



COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS

Bruselas, 28.3.2008  
COM(2008) 159 final

2008/0064 (COD)

Propuesta de

**DECISIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO**

**relativa al Año Europeo de la Creatividad y la Innovación 2009**

(presentada por la Comisión)

## EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

### **Año Europeo de la Creatividad y la Innovación 2009**

#### **1. INTRODUCCIÓN**

Europa necesita impulsar su capacidad de creatividad e innovación, por motivos tanto sociales como económicos. El Consejo Europeo ha reconocido en repetidas ocasiones que la innovación es fundamental para la capacidad de Europa de responder efectivamente a los desafíos y posibilidades de la globalización. En diciembre de 2006, por ejemplo, el Consejo observó que «Europa necesita un planteamiento estratégico para crear un entorno favorable a la innovación en el cual el conocimiento sea transformado en productos y servicios innovadores»<sup>1</sup>. La economía moderna, al poner énfasis en añadir valor por medio de un mejor uso del conocimiento y la innovación rápida, requiere que se potencien las aptitudes creativas básicas de toda la población. En particular, se necesitan aptitudes y competencias que permitan a las personas percibir el cambio como una oportunidad y estar abiertas a nuevas ideas que promuevan la innovación y la participación activa en una sociedad culturalmente diversa y basada en el conocimiento.

La capacidad de innovación está estrechamente vinculada a la creatividad como un atributo personal basado en aptitudes y valores culturales e interpersonales; para que pueda aprovecharse al máximo, debe difundirse entre toda la población. En marzo de 2007, el Consejo Europeo subrayó de nuevo el papel de la educación y la formación como factor determinante para aumentar la creatividad, el rendimiento de la innovación y la competitividad al presentar el concepto de «triángulo del conocimiento», que incluye la educación, la investigación y la innovación<sup>2</sup>.

El programa de trabajo «Educación y Formación 2010»<sup>3</sup>, así como los programas de acción comunitaria en materia de Aprendizaje Permanente y de Políticas dirigidas a la Juventud y ámbitos relacionados, como la cultura, proporcionan oportunidades a nivel europeo para intercambiar experiencias y buenas prácticas, así como para que las partes interesadas profundicen los conocimientos sobre las formas de promover la creatividad y la capacidad de innovación. En particular, la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente<sup>4</sup>, proporciona un marco europeo de referencia (definido como «conocimientos, capacidades y actitudes») con ocho competencias clave que abarcan un extenso programa de educación y formación en todas las etapas de la vida. Muchas de estas competencias son pertinentes para la creatividad y la innovación en los ámbitos personal, interpersonal e intercultural, incluidas las siguientes: «competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología», «competencia digital», «aprender a aprender», «competencias sociales y cívicas», «sentido de la iniciativa y espíritu de empresa» y «conciencia y expresión culturales».

---

<sup>1</sup> Conclusiones de la Presidencia – Bruselas, 14 y 15 de diciembre de 2006, apartado 28.

<sup>2</sup> Conclusiones de la Presidencia – Bruselas, 8 y 9 de marzo de 2007.

<sup>3</sup> *Educación y Formación 2010 – Urgen las reformas para coronar con éxito la estrategia de Lisboa*. Informe intermedio conjunto del Consejo y la Comisión, de 26 de febrero de 2004. Véase también el programa de trabajo detallado relativo al seguimiento de los objetivos de los sistemas de educación y formación en Europa, DO C 142 de 14.6.2002, p. 1.

<sup>4</sup> Recomendación 2006/962/CE (DO L 394 de 30.12.2006, p. 10).

La declaración de un Año Europeo es una forma eficaz de hacer frente a los retos por medio de la sensibilización de la opinión pública, la difusión de información sobre buenas prácticas, el estímulo de la investigación, la creatividad y la innovación y el fomento del debate político y el cambio. Al combinar la acción a nivel comunitario, nacional, regional y local, y crear posibilidades de participación para las partes interesadas, se pueden generar sinergias en materia de actividades de información y sensibilización y ayudar a centrar el debate político en un tema específico.

