

Cluster 2: Cultura, creatividad y sociedad inclusiva

INFODAY NACIONAL WP25

Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, Alcobendas
05 de mayo de 2025

Aïda Díaz, NCP CL2 – Generalitat de Catalunya
Carolina Rodríguez, NCP CL2 – Andalucía Trade
Adeline Marcos, NCP CL2 y experta de comité - FECYT



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES



oficina
europea

Andalucía
TRADE



Work Programme - novedades



EN

Horizon Europe

Work Programme 2023-2024

5. Culture, Creativity and Inclusive Society

(European Commission Decision C(2022)7550 of 6 December 2022)

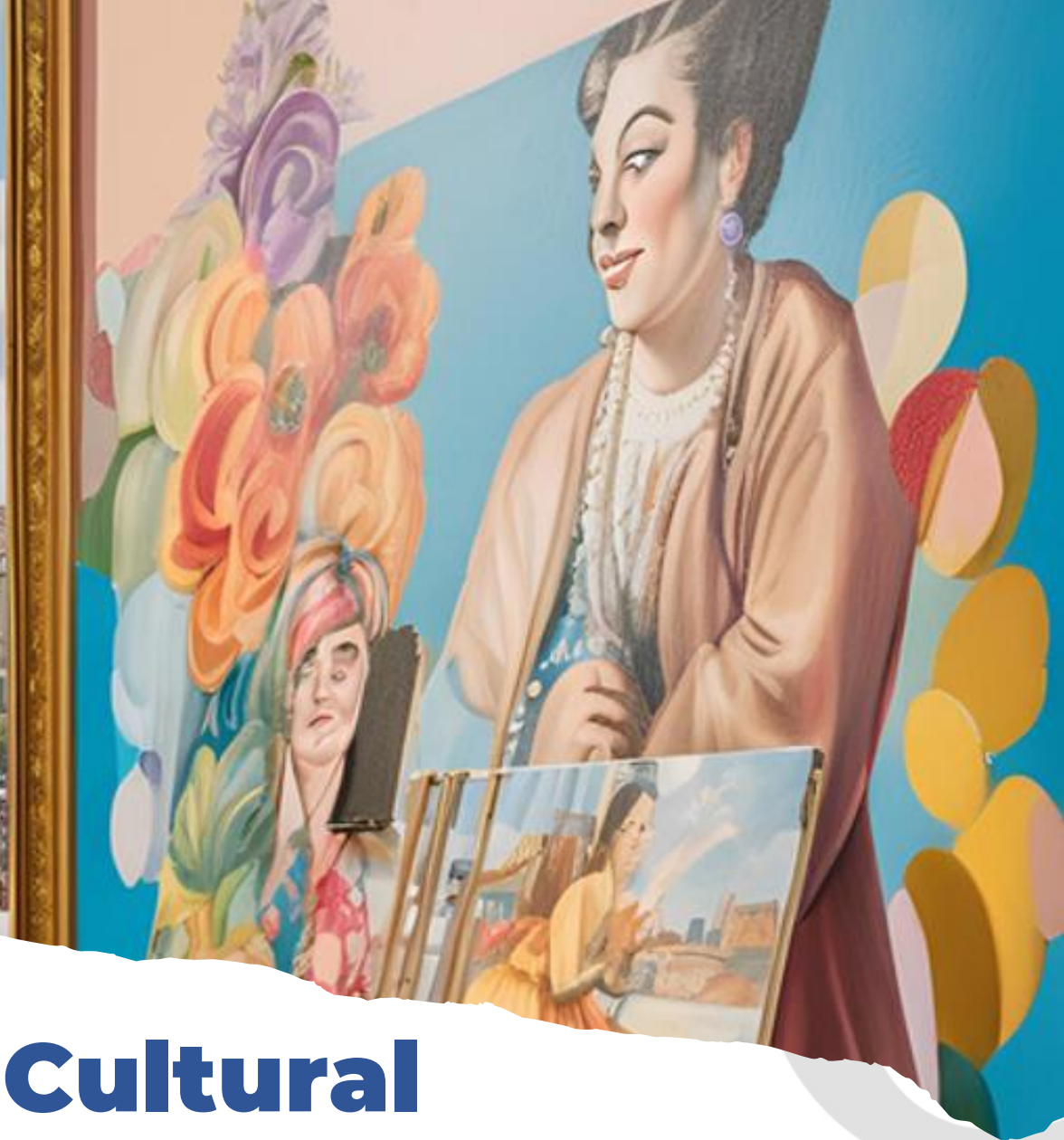
WP 2025 prepublicado FINALES DE ABRIL
Apertura 15 de mayo de 2025 – 32 topics
con 357,1 M€ - Cierre 16 de septiembre

