

# Identificación de tendencias en los sectores económicos de la Comunidad de Madrid **2021**



## **FAMILIA PROFESIONAL DE ARTES Y ARTESANÍAS**



Unión Europea  
Fondo Social Europeo  
*El FSE invierte en tu futuro*



**Comunidad  
de Madrid**

## CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, HACIENDA Y EMPLEO

**Consejero de Economía, Hacienda y Empleo** Javier Fernández-Lasquetty y Blanc

**Viceconsejero de Empleo**  
Alfredo Timermans del Olmo

**Directora General del Servicio Público de Empleo** María Belén García Díaz

-----  
COORDINACIÓN:

**Subdirección General de Análisis, Planificación y Evaluación**

**Área de Estudios y Planificación**

**ELABORACIÓN**  
**INFORMACIÓN Y DESARROLLO, S.L. (INFYDE)**

Las conclusiones de esta publicación reflejan el punto de vista de los autores y no representan necesariamente la posición de la Comunidad de Madrid.

**Identificación de Tendencias en los sectores económicos de la Comunidad de Madrid 2021**

**Familia Profesional de Artes y Artesanías**

Consejería de Economía, Hacienda y Empleo

© Comunidad de Madrid, 2021

Edita

Dirección General del Servicio Público de Empleo

Vía Lusitana, 21. 28025 Madrid. Tel.: 91 580 54 00

Edición: 11/2021

Soporte y formato de edición: publicación en línea en formato pdf

**Publicado en España - Published in Spain**



# ÍNDICE

<b>CAPITULO XVIII: FAMILIA ARTES Y ARTESANÍAS.....</b>	<b>2</b>
<b>XVIII.1/ PRESENTACIÓN DE LA FAMILIA PROFESIONAL XVIII: ARTES Y ARTESANÍAS.....</b>	<b>2</b>
<b>XVIII.2/ TENDENCIAS SECTORIALES.....</b>	<b>3</b>
XVIII.2.1/ TENDENCIAS GENERALES.....	3
XVIII.2.2/ SELECCIÓN DE ÁREAS DE ESTUDIO Y PRINCIPALES TENDENCIAS DE CADA ÁREA .....	3
XVIII. ÁREA 1: INDUSTRIAS CULTURALES.....	5
XVIII. ÁREA 2: INDUSTRIA CREATIVA.....	5
XVIII. ÁREA 3: ARTESANÍA.....	6
XVIII.2.3/ TECNOLOGÍAS CLAVE PARA EL DESARROLLO DE LA FAMILIA.....	7
<b>XVIII.3/ TENDENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS EN LA COMUNIDAD DE MADRID.....</b>	<b>9</b>
XVIII.3.1/ SITUACIÓN GENERAL DE LA FAMILIA DE ARTES Y ARTESANÍAS EN LA COMUNIDAD DE MADRID.....	9
XVIII.3.2/ SITUACIÓN ESPECÍFICA DE CADA UNA DE LAS ÁREAS .....	9
ÁREA 1: INDUSTRIA CULTURAL.....	9
ÁREA 2: INDUSTRIA CREATIVA .....	13
ÁREA 3: ARTESANÍA.....	15
<b>XVIII.4/ PERFILES PROFESIONALES .....</b>	<b>18</b>
XVIII.4.1/ DEFINICIÓN DE LOS PERFILES PROFESIONALES.....	18
XVIII.4.2/ LAS OCUPACIONES PRINCIPALES DE CADA PERFIL PROFESIONAL .....	20
XVIII.4.3/ LAS CUALIFICACIONES, COMPETENCIAS Y HABILIDADES DE CADA PERFIL PROFESIONAL .....	21
XVIII.4.4/ LAS NECESIDADES DE FORMACIÓN .....	23
<b>XVIII.5/ CONCLUSIONES .....</b>	<b>24</b>

# CAPITULO XVIII: FAMILIA ARTES Y ARTESANÍAS

---

## XVIII.1/ PRESENTACIÓN DE LA FAMILIA PROFESIONAL XVIII: ARTES Y ARTESANÍAS

Hay que destacar que la familia de Artes y artesanías engloba actividades plurales o diversas, vinculadas con la actividad **cultural, creativa y artesanía**.

Incluye perfiles profesionales tradicionales y otros más novedosos y que, en el caso de estos últimos, han surgido principalmente a tenor de la irrupción de las **nuevas tecnologías** y los **procesos de digitalización**.

Las ocupaciones de la familia se han sintetizado en 7 perfiles. El Catálogo del SEPE incluye especialidades formativas que, en gran parte, pueden dar respuesta a la evolución de los perfiles competenciales.

La evolución de la familia está marcada en buena medida por tendencias internacionales que también se hacen realidad en la Comunidad de Madrid, tal y como queda explicado en las páginas siguientes. La **artesanía** está enfocada esencialmente hacia la **producción por medio de métodos tradicionales**. La **industria creativa** persigue aprovechar y poner en valor nuevas tecnologías y mecanismos de producción, a la vez que el diseño o la creación artística. La **industria cultural**, por su parte, **combina -a su vez- técnicas tradicionales y vanguardistas / tecnológicas**.

A pesar de su heterogeneidad, sin embargo, las tres áreas consideradas pueden generar **sinergias importantes entre ellas** en términos de **creatividad** y creación de **nuevas tendencias y estilos**. Conviene matizar que esta Familia Profesional guarda una estrecha relación con otras dos familias: 1/ **Servicios socioculturales y a la comunidad**. 2/ **Imagen y sonido**. Parte de sus tendencias son intercambiables, además de algunos de sus perfiles profesionales, por ejemplo los vinculados con las artes escénicas, la cultura o el trabajo artesano.



## XVIII.2/ TENDENCIAS SECTORIALES

### XVIII.2.1/ TENDENCIAS GENERALES

Tabla 1: Tendencias generales de la familia XVIII. Artes y Artesanías

GRANDES TENDENCIAS DE LA FAMILIA XVIII: ARTES Y ARTESANÍAS	
TENDENCIAS	DESCRIPCIÓN
XVIII.1. Posicionamiento de la industria cultural y creativa , como palanca para la rehabilitación y el desarrollo urbano.	Las <b>posibilidades de expansión</b> de la industria cultural y creativa están ligadas estrechamente a los <b>ámbitos sociales y de convivencia</b> de los espacios urbanos, sobre todo en las grandes áreas metropolitanas. Son instrumentos y recursos de cambio y transformación de los espacios urbanos.
XVIII.2. Compromiso de organismos supranacionales, nacionales y subnacionales en el impulso a las políticas públicas de arte, cultura e industria creativa.	El desarrollo de la industria cultural y creativa exige el compromiso de las <b>entidades públicas</b> , concretando y apoyando <b>prioridades</b> ; además de proveyendo <b>fuentes de financiación</b> . Como aspecto singular hay que anotar, frente a otros sectores, la involucración de <b>organismos internacionales</b> como UNESCO.