El objetivo para 2009 consiste en promover la creatividad y la capacidad de innovación como competencias clave para todos. Este objetivo es coherente con la Comunicación de la Comisión sobre *una estrategia amplia de innovación para la UE*, en la que se observa que «Sin la educación como política de base, la innovación seguirá sin tener apoyo. La educación debe promover el talento y la creatividad desde el principio»<sup>5</sup>. El Programa de Aprendizaje Permanente es por tanto un importante instrumento para apoyar esta iniciativa. Otras políticas y programas en ámbitos relacionados, como la empresa, la sociedad de la información, la investigación, la cohesión o el desarrollo rural, apoyarán, en su caso, este Año Europeo.

## 2. ANTECEDENTES

La creatividad es una característica humana que se manifiesta en muchos ámbitos y contextos, desde las obras de arte, diseño y artesanía hasta los descubrimientos científicos y el espíritu de empresa, incluido el espíritu socioempresarial. El carácter pluridimensional de la creatividad implica que los conocimientos pueden ser la base de la creatividad y la innovación en un amplio abanico de ámbitos diferentes, tanto tecnológicos como no tecnológicos. La innovación consiste en la correcta aplicación de nuevas ideas; la creatividad es una característica *sine qua non* de la innovación. Los nuevos productos, servicios y procesos, o las nuevas estrategias y organizaciones, requieren que las personas generen nuevas ideas y asociaciones entre ellas. Por eso, competencias como el pensamiento creativo o la resolución avanzada de problemas son esenciales tanto en el ámbito económico como en el social o el artístico.

Con frecuencia, las comunidades relacionadas con la creatividad y la innovación –las artísticas por un lado y las tecnológicas y empresariales por otro– no están bien relacionadas entre sí. Una importante contribución del Año consistirá en hacer de puente entre ambos mundos, mostrando con ejemplos concretos los beneficios que supone el que en varios ámbitos, como las escuelas, las universidades y las organizaciones públicas y privadas, se tengan en cuenta los conceptos de creatividad e innovación a la par.

Una importante fuente de innovación, a menudo sin aprovechar, se puede encontrar fuera de una organización: el usuario. Las necesidades de los usuarios pueden constituir el punto de partida para desarrollar, mejorar o diseñar productos y servicios nuevos o más competitivos. Si disponen de las competencias adecuadas, los usuarios pueden no solamente proporcionar un entorno de mercado favorable a la innovación en tanto que consumidores, sino que también pueden solucionar problemas imprevistos y participar en el desarrollo de productos y servicios. El efecto positivo del compromiso de los consumidores explica el elevado índice de éxito en materia de innovación de los productores de nuevas tecnologías que trabajan en estrecha colaboración con los usuarios.

---

<sup>5</sup> COM(2006) 502 final.

La relación entre las competencias y la innovación es dinámica: la actitud de las personas, así como sus capacidades y conocimientos, contribuyen al avance de la innovación, y la innovación, por su parte, contribuye a que cambie la demanda de aptitudes, tanto en la sociedad como en la empresa. No existe ninguna combinación de aptitudes que constituya una receta para el éxito de la innovación en cualquier circunstancia. Los procesos de innovación están cada vez más relacionados con el trabajo en equipo, son más pluridisciplinarios y se basan en problemas concretos, por lo que hay cada vez una mayor demanda de aptitudes generales, como aprender a aprender o la capacidad de relacionarse eficazmente con otros. De ahí la importancia de reconocer las competencias en términos de «conocimientos, capacidades y actitudes» como hace la Recomendación sobre competencias clave. Las actitudes favorables al cambio pueden ser tan importantes como las cualificaciones de carácter más formal.

Una cualidad fundamental para respaldar la capacidad creativa y de innovación es la motivación y el espíritu de iniciativa. Los fundamentos de estas cualidades se adquieren en fases tempranas del desarrollo personal. La creatividad ocupa una parte significativa de los planes de estudio de los primeros cursos de la educación escolar, pero este porcentaje disminuye drásticamente a medida que avanza la educación de los alumnos. Uno de los mayores desafíos a los que se enfrentan los sistemas de educación es, por tanto, cómo mantener viva la chispa creativa entre los niños y los jóvenes. Entre las respuestas se encuentran, por ejemplo, poner mayor énfasis en los temas creativos, desarrollar nuevos enfoques de aprendizaje o impulsar diversas actividades al margen de los planes de estudios.

