



# RestART

A digital turn to RestART creativity



## UN GIRO DIGITAL PARA RELANZAR LA CREATIVIDAD MARCO DE TRABAJO



Cofinanciado por  
la Unión Europea



# **UN GIRO DIGITAL PARA RELANZAR LA CREATIVIDAD**

## **MARCO DE TRABAJO**

HELSINKI BUSINESS COLLEGE LTD.



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**



# Index

Introducción .....	5
Creación del marco de trabajo.....	9
Mapa europeo de necesidades y competencias: metodología y principales conclusiones .....	10
Informe transnacional: revisión bibliográfica .....	12
Principales conclusiones: carencias y competencias .....	13
Habilidades, formación futura e ideas para MOOC: .....	15
MOOC .....	16
Breve introducción a EQF, ESCO y ECVET.....	18
Identificación de resultados de aprendizaje, unidades y puntos .....	19
Panorama de los métodos didácticos elegidos .....	20
Borrador del certificado .....	21
Bibliografía .....	23



# Introducción

RestART crea un marco transferible basado en el **Sistema Europeo de Créditos para la Educación y la Formación Profesionales (ECVET)** para ayudar a los proveedores de educación y formación profesionales (EFP) a diseñar ofertas de formación innovadoras y flexibles para el sector creativo y cultural (SCC). Está dirigido a profesionales y proveedores de EFP del sector cultural y creativo. RestART formará y desarrollará a los profesionales del sector cultural y creativo (SCC) con nuevas habilidades para afrontar la transición digital. RestART apoyará y equipará a los proveedores de EFP para que adapten la formación que ofrecen a las necesidades actuales y futuras del mercado laboral, la economía y la sociedad. RestART se centra en la necesidad de los agentes del sector cultural y creativo de mejorar sus competencias digitales y en las propuestas de formación para cubrir el déficit de cualificaciones.

El proyecto RestART está dirigido a profesionales del sector cultural y creativo y a proveedores de EFP. El objetivo del programa es formar a los profesionales del sector cultural y creativo (SCC) en nuevas competencias para afrontar la transición digital y apoyar y equipar a los proveedores de EFP para que adapten su formación a las necesidades actuales y futuras del mercado laboral, la economía y la sociedad.

Los objetivos son:

- Reforzar las competencias digitales y transversales clave de los profesionales SCC y los estudiantes de FP, ayudándoles a crear, gestionar y promocionar sus productos y a participar con éxito en los mercados cambiantes.
- Dotar a los proveedores de EFP orientada al SCC de herramientas y orientaciones sobre cómo utilizar las tecnologías digitales en la formación, la evaluación de competencias y la validación.

- Crear un marco transferible basado en el ECVET para ayudar a los proveedores de EFP a diseñar una formación innovadora y flexible para el SCC.
- Impulsar la capacidad de los proveedores de EFP orientada al SCC para responder a los retos del siglo XXI, es decir, para ser más abiertos, integradores, conscientes del medio ambiente y capaces de ofrecer una formación que responda a las necesidades reales del mercado laboral.
- ampliar los enfoques RestART, animando a los responsables políticos y a otras partes interesadas a apoyar la transformación de la EFP europea orientada a el SCC hacia la digitalización, la inclusión y la sostenibilidad.
- Para apoyar el programa, HBC preparó un análisis comparativo transnacional de las necesidades, en el que se basa este marco. El informe transnacional se basa en los informes nacionales de cada país socio, donde se resumen los principales resultados y conclusiones de los cuestionarios proporcionados por artistas, pequeñas y medianas empresas (PYME) y proveedores de EFP, destacando MOOC-ART: un viaje digital para el SCC, retos y prioridades del SCC y FP orientada al SCC, tendencias comunes y prioridades nacionales específicas en Italia, Finlandia, España, Grecia, Austria y Portugal. Para obtener los resultados, se celebraron reuniones co-creativas, y se elaboraron cuestionarios e informes nacionales.

Tras el informe de análisis transnacional comparativo de necesidades, se crea un marco de trabajo. Un marco de trabajo es una estructura conceptual que apoya el proceso de aprendizaje y la creación de un curso MOOC online. Los **cursos online masivos y abiertos** (MOOC) son cursos online gratuitos. El marco incluye las principales conclusiones de la metodología europea para detectar necesidades, la revisión bibliográfica RestART, las conclusiones del informe transnacional, el proceso de aprendizaje y la base de creación del MOOC, y esboza y proporciona

a los proveedores de EFP, que trabajan en el ámbito del SCC, una directriz estructural innovadora sobre cómo actualizar su oferta de formación para el SCC. Posteriormente, repercutirá en los agentes de SCC, como los miembros de pequeñas empresas creativas, organizaciones de base, creadores individuales, artistas y autónomos, que recibirán una formación actualizada basada en el marco. Incluye las principales conclusiones de la metodología europea de detección de necesidades, la revisión bibliográfica de RestART, las conclusiones del informe transnacional, el proceso de aprendizaje y los fundamentos de la creación de MOOC.