### XVIII.2.2/ SELECCIÓN DE ÁREAS DE ESTUDIO Y PRINCIPALES TENDENCIAS DE CADA ÁREA

Se concretan, a continuación, las principales áreas vinculadas a la Familia profesional de Artes y artesanías.

INDUSTRIAS CULTURALES
INDUSTRIA CREATIVA
ARTESANÍA



### Industrias culturales

Las industrias culturales comprenden todas aquellas actividades dirigidas a crear, producir, exhibir, distribuir o difundir servicios y bienes culturales diversos. Se incluirían, por ejemplo, música, artes escénicas, artes plásticas, edición de libros, etc.

A pesar de que las actividades culturales se remontan a los albores de la Humanidad, ha sido durante los últimos años cuando la industria cultural ha ganado en identidad como segmento diferenciado.

### Industria creativa

La industria creativa constituye aquel segmento de actividad económica que, combinando creatividad y tecnología, proporciona innovaciones, mejoras y soluciones al conjunto de las actividades humanas, sociales y económicas. Incluye principalmente dos actividades:

- ✓ El desarrollo de soluciones tecnológicas.
- ✓ El diseño, la rehabilitación o la restauración de edificios y otros bienes de interés artístico y cultural.

### Artesanía

La artesanía comprende el arte y la técnica de crear o elaborar objetos o productos a mano, con instrumentos especializados y de manera tradicional.

Es un método, por lo tanto, bien diferenciado de la producción serial e industrial; lo cual no es impedimento para que, eventualmente, la artesanía pueda emplear herramientas tecnológicas en sus procesos de diseño y fabricación.



## XVIII. ÁREA 1: INDUSTRIAS CULTURALES

Tabla 2: Principales tendencias del Área 1: Industrias culturales

PRINCIPALES TENDENCIAS DEL ÁREA 1: INDUSTRIAS CULTURALES	
TENDENCIAS	DESCRIPCIÓN
XVIII.1.1. Hibridación con actividades turísticas y procesos colectivos	<p>El desarrollo de las industrias culturales puede venir apoyado por su <b>capacidad para introducirse y entrelazarse con la oferta turística</b>, además de con la demanda nacional.</p> <p>Al mismo tiempo, el impulso de la industria cultural puede venir acompañado por el desarrollo de actividades colaborativas y sinérgicas con otros actores (públicos y privados) comprometidos con el desarrollo sociocultural y económico.</p>
XVIII.1.2. Transformación digital	<p>La industria cultural está experimentando fuertes procesos de <b>cambio y modernización</b>, tanto en sus procesos como en sus productos, a través de la incorporación transversal de <b>nuevas tecnologías</b>. El proceso de transformación digital está reinventado la actividad cultural en todos sus eslabones, desde <b>la concepción y el diseño de productos</b> hasta el ámbito del <b>marketing</b>.</p>
XVIII.1.3. Vinculación con emprendimientos sociales y jóvenes	<p>La industria cultural constituye uno de los principales focos para impulsar el emprendimiento social, al cual se suman cada vez mayor volumen de <b>jóvenes cualificados</b>.</p>
XVIII.1.4. Diversidad de la oferta	<p>La oferta cultural es cada vez <b>más amplia y diversificada</b>, incluyendo cada día una <b>mayor variedad de estilos, recursos, canales y públicos</b>.</p>

## XVIII. ÁREA 2: INDUSTRIA CREATIVA

Tabla 3: Principales tendencias del Área 2: Industria creativa

PRINCIPALES TENDENCIAS DEL ÁREA 2: INDUSTRIA CREATIVA	
TENDENCIAS	DESCRIPCIÓN
XVIII.2.1. Efecto centripeto de las áreas metropolitanas hacia la clase creativa.	<p>La <b>clase creativa</b>, es decir los emprendedores y los trabajadores de la economía creativa, descubren sus mejores posibilidades de empleabilidad y expansión en los mercados de las grandes ciudades. Sus servicios son demandados por grandes urbes, comprometidas en el <b>desarrollo tecnológico y sustentable</b>, en la <b>mejora de los hábitats</b> o en el</p>



	crecimiento de su <b>posicionamiento nacional e internacional en todos los órdenes.</b>
<b>XVIII.2.2. Especialización de la economía creativa en prestar servicios vinculados con el diseño de dispositivos tecnológicos.</b>	Dentro de la <b>economía creativa</b> se han incrementado, durante los últimos años, el <b>número de empresas y emprendimientos especializados en proporcionar soluciones tecnológicas</b> , en el marco del desafío de la <b>transformación digital</b> . A menudo han sido empresas que, aun cuando <b>prestan servicios tecnológicos a todo tipo de mercados geográficos</b> , se ubican físicamente en las grandes ciudades universitarias, ya que comprenden uno de los principales nichos para captar talento.
<b>XVIII.2.3. Capacidad de la economía creativa para captar talento joven.</b>	El crecimiento de las empresas tecnológicas ha sido posible, en buena medida, gracias a <b>emprendimientos liderados por personas jóvenes cualificadas</b> . Estas empresas son un foco de atracción de talento joven.

## XVIII. ÁREA 3: ARTESANÍA

Tabla 4: Principales tendencias del Área 3: Artesanía

PRINCIPALES TENDENCIAS DEL ÁREA 3: ARTESANÍA	
TENDENCIAS	DESCRIPCIÓN
<b>XVIII.3.1. Impulso a las hibridaciones cruzadas entre turismo y artesanía.</b>	El desarrollo de la artesanía puede encontrar, en actividades colaborativas y sinérgicas con el turismo, un ámbito de crecimiento y desarrollo. Su expansión puede llegar a estar estrechamente vinculada a la multiplicación de actividades colaborativas con el turismo vivencial.
<b>XVIII.3.2. Puesta en valor de la artesanía como sector para el desarrollo local y sostenible.</b>	La artesanía es percibida como un sector útil en las políticas de desarrollo local ya que permite movilizar recursos endógenos vinculados al territorio.
<b>XVIII.3.3. Pérdida de posicionamiento de la artesanía respecto a productos industriales y de bajo costo.</b>	Algunos productos sustitutivos de la artesanía la apartan del mercado. Son productos de baja calidad, que se producen a bajo coste (en China, por ejemplo) y constituyen una fuerte amenaza para la actividad tradicional. No obstante, hay que aclarar que la artesanía no puede competir en coste.
<b>XVIII.3.4. Pérdida de infraestructura básica del país para potenciar la artesanía</b>	Un aspecto a resaltar es la falta de talleres, de escuelas de aprendizaje o de otros equipamientos de especialización. Esto impide la capacitación de las personas que quieran sumarse a esta actividad. A esto hay que añadir que algunos gremios han ido desapareciendo o que se han debilitado, por la falta de miembros.



