

GRACE



**REFORÇAR AS COMPETÊNCIAS DIGITAIS DAS MICROEMPRESAS CULTURAIS E CRIATIVAS PARA
PROMOVER A SUA CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO NA ERA DIGITAL**

RELATÓRIO SOBRE OS RESULTADOS E RECOMENDAÇÕES POLÍTICAS



**Co-funded by
the European Union**

Project Nr. 2020-1-RO01-KA227-ADU-095722

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ÍNDICE

Introdução.....	3
PPercurso do projeto GRACE - percepção da escalabilidade e transferibilidade	3
Dados nacionais sobre a fase piloto	5
Recomendações Políticas	11
Bibliografia.....	16

INTRODUÇÃO

O objetivo do Relatório sobre as aprendizagens adquiridas e recomendações políticas é fornecer uma orientação de ação precisa de acordo com as conclusões recolhidas durante a implementação dos resultados e atividades do anterior projeto GRACE. Este documento pretende abrir um diálogo mais amplo sobre as necessidades de aprendizagem ao longo da vida das microempresas criativas e culturais, bem como sobre iniciativas que possam contribuir para o seu capital de criatividade e inovação. Além disso, coloca o projeto GRACE no âmbito dos debates políticos em torno do reforço e capacitação de microempresários e pequenas empresas através da aquisição de competências digitais. Como ponto final, o relatório contribuirá para um amplo diálogo político e fornecerá uma base para o desenvolvimento de iniciativas futuras.

O Relatório estará disponível em 6 línguas: inglês, romeno, grego, espanhol, português e francês.

A quem se dirige este relatório?

Os empreendedores podem fazer uso deste documento para complementar os seus conhecimentos sobre a realidade das microempresas criativas e culturais dos 6 países parceiros. Além disso, este relatório constitui um material adicional para a plataforma educacional (disponível aqui: moodle.grace-initiative.eu) que contém um curso e outros recursos úteis para os empreendedores.

Formadores podem consultar o relatório a fim de melhor compreender as necessidades dos empreendedores de microempresas criativas e culturais. Este documento surge como um apoio adicional ao Toolkit já disponível para formadores, que está disponível aqui: [Grace IO2 -EN-toolkit Final.pdf](#) ([grace-initiative.eu](https://moodle.grace-initiative.eu)).

As *ONG* podem utilizar este relatório para descobrir qual é a realidade e as necessidades dos empreendedores em microempresas, a fim de lhes poderem fornecer apoio e iniciativas personalizadas. Mais informações úteis podem ser encontradas no website do projeto: www.grace-initiative.eu.

Instituições oficiais podem utilizar este relatório como referência ao abordar iniciativas e outras atividades relacionadas com a digitalização do grupo-alvo da GRACE. Além disso, a secção de [Recomendações Políticas](#) pode ser um ponto de partida para futuros debates sobre o apoio digital prestado às microempresas criativas e culturais.

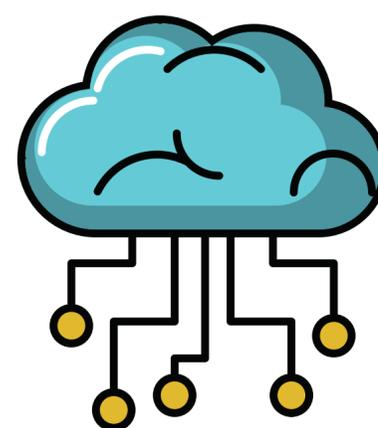
Percurso do projeto GRACE - percepção da escalabilidade e transferibilidade

À luz da pandemia da COVID-19 e das suas implicações, as microempresas culturais e criativas foram gravemente afetadas. Favorecendo modelos comerciais tradicionais, que implicam uma interação presencial com o cliente, sem fundos ou possuindo fundos limitados para formação e aquisição de competências e tendo uma necessidade constante de enriquecer a sua criatividade, as pequenas empresas não estavam preparadas para enfrentar os desafios trazidos pela COVID-19.

Por conseguinte, o objetivo do projeto GRACE foi criar uma resposta coordenada a esta questão, promovendo um novo quadro empresarial sustentado por ferramentas digitais, equipar as microempresas criativas e culturais com competências digitais e promover a formação de clusters digitais e o trabalho em rede para desencadear o potencial de inovação e criatividade das pequenas e médias empresas (PME) culturais e criativas. Ao abordar uma variedade de objetivos dirigidos ao setor cultural e criativo, tais como o empreendedorismo digital, as práticas inovadoras, o fomento da competitividade e crescimento das PMEs e o despertar do potencial criativo, o projeto GRACE propõe uma nova forma de pensar para ajudar as microempresas culturais e criativas na sua transformação digital.