Partenariado de Patrimonio Cultural en
convocatoria separada en 2025

2 topics a dos fases (septiembre '25 y marzo
'26)

WP26-27 para finales de año 2025





Patrimonio Cultural

Salvaguardar y promover los tesoros europeos

Work Programme 2025

Destination Innovative Research on European Cultural Heritage and Cultural and Creative Industries

GREEN

HORIZON-CL2-2025-03-HERITAGE-01: Co-funded European partnership for Resilient Cultural Heritage

HORIZON-CL2-2025-02-HERITAGE-02-two-stage: Innovative approaches to intangible cultural heritage for societal resilience

DIGITAL

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-03: A European Collaborative Cloud for Cultural Heritage – Innovative use cases

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-04: Leveraging artificial intelligence for creativity-driven innovation

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-05: Evolution of culture in a virtualising world

INNOVATIVE

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-06: Europe as a global powerhouse of design for sustainable competitiveness

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-07: Cultural Strategies for Peace: culture and creativity as catalysts for conflict prevention and post-conflict reconciliation

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-08: Bridging historical past and future potential through conservation, preservation, and adaptive use of Europe's contentious and dissonant heritage

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-09: Impacts of culture and the arts on health and well-being



Verde, digital e innovador



VERDE

- ❑ **Partenariado de Patrimonio Cultural Resiliente**
- ❑ **Enfoques innovadores del patrimonio cultural inmaterial para la resiliencia de la sociedad**
 - ✓ 2 **fases** septiembre 2025 y marzo 2026



DIGITAL

- ❑ **Aprovechar la inteligencia artificial para la innovación impulsada por la creatividad**
- ❑ **Evolución de la cultura en un mundo que se virtualiza**



ECCCH

- ❑ **1 nuevo topic para 2025 – 26 M€**



INNOVADOR

- ❑ **Europa como potencia mundial del diseño para una competitividad sostenible**
- ❑ **Estrategias culturales para la paz: la cultura y la creatividad como catalizadores de la prevención de conflictos y la reconciliación postconflicto**
- ❑ **Unir el pasado histórico y el potencial futuro mediante la conservación, preservación y uso adaptativo del patrimonio contencioso y disonante de Europa**
- ❑ **Impacto de la cultura y las artes en la salud y el bienestar**

GREEN



Co-funded European partnership for Resilient Cultural Heritage

1



TIPO DE ACCIÓN	PRESUPUESTO	OTRAS CONDICIONES	PLAZOS
Acción cofinanciada	60 M€ (por parte de la CE – 30%)	Third parties: 3 millones de euros por subvención	<u>Convocatoria 2025 – comienzo 2026</u>

Innovative approaches to intangible cultural heritage for societal resilience

2



TIPO DE ACCIÓN	PRESUPUESTO	OTRAS CONDICIONES	PLAZOS
RIA	12 M€ (financia 3 o 4 proyectos)	<ul style="list-style-type: none">Dos fasesFinanciación Lump Sum	<p><u>Apertura:</u> 15 Mayo 2025</p> <p><u>Cierre:</u> 16 Sept. 2025 (1ª fase) 17 de marzo 2026 (2ª fase)</p>

Innovative approaches to intangible cultural heritage for societal resilience

1

CONTEXTO

- Es necesario entender las **amenazas**: globalización, urbanización, migración, **conflictos**, catástrofes, cambio climático, despoblación rural, **envejecimiento** de la sociedad y creciente desconexión generacional.
- Falta evidencia en el papel del PC para **fortalecer la resiliencia** frente a los retos sociales y las **catástrofes** y fomentar **medidas de mitigación** y adaptación al cambio climático.