## XVIII.2.3/ TECNOLOGÍAS CLAVE PARA EL DESARROLLO DE LA FAMILIA

En la Familia profesional de Artes y artesanías, las tecnologías de mayor relevancia en el empleo, o que van a producir los mayores cambios o avances en los perfiles profesionales, se encuentran diferenciadas, de modo resumido, en estos tres grupos:

- **Tecnologías de diseño para la elaboración de nuevos productos**, utilizando recursos 3D, por ejemplo, en las tres áreas que forman parte de esta Familia profesional: artesanía, industrias creativas e industria cultural. No son tecnologías generalizadas todavía. En el sector artesanal, además, existe -en algunos ámbitos- cierto debate sobre si este tipo de tecnología debería reemplazar o no a las técnicas o métodos más tradicionales.
- **Tecnologías para el diseño de nuevos materiales**, en particular dentro de la artesanía (materiales ultraligeros, nanotextil, etc.). Todavía no son tecnologías generalizadas en la actividad artesanal, pero están ganando cada vez más presencia. Aspiran a ser productos modernos, más eficaces y más sustentables, a la vez que de menor coste.
- **Tecnologías para el desarrollo de soluciones digitales** utilizando nuevas tecnologías y recursos (en el marco de la industria creativa), como son 5G, robótica, sensores, blockchain, cifrado homomórfico, computación, etc. Este tipo de tecnologías están vinculadas preferentemente a la industria creativa y sirven de soportes y mecanismos para crear nuevos servicios tecnológicos.

Como resultado de este proceso se han identificado las siguientes soluciones tecnológicas:

**Tabla 5: Tecnologías clave para el desarrollo de la familia profesional XVIII. Artes y Artesanías**

ÁMBITOS TECNOLÓGICOS	Área 1: Industria cultural	Área 2. Industria creativa	Área 3: Artesanía
Materiales			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiales auxéticos</li> <li>- Metasuperficies</li> <li>- Plásticos nanocompuestos</li> <li>- Nanotextil</li> </ul>



ÁMBITOS TECNOLÓGICOS	Área 1: Industria cultural	Área 2: Industria creativa	Área 3: Artesanía
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materia programable</li> <li>- Materiales ultraligeros y resistentes</li> </ul>
TIC	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espejo digital</li> <li>- Pantalla 3D holográfica</li> <li>- Pantalla 3D de imágenes integrales</li> <li>- Modelado 3D en tiempo real</li> <li>- Pantallas volumétricas 3D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Red móvil 5G</li> <li>Inteligencia Ambiental                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cerebro artificial</li> <li>- Atomtrónica</li> <li>- Pantallas de realidad aumentada</li> <li>- Blockchain</li> <li>- Pantalla 3D de campo de luz compresiva</li> <li>- Electrónica flexible</li> <li>- Pantalla 3D holográfica</li> <li>- Cifrado homomórfico</li> <li>- Pantalla 3D de imágenes integrales</li> <li>- Computación neuromórfica</li> <li>- Computación óptica</li> <li>- Celda de metalización programable</li> <li>- Memoria de pista</li> <li>- Modelado 3D en tiempo real</li> <li>- Robótica de enjambre</li> <li>- Pantalla retiniana virtual</li> <li>- Pantallas volumétricas 3D</li> <li>- Sensor de redes inalámbricas</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espejo digital</li> <li>- Pantalla 3D holográfica</li> <li>- Pantalla 3D de imágenes integrales</li> <li>- Modelado 3D en tiempo real</li> <li>- Pantallas volumétricas 3D</li> </ul>



## XVIII.3/ TENDENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS EN LA COMUNIDAD DE MADRID

### XVIII.3.1/ SITUACIÓN GENERAL DE LA FAMILIA DE ARTES Y ARTESANÍAS EN LA COMUNIDAD DE MADRID

La Familia de Artes y Artesanías está constituida por **actividades heterogéneas** que encuentran en la Comunidad de Madrid **mercados amplios para su puesta en valor y desarrollo**.

El área de artesanía y sobre todo la industria cultural han sido **fuertemente afectadas** por la pandemia. Todo esto teniendo en cuenta que algunos establecimientos de carácter artístico o cultural todavía se veían obligados a afrontar fuertes dificultades, en los años previos a la pandemia, debido a que no habían sido capaces de remontar del todo la situación anterior a la crisis de 2008.

### XVIII.3.2/ SITUACIÓN ESPECÍFICA DE CADA UNA DE LAS ÁREAS

#### ÁREA 1: INDUSTRIA CULTURAL

La Comunidad de Madrid, y en concreto el área metropolitana que gira en torno a la capital de España, constituye uno de los principales focos culturales del sur de Europa.

En términos macroeconómicos, a partir de una de las últimas publicaciones disponibles, fechada en concreto en 2017, las dimensiones de la industria cultural en la Comunidad de Madrid arrojaban las siguientes cifras en 2014: aglutinaba a **alrededor de 150.000 empleos** que comprendían casi el 11% de



la ocupación en el sector servicios y en torno al 5% de todos los puestos de trabajo de la región.<sup>1</sup>

En relación a la tendencia anteriormente señalada **XVIII.1.1. Hibridación con actividades turísticas y procesos colectivos**, hay que subrayar lo siguiente: la industria cultural, además de dotarle de identidad urbana y regional a la Comunidad de Madrid o de servir de variados y ricos espacios de ocio para la población de la región, constituye, por otro lado, un **reclamo turístico muy significativo**, y en especial para la capital, durante todas las épocas del año. En concreto, la variedad de recursos culturales y la riqueza de eventos lleva a que Madrid sea uno de los **principales referentes europeos en turismo de fin de semana (city break)**.

Así pues, con anterioridad a la crisis de la pandemia del COVID - 19, **el número de personas que visitaron Madrid fue de 10,4 millones en 2019**; de las cuales el 55% eran turistas internacionales. Los ingresos generados, para la Comunidad alcanzaron los 10.451 millones de euros, que implicaba un gasto medio de 270 euros per cápita al día.<sup>2</sup> Naturalmente, la atracción de Madrid no solo es atribuible a sus recursos y atractivos culturales, pero éste es un componente muy importante y que puede competir con otras metrópolis europeas (París, Londres, Berlín, Praga, etc.).

Por otro lado, en la Región, se han impulsado algunos procesos colectivos destinados a poner en valor la artesanía local y vincularla con la identidad territorial. Entre las iniciativas más recientes cabe citar en 2020, por ejemplo, la convocatoria *Hecho en Madrid*, promovida por el Ayuntamiento de Madrid. Es una actuación dirigida, en concreto, a difundir la actividad artesanal y artística en el marco de la proyección de la imagen de la capital.

