



*PROGRAMA REALIDAD*

*AUMENTADA/EXTENDIDA/AMPLIADA*

*Y EMPRENDIMIENTO. TECNOLOGÍAS INMERSIVAS*

---

**Fundación INCYDE**



## Contenido

|   |   |
|---|---|
| 1. Introducción.....  | 3 |
| 2. Realidad aumentada/extendida/ampliada y emprendimiento ..... | 4 |
| 3. Objetivos del Programa.....                                  | 5 |
| 4. Características generales del programa .....                 | 6 |
| 4.1 Destinatarios .....   | 6 |
| 4.2 Número de participantes.....                                | 6 |
| 4.3 Duración .....  | 7 |
| 4.4 Metodología.....  | 7 |
| a. Sesiones de formación conjunta .....                         | 8 |
| b. Acompañamiento y consultoría individualizada.....            | 8 |
| 5. Desglose de contenidos.....                                  | 9 |

## **1. Introducción**

---

El Fondo Social Europeo (FSE), creado en 1957, es el instrumento financiero de la Unión Europea más importante para la promoción del empleo. Respalda las políticas y prioridades destinadas a alcanzar el pleno empleo y a mejorar la calidad y la productividad en el trabajo, la movilidad geográfica y profesional de los trabajadores de la Unión, los sistemas de educación y formación, así como la inclusión social, contribuyendo de este modo a fomentar la cohesión territorial, económica y social.

La Fundación INCYDE participa en programas de formación cofinanciados por el FSE a través de los Programas Operativos Programa de Fomento del Autoempleo y las Iniciativas Empresariales (POEFE), y Programa Operativo de Empleo Juvenil. (POEJ); siendo nuestro objetivo principal, contribuir a la inserción en el mercado de trabajo a través del Emprendimiento.

Trabajamos con **jóvenes menores de 30 años**, que ni estudian ni trabajan, a través de los programas "Reactiva tu futuro: programas personalizados para emprendimiento juvenil; cofinanciados por el FSE a través del Programa Operativo **POEJ**.

En los Programas enmarcados en el Programa operativo **POEFE**, el colectivo al que nos dirigimos son aquellas personas, prioritariamente desempleadas pertenecientes a **colectivos de mayor riesgo** (jóvenes, mujeres y mayores de 45)-brindándoles la oportunidad de empezar y gestionar una empresa o un proyecto de autoempleo, independientemente de sus características o antecedentes particulares.

## **2. Realidad aumentada/extendida/ampliada y emprendimiento**

Se está observando la importancia de la nueva era digital y cómo está afectando la transformación digital a las empresas y a los trabajadores. Hemos podido comprobar que aparecen nuevas oportunidades de estrategia de negocio propiciadas por el avance de nuevas tecnologías.



Las tecnologías digitales han redefinido la manera en que las empresas hacen negocios y ha revolucionado las relaciones cliente-empresa. Conocer y entender las necesidades de su cliente final es crucial para las empresas. La aparición de nuevos productos y experiencias digitales pueden ofrecer nuevos nichos y modelos de negocio.

El proceso de transformación digital llevará a las empresas a abrazar el futuro. Esta transformación tiene que ver con el valor de los servicios, la mejora del modelo de negocio, la innovación, la diferenciación y las fortalezas. Pero sobre todo con una nueva forma de pensar.

Cada vez son más las aplicaciones que se encuentran con esta tecnología. Por otro lado vamos a ver como tecnologías como la Realidad Virtual, irrumpen en sectores como la educación, la industria, el textil, la salud, el transporte... y ayudarán a las personas, por ejemplo aprendiendo de una forma más eficiente y desarrollando aplicaciones que potencien sus capacidades naturales.

La realidad aumentada es un tipo de tecnología que permite usar capas de elementos virtuales sobre imágenes reales. Ofrece experiencias interactivas al usuario a partir de una combinación de la dimensión virtual y física.

Mejora la experiencia del usuario, obteniendo una mejor satisfacción del producto o servicio.

Ayuda a los consumidores a tener mayor información sobre los productos que están adquiriendo, con lo que es posible ofrecer una mejor experiencia de compra.

Favorece la interacción social. Mejora el aprendizaje, llevando a los usuarios a aprender cosas nuevas e incluso practicar otras habilidades que de otra forma nunca conocerían.



### **3. Objetivos del Programa**

---

El programa se centra en dotar a los alumnos de los conocimientos, habilidades y aptitudes necesarias para poder integrar la tecnología de la realidad aumentada y extendida en su ámbito de actividad.

Los alumnos aprenderán términos, modelos, buenas prácticas en distintos sectores. Como el mundo virtual se implementa y ayuda al ser humano, desde una aplicación de realidad aumentada para un bar, aplicaciones en la industria o su uso para niños en hospitales.

Casos de éxito en España y en el mundo de empresas XR. Conocer cómo funciona la industria del desarrollo y focalizar las habilidades del alumno para emprender su propia empresa o trabajar dentro.

Asimismo, a través del programa se pretende proporcionar una visión global de las distintas áreas funcionales de la empresa para poder determinar oportunidades de mercado y desarrollar un Plan de Empresa con la ayuda de las herramientas de gestión para favorecer su puesta en marcha.