O projeto GRACE é financiado pela União Europeia através do programa ERASMUS+, pela linha Partnerships for creativity. Além disso, o projecto GRACE é implementado através de uma parceria de 7 organizações de 6 países europeus: Roménia, Grécia, Luxemburgo, Espanha, Portugal e o Reino Unido. Emergindo desta necessidade específica, o projeto GRACE baseia-se nos seguintes objetivos específicos:

- Dotar os micro empreendedores culturais e criativos de competências digitais para posicionarem com sucesso as suas empresas na era digital e promoverem a sua competitividade e crescimento.
- Aumentar o conhecimento e a disponibilidade de recursos para os educadores de adultos que trabalham no terreno, de modo a estarem plenamente equipados no apoio às microempresas.
- Criar clusters e redes de criatividade digital e inovação para reforçar a transferência de conhecimentos, criatividade e pensamento inovador.
- Reforçar o diálogo político transnacional sobre o apoio à formação das microempresas criativas e culturais para a sua sustentabilidade e crescimento.



Estes objetivos seguiram a direção esboçada pelos **3 resultados** do projeto, que, em conjunto, formam um **percurso de aprendizagem** para responder às necessidades dos empresários dos setores culturais e criativos:

1. A plataforma educacional online e o curso

A plataforma educacional é um espaço educativo não formal de aprendizagem e comunicação aberta e colaborativa e um repositório de melhores práticas e outros recursos para microempresas. Esta plataforma acolhe um curso online sobre competências digitais e empreendedorismo digital para microempresas criativas e culturais, adaptado às suas necessidades e orientado para a inovação e enriquecido com exercícios práticos, cenários empresariais reais e exemplos e estudos de caso. O material da plataforma, assim como o conteúdo do curso, estão disponíveis em 6 línguas.

2. O toolkit para formadores

O toolkit GRACE inclui informação, orientação prática e recursos relevantes e oportunos para formar microempresas na aquisição de empreendedorismo digital e apoiar aspirantes culturais e criativos na aquisição de competências digitais que as ajudariam a iniciar o seu negócio. Este material está disponível nas diversas línguas da parceria, e está disponível no website do projeto como uma fonte aberta.

3. O Relatório de Aprendizagem adquirida e Recomendações Políticas

Este relatório contém o legado e a contribuição do projeto GRACE para a agenda política, aprofundando questões de necessidades e barreiras de formação que precisam de ser ultrapassadas, e percursos educativos que podem ser criados para promover as competências das microempresas culturais e criativas.

Dados nacionais sobre a fase piloto

A secção seguinte do relatório apresentará os resultados recolhidos em cada país parceiro após a fase piloto do curso e a utilização da plataforma. Esta fase foi adaptada às necessidades de cada contexto nacional e implementada em conformidade.

Os objetivos principais da fase piloto foram:

- **Melhorar as competências digitais dos profissionais dos setores das artes e da cultura**
- **Fornecer uma solução alternativa online para pequenas empresas de artes e cultura**
- **Proporcionar a formadores um curso completo de competências digitais no sector das artes e cultura**
- **Proporcionar uma compreensão completa das tendências e oportunidades futuras**
- **Apresentar e testar a plataforma**
- **Divulgar os materiais e oportunidades da GRACE**

Reino Unido

A Canary Wharf Consulting decidiu implementar uma sessão com os participantes para apresentar o projeto e os seus resultados e depois deixar os participantes explorar e experimentar o conteúdo desenvolvido. A estrutura da reunião foi uma sessão online de 2 horas com uma introdução ao projeto, os seus objetivos e metas, os resultados e a plataforma desenvolvida no âmbito da IO1. Como o parceiro tem experiência em formação e projetos-piloto, decidiram tentar ter um elemento interativo e uma conversa entre os participantes e o facilitador. Iniciaram o piloto com uma atividade para quebrar o gelo e depois uma descrição da agenda e dos objetivos do piloto. Depois disso, foi apresentada a plataforma e um dos módulos, foi explicado o procedimento de inscrição, bem como as instruções sobre como utilizar a plataforma. A Canary Wharf Consulting informou os participantes que teriam acesso ao conteúdo e que poderiam finalizar a formação no seu próprio ritmo e tempo.

No final do projecto-piloto, o parceiro teve uma discussão aberta e pediu feedback para o piloto, bem como a sua experiência geral com o projecto. (Os participantes responderam ao Questionário de Avaliação preparado pela QM do projecto para a implementação piloto da IO1).