El curso en línea MOOC se creará después del marco. Tras la creación del MOOC y la puesta a prueba del curso en línea, los socios de RestART organizarán los módulos en unidades, asignarán puntos de crédito a cada unidad, definirán y asignarán duración y peso a cada actividad, establecerán criterios y procedimientos para la evaluación de competencias al final de cada unidad y desarrollarán una plantilla para la certificación del rendimiento basada en RestART ECVET.





# Creación del marco de trabajo

El marco se basa en la identificación de las necesidades de cualificación en Europa, la previsión en la propuesta del proyecto RestART y el informe transnacional realizado por el proyecto RestART (incluida la encuesta y el debate de cada país con su grupo objetivo: proveedores de servicios de FP, artistas y PYME). El marco también incluye el fenómeno de la construcción del curso MOOC online, Curriculum EQF, certificación y prueba del MOOC. Más adelante, el proyecto mostrará en detalle los resultados del aprendizaje y la formación del profesorado.

## Restart Framework

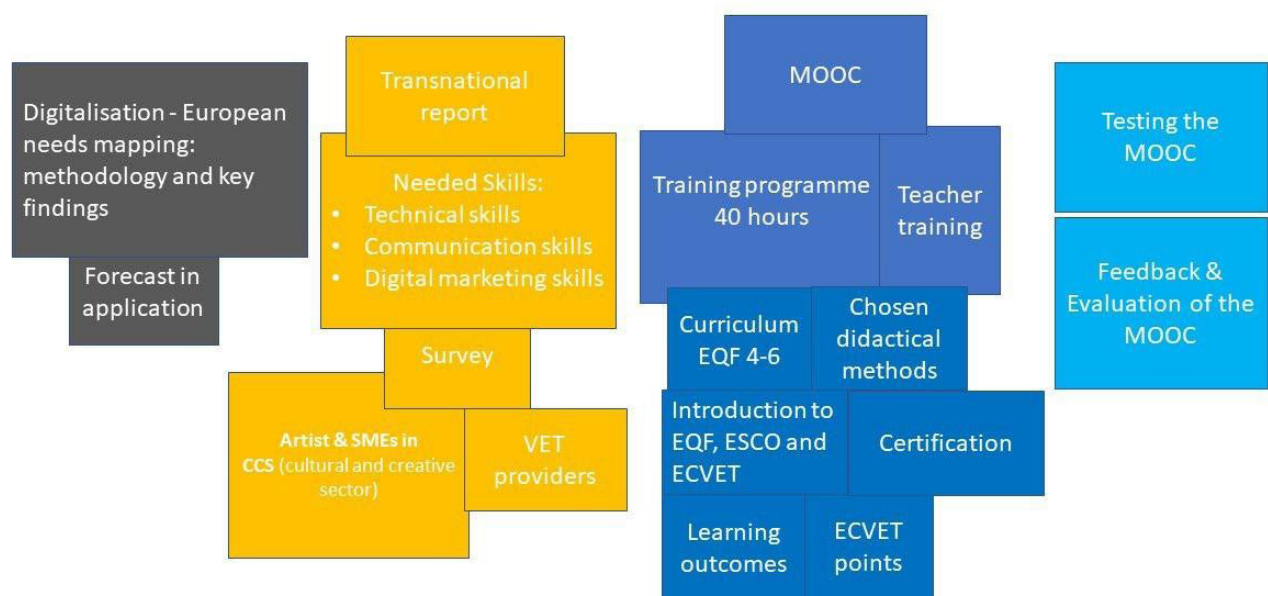


Tabla 1. Marco de trabajo del proyecto RestART

## **Mapa europeo de necesidades y competencias: metodología y principales conclusiones**

El mercado laboral se ha enfrentado a una gran crisis durante la pandemia de Covid-19 y, según la OCDE, ha sido especialmente grave para las industrias creativas. Los trabajadores del espectáculo se vieron especialmente afectados debido al cierre de los espectáculos de artes escénicas (OCDE, 2020).

Tal y como han denunciado las principales instituciones a nivel internacional y europeo, (OECD, 2020; KEA European Affairs, 2020; ILO, 2021; ETUI contributors, 2021; Culture Action Europe & Dâmaso, 2021; Ernst & Young, 2021; Eurofound, 2021) el impacto de la pandemia ha sido muy duro para las industrias creativas, con un pico negativo en el mundo del espectáculo y las artes, cuyos trabajadores han sido uno de los colectivos laborales más afectados por los efectos del COVID-19 debido a la paralización de las actividades de las artes escénicas.

Según un reciente informe elaborado por Ernst & Young, los ingresos de los sectores cultural y creativo se desplomaron un 31 % en 2020 en comparación con 2019.