2

OBJETIVOS

- **Evaluación** multidimensional del Patrimonio Cultural en la sociedad.
- **Análisis** del potencial del PC para una sociedad más resiliente (mitigación y adaptación al cambio climático).
- **Políticas innovadoras** que preserven el PC.
- **Nuevos enfoques** y metodologías con tecnologías digitales para hacer el PC **más accesible a jóvenes**.
- **Colaboración** entre comunidades e investigadores / educación y entidades de patrimonio.
- Uso sostenible del PC para impulsar el **turismo cultural**.
- **Diseño** de un programa de investigación sobre prácticas sostenibles de PC.

Hablamos de **tradiciones**, **cuentos** e historias, **artes escénicas**, prácticas sociales, **artesanía**, **rituales** y actos festivos.



- Coordinación regular con otros proyectos financiados de CL2 (complementariedad de deliverables y resultados).
- Relacionado con **Partenariado**
- Impulsar herramientas de la **ECCCH**

DIGITAL



A European Collaborative Cloud for Cultural Heritage – Innovative use cases

EUROPEAN COLLABORATIVE CLOUD FOR CULTURAL HERITAGE



- Una gran infraestructura o **espacio digital** europeo de trabajo en colaboración. Diseñada por el proyecto [ECHOES](#) - European Cloud for Heritage OpEn Science.
- Abre **oportunidades** de la transición digital a las instituciones del patrimonio cultural europeo y las organizaciones de investigación del patrimonio.
- Diseñado en función de las **necesidades** de l@s investigador@s y profesionales del patrimonio cultural.
- Ofrece herramientas digitales avanzadas, datos, recursos científicos, y formación para alcanzar nuevos hitos en este sector.
- Contribuye a que el patrimonio cultural europeo sea **líder mundial** en el uso de las tecnologías digitales en beneficio de la sociedad.
- Facilita el acceso a **tecnologías avanzadas** y elimina barreras a las instituciones más pequeñas y/o remotas.

A European Collaborative Cloud for Cultural Heritage – Innovative use cases



A European Collaborative Cloud for Cultural Heritage – Innovative use cases



¿Para quién es la Nube?

- Dirigida y controlada a partir de los propios **Usuarios**: el objetivo es social, no TIC.
- **Comunidad europea del patrimonio cultural**: Museos, restauradores, conservadores, etc.
- Incluye a **Industrias Culturales y Creativas (CCIs) e instituciones GLAM (galerías, bibliotecas, archivos y museos)**.
- Industrias digitales y de desarrollo tecnológico.
- Dirigida a grandes y pequeñas instituciones como a pequeñas o en zonas periféricas.
- Indirectamente para público europeo, mediante la explotación de resultados de investigación.

A European Collaborative Cloud for Cultural Heritage – Innovative use cases

3



TIPO DE ACCIÓN	PRESUPUESTO	OTRAS CONDICIONES	PLAZOS
IA	26 M€ (Hasta 10 proyectos entre 2,5 y 4 M€ cada)	<ul style="list-style-type: none">Financiación Lump SumDuración: 2 o 2,5 años	<u>Apertura:</u> 15 de mayo <u>Cierre:</u> 16 de septiembre

A European Collaborative Cloud for Cultural Heritage – Innovative use cases

1

CONTEXTO

- Después de las convocatorias de 2023 y 2024 es hora de **probar y verificar** las capacidades y mejoras de la ECCCH.
- Las actividades realizadas deben centrarse en casos de uso concretos por instituciones, profesionales e investigadores participantes para mejorar sus resultados o procesos de trabajo.

2

OBJETIVOS

- Facilitar el **buen funcionamiento** de la ECCCH (fácil de usar, inclusiva y potente).
- Documentar y comunicar casos de uso permitiendo una mayor colección de **usos innovadores de la ECCCH** (ilustra sus ventajas y atrae a nuevos usuarios y grupos).
- Identificar e implementar **mejoras** y compromiso con los usuarios, lo que permite el **amplio uso de la ECCCH** por los profesionales e investigadores del patrimonio cultural europeo (nuevas formas de **interactuar, cooperar y cocrear**).
- Las actividades realizadas deberán hacer uso de varias de las **características clave del ECCCH**, incluidas las herramientas de usuario implementadas en él (uso de **gemelos digitales avanzados**, de las características de cooperación y cocreación a gran escala, etc.)

Participación de entidades de al menos **cinco** Estados miembros o países asociados diferentes activos en la plataforma.

Software de código abierto, con licencia CC0 de dominio público o con una licencia de código abierto.