También con relación al objetivo de la actividad artesanal de vincularse con agentes involucrados en la **sustentabilidad** hay que destacar, por ejemplo, la exposición reciente (marzo 2021) bajo el título de “Comunidad Circular”; en la que se han difundido objetos artesanales elaborados a través de procesos y

---

<sup>1</sup> Rodríguez Gómez, E. F. y otros (2017), “Las industrias culturales y creativas en la Comunidad de Madrid: contexto y desarrollo económico 2008 – 2014”, Revista Latina de Comunicación Social. Págs. 295 – 320. <http://www.revistalatinacs.org/072paper/1166/16es.html> En este caso, la industria cultural incluye las siguientes actividades: arquitectura, artes escénicas, audiovisual, bibliotecas, archivos y museos, libros y prensa y publicidad.

<sup>2</sup> <https://www.madrid-destino.com/turismo/estadisticas>



materiales sostenibles y con posibilidad de reciclaje. Esta exposición ha tenido lugar en **Madrid Design Festival**.

Centrándonos en la tendencia **XVIII.1.2. Transformación digital**, hay que reseñar que la industria cultural en la Comunidad de Madrid ha avanzado de modo asimétrico en esta dirección por dos motivos. En primer lugar y en general, han sido los centros y las infraestructuras de mayores dimensiones los que han innovado en este ámbito y, en segundo término, los avances vinculados a algunas de las áreas más sofisticadas (Big Data, por ejemplo) han sido, en grandes líneas, aún muy limitados.

De este modo, hay que destacar que los avances más importantes en transformación digital se han focalizado sobre todo en estos tres campos:

- Incorporación y puesta en valor del marketing digital y las redes sociales, para la divulgación de eventos culturales.
- Difusión, vía digital, de los contenidos de las industrias culturales, generando y consolidando, por ejemplo, “galerías de arte *on line*”.
- Creación de nuevos formatos de contenidos digitales, combinando texto / imagen – sonido (app con las audioguías del Museo del Prado, por ejemplo).<sup>3</sup>

Otra de las tendencias es **XVIII.1.3. Vinculación con emprendimientos sociales y jóvenes**. Respecto a ello hay que advertir en primer término, que una parte muy importante de las principales infraestructuras culturales (teatros, museos, editoriales, etc.) o de los actores más relevantes de la cadena de valor (centros de formación, por ejemplo), ubicados en España o en el sur de Europa, se localizan en el área metropolitana de la Comunidad de Madrid.

Por ejemplo, Madrid cuenta con **centros referenciales** -de larga trayectoria- para el debate y la difusión cultural, como por ejemplo el Círculo de Bellas Artes. También son muy importantes las escuelas de formación artística, que fortalecen la cadena de valor y dotan de nuevos artistas, trabajadores escénicos o emprendedores culturales a la Región. Entre tales centros puede citarse, por ejemplo, la Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid.

---

<sup>3</sup> <https://www.museodelprado.es/recorrido/audioguia/0e236372-fcc7-4074-a619-7509f8e11f5d>



Todo esto lleva, en consecuencia, a que la Comunidad de Madrid sea foco de atracción de talento joven y un lugar especialmente propicio para la germinación de emprendimientos vinculados a la cadena de valor cultural.

Por último, en relación a la tendencia **XVIII.1.4. Diversidad de la oferta**, hay que apuntar que la Comunidad goza de una amplia **variedad de estilos tradicionales y de vanguardia**. Sus principales segmentos son los siguientes: **1/ Espectáculos y artes escénicas o visuales 2/ Producción audiovisual 3/ Museos, bibliotecas y archivos 4/ Editoriales**.

Hay que destacar que la Capital concentra, en un espacio geográfico muy reducido, tres museos (**triángulo del arte**) de gran prestigio internacional, como son: **Museo del Prado, Museo Reina Sofía y Museo Thyssen - Bornemisza**. Aparte de estas pinacotecas, hay que tener en cuenta otras de menor notoriedad pero que también despiertan el interés de decenas de miles de visitantes nacionales e internacionales cada año: Museo arqueológico nacional, Museo Naval, Museo Cerralbo, Museo del Romanticismo, Museo de Historia de Madrid, Museo Sorolla y Museo del Ferrocarril.<sup>4</sup>

Junto a ello hay que resaltar otras salas de espectáculos y exposiciones, muchas de las cuales se ubican fuera de los circuitos turísticos y que animan y dinamizan la actividad cultural de los barrios de la capital y de otras localidades de la región.

A estos hay que sumar, por ejemplo, la **variedad de teatros** (Teatro Real, Teatro Lope de Vega, Teatro Latina, etc.) de la Comunidad de Madrid, localizados sobre todo en la capital, en donde se representan una importante diversidad de obras y espectáculos. Estos teatros sirven de polo de atracción para jóvenes, emprendedores u otros que persiguen dedicarse profesionalmente a las artes escénicas.

Asimismo, cabe añadir, en parte como propio y característico de la Comunidad de Madrid, la **red de teatros alternativos** que tuvo su origen a mediados de los 80, en el contexto sociocultural de la conocida como “movida madrileña”. Esta red se extiende, en la actualidad, por diferentes localidades de España. Son teatros de aforos más limitados e insertados muchas veces en realidades de barrio.

---

<sup>4</sup> <https://www.disfrutamadrid.com/museos>



La Comunidad de Madrid es también sede de **buena parte de las editoriales españolas** (Alianza editorial, Trotta, etc.) que constituyen otro segmento de gran importancia dentro de la industria cultural. También es sede de una parte importante de las **empresas audiovisuales** (discográficas, cinematográficas, etc.), de carácter nacional, con más cuota de mercado en España.

## ÁREA 2: INDUSTRIA CREATIVA

La industria creativa es un segmento que ha crecido de modo muy importante durante las últimas dos décadas, en la Comunidad de Madrid, a raíz de la irrupción, desarrollo y consolidación de las empresas tecnológicas. Sin embargo, también cuenta con un activo muy importante que es de las empresas y emprendimientos vinculados con el diseño y la creación artística.

A continuación, se van a concretar de qué manera las tendencias anteriormente apuntadas, vinculadas con la industria creativa, están vinculadas con la realidad de esta región.

Una primera tendencia es **XVIII.2.1. Efecto centrípeto de las áreas metropolitanas hacia la clase creativa**. Respecto a ello habría que señalar que las cifras manejadas ponen en evidencia que, en efecto, la Comunidad de Madrid es un foco de atracción de empresas e inversiones. En 2019, por ejemplo, las inversiones tecnológicas sumaban un total de 6.862.908 miles de euros. En este sentido, otras regiones están por detrás de Madrid a una distancia importante: Cataluña con 4.459.314 miles de euros, Comunidad Valenciana con 2.248.602 y el País Vasco con 1.700.064. Unido a ello, hay que reseñar que la Comunidad de Madrid, por otro lado, congregaba el 28,8% del gasto en innovación de las empresas españolas.<sup>5</sup>

No obstante, hay que matizar que estas inversiones superan a las actividades económicas vinculadas exclusivamente a la familia profesional que aquí estamos estudiando.