O número total de inscrições para esta fase foi de 36, mas só 21 participantes participaram. Além disso, foram criadas 15 contas individuais na plataforma. Os principais perfis dos participantes na fase piloto eram proprietários de empresas, trabalhadores independentes e gestores de pequenas empresas.

Os participantes só preencheram/responderam o questionário após o término do piloto (isto pode ser considerado a avaliação inicial, uma vez que os participantes não responderam ao questionário após a finalização de todo o conteúdo da plataforma, apenas o piloto/apresentação).

Sugestão de ajustamentos, baseada nas respostas ao questionário:

- Uma seção com Perguntas Frequentes pode ser útil, pois por vezes respondem a algo em que ainda não se pensou, mas é útil. Além disso, é mais fácil resolver e lidar com equívocos ou dificuldades comuns.
- Aprendizagem entre pares, quer por vídeos de pessoas que participaram na formação/projeto para partilhar a sua experiência ou de profissionais especializados em competências digitais, para partilhar alguma informação adicional, mas especialmente se estiverem próximo da sua formação de base e/ou idade.
- O apoio de um facilitador já está presente com o vídeo introdutório da plataforma, mas os participantes, especialmente aqueles que não têm experiência em competências digitais, podem muitas vezes ter questões ou problemas. O apoio nesta matéria poderá ser fornecido com a opção de um chat como algo mais rápido (o que poderá não ser viável) ou com vídeos adicionais com dificuldades comuns dos participantes, ou contactando alguém através de um formulário de comunicação incluindo a questão em causa.

Algumas das aprendizagens adquiridas com os facilitadores/formadores foram:

- A diferença na perícia em competências digitais pode ser um fator importante que pode afetar a formação. Talvez para algo semelhante, seria importante fazer uma distinção entre os conhecimentos especializados (amadores, novatos, peritos) e comparar resultados/necessidades.
- A tecnologia e as competências digitais tornaram-se um fator importante para que alguém possa promover o seu negócio e torná-lo mais visível. Combina uma série de elementos e diferentes abordagens. Através do nosso projeto, conseguimos cobrir/falar sobre alguns deles. Isto pode ser uma base para alguém ou um ponto de partida.



Grécia

Uma vez que existem dois parceiros da Grécia, eles conduziram uma fase piloto conjunta. O KMOP Education & Innovation Hub e o Clio Muse Tours organizaram a fase piloto sob a forma de formação assíncrona online. Durante o webinar do toolkit apresentaram a plataforma e os módulos. Os participantes foram convidados a inscrever-se na plataforma e a frequentar o curso. Foi-lhes igualmente pedido que preenchessem um formulário de avaliação depois de completarem os módulos. Torna-se evidente que os parceiros incorporaram a implementação do piloto no âmbito do desempenho do IO2. Os parceiros não organizaram nenhuma sessão online síncrona. Como mencionado anteriormente, aproveitaram o webinar do toolkit para apresentar também o curso e convidar os participantes a inscreverem-se no Moodle e a frequentarem o curso. Assim, este webinar foi considerado a primeira sessão síncrona.

Além disso, o curso foi desenvolvido no formato de aprendizagem online assíncrona, e seria difícil e talvez inútil ter reuniões online síncronas à medida que cada participante seguia o seu próprio percurso de aprendizagem.

18 participantes gregos assistiram à fase piloto e criaram uma conta na plataforma GRACE. Os perfis destes participantes eram: profissionais das artes e cultura; empresários do sector criativo e cultural; e formadores.

Os participantes foram convidados a preencher um formulário de avaliação depois de completarem os módulos. De acordo com os formulários de avaliação que 7 participantes preencheram, a experiência global foi muito positiva. Observaram também que este curso foi estimulante e útil.

Algumas das aprendizagens adquiridas com os facilitadores/formadores foram:

- Os profissionais e empreendedores dos setores criativo e cultural são muito positivos e estão abertos a desenvolver as suas competências digitais.
- Os formadores devem motivar os participantes para a realização dos questionários finais e atividades dos módulos, pois são essenciais para a autoavaliação.

Roménia

A European Association for Social Innovation implementou o projeto-piloto na Roménia utilizando uma abordagem mista de sessões intermédias online e aprendizagem autónoma. O parceiro aproveitou a oportunidade para divulgar a fase piloto no primeiro webinar do IO2 que realizaram, bem como utilizando os seus canais de comunicação social e enviando convites via correio eletrónico a possíveis interessados.

