PROPUESTA DE GRUPO DE ESTUDIO

Investigación y experimentación de tecnologías emergentes para aplicar a narrativas audiovisuales en redes sociales

Duración propuesta: 12 meses (2 cuatrimestres)

Frecuencia: Encuentro presencial mensual, trabajo virtual.

Coordinación:
Profesor Néstor Luis González

Integrantes:
Estudiantes de la TUPD y LAD

. Facundo Ezequiel González

. Lucía Pilar Bitis

. Edgardo Gabriel Lazarte

. Bruno Addij

. Camila Ayelen Grypinski

. Julieta Medina

Abierto a estudiantes de pregrado y grado, docentes, graduados/as, investigadores/as de UNQ, y a profesionales invitados vinculados al audiovisual, comunicación digital e industrias creativas.

Introducción

Las redes sociales se han convertido en un espacio clave de producción, circulación y consumo de relatos audiovisuales. Plataformas como Instagram, TikTok, YouTube, Facebook y otras ya no funcionan únicamente como medios de difusión, sino como lenguajes con narrativas propias, formatos específicos y dinámicas de interacción particulares.

Paralelamente, durante los últimos años surgieron tecnologías emergentes que están transformando profundamente los procesos de producción audiovisual: Inteligencia Artificial Generativa, Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Geolocalización, video 360°, generación automática de imágenes y video, asistentes inteligentes y herramientas de automatización.

Estas tecnologías modifican tanto las formas de producción como las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.

El Grupo de Estudio propone un espacio permanente de investigación, experimentación y producción colaborativa destinado a comprender estas nuevas tecnologías desde una perspectiva artística, narrativa y crítica, orientada específicamente a la construcción de relatos para redes sociales.

El grupo combinará instancias de reflexión teórica, experimentación tecnológica y realización de proyectos audiovisuales, generando un laboratorio de innovación narrativa permanente como espacio para producir conocimiento de manera colectiva.

Justificación

La rápida evolución de tecnologías emergentes está modificando las competencias requeridas para los profesionales del campo audiovisual y de la comunicación.

Las herramientas de Inteligencia Artificial permiten actualmente asistir procesos de escritura, diseño visual, generación de imágenes, animación, edición de video, síntesis de voz y producción sonora. La Realidad Aumentada incorpora nuevas capas narrativas sobre el espacio físico.

La Realidad Virtual posibilita experiencias inmersivas que transforman la relación entre espectador e historia. Las tecnologías de georreferenciación permiten desarrollar narrativas situadas, recorridos interactivos y experiencias vinculadas al territorio.

En este contexto, resulta provechoso para la EudA la generación de espacios de formación y experimentación flexibles que permitan experimentar con estas tecnologías desde una perspectiva artística, tecnológica, ética y crítica, favoreciendo la apropiación de herramientas que hoy atraviesan las industrias culturales y creativas.

El grupo de estudio propone además construir conocimiento de forma horizontal entre estudiantes, docentes e investigadores, generando proyectos concretos que puedan posteriormente convertirse en producciones audiovisuales, investigaciones, ponencias, desarrollos de extensión o cursos para estudiantes y docentes.

Objetivo general

Investigar, experimentar y desarrollar experiencias y estrategias narrativas para la producción de narrativas audiovisuales destinadas a redes sociales mediante el uso creativo de tecnologías emergentes.

Objetivos específicos

Analizar las transformaciones de las narrativas audiovisuales en el ecosistema digital potenciadas por tecnologías emergentes.
Explorar las posibilidades narrativas de la Realidad Aumentada y la Realidad Virtual.
Desarrollar experiencias audiovisuales basadas en geolocalización y cartografías digitales.
Investigar aplicaciones narrativas de la Inteligencia Artificial.
Experimentar con herramientas de generación de imagen, video, audio y animación mediante IA.
Diseñar proyectos transmedia para plataformas sociales.
Reflexionar sobre los aspectos éticos, legales y culturales del uso de tecnologías emergentes.
Generar un espacio colaborativo de aprendizaje entre docentes y estudiantes.
Producir piezas experimentales que integren distintas tecnologías emergentes.

Metodología de trabajo

El grupo funcionará como un laboratorio de innovación en formato híbrido.

Habrá un encuentro presencial mensual en el que se adoptarán distintas metodologías según el tema o caso: Seminario de discusión, Análisis de casos, Taller práctico, Presentación de avances.

En tanto habrá una parte virtual en la que cada integrante destinará el tiempo necesario para la investigación temática, experimentación con herramientas, lectura de material específico y el desarrollo de proyectos.

Temas de indagación y experimentación

Inteligencia Artificial aplicada a la producción audiovisual.
IA Generativa. Ingeniería de prompts. Generación de imágenes. Video generado por IA. Música y sonido mediante IA. Avatares digitales. Automatización de producción.

Realidad Aumentada: Herramientas disponibles. Filtros interactivos. Experiencias inmersivas para Instagram y TikTok. Diseño de experiencias.

Realidad Virtual y Video 360°
Narrativa inmersiva. Interfaces espaciales. Producción de contenidos VR. Diseño de experiencias.

Georreferenciación y narrativas territoriales.
Cartografías digitales. StoryMaps. Google Earth Studio. Narrativas urbanas. Recorridos interactivos. Diseño de narrativa geolocalizada.

Funcionamiento de algoritmos y tecnologías en plataformas sociales.

Requerimientos de infraestructura

Espacios

- Espacio con conectividad para reuniones mensuales. (sería ideal con proyector)
- Aula virtual en Qoodle para utilizar como espacio de encuentro virtual y como repositorio y foro.

Software

Inicialmente se hace necesario contar con la licencia de uso del programa WebAR Studio.

Más adelante es problable que se necesiten suscripciones a herramientas de IA generativa y software para generar experiencias interactivas, tales como Unity o Unreal Engine.