A esto cabe añadir que, en la Región, tienen lugar gran número de inversiones vinculadas con la rehabilitación urbana y rural o con la producción y

---

<sup>5</sup> INE, *Encuesta de Innovación en las Empresas 2019*.  
[https://www.comunidad.madrid/sites/default/files/doc/economia/nota\\_encuesta\\_innovacion\\_empresas\\_2019.pdf](https://www.comunidad.madrid/sites/default/files/doc/economia/nota_encuesta_innovacion_empresas_2019.pdf) [https://ine.es/prensa/eie\\_2019.pdf](https://ine.es/prensa/eie_2019.pdf)



restauración artística, impulsadas tanto por la Administración Pública como por el sector no lucrativo (fundaciones, etc.) y las empresas; inversiones que permiten el fomento de emprendimientos y empresas especializadas. Así, entre las iniciativas públicas iniciadas en años recientes, cabe señalar, por ejemplo, el **Plan de Fomento de la regeneración y renovación urbana y rural - Plan 2018 - 2021**. En otras iniciativas, este plan ha incluido, por ejemplo, actuaciones vinculadas a la promoción de la rehabilitación de espacios y edificios, ofreciendo, en este contexto, oportunidades para el desarrollo artístico.

Otra tendencia es **XVIII.2.2. Especialización de la economía creativa en prestar servicios vinculados con el diseño de dispositivos tecnológicos**. Al hilo de esto, hay que anotar especialmente que un número importante de las **principales empresas tecnológicas**, de carácter multinacional, se ubican también en esta región.

Más allá del ámbito tecnológico, es también importante la presencia de otro tipo de empresas, que son referenciales en Europa y en el mundo, y que traccionan servicios culturales y creativos. Están especializadas en ingeniería y arquitectura, por ejemplo.

Todo ello lleva a que la Comunidad de Madrid cuente ya con una **cadena de valor de industria creativa**, amplia y madura, que constituye, por otro lado, una de las más importantes del sur de Europa.

La última tendencia indicada, en páginas anteriores, es **XVIII.2.3. Capacidad de la economía creativa para captar talento joven**. En relación a ello hay que tener en cuenta, en primer término, que la Comunidad de Madrid cuenta con **una amplia oferta universitaria** (a nivel de grado y postgrado) y de **Formación Profesional** que prepara a los jóvenes para participar en emprendimientos creativos.

Esto permite que, anualmente, miles de jóvenes se titulen en especialidades vinculadas al diseño o la creación artística.

En concreto, la promoción de las actividades de diseño y creación artística está respaldada por una amplia oferta de estudios especializados en este campo, sobre todo a nivel de grado y postgrado universitario. Así cabe hablar, por ejemplo, de carreras de grado de bellas artes en diferentes universidades,



la existencia de másteres en conservación y restauración o rehabilitación urbana, etc.

## ÁREA 3: ARTESANÍA

La artesanía se distingue fundamentalmente por la producción de materiales para el consumo y la decoración por medio de la **transformación manual**.

La **Asociación Madrileña de Oficios Artesanos (AMOA)** es la agrupación regional más representativa de la actividad artesana. Fue creada en 2020, como fusión de dos asociaciones históricas de Madrid: Artesanos de la Villa y Gremio de Artesanías Varias. En concreto, AMOA reúne a más de 100 artesanos y otros oficios.

La Comunidad de Madrid reconoce a alrededor de **67 oficios** agrupados en una docena de segmentos. Estos segmentos son los siguientes: 1/ Cerámica 2/ Textil 3/ Madera 4/ Metal 5/ Piel 6/ Joyería 7/ Papel y Cartón 8/ Vidrio 9/ Decoración 10/ Flor seca 11/ Juguetería 12/ Instrumentos musicales. Cuenta, además, con registros de talleres artesanos y de asociaciones.<sup>6</sup>

Una tendencia señalada en páginas anteriores es **XVIII.3.1. Impulso a las hibridaciones cruzadas entre turismo y artesanía**. Sin embargo, no puede afirmarse, en este caso, que esta tendencia internacional tenga una relevancia significativa en la Comunidad de Madrid. Los talleres y los comercios artesanales no forman parte de las rutas turísticas. Ahora bien, la Feria de Mercado de Artesanía de la Comunidad de Madrid es una de las más importantes de España y eventualmente puede atraer visitantes o turistas.

Una tendencia más es **XVIII.3.2. Puesta en valor de la artesanía como sector para el desarrollo local y sostenible**. En los últimos años, se han realizado algunos avances en esta dirección, según lo comentado en páginas anteriores (*Hecho en Madrid*, exposición Comunidad Circular, etc.). La artesanía puede encontrar, en la Comunidad de Madrid, **nichos de desarrollo** donde se generen sinergias con el **comercio local, de proximidad y sostenible**, que también está germinando en algunos barrios sobre todo de la capital.

---

<sup>6</sup> <https://www.comunidad.madrid/cultura/compras/directorio-talleres-artesanos>



No obstante, aunque los productos artesanales continúen encontrando en los **mercados y ferias**<sup>7</sup> específicas un canal de venta propio, los **canales web** constituyen otra vía de comercialización que son cada vez más imperativos. La utilización del **marketing digital** está ya, más en concreto, impulsando los procesos de internacionalización de la oferta artesanal, con fuerte identidad nacional. Es el caso, por ejemplo, de la venta on line de guitarras españolas que son diseñadas y elaboradas en talleres de Madrid y que encuentran salida, incluso, en mercados asiáticos.

Además, la artesanía es un área económica que ha de afrontar problemas importantes para ver garantizado el **relevo generacional**. De modo análogo, su **capital social** se va diluyendo con cierta rapidez; debido a la pérdida de músculo o a la disolución de las asociaciones gremiales tradicionales y que, en buena medida, lo lideraban en el pasado. Ahora bien, también existen todavía algunas asociaciones de gran importancia en la Comunidad de Madrid, entre las que destaca por ejemplo la Asociación Profesional de Artesanos de la Villa y Gremio de Artesanías Varias.

El déficit de una oferta formativa ajustada y destinada a capacitar a nuevos emprendedores y trabajadores se cuenta, por otro lado, entre otro de los factores limitantes que obstaculizan el desarrollo o, simplemente, la supervivencia de algunos ámbitos artesanales. En la actualidad, en líneas generales, son los talleres artesanos los que continúan formando a los trabajadores y no los centros de Formación Profesional.

Durante los últimos años, sin adular los procesos sui generis que distinguen a la artesanía, algunos artesanos han ido incorporando **tecnologías en los procesos de diseño o de producción auxiliar**, como por ejemplo las **impresoras 3D**.