A fase piloto na Roménia consistiu em duas sessões intermedias e uma viagem de aprendizagem individualizada. No início, foram planeadas três sessões, mas apenas duas delas tiveram lugar, devido à disponibilidade de tempo dos participantes.

Na primeira sessão intermédia, a EaSI apresentou o projeto, a plataforma e o curso e realizou uma demonstração de interação com a plataforma. Posteriormente, os formandos foram convidados a criar uma conta e a iniciar a sua viagem de formação. A segunda sessão foi utilizada como pano de fundo para perguntas, a interação entre os participantes e também uma oportunidade para os participantes expressarem o seu feedback relativamente ao piloto.

11 pessoas inscritas para assistir à fase piloto, das quais 5 participantes estiveram presentes nas sessões intermedias. 10 pessoas inscritas na plataforma de e-learning. Os perfis dos participantes eram os seguintes: empresários de pequenas empresas; formadores; investigadores.

A avaliação da fase piloto foi realizada numa das sessões intermedias. Os participantes avaliaram positivamente a iniciativa GRACE e a plataforma, expressando que consideram os materiais úteis.

Alguns dos estagiários já estavam familiarizados com alguns dos conceitos apresentados, pelo que sugeriram que a plataforma pudesse também incluir alguns materiais para participantes mais avançados. Além disso, alguns dos estagiários indicaram que teriam precisado de mais ferramentas práticas que pudessem utilizar a fim de atualizarem as suas competências digitais.

Espanha

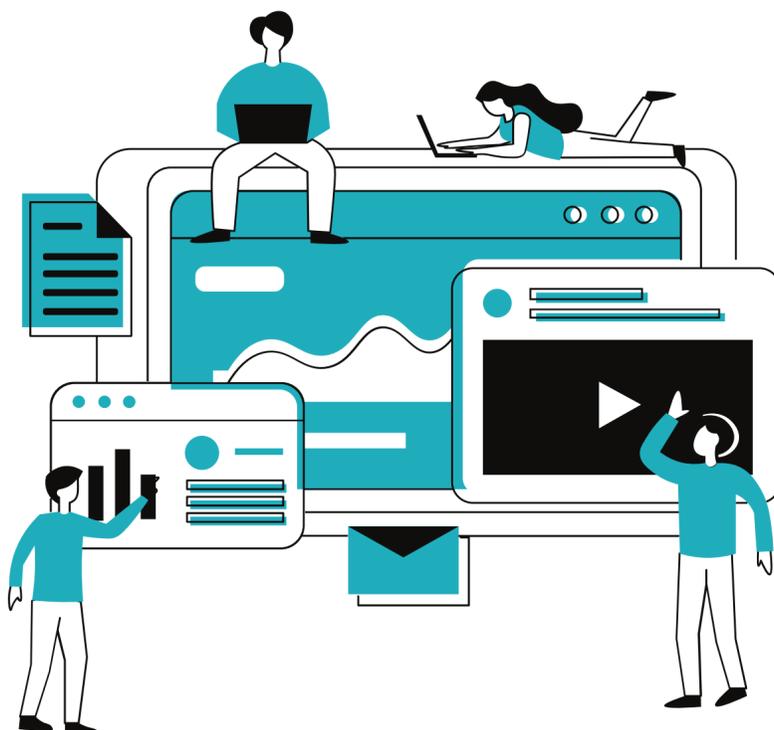
A Consultoría de Innovación Social decidiu implementar a pilotagem na província de Granada, uma vez que esta província está cheia de património cultural e é muito turística. A formação piloto foi organizada em sessões online, uma vez que o acesso dos participantes de diferentes locais dentro da região foi mais fácil. Os participantes foram motivados a inscrever-se na plataforma e a completar os módulos. As sessões online foram utilizadas para discutir e partilhar os resultados e as necessidades adicionais dos participantes.

No total, 20 participantes inscreveram-se na plataforma e completaram o curso autonomamente. No entanto, nas sessões-piloto, estiveram presentes 15 participantes. O perfil dos participantes foi: formadores e profissionais de arte e cultura no sector cultural e turístico. O segundo grupo de participantes trabalhava em PMEs, e alguns eram trabalhadores independentes.

O feedback global dado ao instrutor foi muito positivo. Os participantes acharam o conteúdo muito interessante. Também solicitámos aos participantes que referissem necessidades gerais e adicionais em relação a este projeto e percebemos que as necessidades são muito diversas, dependendo das competências digitais, mas também dependendo do setor. Algumas empresas culturais podem trabalhar mais com ferramentas digitais para promover e vender os seus produtos, do que outras.