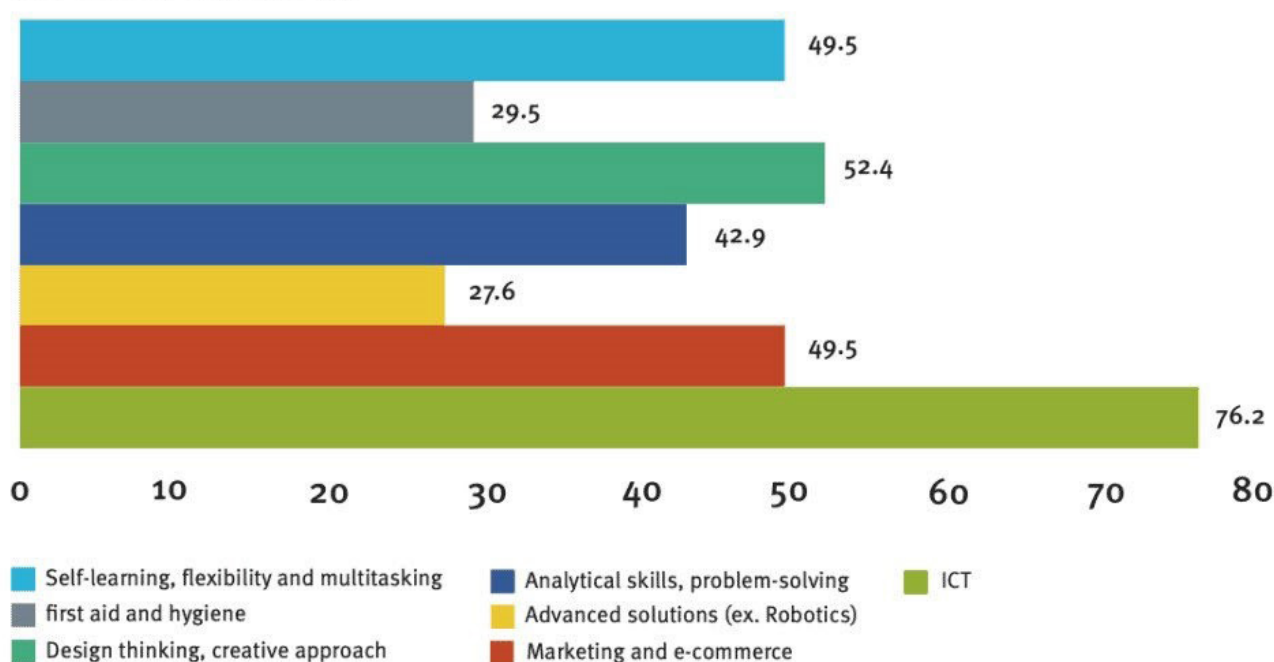
Según las conclusiones del Consejo de la Unión Europea sobre el Plan de Trabajo para la Cultura 2019-2022, el Consejo reconoce el impulso del empleo y el crecimiento en los sectores cultural y creativo mediante el fomento de las artes y la cultura en la educación, la promoción de las competencias pertinentes y el fomento de la innovación en la cultura. (Conclusiones del Consejo sobre el Plan de Trabajo para la Cultura 2019-2022 (europa.eu))

En un contexto de gran incertidumbre, invertir en las capacidades y competencias de las personas es la mejor opción para aumentar la confianza de los ciudadanos europeos; esto va de la mano de la mejora de la eficiencia de los mercados laborales.

(Osnabrueck\_declaration\_eu2020.pdf (europa.eu))

La digitalización es un elemento crucial en la respuesta de la Unión Europea a la crisis económica provocada por la COVID-19. La pandemia ha ilustrado cómo las competencias digitales sustentan tanto las economías como las sociedades. La necesidad de competencias en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para hacer frente a los retos de la COVID-19 dentro de las empresas también se pone de relieve en un informe del Fondo para el Aprendizaje y el Desarrollo del Conocimiento (LKDF) de la Organización de las Naciones Unidas para el Desarrollo Industrial (ONUDI) y la Fundación Europea de Formación (ETF). Como se muestra en la Figura 1 del informe, el 76,2% de las 105 empresas encuestadas considera que sus necesidades de mejora se centran principalmente en las competencias en TIC, seguidas del pensamiento de diseño y los enfoques creativos. Así pues, las competencias digitales o TIC son cada vez más importantes tanto para el trabajo como para la vida.