- Crear página web en el sitio común de la ECCCH, gestionado por el proyecto **ECHOES**.
- Apoyo financiero a third parties.
- Evitar duplicar actividades con otros proyectos de la ECCCH.

Leveraging artificial intelligence for creativity-driven innovation

4



TIPO DE ACCIÓN	PRESUPUESTO	OTRAS CONDICIONES	PLAZOS
RIA	15 M€ (3 o 4 proyectos)	Financiación Lump Sum	<u>Apertura:</u> 15 de mayo <u>Cierre:</u> 16 de septiembre

Leveraging artificial intelligence for creativity-driven innovation

1

CONTEXTO

- El desarrollo de la IA está transformando cada vez más la economía y la sociedad, lo que repercute en las Industrias culturales y creativas y plantea nuevos retos (acceso a datos, transparencia, ética, derechos de creadores, empleo...).
- Es necesario entender estas repercusiones y preparar a las ICC con las competencias necesarias (mayor innovación entre tecnología, arte y sociedad).
- Ejemplo de ello son las iniciativas europeas como STARTS al implicar a artistas y profesionales creativos en el desarrollo de estas tecnologías que muestran la diversidad cultural.
- Contribución a la innovación a través de la intuición, la imaginación y la creatividad con conocimientos de diseño, visualización, narración de historias, etc.

Sinergias con CL2 y CL4 y proyectos de IA (Creative Europe y Digital Europe)



- Contar con la participación de representantes de las ICC.
- No abarcar todas las ICC, sino un área específica en profundidad.
- Basarse en actividades y redes europeas ya financiadas.

2

OBJETIVOS

- Más información para políticos, ICC y otros stakeholders sobre el impacto de la IA, incluida la generativa, en artistas, creativos, profesionales de la cultura, empresas y en el trabajo.
- Recomendaciones políticas y soluciones para una interacción beneficiosa entre las ICC y la IA (más transparencia, equidad, diversidad y responsabilidad por el diseño).
- Estudios de casos para aprovechar el potencial de las ICC para la innovación en IA (app. centradas en el humano).
- Desarrollar pilotos, guías, marcos, protocolos y herramientas para gestionar la propiedad intelectual y los derechos de autor en el desarrollo y uso de la IA para autoridades e ICC.
- Proponer plataformas para facilitar la interacción entre artistas, creativos, especialistas en IA, instituciones culturales y empresas creativas.

Evolution of culture in a virtualising world

5



TIPO DE ACCIÓN	PRESUPUESTO	OTRAS CONDICIONES	PLAZOS
RIA	10,5 M€ (3 o 4 proyectos)	Financiación Lump Sum	<u>Apertura:</u> 15 de mayo <u>Cierre:</u> 16 de septiembre

Evolution of culture in a virtualising world

1

CONTEXTO

- Europa se dirige hacia un mayor desarrollo de los mundos virtuales. Su ambición: crear un **ecosistema industrial europeo próspero y líder mundial** para los mundos virtuales.
- Con una vida que se virtualiza más aún (trabajar, entretenerse, jugar, estudiar, socializar, etc.) habrá cambios en percepciones, creencias, **comportamientos y valores**. La **cultura evolucionará**; posiblemente nacerán **nuevos elementos culturales** mientras desaparecen los antiguos.
- Los creadores dispondrán de **nuevas formas de crear, promover y difundir los contenidos culturales europeos**. La producción y acceso a la cultura tendrá un mayor componente virtual.

2

OBJETIVOS

- **Comprender** los posibles **impactos a largo plazo** sobre la cultura cuando los ciudadanos pasan cada vez más tiempo y experimentan más acontecimientos de sus vidas en mundos virtuales (**beneficios y riesgos**).
- Desarrollar **medidas basadas en la evidencia** sobre desarrollo de **oportunidades** vinculadas a la virtualización de la vida y la mitigación de amenazas.
- **Contribuir** a hacer de Europa un líder mundial en mundos virtuales para el **bienestar**, la **cohesión social** y la **resiliencia**, así como la **competitividad** y el **crecimiento**.

- Sinergias con redes y actividades ya financiadas en EU.
- Vínculos con el futuro European Partnership on virtual worlds y los resultados de otros proyectos de HE pasados o activos

- Resultados válidos y viables en **toda la diversidad cultural** de Europa.
- No abordar todos los **aspectos** de la virtualización de la vida, solo los que puedan aportar beneficios.