Não houve recomendações adicionais específicas sugeridas pelos participantes, como já foi referido.

- Para formação e recrutamento: é bom ter um grupo com mais ou menos homogeneidade/o mesmo nível de competências e interesses, caso contrário os interesses dos participantes podem ser bastante diversos.
- Para publicidade de cursos: salientar a necessidade específica de um perfil específico no setor cultural, uma vez que as necessidades podem ser bastante diversas.
- Para receber feedback: é preferível ter pessoas presencialmente e não numa auto-aprendizagem, em muitos casos, não preenchem a avaliação.



Portugal

Em Portugal, a Aproximar conduziu o piloto online. No total, houve 4 sessões síncronas complementares, com 2 horas cada, às horas assíncronas no Moodle. Para planear as sessões, foi desenvolvido: um Programa de Formação, detalhando os módulos, conteúdo, objetivos de aprendizagem, metodologia de avaliação, e grupo alvo; Planos de Sessão, incluindo a organização da sessão, detalhando as atividades, o material necessário para realizar as sessões, e com uma visão mais concreta dos tópicos e das referências utilizadas; Cronograma, para agendar as Sessões, a decorrer durante o mês de Dezembro.

Os métodos, em termos pedagógicos, foram expositivos, ativos e interrogativos. O ónus foi sobre os métodos expositivos - apresentando o conteúdo dos módulos - mas em todas as sessões, menos a última, foram realizadas atividades pelos participantes para assegurar um espaço de aprendizagem interativo e praticar o que tinha sido apresentado.

Além disso, dadas as particularidades da Aproximar - uma entidade pedagógica certificada pela DGERT, a autoridade pública que certifica as organizações através de um reconhecimento global da capacidade da entidade para realizar formação, de acordo com uma referência de qualidade específica - todos os participantes que desejaram inscrever-se tiveram de participar nas sessões intermedias. No total, 12 pessoas participaram em pelo menos 1 sessão, com vários graus de conclusão. No final, 5 formandos participaram em todas as sessões intermediárias, tendo a maioria (8) participado em 2 ou mais sessões.

Na plataforma Moodle do projeto GRACE, resultante do Piloto Português, 8 estagiários criaram uma conta. O perfil dos participantes foi analisado em termos de ocupação profissional, educação, género e idade: a ocupação profissional dos estagiários; realizador e fotógrafo; produtor de eventos; agente; diretor de comunicação; desempregado; produtor; marcas e patrocínios; consultoria de projetos culturais; agente, road manager, stage manager, produtor de espetáculos; analista financeiro; produtor executivo; profissional de comunicação.

Para o piloto GRACE, os participantes em Portugal preencheram um Questionário de Satisfação (n=6) e uma avaliação de competências e conhecimentos antes e depois do piloto (n=6) para avaliar a satisfação e o impacto, respetivamente, da formação. De acordo com a avaliação de competências e conhecimentos, os formandos tiveram de classificar as suas competências e conhecimentos numa escala de 1 a 5. No total, considerando os 17 itens avaliados, os participantes do piloto aumentaram as suas aptidões e competências de uma média de 3,1 para 4,5 - o que representa um aumento de 1,4. Resumindo, após análise da avaliação das competências e conhecimentos e do questionário de satisfação, embora o piloto português não tivesse o número esperado de participantes, a formação foi sem dúvida impactante e bem recebida.

Quanto aos formandos, durante o feedback da sessão final, foram apresentados os seguintes comentários e sugestões:

- Foi muito útil mesmo, o empreendedorismo digital é uma habilidade necessária em todos os sentidos.
- As atividades foram muito apreciadas.
- Os recursos no Moodle são muito completos e interessantes.
- Formação abrangente que oferece uma visão ampla e honesta.
- Ferramentas e estratégias úteis e inovadoras.

Sugestões:

- Tempo insuficiente para a quantidade de conteúdo, são necessárias mais horas para a formação.
- Ajudar a criar e nutrir o negócio de uma forma mais prática.
- Precisava ter uma parte mais prática.

Recomendações políticas

Esta secção do relatório propõe uma série de recomendações políticas à luz dos dados recolhidos e das investigações efectuadas em cada país parceiro. Estas recomendações podem ser utilizadas pelos decisores políticos e outras organizações competentes como pontos de partida para o desenvolvimento de futuras iniciativas e estratégias que visem as microempresas criativas e culturais. Além disso, esta secção contribui para a sustentabilidade do projecto GRACE, apresentando as áreas em que podem ser tomadas novas medidas.