**Type of skills companies reported to need to cope with COVID-19 challenges (%)**



*Note: The graph refers to 105 companies that express the need for new skills to cope with COVID-19 challenge and have provided an answer about the type of skills that the company would supply for its staff.*

Tabla 2. Necesidades cambiantes en el desarrollo de competencias a causa de COVID-19

El Informe sobre el Panorama Europeo de la Educación y la Formación y las Necesidades de Formación de los Ciudadanos y las PYME para el proyecto Digital Skill Up sugiere que

hay que esforzarse por explicar las tecnologías emergentes de forma sencilla y accesible, proporcionando ejemplos de caso prácticos y de uso real. Los expertos que han contribuido al informe también han subrayado la importancia de obtener una certificación y de disponer de información detallada sobre la calidad de los cursos. Estos dos aspectos permitirían a los individuos acceder a un aprendizaje más adaptado a sus necesidades y seleccionar sus propias vías de aprendizaje (Digital Skills for SMEs: Challenges and Opportunities - European DIGITAL SME Alliance).

### ***Informe transnacional: revisión bibliográfica***

Según el Informe Transnacional y la revisión bibliográfica, las investigaciones e informes tanto a nivel europeo como nacional que se han dedicado a la inseguridad social y económica de los trabajadores del espectáculo provocada por el COVID-19 siguen siendo muy pocos, pero ahora van en aumento.

El trabajo artístico y cultural se caracteriza por su intermitencia, heterogeneidad e inestabilidad, mucho más acusadas que en otros sectores. A menudo no está remunerado de forma justa ni suficientemente protegido como en otros sectores.

En Europa, Ernst & Young calculó que las ICC perdieron 199.000 millones de euros debido a la pandemia de COVID-19, lo que corresponde a más del 30% de su volumen de negocio en 2020. La pandemia ha puesto de manifiesto la fragilidad estructural de las empresas y las personas que sustentan los sectores cultural y creativo.

La pandemia de COVID-19 también puso de manifiesto problemas estructurales en el sector, y algunos autores sugieren que puede desembocar en una crisis sistemática (Blasquez, 2020). La tendencia a la “plataformización” representa un segmento de una tendencia más amplia que afectó a los mercados audiovisuales de todo el mundo.

La forma de las medidas y de las ayudas proporcionadas puede variar, pero según la UNCTAD

(2021) hay que dar prioridad a dos objetivos. Uno, las ayudas deben contribuir a garantizar la supervivencia de empresas y organizaciones, empleados y artistas que hacen posible el acceso a la cultura. Los productores culturales -sobre todo los pequeños e independientes- necesitarán ayuda para desarrollar sus competencias digitales. Y dos, de cara al futuro, las ayudas deben ser neutrales desde el punto de vista de la competencia -las empresas y organizaciones no deben verse favorecidas frente a otras- para garantizar una innovación viva por parte de los nuevos operadores. Si es necesario, debe aplicarse la legislación contra la competencia para evitar prácticas abusivas que reduzcan el acceso a la cultura. Si se cumplen ambas condiciones, podremos salir de esta crisis culturalmente más fuertes y con más visión de futuro y capacidad de recuperación que antes.

Muchas partes interesadas sostienen que el sector tiene oportunidades para aprender de la pandemia y desarrollar su capacidad digital. Reclaman más innovación tecnológica y financiación centrada en la colaboración intersectorial y la I+D. Otras recomendaciones incluyen la integración de las artes, la cultura y la tecnología en la educación formal, así como la mejora de la diversidad y la accesibilidad en el sector.

### **Principales conclusiones: carencias y competencias**

Como se indica en el informe transnacional, todos los países socios celebraron reuniones de co-creación y registraron los resultados de los cuestionarios online. En el caso de los proveedores de EFP (Formación Profesional), la encuesta obtuvo 35 respuestas, mientras que RestART Artist y las PYME dieron 38 respuestas. En total, 73 personas respondieron a los cuestionarios.

Las respuestas más reveladoras de Artistas y PYME fueron:

- En el mundo digital, más del 65 % de los encuestados piensa que la formación es la herramienta más necesaria.
- cerca del 90 % de los artistas y las PYME piensan que mejorar sus competencias

digitales les ayudará a darse a conocer a un público más amplio

- y cerca del 87 % de los artistas y PYME piensan que adquiriendo competencias digitales promocionarán su trabajo de forma más eficaz.

- Entre los proveedores de EFP, la información más ilustrativa fue:

- Casi el 89 % de los encuestados de EFP opinan que la formación es la herramienta de orientación más importante

- Las competencias más necesarias dentro del uso digital son la edición de vídeo/ fotografía 67%.

- habilidades para contar historias 66% y redes sociales 60%.

- los módulos MOOC más buscados son los de comunicación 90% y casi igual de importantes son los de redes sociales y edición de vídeo y fotos, ambos 85%

- casi el 50 % de los encuestados opinan que la diversidad es la cuestión más importante en el trabajo

- El 75% de los proveedores de EFP piensa que la colaboración con personas de diferentes culturas es lo más importante y el 60% piensa que trabajar para un público más diverso y colaborar con personas de diferentes géneros es casi igual de importante.