Al mismo tiempo, las competencias interculturales e interpersonales resultan vitales a fin de que las personas dispongan de los instrumentos necesarios para participar de forma eficaz y constructiva en la vida social y laboral, especialmente en sociedades en las que la diversidad aumenta cada vez más. La competencia cívica prepara a las personas para participar plenamente en la vida cívica gracias al conocimiento de estructuras y conceptos sociales y políticos, y al compromiso de participación activa y democrática. Por tanto, estos grupos de aptitudes y conocimientos son también importantes para impulsar la creatividad y la capacidad de innovación.

La creciente presión para desarrollar aptitudes creativas, críticas e innovadoras implica que los enfoques de enseñanza tradicionales basados en la instrucción directa o la docencia ya no son adecuados. Se están sustituyendo por modelos más centrados en el alumno, basados en una participación activa del estudiante en el proceso de reflexión e interpretación. El aprendizaje se consigue conjuntamente, cambiando de forma creativa las costumbres y prácticas sociales. Una cultura organizativa que apoye la apertura y la creatividad constituye una condición previa fundamental para el éxito del aprendizaje y la innovación.

### **3. CONSULTA DE LAS PARTES INTERESADAS Y EVALUACIÓN DE IMPACTO**

#### **3.1. Consulta de las partes interesadas**

Se han celebrado debates informales basados en programas existentes en torno a la organización del Año Europeo de la Creatividad y la Innovación con los diputados del Parlamento Europeo y los Estados miembros. El contenido de la iniciativa ha sido muy bien acogido, y el creciente número de solicitudes de información complementaria remitidas por una amplia gama de partes interesadas indica que hay una fuerte demanda al respecto.

### **3.2. Impacto previsto**

El programa de trabajo Educación y Formación 2010 prevé la elaboración de muchos resultados, incluidos informes bienales sobre cooperación en un amplia gama de cuestiones relacionadas con la educación y la formación, así como recomendaciones relativas a otros principios o instrumentos no vinculantes que abordan aspectos específicos como el reconocimiento de los resultados del aprendizaje no formal e informal o la orientación en materia de formación permanente. Sin embargo, un número significativo de sus actividades y resultados se dirige sobre todo a los profesionales y los responsables políticos y no es lo suficientemente visible para un público más amplio.

Un año europeo dirigido al desarrollo de la creatividad y la capacidad de innovación proporcionaría una oportunidad para dar a conocer al gran público alguno de estos resultados de forma accesible y capaz de captar su imaginación, sobre la base de los resultados de análisis y recomendaciones políticas que ya se han adoptado a nivel europeo. La participación en una iniciativa a escala europea también proporcionaría a las partes interesadas, incluidas las instituciones y asociaciones de la sociedad civil que operan a nivel europeo, nacional, regional o local, la oportunidad de tener mayor influencia y de que se reconocieran más ampliamente sus esfuerzos. Por tanto, el Año ayudará a reforzar el impacto de los procesos existentes en el marco del programa de trabajo Educación y Formación 2010 y a generar una masa crítica de actividades dirigidas al desarrollo de aptitudes relacionadas con la creatividad y la innovación. Asimismo, aprovechará los resultados del Año Europeo del Diálogo Intercultural 2008 y hará hincapié en la importancia de las aptitudes interpersonales e interculturales para impulsar la creatividad y la capacidad de innovación en un entorno culturalmente diverso.

Así, se prevé que el Año tenga un impacto por lo menos tan significativo como el de anteriores iniciativas del mismo tipo en el ámbito de la educación, como el Año Europeo de la Educación y de la Formación Permanentes (1996) y el Año Europeo de la Educación por el Deporte (2004). El actual hincapié sobre la competitividad, los conocimientos y las aptitudes en el contexto de la estrategia de Lisboa podría facilitar la creación de un entorno en el que las partes interesadas sean más receptivas a los resultados del Año.

Las actividades en ámbitos políticos pertinentes distintos de la educación, como la empresa, los medios de comunicación, la cohesión, el desarrollo rural o la investigación, ya contribuyen, directa o indirectamente, al fomento de la creatividad y la capacidad de innovación. La Comisión utilizará estas actividades para incrementar el impacto del Año.

