

Inesdi & Three Points revelan el futuro de la digitalización en el ocio y el trabajo en su último informe

El estudio 'Reinvención de la industria del entretenimiento en la era de la Transformación Digital' detecta el surgimiento de los 'prosummers', consumidores y productores de contenido. El analista en transformación digital y director del Máster en Transformación Digital e Innovación de Inesdi, Luis Miguel Garay, quien firma el estudio, analiza la relación entre la tecnología digital y el entretenimiento en la cuarta revolución industrial, prestando atención al impacto en el ámbito corporativo

Las digital business schools Inesdi & Three Points lanzan de la mano de Luis Miguel Garay el informe Reinvención de la industria del entretenimiento en la era de la Transformación Digital. En esta publicación, Garay, consultor sénior en Telefónica y director del máster de Transformación Digital e Innovación, detecta el impacto de la tecnología digital tanto en el ámbito laboral como en el ocio.

Garay evalúa el impacto social y económico que está provocando la transformación digital en la industria del entretenimiento: usuarios que adoptan un perfil de prosumer (que pasan de ser solo consumidores a también productores de contenido), el impulso nacional e internacional del sector de los videojuegos, el funcionamiento y desarrollo de la inteligencia artificial, las posibilidades del 5G o del metaverso —junto con otras tecnologías inmersivas—.

La tecnología y la cultura

La evolución del entretenimiento digital es uno de los temas centrales del estudio. Por un lado, el viraje hacia el consumo digital de contenidos culturales está “derrumbando las posiciones hegemónicas de la industria de los contenidos tradicionales entre los que se encuentra el ecosistema del entretenimiento”. Este consumo no solo cambia de medio, sino de formato, y gracias a plataformas como TikTok, Garay detecta un mayor apoyo en las “interacciones digitales [...] cortas pero concatenadas”.

Tal y como se revela, el sector de los videojuegos a nivel mundial ha experimentado un rápido crecimiento dentro del entretenimiento digital, situándose como la opción favorita de las nuevas generaciones en lo que a ocio audiovisual se refiere. Ante esta demanda, las empresas del sector han reaccionado incorporando otro de los grandes favoritos de este estudio a sus catálogos: “el 40% [de las empresas] tiene productos con realidad virtual ya que el futuro del gaming pasa de forma casi obligada por esta tecnología inmersiva y cada día cobra mayor protagonismo”.

En lo referente al 5G, el informe avanza que permitirá un mayor acercamiento a la ubicuidad a la que aspiran las plataformas de contenido en streaming, como Spotify, Netflix o Twitch, pero también plataformas de juegos en comunidad, Fortnite. “Esto implica que se puede comenzar una partida en el PC y después seguirla en la consola, tablet o smartphone”.

Tendencias digitales y empresa

Garay no solo discurre sobre el impacto de la tecnología en el ámbito lúdico, sino que también avanza las posibilidades de ciertas tecnologías digitales en el futuro de las corporaciones. Un ejemplo de ello es la realidad mixta, tecnología inmersiva caracterizada por mezclar la realidad virtual con la aumentada. “Entre sus posibilidades se encuentra la formación en ámbitos tan distintos como la medicina, el mantenimiento mecánico en la industria o la mejora de la seguridad [...]. En una fábrica los operarios pueden claramente identificar en el visor las zonas de riesgo delimitadas con colores o diagnosticar problemas de producción asistidos por gráficas en tiempo real”, observa. La apuesta por las tecnologías inmersivas supone la culminación de una tendencia cuyo potencial ha ido gestándose desde hace años. Algo que se vivió con el éxito del juego de realidad virtual Pokémon Go, estrenado en 2016, y que ya se considera una referencia del uso de la tecnología en el ámbito del ocio.

Con este estudio, disponible para descargar en las webs de ambas digital business schools, Inesdi & Three Points buscan difundir para ampliar el conocimiento digital y, con él, favorecer el desarrollo de estrategias empresariales del futuro. Una visión formativa que pretende incrementar las competencias digitales y competitividad de los profesionales del futuro, dentro y fuera de las aulas. Porque, tal y como reflexiona Garay, “la tecnología no es buena ni mala. Lo que en realidad marca la diferencia es el uso y el conocimiento que se tiene de ellas”.

Sobre Inesdi & Three Points

Las digital business schools Inesdi & Three Points, pertenecientes a Grupo Planeta, impulsan juntas el Digital Innovation Learning Hub, el player de referencia en formación digital en el ámbito hispanohablante. Una escuela digital con un programa dirigido a crear perfiles tecnológicos estratégicos dentro de empresas e instituciones que orientarán la transformación digital de las empresas del futuro

En la actualidad han lanzado el informe Reinención de la industria del entretenimiento en la era de la Transformación Digital que detecta el impacto de la tecnología digital tanto en el ámbito laboral como en el ocio.

Inesdi & Three Points trabajan por acelerar la digitalización internacional. La visión formativa de ambas escuelas está presente en un programa común dirigido a profesionales y empresas que persiguen incrementar sus competencias digitales y competitividad para responder a los retos actuales. Un contexto empresarial marcado por la conexión entre el mundo físico y digital, propios de la Industria 4.0.

Más información:

<https://www.inesdi.com/>

<https://www.inesdi.com/estudios/informe-reinencion-entretenimiento/>

<https://www.threepoints.com/>

<https://www.threepoints.com/estudios/informe-reinencion-entretenimiento>

Datos de contacto:

Isabel Valenzuela

932388080

Nota de prensa publicada en: [Barcelona](#)

Categorías: [Nacional](#) [Emprendedores](#) [E-Commerce](#) [Universidades](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#) [Digital](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>