#### **4. Características generales del programa**

---

##### **4.1 Destinatarios**

Personas que quieran adquirir nuevos conocimientos y habilidades enfocadas al desarrollo de negocios con valor añadido en Realidad aumentada/extendida/ampliada y Realidad virtual.

Dirigido a personas emprendedoras que cuenten con una idea de negocio y deseen realizar un proyecto viable de creación de empresa para su posterior puesta en marcha.

Empresarios/as de PYMES que quieran consolidar su negocio, mejorar la rentabilidad de su empresa o evaluar otras alternativas de expansión.

##### **4.2 Número de participantes**

Una media de veinte - veinticinco participantes

### **4.3 Duración**

**7 semanas ( 6 semanas + 1 semana de trabajo de campo)** en formato Blended (la primera y la última semana es presencial y el resto en streaming a través de la plataforma Zoom)

Cada una de ellas, con un módulo de contenidos específico, que estarán distribuidas de la siguiente forma:

### **4.4 Metodología**

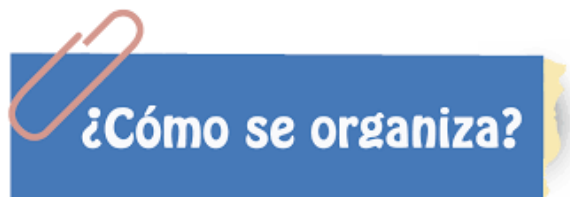
Se ha diseñado una estructura común de programa formativo a modo de itinerario, conformado por sesiones grupales, tutorías individualizadas, formación on-line complementaria.

INCYDE cuenta con una metodología propia (INCYNCO), holística y de eficacia demostrada por la experiencia en años de trabajo en emprendimiento, que está encaminada a definir, desarrollar y validar modelos de negocio para los emprendedores, y que a la vez logra optimizar los flujos de información entre los agentes intervinientes en las distintas fases del proyecto.

Parte de una exposición inicial de cinco bloques que representan todas las áreas imprescindibles en el análisis de viabilidad, planificación, cuantificación, validación y gestión empresarial. A continuación, guía y tutoriza en la realización de un análisis pormenorizado de cada área y en las interacciones de los distintos elementos que configuran el plan de negocio, así como en la evolución lógica hacia el plan de gestión de sus empresas y negocios.

Cada semana, que se corresponderá con un módulo de contenidos específico, estará distribuida de la siguiente forma:

### **a. Sesiones de formación conjunta**



En estas sesiones conjuntas se impartirán los contenidos generales del programa, con el fin de proporcionar los

conocimientos, herramientas y habilidades esenciales en cada una de las áreas de conocimiento y promover las sinergias e intercambios de experiencia entre los participantes en el mismo.

### **b. Acompañamiento y consultoría individualizada**

Con la consigna de la mayor flexibilidad y adaptación a cada uno de los alumnos participantes, se desarrollarán actuaciones de seguimiento individualizado en las que se orientará a cada uno en función de su perfil profesional, en el proceso de aplicación e implementación de los contenidos generales abordados a las sesiones conjuntas de formación.

### **c. Mentoring y seguimiento**

En cada curso se reservará un paquete de 40 horas de acompañamiento para el grupo, a distribuir entre aquellos participantes más avanzados en la creación de su negocio.

El programa será impartido por personas con amplia experiencia profesional



y docente, siendo todos ellos consultores homologados por la Fundación INCYDE como formadores.

## **5. Desglose de contenidos**

---

### **1.- “Dirección de proyectos. Negocios Digitales”.**

- Transformación Digital: ¿Qué Es? ¿Qué implica? Claves del proceso de transformación.
- Nuevo paradigma del Marketing Digital

### **2.- “Introducción Realidad Virtual / Ampliada / Extendida”.**

- Contexto actual. Transformación digital y realidad virtual.
- Roles técnicos y tecnología

### **3.- “Herramientas y dispositivos”.**

- Dispositivos actuales en el mercado para VR / AR.
- Programas y software actual en VR / AR - Sistemas y entornos
- Herramientas de desarrollo para crear experiencias (apps) y motores (Unity, Unreal...).

### **4.- “Aplicación y expectativas de negocio. Buenas prácticas”.**

- Aplicaciones de campo de la VR / AR
- Dónde se está empleando la XR actualmente y expectativas de negocio  
Casos de éxito.
- Recursos recomendados y enlaces prácticos.

## **5.- “Finanzas Jurídico Fiscal”.**

- Estados Financieros: interpretación.
- Tesorería. Obligaciones fiscales.
- Financiación.
- Estructura jurídica y obligaciones mercantiles, normativa específica del sector.
- Lean Startup aplicado.
- Producto Mínimo Viable.

## **6.- “Dirección de Proyectos Final”.**

- Emprendimiento / Empleabilidad.
- Nuevos modelos de negocio.
- Plan de Proyecto.



[www.incyde.org](http://www.incyde.org)



[@FundacionIncyde](https://twitter.com/FundacionIncyde)



[www.facebook.com/fundacionincyde](https://www.facebook.com/fundacionincyde)



<http://www.linkedin.com/company/fundacionincyde>



<https://www.instagram.com/fundacionincyde>