Reino Unido

A partir da experiência do parceiro na implementação do projeto GRACE, e da interação com os participantes (partes interessadas e grupo-alvo - proprietários de pequenas empresas no sector cultural e criativo), tiraram-se as conclusões apresentadas a seguir.

No Reino Unido existem muitas pequenas empresas que foram gravemente afetadas pela pandemia e pela constante evolução no departamento tecnológico, o que as obrigou a aprender novas competências de forma bastante abrupta, sem qualquer orientação ou assistência específica. A maioria destas competências necessita de formação específica e as pessoas podem mesmo ter uma barreira linguística, para começar. Especialmente desde que foram afetadas pela pandemia, a última coisa que querem é gastar dinheiro em formação sobre algo que não compreendem completamente e não se apercebem da sua importância ou de como isso as ajudará. Com base na nossa experiência, os participantes estavam dispostos a participar e a tentar incorporar novas competências e conhecimentos no seu trabalho.

Neste contexto, a nossa recomendação seria que os intervenientes políticos tomassem conhecimento destas necessidades e as satisfizessem de modo a ultrapassá-las. As microempresas são a maioria das empresas no Reino Unido, pelo que acreditamos que é essencial apoiá-las.

RECOMENDAÇÕES

Para que os stakeholders realizem alguns seminários sobre questões importantes que possam ter afetado as pequenas empresas (como por exemplo, como solicitar uma potencial compensação pelas dificuldades que enfrentaram, algumas reuniões de consultoria com gestores empresariais que os possam apoiar na manutenção e melhoria do seu negócio e seminários sobre competências digitais baseados no conteúdo do negócio e no nível de competências digitais). Como mencionado anteriormente, inglês pode não ser a primeira língua para alguns, uma pesquisa em pequena escala sobre os antecedentes de nacionalidade e potenciais subgrupos com um intérprete ou um facilitador que fale a sua língua poderia ajudar também estes proprietários.

Em segundo lugar, organizar reuniões sob a forma de pequenos grupos em que os proprietários de empresas se possam reunir e discutir potenciais questões que tenham tido e dar a oportunidade a outros de partilhar a forma como lidariam com uma questão semelhante. Um mediador/facilitador pode ser útil na condução da conversa e ajudar nos casos em que parece haver um mal-entendido ou uma dificuldade. Além disso, o facilitador pode apresentar alguns tópicos e questões potenciais e pedir aos participantes que respondam e digam como lidariam com isso, com os seus recursos atuais. Por enquanto, não há nenhuma pesquisa concreta ou alargada sobre o assunto, que possa apoiar ainda mais esta questão, mas o feedback dos participantes do projeto GRACE pode ser utilizado como ponto de partida e fazer-se o acompanhamento a partir daí.

O impacto esperado seria o encerramento de menos microempresas porque não possuem as competências/meios necessários e o apoio a este novo ambiente e a sua melhoria significaria o florescimento da indústria. É algo de que todos beneficiariam. É claro que também haverá efeitos secundários positivos.

Grécia

Com base na experiência e nos dados recolhidos através da investigação documental e de campo, do webinar de ferramentas e do piloto do projecto GRACE, recomenda-se o desenvolvimento de um plano holístico e estratégico para reforçar e potenciar a transição digital nos setores criativo e cultural.

RECOMENDAÇÕES

A primeira fase consiste em apoiar esta transição a nível individual. Isto poderia ser facilitado mesmo a partir da escola. O desenvolvimento de competências digitais deve ser incorporado no currículo principal da escola. Assim, quando um aluno termina a escola, já estará bem equipado com as competências digitais necessárias. Além disso, deveria haver oportunidades de formação a nível individual no contexto da aprendizagem ao longo da vida profissional. Isto poderia ser muito útil para microempresários e trabalhadores independentes dos setores criativo e cultural.

A segunda fase consiste em apoiar a transição digital a nível organizacional. As pequenas empresas devem proporcionar aos seus empregados oportunidades de formação e desenvolvimento de competências digitais. Cada empresa do sector criativo e cultural atua como uma organização dinâmica com necessidades digitais específicas. Assim, é crucial apoiar os seus empregados neste processo de desenvolvimento e mudança.

A terceira fase consiste em apoiar a transição digital a nível comunitário. As oportunidades de formação e desenvolvimento de competências digitais devem também estar disponíveis no contexto dos municípios ou mesmo dos bairros.