A la pregunta sobre las competencias necesarias en la era digital, las respuestas más representativas dadas por los artistas y los proveedores de EFP en relación con las habilidades necesarias en la era digital se muestran en las figuras 3 y 4 a continuación. En el proyecto RestART, el MOOC-ART se pondrá a prueba con estudiantes y proveedores de EFP orientados al SCC.

## Habilidades, formación futura e ideas para MOOC:

### Artistas y PYME

What skills do you think are necessary within the digital use? You can choose more than one answer

38 responses

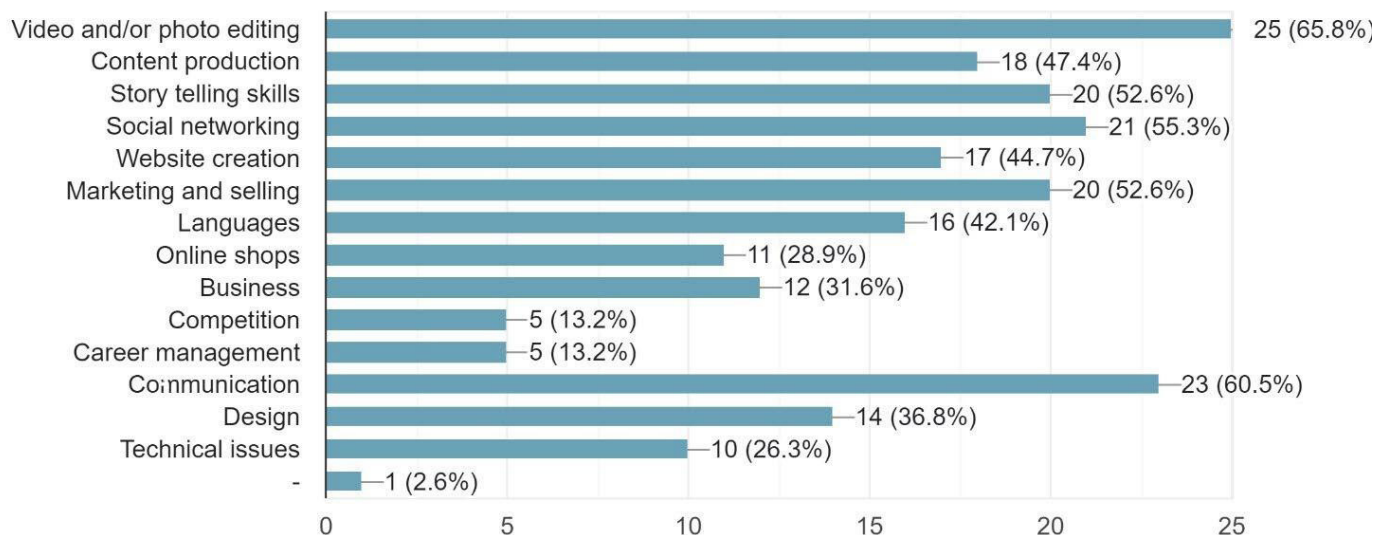


Tabla 3. Competencias necesarias según 38 Artistas y PYME

### Proveedores de EFP

What skills do you think are necessary within the digital use? You can choose more than one answer

35 responses

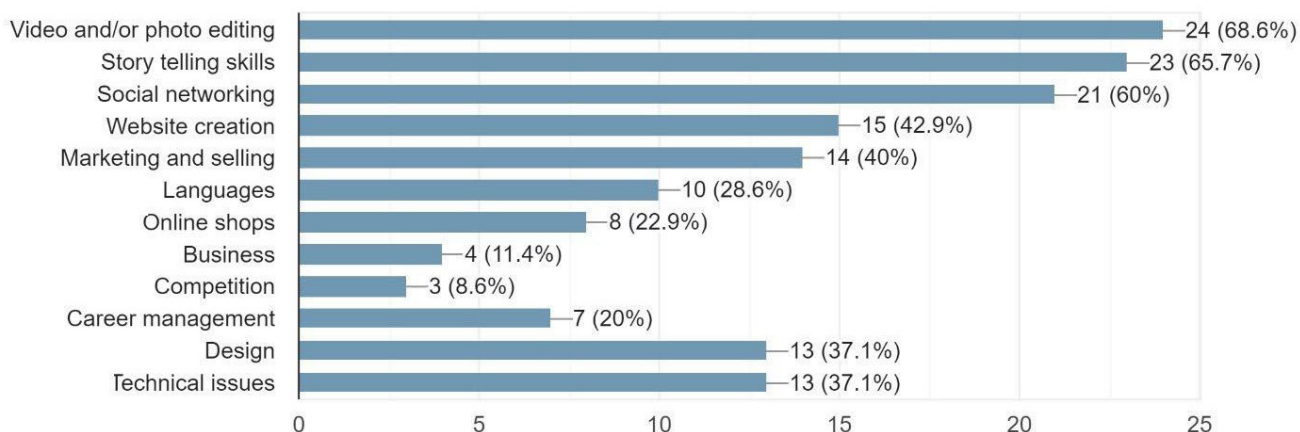


Tabla 4. Competencias necesarias según 35 proveedores de EFP

Como se ve en las tablas, ambos grupos destinatarios piensan que las competencias más buscadas son:

- edición de vídeo y fotos (conocimientos técnicos)
- capacidad para contar historias y networking (aptitudes de comunicación)
- marketing digital y promoción (técnicas de marketing).