Con todo hay que tener en cuenta que la artesanía sí cuenta con un segmento de mercado fiel que será quien continúe garantizando su vigencia de cara a los próximos años. Existen tendencias que se están abriendo paso, en la Comunidad de Madrid, como por ejemplo la “**artesanía personalizada**”; es decir, aquella que diseña y produce productos artesanos a demanda. Este es un cambio importante en los hábitos de consumo de la artesanía y existen

---

<sup>7</sup> En la Comunidad de Madrid destaca, por ejemplo, la Feria de Artesanía que reúne anualmente a alrededor de 2000 stands, entre los meses de diciembre o enero.



visos para pensar que se convierta en una tendencia que se consolide en la Comunidad de Madrid.

En otro orden de cosas, hay que subrayar que también existen algunos productos sustitutivos de productos artesanos que apartan a la Comunidad de Madrid del mercado, provenientes de países emergentes, conforme a la tendencia **XVIII.3.3. Pérdida de posicionamiento de la artesanía respecto a productos industriales y de bajo costo**. Aunque inicialmente los productos artesanos y los productos industriales de bajo costo pertenecen a segmentos de mercado distintos, a veces los segundos han desplazado a los segundos.

Para terminar, en la Comunidad de Madrid se ha producido, como en otros lugares, el cierre de talleres o escuelas que dificultan el relevo generacional. Esto está debilitando esta actividad económica y es uno de los elementos más importantes que generan la incertidumbre que, en ocasiones, se cierne sobre el futuro de algunos gremios (tendencia **XVIII.3.4. Pérdida de infraestructura básica del país para potenciar la artesanía**).



## XVIII.4/ PERFILES PROFESIONALES

### XVIII.4.1/ DEFINICIÓN DE LOS PERFILES PROFESIONALES

La identificación de los perfiles profesionales, vinculados a las tendencias emergentes para cada una de las Familia Profesionales y áreas de estudio, se ha logrado a partir de un proceso que ha combinado tres fuentes de información: el análisis de referencias documentales, la identificación de soluciones tecnológicas a nivel internacional vinculadas a cada Familia y la realización de entrevistas semiestructuradas y mesas de trabajo de cada familia/área de estudio.

En las mesas de trabajo se ha identificado un nuevo perfil: *Community manager*. Es un perfil emergente, vinculado al surgimiento y puesta en valor de las nuevas tecnologías, en particular marketing on line y redes sociales.

**Tabla 6: Definición de los perfiles profesionales de la Familia XVIII: Artes y artesanía**

Perfil profesional	Descripción del perfil	Definición de la situación
<b>Coordinador / a integral de eventos culturales</b>	<p>En el marco de la industria cultural, el coordinador de eventos es el profesional dedicado a la planificación e implementación de actividades culturales que incluyen las siguientes iniciativas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Diseño de propuesta de proyecto cultural.</li><li>-Captación de fondos.</li><li>-Definición, reclutamiento, formación y seguimiento del equipo de trabajo.</li><li>-Supervisión de actividades.</li><li>-Relación con cliente y otros actores.</li></ul> <p>Es, en definitiva, un profesional multitarea dedicado a la gestión integral de los proyectos culturales.</p>	Emergente
<b>Especialista en imagen y sonido.</b>	<p>En el marco de actividades culturales, y en particular en el ámbito de las <b>artes escénicas</b>, su misión consiste en elaborar e implementar el diseño técnico de <b>proyectos de imagen y sonido</b>, ajustándose a los requerimientos y las características establecidas en iniciativas culturales y garantizando el cumplimiento de las <b>normativas técnicas y de seguridad</b>.</p>	Emergente

<p><b>Especialista en gestión de proyectos culturales.</b></p>	<p>En el contexto de las <b>industrias culturales</b>, su misión consiste en gestionar, de modo integral, el conjunto de espacios que constituyen el ciclo de un proyecto cultural:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño y, en su caso, licitación pública / privada.</li> <li>-Supervisión de la puesta en marcha de los proyectos culturales, conforme a los requerimientos de las entidades financiadoras.</li> <li>-Dirección y organización de equipos.</li> <li>-Coordinación de actores.</li> <li>-Gestión presupuestaria.</li> <li>-Gestión de la difusión.</li> <li>-Seguimiento y evaluación.</li> </ul>	<p>Emergente</p>
<p><b>Community manager</b></p>	<p>Este perfil está vinculado principalmente al diseño e implementación de actividades de comunicación y marketing de eventos culturales, gestión de audiencias y otras cuestiones corporativas.</p>	<p>Emergente</p>
<p><b>Especialista en diseño gráfico</b></p>	<p>Este perfil está vinculado preferentemente con la industria creativa (sobre todo con el área de diseño y creación artística). Este especialista, con la ayuda del software adecuado, proyecta objetos (mobiliario, espacios urbanos esculturas, etc.) con relevancia artística.</p> <p>Por otro lado, en el marco principalmente de la artesanía, el <b>diseñador</b> elabora <b>diseños creativos</b>, a través de <b>programas informáticos específicos</b>, con el objetivo de transmitir y comunicar objetos e ideas que resultan atractivos y comercializables.</p> <p>Con la ayuda de herramientas informáticas se persigue <b>potenciar y canalizar la creatividad de los artesanos</b>, haciendo que ésta gane también precisión y atractivo.</p>	<p>Emergente</p>
<p><b>Artesano / a</b></p>	<p>El artesano es el profesional que elabora, a través de trabajo manual y técnicas tradicionales, nuevos productos.</p> <p>En la actualidad, el trabajo artesano también asimila la necesidad y oportunidad que supone el <b>utilizar y poner en valor tecnología</b>, sobre todo en lo referido a lo que el diseño supone.</p>	<p>Transformación</p>
<p><b>Especialista en bellas artes</b></p>	<p>La misión de este perfil está relacionada con ser <b>asesor</b> o dirigir galerías de arte y otros <b>espacios artísticos o de producción artesana</b>. También pueden trabajar en actividades de creación, conservación, restauración y rehabilitación, sobre todo utilizando o combinando técnicas artesanales y dispositivos tecnológicos.</p>	<p>Transformación</p>

## XVIII.4.2/ LAS OCUPACIONES PRINCIPALES DE CADA PERFIL PROFESIONAL

Tabla 7. Ocupaciones principales de los perfiles profesionales de la Familia XVIII: Artes y artesanías

PERFIL PROFESIONAL	OCUPACIONES PRINCIPALES
Coordinador / a integral de eventos culturales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestor cultural.</li> <li>- Gestor de eventos.</li> <li>- Director de proyectos culturales.</li> </ul>
Especialista en imagen y sonido.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Especialista en imagen y sonido</li> </ul>
Especialista en gestión de proyectos culturales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestor cultural.</li> <li>- Gestor de eventos.</li> <li>- Director de proyectos culturales.</li> </ul>
Community manager	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnico de marketing.</li> <li>- Técnico de comunicación.</li> <li>- Gestor de audiencias</li> </ul>
Especialista en diseño gráfico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujante.</li> <li>- Diseñador digital.</li> <li>- Artesano.</li> </ul>
Especialista en bellas artes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Titulado en bellas artes.</li> <li>- Pintor</li> <li>- Escultor.</li> </ul>
Artesano / a	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Artista</li> <li>- Especialista en cerámica.</li> <li>- Tallador de madera.</li> <li>- Especialista en diseño y fabricación de productos textiles (sastres, etc.).</li> <li>- Joyero.</li> <li>- Orfebre.</li> <li>- Especialista en la elaboración de instrumentos musicales.</li> <li>- Especialista en el trabajo en piel y cuero.</li> <li>- Especialista en la elaboración de juguetes.</li> <li>- Tapicero.</li> <li>- Zapatero.</li> <li>- Decorador.</li> </ul>

## XVIII.4.3/ LAS CUALIFICACIONES, COMPETENCIAS Y HABILIDADES DE CADA PERFIL PROFESIONAL

En la siguiente tabla, se han incluido de forma resumido aquellas cualificaciones, competencias y habilidades que han sido resultado del trabajo de campo con los expertos de una forma más evidente.