A quarta e última fase consiste em apoiar a transição digital a nível nacional através de conferências, intercâmbio de boas práticas, aplicação a locais arqueológicos e museus nacionais. Torna-se evidente que para desenvolver um plano tão holístico, o financiamento é absolutamente necessário.

O financiamento é fundamental para todas as fases, tanto para a formação como para as infra-estruturas. Para aplicar uma transição digital tão estratégica, é também necessária a colaboração entre o Estado e as empresas. Esta abordagem holística teria impacto na sociedade como um todo e a todos os níveis, individual, organizacional, comunitário e nacional, tornando assim a transição digital em setores criativos e culturais mais suave e mais sustentável.

Roménia

À luz da implementação dos resultados do projeto GRACE, a conclusão é de que há a necessidade de uma ação através de políticas públicas a fim de uniformizar o nível de competências digitais das microempresas culturais e criativas a nível da UE. Com base na investigação feita pela parceria GRACE, no desenvolvimento do toolkit dos formadores e na pilotagem da plataforma GRACE, uma das deduções a que chegámos é que a pandemia COVID-19 afetou diretamente o grupo-alvo do projeto. Além disso, outra conclusão alcançada é a constatação de que o apoio prestado por instituições públicas e partes interessadas às microempresas do sector cultural e criativo é limitado e apresenta algumas lacunas. É de reconhecer que esta realidade inclui também as microempresas romenas.

RECOMENDAÇÕES

Sessões de consulta constantes a nível local com representantes dos municípios/intervenientes relevantes.

Criação de redes locais de apoio que incluem empresários de microempresas culturais e criativas e que são geridas pelas autoridades locais.

Criação de outros contextos de cooperação entre empresários de pequenas empresas e intervenientes relevantes (eventos em rede; formação dedicada ao grupo-alvo; eventos onde os empresários podem informar-se sobre a procura de oportunidades).

Espanha

Em Espanha, existem muitas iniciativas públicas para promover a digitalização de pequenas empresas de todos os setores; por exemplo, a campanha "España digital 2025" lançada pelo governo espanhol (<https://espanadigital.gob.es>), que visa melhorar a ligação digital com a tecnologia 5G, mas também as competências digitais dos utilizadores e a segurança cibernética. As competências digitais do utilizador incluem a transformação digital da empresa e a aprendizagem digital. Este documento de estratégia aborda empresas em geral, mas também setores específicos como o setor alimentar, saúde, mobilidade e turismo.

Há também um plano de ação para as PME de 2021 a 2023 com cerca de 4,656 milhões de euros. Isto inclui:

- Digitalização básica das PMEs
- Apoio na gestão da mudança
- Formação digital
- Apoio à digitalização setorial
- Um "rótulo digital PME"

A recomendação é acompanhar de perto as mudanças obtidas durante a implementação do plano de ação acima mencionado e depois acompanhar e ver quais são as necessidades dos microempresários que não foram cobertas. O fator importante será, não só investir em equipamento técnico, mas também nas competências dos utilizadores, para que estes possam beneficiar plenamente das novas tecnologias.

Portugal

Um dos principais focos para a próxima década na União Europeia é a capacitação dos cidadãos e das empresas na transformação digital. Os objetivos da Comissão Europeia, descritos no "The Digital Decade policy programme" são claros: até 2030 mais de 90% das PME's deverão ter pelo menos um nível básico de intensidade digital, 80% da população deverá ter pelo menos competências digitais básicas, e 75% das empresas da UE deverão utilizar a Cloud/AI/Big Data. Para além destes objetivos, as políticas para proteger os dados europeus e desenvolver mais a Identidade Digital Europeia são também preocupações do programa político da Década Digital.

No entanto, os estados-membros da União Europeia apresentam diferentes taxas de inclusão e adoção de tecnologias digitais nas empresas, como evidenciado pelo Índice de Economia e Sociedade Digital (DESI), os indicadores que acompanham e resumem o progresso digital dos estados-membros.

O Relatório do Índice de Economia e Sociedade Digital 2022, apresenta dois indicadores fundamentais para aceder a esta realidade: O Índice de Intensidade Digital (DIII), que mede a utilização de diferentes tecnologias digitais (12 no total) a nível empresarial, demonstra que apenas 4 países (Finlândia, Dinamarca, Malta e Suécia) têm uma quota superior a 8% das empresas com um DIII muito elevado (adoção de pelo menos 10 das tecnologias monitorizadas).

