi à des secteurs spécifiques comme l'alimentation, la santé, la mobilité et le tourisme.

Il existe également un plan d'action pour les PME de 2021 à 2023 d'environ 4,656 million d'euros. Ceci comprend :

- La numérisation de base des PME
- Assistance à la gestion du changement
- La formation numérique
- Soutien sectoriel de la numérisation
- Une “étiquette numérique des PME”

La *recommandation* est de suivre de près les changements obtenus lors de la mise en œuvre du plan d'action susmentionné, et ensuite de faire un suivi et de voir quels sont les besoins des micro-entrepreneurs qui n'ont pas été couverts. L'important sera non seulement d'investir dans l'équipement technique, mais aussi dans les compétences des utilisateurs afin qu'ils puissent bénéficier pleinement des nouvelles technologies.

## Portugal

L'un des principaux objectifs de la prochaine décennie dans l'Union européenne est de donner aux citoyens et aux entreprises les moyens de participer à la transformation numérique. Les objectifs de la Commission européenne, décrits dans le "programme de politiques de la décennie numérique" sont clairs : d'ici à 2030, plus de 90% des PME devraient avoir au moins un niveau de base d'intensité numérique, 80% de la population devrait avoir au moins des compétences numériques de base et 75% des entreprises de l'UE devraient utiliser le Cloud/IA/ le Big Data. Au-delà de ces objectifs, les politiques visant à protéger les données européennes et à développer davantage l'identité numérique européenne sont également des préoccupations pour le programme de politiques de la décennie numérique.

Néanmoins, les États membres de l'Union européenne présentent des taux différents d'inclusion numériques et d'adoption des technologies numériques dans les entreprises, comme en témoigne l'indice de l'économie et de la société numériques (DESI), les indicateurs qui suivent et résument les progrès numériques des États membres. Le rapport de 2022 sur l'indice de l'économie et de la société numériques présente deux indicateurs fondamentaux pour accéder à cette réalité : L'indice d'intensité numérique (DIII), qui mesure l'utilisation de différentes technologies numériques (12 au total) au niveau de l'entreprise, démontre que dans seulement 4 pays (Finlande, Danemark, Malte et Suède) la part supérieure à 8% des entreprises ont un DIII très élevé (adoption d'au moins 10 des technologies surveillées). En revanche, en Roumanie et en Grèce plus de 60% des entreprises ont un DIII très faible (faible investissement dans les technologies numériques). La différence est encore plus significative lors de l'analyse des petites et moyennes entreprises – en 2021, 80% des PME des pays nordiques ont un niveau de base d'intensité numérique. Par rapport à la Roumanie et à la Bulgarie, les deux le pourcentage est inférieur à 30% et au Portugal et à la Grèce, il est à environ 50% ; L'autre indicateur fondamental à analyser est la part des personnes possédant des compétences numériques de base ou supérieures. Les données d'Eurostat (2021) fournissent une image similaire entre les États membres, puisque la Finlande, l'Islande et les Pays-Bas ont un pourcentage supérieur à 75%, la Roumanie étant l'État membre le plus faible, avec un pourcentage de 27,72%, tandis que la moyenne de l'UE 27 se situe à environ 54% (en 2020).

### RECOMMANDATIONS

En résumé, bien qu'une augmentation constante puisse être observée ces dernières années, des recommandations de politiques peuvent être formulées pour assurer la réalisation des objectifs de l'UE pour 2030. À cet égard, en l'analysant dans le cadre du "programme de politique de la décennie

numérique”, deux recommandations de politiques sont faites dans le Capital humain visant les compétences numériques de la main-d’œuvre et les entreprises, ciblant l’intégration de la technologie numérique.

Innovation ouverte horizontale – L’innovation ouverte peut être définie comme l’utilisation par les entreprises d’idées externes et internes et de voies d’accès au marché pour favoriser le progrès technologique (Chesbrough, 2003). En ce qui concerne l’adoption par les micro-entrepreneurs et les PME, l’innovation ouverte horizontale reflète un accès plus facile aux nouvelles solutions et une voie plus claire vers l’adoption des technologies numériques (Brodny & Tutak, 2022). Bien que, par le biais de politiques et de plans d’action nationaux, liés au programme Europe numérique (Plano de Ação para a Transição Digital de Portugal, DIGITAL EUROPE European Digital Innovation Hubs), des investissements et des financements dans les pôles nationaux et européens d’innovation numérique aient été réalisés, il manque de stratégies et de politiques pour favoriser l’adoption de la technologie par les entreprises aux niveaux bas et très bas du DIII, qui, comme présenté, représentent la majorité des PME dans de nombreux États membres. Ces pôles sont adaptés aux compétences numériques avancées. En tant que tel, la première recommandation est le développement de centres (Hubs), ou des réseaux similaires, pour les entreprises à faible ou très faible DIII, en favorisant l’innovation et la collaboration adaptées à leurs besoins et assurant qu’en 2030, 90% des PME disposent au moins d’un niveau de base d’intensité numérique.

La deuxième recommandation, liée au projet GRACE et au secteur créatif et culturel (SCC), est de favoriser le commerce électronique par le biais de la formation des adultes et de l’EFP pour les travailleurs et les entrepreneurs dans le SCC, car il est notoirement l’un des principaux moteurs du progrès économique et numérique pour le secteur des arts (Massi et al., 2020), et dans le projet pilote de GRACE, les stagiaires ont montré une augmentation significative de leurs compétences pour adapter leur entreprise au commerce électronique.

Enfin, dans le SCC, le changement du rôle du consommateur en un agent pouvant interagir directement pour échanger et coproduire des produits et services basés sur l’art (O’Connor & Wynne, 2017) devrait être exploité au niveau des entreprises, mais aussi par les décideurs politiques, car il représente une opportunité de favoriser les compétences numériques de la population et de garantir que les entreprises européennes du secteur SCC restent à l’avant-garde de l’innovation numérique.

## Conclusion

Pour conclure, la valeur ajoutée apportée par ce document est représentée par les pistes d'améliorations supplémentaires concernant le processus de numérisation des microentreprises créatives et culturelles. De plus, le rapport présente la réalité de la situation dans les 6 pays partenaires et souhaite formuler avec lui un **appel à l'action** qui puisse répondre aux besoins identifiés.

## Bibliographie

Brodny, J., & Tutak, M. (2022). Analyse du niveau de numérisation des entreprises des États membres de l'Union européenne et leur impact sur la croissance économique. *Journal of Open Innovation : Technology, Market, and Complexity*, 8(2), 70.

Chesbrough, H.W. (2003), *L'Innovation ouverte: Le nouvel impératif pour créer et profiter de la technologie*, Harvard Business Press, Boston, MA.

Hossain, M., & Kauranen, I. (2016). L'innovation ouverte dans les PME : une revue systématique de la littérature. *Journal of Strategy and management*, 9(1), 58-73.

Massi, M., Vecco, M., & Lin, Y. (2020). *Transformation numérique dans les industries culturelles et créatives*. Routledge, London, UK, 10, 9780429329852.

O'Connor, J., & Wynne, D. (2017). *Des marges au centre : Production et consommation culturelle dans la ville post-industrielle*. Routledge.