**Tabla 8. Cualificaciones, competencias y habilidades profesionales principales de los perfiles profesionales de la Familia XVIII: Artes y artesanías**

Perfil profesional	Cualificaciones, Competencias y Habilidades más demandadas
<b>Coordinador / a integral de eventos culturales.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Titulación universitaria en el área sociocultural o titulación en Formación Profesional de Grado Superior (en servicios socioculturales y a la comunidad).</li> <li>- Formación de postgrado en el área sociocultural (cada vez más demandado).</li> <li>- Principales áreas de conocimiento:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tendencias culturales.</li> <li>- Tendencias en artes escénicas.</li> <li>- Tendencias en arte: pintura, escultura, etc.</li> <li>- Relaciones institucionales.</li> <li>- Gestión de proyectos.</li> <li>- Interculturalidad.</li> <li>- Inglés fluido.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Especialista en imagen y sonido.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Titulación universitaria en nuevas tecnologías o titulación en Formación Profesional de Grado Superior (en imagen y sonido).</li> <li>- Principales áreas de conocimiento:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipos de sonido e iluminación.</li> <li>- Edición y mezcla de sonido e iluminación.</li> <li>- Acondicionamiento de espacios para grabaciones</li> <li>- Efectos musicales y visuales.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Especialista en gestión de proyectos culturales.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Titulación universitaria en el área sociocultural y titulación en Formación Profesional de Grado Superior (en servicios socioculturales y a la comunidad).</li> <li>- Formación de postgrado en el área sociocultural.</li> <li>- Principales áreas de conocimiento:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestión de proyectos.</li> <li>- Fondos europeos destinados a la industria cultural.</li> <li>- Inglés fluido.</li> </ul> </li> </ul>

<b>Especialista en diseño gráfico</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Titulación en Formación Profesional de Grado Superior (en artes gráficas).</li><li>- Principales áreas de conocimiento:<ul style="list-style-type: none"><li>- Programas informáticos, para el diseño en 3D, como son: Photoshop, Illustrator, InDesign, CAD, etc.</li></ul></li></ul>
<b>Artesano / a</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conocimientos para el diseño y la elaboración manual de productos a partir de técnicas tradicionales.</li><li>- Conocimientos sobre diseño gráfico a través de programas especializados como, por ejemplo, InDesign.</li><li>- Gestión económica / fiscal.</li><li>- Conocimientos en procesos de difusión y comercialización de productos.</li><li>- Marketing social y redes sociales.</li><li>- Redes colaborativas.</li></ul>
<b>Especialista en bellas artes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Titulación universitaria en bellas artes.</li><li>- Principales áreas de conocimiento:<ul style="list-style-type: none"><li>- Programas informáticos, para el diseño en 3D, como son: Photoshop, Illustrator, InDesign, CAD, etc.</li><li>- Pintura y escultura.</li><li>- Estética y nuevas tendencias.</li><li>- Restauración.</li><li>- Ciudad y arte.</li><li>- Cultura visual.</li><li>- Inglés</li></ul></li></ul>
<b>Community manager</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Titulación universitaria en comunicación o marketing y titulación de Formación Profesional de Grado Superior en Comercio y marketing.</li><li>- Principales áreas de conocimiento:<ul style="list-style-type: none"><li>- Gestión web.</li><li>- Redes sociales</li></ul></li></ul>

## XIII.4.4/ LAS NECESIDADES DE FORMACIÓN

Tabla 9. Necesidades formativas de los perfiles profesionales de la Familia XVIII. Artes y artesanías

PERFILES PROFESIONALES	NECESIDADES FORMATIVAS
Coordinador / a integral de eventos culturales.	Gestión cultural a nivel de especialista.
Especialista en imagen y sonido.	Nuevas tecnologías avanzadas a nivel de especialista.
Especialista en gestión de proyectos culturales.	Gestión cultural a nivel de especialista.
Especialista en diseño gráfico	Comunicación. Sostenibilidad. Trabajo en equipo Idiomas extranjeros. Contabilidad y gestión (formación en empresas) Nuevas tecnologías.
Artesano / a	Habilidades de gestión Nuevas habilidades vinculadas a cada uno de los gremios
Especialista en bellas artes y artesanía.	Nuevas tendencias y metodologías (profesionalización / dignificación de oficios)
Community manager	Nuevas tendencias en gestión de audiencias. Marketing on line.

## XVIII.5/ CONCLUSIONES

A continuación, se presenta de forma sintética las principales conclusiones y puntos clave sobre los perfiles profesionales identificados en la familia Artes y artesanías: **el área o las áreas más relacionadas** con cada uno de los perfiles, **las tendencias** que más le van a afectar en cuanto a crecimiento de la demanda del perfil o la transformación y avance de contenidos formativos; **la situación del perfil**, si es emergente o está en transformación; **un ejemplo de algunas de las ocupaciones** o puestos de trabajo más habituales que se incluyen en el perfil profesional y las cinco **especialidades formativas** más valoradas por el panel de expertos a partir del Método Delphi.