Em contraste, na Roménia e na Grécia, a percentagem de empresas com um DIII muito baixo (pequeno investimento em tecnologias digitais) é superior a 60%. A diferença é ainda mais significativa quando se analisam as pequenas e médias empresas - em 2021, 80% das PME nos países nórdicos tinham um nível básico de intensidade digital. Em comparação com a Roménia e a Bulgária, ambas abaixo dos 30% e Portugal e Grécia em cerca de 50%; o outro indicador fundamental a analisar é a percentagem de indivíduos com competências digitais básicas ou acima das básicas. Dados do Eurostat (2021) fornecem uma imagem semelhante entre os estados-membros, Finlândia, Islândia e Países Baixos, todos acima de 75%, com a Roménia, a mais baixa, a 27,72%, enquanto a média da UE-27 se situa em cerca de 54% (em 2020).

RECOMENDAÇÕES

Em suma, embora se possa observar um aumento constante nos últimos anos, podem ser feitas recomendações políticas para assegurar que os objectivos da UE para 2030 sejam alcançados. A este respeito, analisando-o de acordo com o quadro do "The Digital Decade policy programme", são feitas duas recomendações políticas em Capital Humano visando as competências digitais da força de trabalho e das empresas, tendo em conta a integração da tecnologia digital.

Horizontal Open Innovation - A inovação aberta pode ser definida como a utilização pelas empresas de ideias externas e internas e caminhos para o mercado para promover o avanço da tecnologia (Chesbrough, 2003). Relativamente à adoção por microempresários e PME's, a inovação aberta horizontal reflete um acesso mais fácil a novas soluções e um caminho mais claro para a adoção de tecnologias digitais (Brodny & Tutak, 2022).

Embora através de políticas e planos de ação nacionais, ligados ao Programa Europa Digital (i.e., Plano de Ação para a Transição Digital de Portugal, DIGITAL EUROPE European Digital Innovation Hubs), tenham sido feitos investimentos e financiamento em Polos de Inovação Digital nacionais e europeus, há falta de estratégias e políticas para fomentar a adoção tecnológica de empresas nos níveis baixos e muito baixos do DIII, que, tal como apresentado, representam a maioria das PME's em numerosos estados membros. Estes Hubs são adaptados a competências digitais avançadas. Como tal, a primeira recomendação é o desenvolvimento de Hubs, ou redes semelhantes, para empresas com DIII baixo ou muito baixo, fomentando a inovação e colaboração adaptadas às suas necessidades e assegurando que até 2030, 90% das PME's tenham pelo menos um nível básico de intensidade digital.

A segunda recomendação, ligada ao projeto GRACE e ao sector criativo e cultural (CCS), é a promoção do comércio eletrónico através da formação de adultos e do ensino e formação profissionais para trabalhadores e empresários no CCS, uma vez que é notoriamente um dos principais motores do progresso económico e digital para o sector das artes (Massi et al., 2020), e no GRACE os estagiários piloto mostraram um aumento significativo das suas competências para adaptar o seu negócio ao comércio eletrónico.

Finalmente, na CCS, a mudança do papel do consumidor para um agente que pode interagir diretamente para trocar e co-produzir produtos e serviços baseados na arte (O'Connor & Wynne, 2017) deve ser aproveitada a nível empresarial, mas também pelos decisores políticos, uma vez que representa uma oportunidade para fomentar as competências digitais na população e assegurar que as empresas europeias de CCS se mantenham na vanguarda da inovação digital.

CONCLUSÃO

Para concluir, o valor acrescentado trazido por este documento é representado pelos caminhos para o aperfeiçoamento do processo de digitalização das microempresas criativas e culturais. Além disso, o relatório apresenta a realidade da situação nos 6 países parceiros e pretende formular um call to action que possa responder às necessidades identificadas.

BIBLIOGRAFIA

- Brodny, J., & Tutak, M. (2022). Analyzing the level of digitalization among the enterprises of the European Union member states and their impact on economic growth. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(2), 70.
- Chesbrough, H.W. (2003), *Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*, Harvard Business Press, Boston, MA.
- Hossain, M., & Kauranen, I. (2016). Open innovation in SMEs: a systematic literature review. *Journal of Strategy and management*, 9(1), 58-73.
- Massi, M., Vecco, M., & Lin, Y. (2020). *Digital Transformation in the Cultural and Creative Industries*. Routledge, London, UK, 10, 9780429329852.
- O'Connor, J., & Wynne, D. (2017). *From the Margins to the Centre: Cultural production and consumption in the post-industrial city*. Routledge.

GRACE



Co-funded by
the European Union

Project Nr. 2020-1-RO01-KA227-ADU-095722

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.