## **MOOC**

Los MOOC (Massive Open Online Courses) son cursos online gratuitos a los que puede inscribirse cualquier persona. Los MOOC ofrecen una forma asequible y flexible de aprender nuevas habilidades, avanzar en tu carrera profesional y ofrecer experiencias educativas de calidad a gran escala.

En el proyecto RestART, el MOOC-ART se pondrá a prueba con alumnos y proveedores de EFP orientados al SCC. Al asistir al curso, los agentes del SCC reforzarán sus habilidades digitales y competencias clave para aumentar sus oportunidades de participación activa en los mercados y sociedades cambiantes. Los proveedores de EFP conocerán un curso abierto de vanguardia que podrán incluir en su oferta formativa. Los socios del proyecto pondrán a prueba la eficacia del MOOC en RestART y lo adaptarán en consecuencia.

### **Creación del MOOC Restart**

En la propuesta del proyecto, se planificaron 10 módulos diferentes para el MOOC. Basándose en los resultados del análisis del informe transnacional, los socios de RestART decidieron centrarse en tres de los resultados más buscados dentro del plazo de 40 horas para desarrollar materiales de aprendizaje interactivos y de buena calidad EQF 4.

Se han elegido los siguientes temas de la propuesta inicial:

1. Medios digitales para compartir contenidos a través de nuevos canales de distribución, por ejemplo, streaming, storytelling, blogging.
2. Marketing digital y comunicación externa.
3. Herramientas virtuales de comunicación interna y colaboración.

Durante el diseño de los módulos MOOC-art se les cambió el nombre de la siguiente manera:

1. Conocimientos técnicos: Edición de fotos y vídeos
2. Competencias en marketing digital: Marketing digital y promoción
3. Habilidades de comunicación: Narración digital y networking

## MOOC Art - Restart



### Introduction:

- 3 hours
- 3 modules
- +1 h self-assessment



### Technical skills:

- 12 hours
- Content production
- Photo & video editing



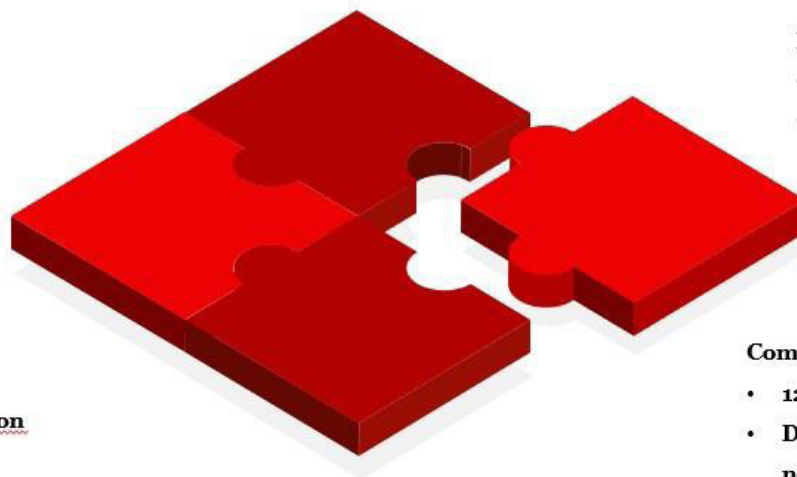
### Digital marketing skills:

- 12 hours
- Digital marketing & promotion



### Communication skills:

- 12 hours
- Digital storytelling & networking



El MOOC presentará una introducción de 3 horas + 3 módulos (habilidades técnicas, habilidades de comunicación y habilidades de marketing digital) + 1 hora de autoevaluación y que cada unidad se ha dividido en 2 temas, 12 horas por unidad.

40 horas en total:

- **Habilidades de comunicación:** Narración digital y trabajo en red
- **Habilidades de marketing digital:** Marketing digital y promoción
- **Competencias técnicas:** Producción de contenidos y edición de fotos y vídeos

Una vez creado y probado el MOOC, podemos especificar los **Resultados de Aprendizaje** (LO), describiendo detalladamente los conocimientos, habilidades y competencias deseados. Además, tras debatirlo en nuestra reunión transnacional, se decidió que la formación online sería un MOOC con 6 Unidades, asignando puntos de crédito para cada Unidad; los puntos ECVET del MOOC-ART serán 3 en total, 1 punto por módulo (0,5 puntos por unidad).

