



TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y EMPLEOS DEL FUTURO

Motivo

Con la finalidad de fortalecer los lazos en materia de empleo entre la Universitat Politècnica de València y la sociedad, desde el Servicio Integrado de Empleo junto con la Cátedra de Cultura Empresarial se llevan a cabo acciones que hagan converger ambos intereses y actualicen la información por ambas partes en materia de nuevas tendencias en el empleo, escenarios futuros y adaptación a los mismos.

Fecha

Jueves, 10 de Mayo 2018 10:00 h.

Finalidad

Exponer cuáles son los cambios que se generarán en las empresas debido a la transformación digital inminente y detectar qué necesidades se producen.

Son temas que van a cambiar el concepto de empleo, tal y como se conoce hoy en día, se pretende que las empresas y los empleados/as tengan la suficiente información para adaptarse con facilidad a esta nueva situación.

Lugar

Auditorio del Cubo Azul, Ciudad Politécnica de la Innovación.

Dirigido

Investigadores

Empresas

Estudiantes y recién titulados/as UPV



Programa

10:00 Recepción de participantes.

10:30 Inauguración a cargo de D. José Millet Roig, Vicerrector de Empleo y Emprendimiento UPV

11:00 Ponencia "Empleados Virtuales: La nueva relación entre Personas y Máquinas"

A cargo de Dña. Mónica Deza. Global CEO Bendit Thinking.

La revolución digital ha removido los cimientos de la economía tradicional y ha empujado a las empresas a abordar (ya obligatoriamente) procesos de transformación (con mayor o menor acierto) siendo conscientes, en cualquier caso, de que éstos son la base de su futuro inmediato a la vez que han surgido nuevos modelos de negocio en todos los sectores e incluso se han creado a través de la tecnología otros nuevos.

El paradigma digital ha obligado a las compañías a flexibilizar su estructura organizativa, a situar al cliente en el centro de su estrategia, a contemplar nuevos modelos de negocio desarrollando productos y servicios innovadores con el fin de adaptarse a un mercado cada vez más exigente y competitivo que funciona con reglas nuevas.

Sin embargo, es muy frecuente ver todavía como sigue siendo confusa la interpretación de la implicación de estos cambios en la gestión del talento necesario para el nuevo mundo que viene. La estrategia de innovación de una compañía no es sólo la suma de tecnología, adquisiciones acertadas, o empleados inteligentes. Para que la innovación suceda por diseño y no por excepción, las empresas necesitan cambiar no solo sus procesos sus productos o sus marcas sino su equipo. He aquí donde la automatización, los nuevos modelos de negocio, la robótica y una nueva Smart Society nos plantea un nuevo abanico de cambios en la empleabilidad tal y como la entendemos hoy. El reto realmente más difícil para reinventarse con éxito son las Personas.

11:30 Ponencia "La transformación digital"

A cargo de D. Roberto Milán. "Cargo Nunsys"

Es innegable que la digitalización de las empresas afecta ya a todo tipo de sectores. Nunsys se ha especializado en el diagnóstico y asesoramiento metodológico a compañías; aportando conocimientos especializados en todas las materias asociadas con la nueva revolución tecnológica (big data, Internet de las cosas, realidad virtual y aumentada, gestión predictiva, industria 4.0, etc.), y colaborando en el trazo de un plan de transformación digital a 2/3 años.

Se aportarán en la ponencia algunos ejemplos de empresas en procesos de transformación, para que los asistentes puedan ver de primera mano cómo se afronta este reto por parte de las empresas valencianas.



12:00 Ponencia "No me llames para poner un vinilo"

A cargo de D. Ximo Lizana. Director creativo, Asesor tecnológico.

Aunque nació en el 76, es un nativo digital, empezó con el Spectrum 48 de botones de goma, construyendo su primer troyano con 16 y su primer robot con 18 años. La relación profesional más intensa ha sido con el mundo del arte tecnológico, realizando hologramas, robots y piezas interactivas, todo ello muy cercano al lenguaje del gaming. En 2004 le concedieron el premio Nacional de la crítica AECA con una pieza interactiva llamada "Medusa". También coordinó durante una serie de años la dirección artística de ARCO, haciendo especial hincapié en el arte electrónico y sus estéticas. Durante 3 años co-dirigió con Gonzalo Guirao el máster de creación y programación de Videojuegos de Play Station en la UEM y la inestimable ayuda de Jorge Huguet y de Roberto Lopez-Yeste de Play Station España.

En la actualidad es director tecnológico de Aqualium, una empresa que crea tecnologías a partir de ideas, que piensa para alguna de las principales corporaciones de entretenimiento a escala global, y la gamificación de contenidos es uno de nuestros puntos fuertes.

La posibilidad de eliminar la monotonía en procesos profesionales, la simplificación de procesos complejos o reiterativos y lo experiencial que combine emoción con profesión, se trata de una verdadera revolución que junto al Big Data y el Internet of things lo va a inundar todo. El juego está evolucionando y se está convirtiendo en un estilo de vida dentro del ecosistema de los nativos digitales, se trata de su lenguaje natural y ha venido para quedarse e inundarlo todo, desde lo micro a lo macro.

12:30 Mesa Redonda: EMPLEOS DEL FUTURO

Modera: D. Jesús Marí. Secretario Consejo Social UPV

Coloquio entre jóvenes estudiantes, titulados/as UPV y directores/as de empresas. Se ha de generar una sinergia comunicativa promovida por las preguntas del moderador: ¿cuáles son los nuevos valores, necesidades y expectativas de los perfiles UPV?; ¿cómo creen que debe ser la comunicación entre las empresas y sus cargos directivos, y esta nueva percepción de la sociedad y del mundo laboral?

Mónica Deza, Roberto Milán, Ximo Lizana, Germán Torres, Miguel Burdeos y Joaquín Guerra.

13:30 Clausura del Acto por D. José Millet Roig Vicerrector de Empleo y Emprendimiento UPV.

13:40 Vino de Honor