### ESPECIALISTA EN GESTIÓN DE PROYECTOS CULTURALES

<b>ÁREA/S RELACIONADA/S</b>	-Industrias culturales
<b>TENDENCIAS RELACIONADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hibridación con actividades turísticas y procesos colectivos</li> <li>- Transformación digital</li> <li>- Vinculación con emprendimientos sociales y jóvenes</li> <li>- Diversidad de la oferta</li> </ul>
<b>SITUACIÓN DEL PERFIL</b>	Emergente.
<b>OCUPACIONES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestor cultural.</li> <li>- Gestor de eventos.</li> <li>- Director de proyectos culturales.</li> </ul>
<b>ESPECIALIDADES FORMATIVAS MÁS VALORADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fondos europeos destinados a la industria cultural</li> <li>2. Gestión de proyectos culturales</li> <li>3. Interculturalidad</li> <li>4. Relaciones institucionales</li> <li>5. Asistencia a la dirección técnica de espectáculos en vivo y eventos</li> </ol>

### ESPECIALISTA EN IMAGEN Y SONIDO

<b>ÁREA/S RELACIONADA/S</b>	Industrias culturales
<b>TENDENCIAS RELACIONADAS</b>	Transformación digital



<b>SITUACIÓN DEL PERFIL</b>	Emergente
<b>OCUPACIONES</b>	– Especialista en imagen y sonido
<b>ESPECIALIDADES FORMATIVAS MÁS VALORADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sonorización de conciertos en directo</li> <li>2. Luminotecnia para el espectáculo en vivo</li> <li>3. Maquinaria escénica para el espectáculo en vivo</li> <li>4. El sonido en directo</li> <li>5. Animación musical y visual en vivo y en directo</li> </ol>

### ARTESANOS / AS

<b>ÁREA/S RELACIONADA/S</b>	-Artesanía
<b>TENDENCIAS RELACIONADAS</b>	<p>-Impulso a las hibridaciones cruzadas entre turismo y artesanía.</p> <p>-Puesta en valor de la artesanía como sector para el desarrollo local y sostenible.</p> <p>-Pérdida de posicionamiento de la artesanía respecto a productos industriales y de bajo costo.</p> <p>-Pérdida de infraestructura básica del país para potenciar la artesanía</p>
<b>SITUACIÓN DEL PERFIL</b>	Transformación
<b>OCUPACIONES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Artista</li> <li>– Especialista en cerámica.</li> <li>– Tallador de madera.</li> <li>– Especialista en diseño y fabricación de productos textiles (sastres, etc.).</li> <li>– Joyero.</li> <li>– Orfebre.</li> <li>– Especialista en la elaboración de instrumentos musicales.</li> <li>– Especialista en el trabajo en piel y cuero.</li> <li>– Especialista en la elaboración de juguetes.</li> <li>– Tapicero.</li> <li>– Zapatero.</li> <li>– Decorador.</li> </ul>
<b>ESPECIALIDADES FORMATIVAS MÁS VALORADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Regulación de pianos verticales y de cola.</li> <li>2. Moldes y matricerías artesanales para cerámica.</li> <li>3. Elaboración de obras de forja artesanal.</li> <li>4. Afinación y armonización de pianos.</li> <li>5. Diseño gráfico textil.</li> </ol>



### ESPECIALISTAS EN BELLAS ARTES

<b>ÁREA/S RELACIONADA/S</b>	Industrias culturales
<b>TENDENCIAS RELACIONADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posicionamiento de la industria cultural y creativa , como palanca para la rehabilitación y el desarrollo urbano.</li> <li>- Compromiso de organismos supranacionales, nacionales y subnacionales en el impulso a las políticas públicas de arte, cultura e industria creativa.</li> </ul>
<b>SITUACIÓN DEL PERFIL</b>	Transformación
<b>OCUPACIONES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Titulado en bellas artes.</li> <li>- Pintor</li> <li>- Escultor.</li> </ul>
<b>ESPECIALIDADES FORMATIVAS MÁS VALORADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Redes sociales y marketing 2.0</li> <li>2. Marketing online y últimas tendencias</li> <li>3. Diseño de productos gráficos</li> <li>4. Escultura digital (con ZBRUSH)</li> <li>5. Diseño asistido por ordenador con AutoCAD 2d</li> </ol>

### ESPECIALISTAS EN DISEÑO GRÁFICO

<b>ÁREA/S RELACIONADA/S</b>	Industrias creativas Artesanía
<b>TENDENCIAS RELACIONADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Efecto centrípeto de las áreas metropolitanas hacia la clase creativa.</li> <li>- Especialización de la economía creativa en prestar servicios vinculados con el diseño de dispositivos tecnológicos.</li> <li>- Capacidad de la economía creativa para captar talento joven..</li> </ul>
<b>SITUACIÓN DEL PERFIL</b>	Emergente
<b>OCUPACIONES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujante.</li> <li>- Diseñador digital.</li> <li>- Artesano.</li> </ul>
<b>ESPECIALIDADES FORMATIVAS MÁS VALORADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adobe illustrator avanzado CC</li> <li>2. Photoshop avanzado</li> <li>3. Maquetación digital con adobe Indesign</li> <li>4. Ilustración</li> <li>5. Sistemas de escenografía virtual y realidad aumentada</li> </ol>



## COMMUNITY MANAGER

<b>ÁREA/S RELACIONADA/S</b>	Industrias culturales
<b>TENDENCIAS RELACIONADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transformación digital</li> <li>- Posicionamiento de la industria cultural y creativa , como palanca para la rehabilitación y el desarrollo urbano.</li> <li>- Compromiso de organismos supranacionales, nacionales y subnacionales en el impulso a las políticas públicas de arte, cultura e industria creativa.</li> </ul>
<b>SITUACIÓN DEL PERFIL</b>	Emergente
<b>OCUPACIONES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnico de marketing.</li> <li>- Técnico de comunicación.</li> <li>- Gestor de audiencias</li> </ul>
<b>ESPECIALIDADES FORMATIVAS MÁS VALORADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comunicación en lenguas extranjeras N3 (inglés)</li> <li>2. Redes sociales y marketing 2.0</li> <li>3. Marketing online y últimas tendencias</li> <li>4. Diseño de estrategias digitales</li> <li>5. Marketing on line: diseño y promoción de sitios web</li> </ol>

## COORDINADOR INTEGRAL DE EVENTOS CULTURALES

<b>ÁREA/S RELACIONADA/S</b>	Industrias culturales
<b>TENDENCIAS RELACIONADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hibridación con actividades turísticas y procesos colectivos</li> <li>- Transformación digital</li> <li>- Vinculación con emprendimientos sociales y jóvenes</li> <li>- Diversidad de la oferta</li> </ul>
<b>SITUACIÓN DEL PERFIL</b>	Transformación
<b>OCUPACIONES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestor cultural.</li> <li>- Gestor de eventos.</li> <li>- Director de proyectos culturales.</li> </ul>
<b>ESPECIALIDADES FORMATIVAS MÁS VALORADAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gestión de proyectos culturales</li> <li>2. Dinamización, programación y desarrollo de acciones culturales</li> <li>3. Interculturalidad</li> <li>4. Dinamización comunitaria</li> <li>5. Comunicación en lenguas extranjeras n3 (inglés)</li> </ol>





El presente estudio profundiza, mediante la consulta a fuentes bibliográficas y expertos sectoriales, en las tendencias de aquellas actividades productivas asociadas a cada Familia profesional, con el fin de detectar líneas de evolución a corto y medio plazo, los perfiles profesionales más relevantes y sus principales competencias.



**Comunidad  
de Madrid**



**UNIÓN EUROPEA**  
**FONDO SOCIAL EUROPEO**  
*El FSE invierte en tu futuro*