



CURSO | CÓDIGO 26_75

Introducción a Unity para marketing y presentaciones empresariales (4 horas)

Del 21 al 23 de abril de 2026 | Martes y jueves de 15:30 a 20:30 horas
170 € * (Bonificable 30%)

*Descuentos:

- Socios Enactio: 10%
- Socios Enactio Plus: 15%
- Estudiantes y desempleados: 10% (se requiere acreditarlo)

INSCRÍBETE

OBJETIVOS

Crear tu marca personal cuando diriges un negocio, es esencial, porque te permite diferenciarse en un mercado cada vez más competitivo, generar confianza y credibilidad, y abrir puertas a nuevas oportunidades profesionales.

DESTINATARIOS

Si eres un emprendedor lanzando tu startup, un CEO que busca inspirar a su equipo, un consultor independiente, un profesional de ventas o marketing, o un autor y orador público, fomentar tu marca personal es clave para destacar y conectar con tu audiencia. Una marca personal sólida te ayudará a ganar visibilidad, credibilidad y abrirá puertas a nuevas oportunidades, permitiéndote diferenciarte en un mercado competitivo y construir relaciones duraderas. ¡Es el momento de potenciar tu marca!

DOCENTE

Alvaro Colom

Desarrollador de Unity especializado en aplicaciones XR (VR/AR/MR) con más de 5 años de experiencia creando experiencias inmersivas que hacen que las personas sientan y se diviertan. Actualmente trabaja en Accenture Song, donde ha liderado el desarrollo de proyectos innovadores para grandes clientes, incluyendo aplicaciones de vanguardia para Apple Vision Pro y showrooms virtuales multiplataforma.

Su filosofía es simple: "Quiero hacer que las personas sientan y se diviertan tanto como yo lo hice jugando a esos juegos, ¡o incluso más! Y no me detendré hasta conseguirlo."



CURSO | CÓDIGO 26_75

Introducción a Unity para marketing y presentaciones empresariales

PROGRAMA

Sesión 1: Experiencias interactivas para el mundo presencial (2h)

- Introducción: qué son las experiencias interactivas y por qué importan en marketing
- Panorama de herramientas: Unity, alternativas accesibles, cuándo usar cada una
- Casos reales: ejemplos de empresas que usan experiencias interactivas
- Caso práctico: análisis de una empresa ficticia y sus necesidades presenciales
- Demostración de soluciones aplicables

Sesión 2: Experiencias interactivas para el mundo digital (2h)

- Recapitulación y continuación del caso práctico
- Soluciones para entornos digitales y remotos
- Taller participativo: los alumnos proponen soluciones para el caso
- Demostración de implementación
- Cierre: cómo evaluar y arrancar un proyecto interactivo