## **4. ASPECTOS JURÍDICOS DE LA PROPUESTA**

### **4.1. Resumen de los objetivos de la acción y medidas propuestas**

El objetivo general del Año Europeo es promover la creatividad para todos como motor de innovación y como factor clave para el desarrollo las competencias personales, profesionales, empresariales y sociales a través del aprendizaje permanente.

Con objeto de no apartarse del concepto de aprendizaje permanente adoptado en la Resolución del Consejo sobre aprendizaje permanente el 27 de junio de 2002<sup>6</sup>, la promoción de la creatividad y la capacidad de innovación se adaptarán a todas las etapas del aprendizaje

---

<sup>6</sup> DO C 163 de 9.7.2002, p. 1.

permanente, desde el aprendizaje temprano a través de la educación y la formación obligatorias y post obligatorias, a lo largo de toda la vida laboral hasta la fase posterior a la jubilación. Se aplicará en entornos de aprendizaje formal, no formal e informal.

Como en otros años europeos, las medidas incluirán campañas de información y promoción, eventos e iniciativas a nivel europeo, nacional, regional y local, para comunicar mensajes clave y difundir información sobre ejemplos de buenas prácticas. El Año se aplicará en el marco de programas comunitarios existentes, en particular el Programa de Aprendizaje Permanente 2007-2013<sup>7</sup> y el programa Cultura 2007-2013<sup>8</sup>, así como otros programas e iniciativas que aborden las prioridades establecidas para cada instrumento en el periodo que incluye 2009<sup>9</sup>. Estas prioridades incluyen objetivos de orientación sectorial, como: despertar y reforzar la creatividad y la innovación o desarrollar enfoques pedagógicos innovadores que incluyan actividades artísticas y ciencia en las escuelas; promover el «triángulo del conocimiento» con el establecimiento de regiones de aprendizaje en torno a universidades como fuerza impulsora del desarrollo regional; apoyar el desarrollo y la transferencia de innovación por medio de la formación profesional; promover la realización personal de los adultos desarrollando su conciencia cultural y su capacidad para la expresión creativa y la innovación a través de la educación para adultos; y, para todos los eslabones de la cadena del aprendizaje permanente, actividades y eventos en materia de comunicación dirigidos a difundir y aplicar los resultados.

Para asegurarse de que las actividades organizadas a lo largo del año se ajustan a las necesidades y las circunstancias de cada Estado miembro, y de que se obtiene el máximo impacto de las lecciones aprendidas a nivel europeo, se invita a los Estados miembros a que nombren a un coordinador responsable de organizar su participación en el Año Europeo de la Creatividad y la Innovación en la medida en que el coordinador nacional de la estrategia de Lisboa no pueda desempeñar de forma útil este papel. Un grupo director europeo, que incluirá representantes de los coordinadores nacionales, coordinará las actividades a nivel europeo.

#### **4.2. Base jurídica**

El fundamento de esta iniciativa lo constituyen los artículos 149 y 150 del Tratado CE. Estos dos artículos suelen ir unidos y preservan el enfoque de aprendizaje permanente respaldado en muchos textos comunitarios durante más de una década, incluidos los mencionados en los considerandos.

#### **4.3. Principio de subsidiariedad**

La presente propuesta se ajusta al principio de subsidiariedad del mismo modo que el Programa de Aprendizaje Permanente existente, que será un importante vehículo para la aplicación del Año. Como en ese caso, la mera acción de los Estados miembros no es suficiente para alcanzar los objetivos de la propuesta, porque la acción a nivel nacional no se beneficiaría de la dimensión europea del intercambio de experiencias y buenas prácticas entre Estados miembros, orientada a promover las competencias clave en el ámbito específico de la creatividad y la innovación.

---

<sup>7</sup> Decisión nº 1720/2006/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 15 de noviembre de 2006 (DO L 327 de 24.11.2006, p. 45). Véase: [http://ec.europa.eu/education/programmes/newprog/index\\_en.html](http://ec.europa.eu/education/programmes/newprog/index_en.html).

<sup>8</sup> Decisión nº 1855/2006/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de diciembre de 2006 (DO L 372 de 27.12.2006, p. 22).

