LATENTE LAB.

PROGRAMA DE FORMACIÓN

EJECUTADO POR: LATENTE ESPACIO CREATIVO

COFINANCIADO POR: Comité Desarrollo Productivo COQUIMBO por CORFO · Gobierno Regional Región de Coquimbo · CORE Consejo Regional

INDICE

METODOLOGÍA

MODULO I
- **1. ELABORACIÓN Y/O REVISIÓN DEL MODELO DE NEGOCIOS**

MODULO II
- **2. TALLER SOSTENIBLE (2 h)**

MODULO III
- **3. CREANDO EXPERIENCIAS IMPACTANTES CON REALIDAD AUMENTADA (EFFECT HOUSE) (6 h)**

MODULO IV
- **4. DISEÑANDO EXPERIENCIAS INTERACTIVAS ÉPICAS CON TOUCHDESIGNER (8 h)**

MODULO V
- **5. INNOVACIÓN EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL USANDO INTELIGENCIA ARTIFICIAL (8 h)**

MODULO VI
- **6. DOMINANDO EL MARKETING DIGITAL IMPULSADO POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL (6 h)**

MODULO VII
- **7. FUENTES DE FINANCIAMIENTO PÚBLICAS Y PRIVADAS (3 h)**

MODULO VIII
- **8. PITCH DE NEGOCIOS: COMO PRESENTAR UN PROYECTO DE IMPACTO (3 h)**

- **ASESORIAS PERSONALIZADAS**

- **DEMO DAY**

METODOLOGÍA

La metodología del programa está diseñada para asegurar el traspaso efectivo de conocimientos, habilidades y herramientas prácticas a los participantes, combinando formación teórico-práctica, acompañamiento personalizado, evaluación continua y fomento del trabajo colaborativo entre pares, promoviendo redes de contacto y vinculación con el ecosistema creativo.

MODULO I

1. ELABORACIÓN Y/O REVISIÓN DEL MODELO DE NEGOCIOS

Contenidos:

- Tipos de innovación; aspectos clave al iniciar un emprendimiento en industrias creativas en Chile (casos de éxito de innovación a nivel regional, nacional e internacional).

Objetivos de Desarrollo Sostenible

Desarrollo de análisis de entorno donde se analiza tendencias tecnológicas, económicas, sociales, medioambientales; aspectos positivos y negativos de la oferta actual, análisis de comportamiento de clientes/mercado.

- Importancia de segmentación, tipos de segmentación, elaboración de ficha persona, buyer persona.
- Lluvia de soluciones, definición de idea de negocio, canvas de propuesta de valor.

MODULO II

2. TALLER SOSTENIBLE (2 h)

Contenidos:

- Introducción a la sostenibilidad y su vínculo con la industria creativa.
- Economía circular y producción responsable.
- Análisis de impactos sociales y ambientales.
- Herramientas para medir y mejorar la sostenibilidad de un proyecto.
- Diagnóstico y propuesta de mejoras sostenibles para los proyectos de las participantes.

MODULO III

3. CREANDO EXPERIENCIAS IMPACTANTES CON REALIDAD AUMENTADA (EFFECT HOUSE) (6 h)

Contenidos:

- Introducción a la Realidad Aumentada (AR): conceptos básicos y aplicaciones.
- Herramientas esenciales y entorno de trabajo en Effect House.
- Diseño de efectos interactivos y filtros para redes sociales (Instagram, TikTok).
- Creación y manipulación de objetos virtuales en capas reales.
- Optimización y pruebas de filtros AR en distintos dispositivos móviles.
- Publicación, análisis de uso y métricas básicas para evaluación de resultados.
- Casos de estudio en campañas creativas exitosas con AR.