HBC elaborará el borrador del certificado, que todos los países e institutos educativos podrán cargar y facilitar a sus estudiantes.

### **Breve introducción a EQF, ESCO y ECVET**

**El Marco Europeo de Cualificaciones** (MEC) es un marco común europeo de referencia cuyo objetivo es hacer que las cualificaciones sean más legibles y comprensibles en los distintos países y sistemas. El MEC, que abarca cualificaciones de todos los niveles y subsistemas de educación y formación, ofrece una visión global de las cualificaciones en los 38 países europeos que participan actualmente en su aplicación. El núcleo del MEC son sus ocho niveles de referencia definidos en términos de resultados del aprendizaje, es decir, conocimientos, capacidades y responsabilidad de autonomía. Los resultados del aprendizaje expresan lo que los individuos saben, comprenden y son capaces de hacer al final de un proceso de aprendizaje.

En el proyecto Restart, se decidió que nuestro nivel de MEC fuera el 4, como el nivel básico de FP en Europa. También es adecuado para el grupo objetivo del proyecto. Una vez creado y probado el MOOC, podemos especificar los Resultados de Aprendizaje (LO), describiendo en detalle los conocimientos, habilidades y competencias deseados. Además, tras debatirlo en nuestra reunión transnacional, se decidió que la formación online MOOC tendría 6 Unidades, asignando puntos de crédito para cada unidad; los puntos ECVET del MOOC-ART serán 3 en total, 1 punto por módulo (0,5 puntos por unidad).

ESCO (**European Skills, Competences, Qualifications and Occupations**) es la clasificación multilingüe europea de cualificaciones, competencias y empleos. ESCO funciona como un diccionario que describe, identifica y clasifica los empleos y cualificaciones profesionales relevantes para el mercado laboral y la educación y formación en la UE. Estos conceptos y las relaciones entre ellos pueden ser comprendidos por los sistemas electrónicos, lo que permite a diferentes plataformas en línea utilizar ESCO para servicios como la adecuación de los solicitantes de empleo a los puestos de trabajo en función de sus cualificaciones, la sugerencia de formación a las personas que desean reciclarse o mejorar sus cualificaciones, etc. ¿Qué es ESCO? | [What is ESCO? | Esco \(europa.eu\)](#)

El ECVET (**Sistema Europeo de Créditos para la Educación y la Formación Profesional**) permite a los alumnos acumular, transferir y utilizar su aprendizaje en unidades a medida que las van adquiriendo. Esto permite obtener una cualificación al propio ritmo de los alumnos a partir de los resultados de aprendizaje adquiridos en contextos formales, no formales e informales, en su propio país y en el extranjero. El sistema se basa en unidades de resultados de aprendizaje como parte de cualificaciones que pueden evaluarse y validarse.

### **Identificación de resultados de aprendizaje, unidades y puntos**

Los resultados del aprendizaje describen lo que los alumnos deben saber, ser capaces de hacer y valorar gracias a la integración de los conocimientos, destrezas y actitudes aprendidos

a lo largo del curso. Se expresan en términos medibles Learning Outcomes: Definition, Characteristics, Benefits – Instructional Resources (mun.ca) El proyecto ResART identificará los resultados del aprendizaje con más detalle una vez que se haya desarrollado y probado el MOOC. Las unidades de resultados de aprendizaje se basarán en el ECVET y formarán parte de las cualificaciones europeas que pueden evaluarse y validarse.

## ***Panorama de los métodos didácticos elegidos***

Uno de los aspectos más relevantes en relación con la difusión del e-learning es la transformación real de la didáctica de los cursos online. Es necesario que los profesores adopten una perspectiva centrada en el alumno, y que estén capacitados para la comunicación a través del ordenador y la planificación de su propia enseñanza de acuerdo con los principios del Diseño Instruccional (Trentin, 2008). También deben estar capacitados para la organización y estructuración de actividades que impliquen a los e-alumnos en su aprendizaje individual y la posterior confrontación, negociación y participación en actividades colaborativas. Además, los profesores deben ser capaces de utilizar las herramientas que ofrece el entorno CSCL para permitirse estar disponibles para estimular, supervisar y proporcionar sistemáticamente retroalimentación que constituya, al menos al principio, unas bases necesarias para las actividades de los alumnos. La elección de una perspectiva pedagógica y metodológica activa y colaborativa, basada en el diálogo, requiere una capacidad de organización y planificación muy precisa y escrupulosa, al tiempo que permite gestionar con flexibilidad el proceso de aprendizaje de los alumnos en función de una retroalimentación continua, lo que es posible gracias al historial que deja el entorno en línea.