<sup>9</sup> Véase: [http://ec.europa.eu/education/programmes/llp/call08/prior\\_es.pdf](http://ec.europa.eu/education/programmes/llp/call08/prior_es.pdf)

Los objetivos de la propuesta se pueden alcanzar mejor por medio de la acción comunitaria, ya que los años europeos están especialmente diseñados para abordar los desafíos comunes a los que se enfrenta Europa con una masa crítica derivada de una combinación de sensibilización pública y promoción del debate político.

#### **4.4. Principio de proporcionalidad**

La línea de acción propuesta es simple; se basa en programas existentes y en volver a centrar las actividades de comunicación en los temas abordados por el Año y no implica exigencias de gestión desproporcionadas para las administraciones que lo apliquen.

#### **4.5. Instrumentos elegidos**

El instrumento más adecuado para garantizar la plena participación de la Autoridad Legislativa en la designación del Año es una decisión del Parlamento Europeo y del Consejo.

### **5. REPERCUSIONES PRESUPUESTARIAS**

El Año no precisa financiación complementaria. La flexibilidad para establecer prioridades sobre una base anual o plurianual tanto en el Programa de Aprendizaje Permanente como en otros programas pertinentes proporciona suficiente margen financiero para apoyar una campaña de sensibilización de forma similar a anteriores años europeos. Los recursos administrativos necesarios para celebrar el Año también se pueden encontrar en el marco de presupuestos administrativos existentes.

Propuesta de

## **DECISIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO**

### **relativa al Año Europeo de la Creatividad y la Innovación 2009**

Texto pertinente a efectos del EEE

EL PARLAMENTO EUROPEO Y EL CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA,

Visto el Tratado constitutivo de la Comunidad Europea y, en particular, sus artículos 149 y 150,

Vista la propuesta de la Comisión<sup>10</sup>,

Visto el dictamen del Comité Económico y Social Europeo<sup>11</sup>,

Visto el dictamen del Comité de las Regiones<sup>12</sup>,

De conformidad con el procedimiento establecido en el artículo 251 del Tratado<sup>13</sup>,

Considerando lo siguiente:

- (1) Europa debe reforzar sus capacidades de creatividad e innovación por razones sociales y económicas, a fin de hacer frente eficazmente al desarrollo de la sociedad de la información. La capacidad de innovación está estrechamente relacionada con la creatividad como característica personal, y para que pueda aprovecharse a fondo debe tener una amplia difusión entre la población. Esto requiere un enfoque basado en el aprendizaje permanente.
- (2) Los sistemas de educación y formación deben facilitar, a todos los niveles adecuados, el desarrollo de las competencias clave para apoyar la creatividad y la innovación, con vistas a encontrar soluciones originales e innovadoras en los ámbitos personal, laboral y social.
- (3) El Consejo Europeo de Lisboa de 23 y 24 de marzo de 2000 concluyó que un marco de referencia europeo debía definir las nuevas cualificaciones básicas que debe proporcionar la formación continua como medida esencial de la respuesta de Europa ante la globalización y el desplazamiento hacia las economías basadas en el conocimiento, y subrayó que las personas son el principal activo de Europa .

---

<sup>10</sup> DO C [...] de [...], p. [...].

<sup>11</sup> DO C [...] de [...], p. [...].

<sup>12</sup> DO C [...] de [...], p. [...].

<sup>13</sup> DO C [...] de [...], p. [...].