MODULO IV

4. DISEÑANDO EXPERIENCIAS INTERACTIVAS ÉPICAS CON TOUCHDESIGNER (8 h)

Contenidos:

- Introducción a TouchDesigner: conceptos fundamentales e interfaz.
- Gestión y visualización interactiva de datos y multimedia en tiempo real.
- Diseño interactivo mediante nodos y sistemas visuales generativos.
- Integración de audio y video para creación de experiencias multimedia inmersivas.
- Uso de sensores, cámaras e interacción corporal en tiempo real.
- Desarrollo de prototipos interactivos: mapping, instalaciones y performances.
- Casos de estudio sobre instalaciones artísticas y eventos inmersivos relevantes.

MODULO V

5. INNOVACIÓN EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL USANDO INTELIGENCIA ARTIFICIAL (8 h)

Contenidos:

- Introducción al uso de la Inteligencia Artificial en el ámbito audiovisual.
- Exploración de herramientas fundamentales: Runway, KREA y FLUX.
- Creación de imágenes, animaciones y efectos visuales con IA.
- Técnicas avanzadas de edición y manipulación audiovisual mediante modelos generativos.
- Diseño y producción de cortometrajes utilizando herramientas basadas en IA.
- Evaluación crítica de producciones audiovisuales generadas con IA.
- Ética, derechos de autor y aspectos legales en la creación audiovisual con IA.

MODULO VI

6. DOMINANDO EL MARKETING DIGITAL IMPULSADO POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL (6 h)

Contenidos:

- Fundamentos del Marketing Digital orientado al uso de IA.
- Estrategias automatizadas para la creación y gestión de contenidos digitales.
- Uso práctico de Meta AI para optimizar campañas publicitarias digitales.
- Generación de contenido visual atractivo y segmentación de audiencias utilizando IA.
- Automatización de procesos: análisis predictivo, personalización y recomendaciones de contenido.
- Evaluación y análisis de métricas avanzadas para optimización continua.
- Estudio de casos de éxito en implementación de IA en marketing digital para PYMEs creativas.

MODULO VII

7. FUENTES DE FINANCIAMIENTO PÚBLICAS Y PRIVADAS (3 h)

Contenidos:

- Tipos de financiamiento en etapas tempranas.
- Diferencia entre las instituciones, aspectos clave a considerar antes de levantar financiamiento público o privado.
- Subsidios públicos.
- Crowdfounding.
- Formulación de proyectos de emprendimiento e innovación.

MODULO VIII

8. PITCH DE NEGOCIOS: COMO PRESENTAR UN PROYECTO DE IMPACTO (3 h)

Contenidos:

- Qué es un pitch
- Tipos de pitch (elevator, inversor, comercial).

ASESORIAS PERSONALIZADAS

Los participantes recibirán herramientas concretas que podrán aplicar directamente en el desarrollo de sus ideas. Al finalizar los módulos, cada beneficiario tendrá una asesoría individual con el experto. Esta instancia les permitirá profundizar en sus dudas, validar lo aprendido y aplicarlo en su proyecto, fortaleciendo la pertinencia de la formación.

DEMO DAY

Instancia donde los participantes presentarán sus prototipos ante un jurado compuesto por expertos del ecosistema creativo, quienes evaluarán los proyectos y seleccionarán a un beneficiario. Este obtendrá una beca para visitar y utilizar el laboratorio del Centro para la Revolución Tecnológica en Industrias Creativas CRTIC, además de una beca para acceder al proceso de incubación 2026 con La Brújula Incuba.

COLABORA:

CENTRO DE NEGOCIOS SERCOTEC LA SERENA

CENTRO DE NEGOCIOS SERCOTEC LIMARÍ

CRTIC

chile creativo por CORFO

SANTO TOMÁS INSTITUTO PROFESIONAL — ÁREA DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO

CFT ESTATAL REGIÓN DE COQUIMBO

LA BRUJULA INCUBA

COLABORACCIÓN REGIÓN DE COQUIMBO

Frijol Mágico ASOCIACIÓN CULTURAL

Red de Mentores | NORTE

Inacap