## ***Especificaciones del MOOC***

Metodologías: Alinear las pedagogías con los paradigmas de aprendizaje, pudiendo combinar con seguridad diferentes paradigmas de aprendizaje en un único MOOC, pero utilizando

pedagogías adecuadas para cada uno de ellos. Antes de hablar de los MOOC, reflexionemos sobre lo que caracteriza el buen aprendizaje. Se necesita un enfoque más matizado que considere un análisis de la pedagogía de los MOOC a un nivel micro del diseño individual del curso.

Diseño del aprendizaje: Empezar siempre por los objetivos de aprendizaje / lo que quieres que los estudiantes consigan a través del MOOC. Fíjate en el aprendizaje y la enseñanza online clásicos en busca de inspiración para las pedagogías de los MOOC. Adapta el ritmo de los MOOC a las necesidades de los alumnos.

Definición de los procedimientos y criterios de evaluación para la certificación RestART basada en ECVET.

El proyecto RestART identificará los criterios con más detalle una vez que el MOOC haya sido desarrollado y probado. Los criterios de la certificación basada en ECVET se basarán en ECVET y formarán parte de las cualificaciones europeas, que pueden ser evaluadas y validadas.

### ***Borrador del certificado***

HBC elaborará el borrador del certificado, que todos los países e institutos educativos podrán cargar y entregar a sus estudiantes. Se adjunta a continuación el borrador del certificado.

## Certificate of Attendance

This is to certify that

XXX

Participated in Restart MOOC online course of the Erasmus+ project Restart.

The MOOC online course included: Promotion, Digital Marketing, Networking, Communication & Social Media, Content Creation and Photo and Video editing.

Total ECVET points 3.

DATE

Project reference number: ID KA220-VET-9EED6105

DATE & PLACE

Signature



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.

# Bibliografía

---

Culture Action Europe and Dâmaso, M. (2021). Research for CULT Committee – The situation of artists and cultural workers and the post-COVID-19 Cultural Recovery in the European Union, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels.

[Council conclusions on the Work Plan for Culture 2019-2022 \(europa.eu\)](#)

[Digital Skills for SMEs: Challenges and Opportunities - European DIGITAL SME Alliance](#)

Ernst & Young (2021). *Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*. [online]

Available at:

[https://1761b814-bfb6-43fc-9f9a-775d1abca7ab.filesusr.com/ugd/4b2ba2\\_1ca8a0803d8b4ced9d2b683db60c18ae.pdf](https://1761b814-bfb6-43fc-9f9a-775d1abca7ab.filesusr.com/ugd/4b2ba2_1ca8a0803d8b4ced9d2b683db60c18ae.pdf)

ETUI contributors (2021a). *Creative labour in the era of COVID-19*. ETUI Research Paper.

Available at:

<https://www.etui.org/publications/creative-labour-era-COVID-19>

Eurofound (2021). COVID-19: Implications for employment and working life. *COVID-19 series*. Publications Office of the European Union: Luxembourg.

ILO (2021). *COVID-19 recovery must be human-centred*. [online] ILO.

Available at:

[https://www.ilo.org/global/about-the-ilo/newsroom/statements-and-speeches/WCMS\\_779257/langen/index.htm](https://www.ilo.org/global/about-the-ilo/newsroom/statements-and-speeches/WCMS_779257/langen/index.htm)

KEA European Affairs (2020). The impact of the COVID-19 pandemic on the Cultural and Creative Sector.

Bruxelles: Council of Europe.

Available at:

[Impact-of-COVID-19-pandemic-on-CCS\\_COE-KEA\\_26062020.pdf.pdf \(keanet.eu\)](#)

[Learning Outcomes: Definition, Characteristics, Benefits – Instructional Resources \(mun.ca\)](#)

[MOOC.org | Massive Open Online Courses | An edX Site](#)

OECD (2020a). Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors. ***Tackling Coronavirus Series***. [online] OECD.

Available at:

<https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/culture-shock-COVID-19-and-the-cultural-and-creative-sectors-08da9e0e/>

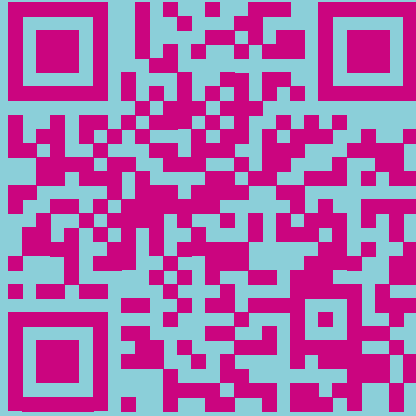
[Osnabrueck declaration eu2020.pdf \(europa.eu\)](#)

Slavi Stoyanov & Fred de Vries (2015). MOOCs pedagogical and didactical approaches.

Trentin, G. (2008). Didactic and Pedagogical View of E-Learning Activities Free University of Bozen-Bolzano

[What is ESCO? | Esco \(europa.eu\)](#)





restartcreativity.eu



Cofinanciado por  
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

2021-1-IT01-KA220-VET-000033078