- (4) La Comunicación de la Comisión «Hacer realidad un espacio Europeo del aprendizaje permanente» y la posterior Resolución del Consejo de 27 de junio de 2002 sobre la educación permanente<sup>14</sup> determinaron el carácter prioritario de «las nuevas competencias básicas» e insistieron en que el aprendizaje permanente debe comenzar en la edad preescolar y seguir más allá de la jubilación.
- (5) En la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente<sup>15</sup> se identificaron, en particular, «competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología», «aprender a aprender», «competencia digital», «sentido de la iniciativa y espíritu de empresa», «conciencia y expresión culturales», y «competencias sociales y cívicas».
- (6) En su reunión de 8 y 9 de marzo de 2007, el Consejo Europeo recordó que la educación y la formación son requisitos previos para que funcione correctamente el triángulo del conocimiento (educación – investigación – innovación) y desempeñan un papel clave a la hora de fomentar el crecimiento y la creación de puestos de trabajo. Instó a que se prestara especial atención al estímulo del potencial de las PYME, incluidas las de los sectores cultural y creativo, debido a su función de vectores de crecimiento, creación de empleo e innovación.
- (7) Introducir un Año Europeo de la Creatividad y la Innovación es una forma eficaz de hacer frente a los desafíos a los que se enfrenta Europa a través de la sensibilización de la opinión pública, la difusión de información sobre buenas prácticas y la promoción de la investigación y el debate político. Al crear las condiciones para promover de forma simultánea estos objetivos a escala europea, nacional, regional y local, se puede conseguir una sinergia y una masa crítica mayores que con diferentes esfuerzos a distintos niveles.
- (8) Puesto que la promoción de la creatividad y de la capacidad de innovación por medio del aprendizaje permanente es uno de los objetivos de programas existentes, especialmente el Programa de Aprendizaje Permanente<sup>16</sup>, se puede dar contenido al mencionado Año a través de este programa en el marco existente previsto para establecer las prioridades de financiación sobre una base anual o plurianual. Los programas y las políticas en otros ámbitos, como los de empresa, cohesión social, desarrollo rural, investigación y sociedad de la información, también contribuyen a promover la creatividad y la capacidad de innovación y pueden respaldar la iniciativa en sus respectivos marcos jurídicos.
- (9) Puesto que los objetivos de esta Decisión no pueden ser alcanzados satisfactoriamente por los Estados miembros y, por tanto, se pueden lograr mejor a escala comunitaria, la Comunidad puede adoptar medidas, de acuerdo con el principio de subsidiariedad, conforme a lo previsto en el artículo 5 del Tratado.
- (10) De conformidad con el principio de proporcionalidad previsto en este artículo, la presente Decisión no excede de lo necesario para alcanzar estos objetivos.

---

<sup>14</sup> DO C 163 de 9.7.2002, p. 1.

<sup>15</sup> Recomendación 2006/962/CE (DO L 394 de 30.12.2006, p. 10).

<sup>16</sup> Decisión nº 1720/2006/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 15 de noviembre de 2006 (DO L 327 de 24.11.2006, p. 45).

HAN ADOPTADO LA PRESENTE DECISIÓN:

*Artículo 1*

*Asunto*

El año 2009 se declarará «Año Europeo de la Creatividad y la Innovación».

*Artículo 2*

*Objetivos*

1. El objetivo general del Año Europeo de la Creatividad y la Innovación será respaldar los esfuerzos de los Estados miembros para promover la creatividad por medio del aprendizaje permanente, como motor de la innovación y como factor clave del desarrollo de las competencias personales, laborales, empresariales y sociales de todos los individuos en la sociedad, así como de su bienestar social.

2. El objetivo específico del Año Europeo de la Creatividad y la Innovación consistirá en subrayar, entre otras cosas, los siguientes factores que pueden contribuir a la promoción de la creatividad y la capacidad de innovación:

a) facilitar un entorno favorable a la innovación, la flexibilidad y la adaptabilidad en un mundo que cambia con rapidez, y la gestión creativa de la diversidad; deben tenerse en cuenta todas las formas de innovación, incluida la innovación social y empresarial;

b) estimular la sensibilidad estética, el desarrollo emocional, el pensamiento lateral y la intuición, y estimular la creatividad en todos los niños desde las etapas más tempranas de desarrollo, incluida la atención preescolar;

c) aumentar la sensibilización sobre la importancia de la creatividad, la innovación y el espíritu empresarial tanto para el desarrollo personal como para el crecimiento económico y el empleo, y fomentar la mentalidad empresarial, especialmente entre los jóvenes;

d) fomentar la educación de las capacidades matemáticas, científicas y tecnológicas básicas y avanzadas favorables a la innovación tecnológica;

e) impulsar la apertura al cambio, la creatividad y la resolución de problemas como competencias favorables a la innovación y transferibles a diversos contextos profesionales y sociales;

f) ampliar el acceso a diversas formas creativas de autoexpresión y reducir las diferencias de acceso a las mismas, a través de la educación formal, y especialmente durante los años más productivos de la formación de los jóvenes, de forma que no se obstaculice el desarrollo personal de ninguno de ellos;

g) sensibilizar a los jóvenes sobre el hecho de que en una era en que los cambios tecnológicos y la integración global avanzan con rapidez, la creatividad, el conocimiento y la flexibilidad son importantes para una vida próspera y plena, y proporcionar medios para que la gente

pueda mejorar sus oportunidades laborales en todos los ámbitos en los que la creatividad y la capacidad de innovación desempeñan un papel importante;

h) promover unos vínculos más estrechos entre las artes, el mundo empresarial y las escuelas y universidades;

i) desarrollar la creatividad y la capacidad de innovación a través de actividades no formales e informales dirigidas a la juventud;

j) alentar a las personas ajenas al mercado de trabajo a desarrollar su potencial creativo para su realización personal y a los que buscan empleo a mejorar su atractivo para el mercado laboral;

k) promover el diseño como una actividad creativa que contribuye de forma significativa a la innovación, así como las aptitudes de gestión de la innovación y el diseño, incluyendo nociones básicas sobre la protección de la propiedad intelectual;

l) hacer hincapié en la apertura a la diversidad cultural como medio de favorecer la comunicación intercultural y el enriquecimiento artístico mutuo;

m) desarrollar la creatividad y la capacidad de innovación en las organizaciones privadas y públicas a través de la formación, y alentar a las organizaciones a hacer un mejor uso de las capacidades creativas de las personas, tanto de los empleados como de los clientes o usuarios.

### *Artículo 3*

#### *Contenido de las medidas*

Las medidas que deben tomarse para lograr los objetivos enumerados en el artículo 2 incluirán las siguientes actividades a nivel europeo, nacional, regional o local, relacionadas con los objetivos y los temas del Año Europeo de la Creatividad y la Innovación:

a) conferencias, eventos e iniciativas para promover el debate y conseguir una mayor sensibilización sobre la importancia de la creatividad y la capacidad de innovación;

b) campañas de información y promoción para difundir los mensajes clave;

c) identificación de ejemplos de buenas prácticas y difusión de información sobre la promoción de la creatividad y la capacidad de innovación;

d) encuestas y estudios de ámbito comunitario o nacional.

Además de las actividades cofinanciadas por la Comunidad con arreglo al artículo 6, tanto la Comisión como los Estados miembros pueden identificar otras actividades que contribuyan a los objetivos del Año y permitir que se mencione el mismo para promover estas actividades en la medida en que éstas contribuyan a lograr los objetivos establecidos en el artículo 2.

#### *Artículo 4*

##### *Colaboración con los Estados miembros*

Cada Estado miembro designará a un coordinador nacional responsable de organizar su participación en el Año Europeo de la Creatividad y la Innovación en la medida en que el coordinador nacional de la estrategia de Lisboa no pueda asumir esta función de forma útil. El coordinador asegurará la coordinación a nivel nacional de las actividades relacionadas con el Año Europeo de la Creatividad y la Innovación.

#### *Artículo 5*

##### *Coordinación a nivel europeo*

La Comisión organizará reuniones de los coordinadores nacionales con objeto de coordinar la aplicación a nivel europeo del Año Europeo de la Creatividad y la Innovación e intercambiar información sobre la aplicación del mismo a nivel nacional.

#### *Artículo 6*

##### *Financiación*

Sin perjuicio del apoyo que los programas y las políticas en otros ámbitos como la empresa, la cohesión, la investigación y la sociedad de la información puedan dar al Año, la cofinanciación a nivel europeo de las actividades en el marco del mismo será conforme a las prioridades y normas aplicables a programas existentes en el ámbito de la educación y la formación, y, en particular, al Programa de Aprendizaje Permanente.

#### *Artículo 7*

##### *Entrada en vigor*

La presente Decisión entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el *Diario Oficial de la Unión Europea*.

#### *Artículo 8*

Los destinatarios de la presente Decisión serán los Estados miembros.

Hecho en Bruselas, el [...]

*Por el Parlamento Europeo*  
*El Presidente*  
[...]

*Por el Consejo*  
*El Presidente*  
[...]