

1. Programa educatiu intern de la residència

Aquest component es desenvolupa durant la **fase de Residència del festival**, on artistes, desenvolupadors i experts en IA/XR col·laboren en la creació de Blocs Immersius (o “Blocs”). Consta de:

1. **Residències formatives, cursos i tallers introductoris** (Bloc 1)
 - **Continguts:** Sessions teòriques i pràctiques sobre IA, XR i narrativa social.
 - **Objectiu:** Dotar els participants de les bases tecnològiques i artístiques necessàries per abordar problemàtiques socials a través d'experiències immersives.
 - **Mentories:** Acompanyament d'experts que assegurin la transferència de coneixement i la qualitat de les propostes.
2. **Tallers específics:**
 - **Dansa immersiva:** Com integrar moviment, performance i dansa com a vehicle d'empatia.
 - **Narrativa social i co-creació artística:** Dissenyar i adaptar històries que promoguin inclusió i diversitat mitjançant XR i IA.
 - **Prototipat i demostracions:** Ús de frameworks d'IA i plataformes XR (Unity + AI/XR Toolkit).
3. **Documentació i sistematització de resultats:**
 - **Registre** dels processos i prototips creats durant la Residència, per generar casos d'estudi i bones pràctiques.
 - **Informe de conclusions** amb recomanacions pedagògiques i metodològiques, que alimentaran la versió final del Programa Educatiu Global.

D'aquesta manera, la **formació interna** de la residència serveix com a “laboratori pràctic” i proporciona **materials per a la construcció** d'un corpus d'aprenentatge més ampli, previst a completar-se gradualment.

Taula de Cursos i Tallers – Programa Educatiu Intern (Residència IMMENSIVA 2025)

	Nom del Taller/Curs	Descripció / Contingut principal	Dates / Període	Docent(s) / Responsable(s)	Observacions
1	Visió General d'IA, XR i ODS + Introducció Pràctica a XR (Unity + AI/XR Toolkit)	Visió General d'IA, XR i ODS: Presentació inicial de les tecnologies immersives (VR/AR), la intel·ligència artificial creativa i la vinculació amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS). Es discuteix el potencial social d'IMMENSIVA 2025 – BLOCS SOCIALS XR i l'agenda d'impacte en inclusió i diversitat. Introducció Pràctica a XR (Unity + AI/XR Toolkit): Sessió teòrica-pràctica per instal·lar i manejar les eines clau (Unity, AI/XR Toolkit). Es construeixen microprototips “hands on” per assimilar la lògica de desenvolupament XR i establir les bases per als projectes socials immersius.	Per definir (mesos 1-2, residència)	Fran Macià o Marc Gálvez	Ajuda a alinear els participants amb la missió i els valors del festival. Cada participant assaja amb el seu portàtil en temps real, amb el suport de mentors. També poden col·laborar La Salle i Neàpolis en infraestructura i acompanyament tècnic.
2	Dansa Immersiva i Moviment Col·lectiu + Narrativa Social i Co-creació Artística	Dansa Immersiva i Moviment Col·lectiu: Taller per fusionar dansa, arts escèniques i XR. S'introdueixen sensors de moviment i coreografies col·laboratives orientades a la cohesió grupal i l'empatia. Narrativa Social i Co-creació Artística: Sessió centrada en dissenyar històries amb un fort èmfasi en inclusió, diversitat i problemàtiques socials. S'analitzen exemples d'XR amb impacte (p. ex. “Common-AI-verso” del CSIC-IIIa) i es treballen guions per a instal·lacions immersives o performances amb un compromís social marcat.	Per definir (mesos 2-3, residència)	Samira Allauat o Lissette Lemus	Aquestes activitats reforcen la dimensió corporal (dances, moviment) i la dimensió narrativa (guió social) dels Blocs. TPK (L'Hospitalet) pot acollir o coproduir part de les pràctiques, estenen l'experiència fora de Barcelona.
3	Storytelling for Immersive Installations + Social Impact in Projects (Docent TBD)	Storytelling for Immersive Installations: Taller de 2-4 hores centrat en la construcció narrativa per a instal·lacions XR, integració d'IA i enfocaments de guió creatiu. Es busca que els participants formalitzin la seva visió narrativa abans de profunditzar en la part tècnica. Social Impact in Projects (TBD): Sessió de 2-4 hores que ofereix eines per dissenyar projectes amb un fort component de responsabilitat social. Es mostren exemples d'èxit i es reflexiona sobre el paper de la cultura digital en la transformació social (alineat amb els ODS).	Dates per definir (Fase Conceptual)	Àlex Ginés (Neàpolis)	Ambdues sessions fan èmfasi en la coherència entre la narrativa XR i l'impacte social. Permet assentar les motivacions de cada Bloc Social XR i les metes d'inclusió/diversitat.
4	Creative Artificial Intelligence + Augmented	Creative Artificial Intelligence: Taller de 2-4 hores sobre IA generativa (imatges, so, text) aplicada a l'art immersiu. Es comparteixen algorismes i exemples de “machine learning for artists”, aprofundint en la	Dates per definir (Fase Tècnica)	Kris Pilcher	Permet als participants explorar IA i AR de manera complementària, creant prototips que combinen l'aprenentatge

	Reality	integració d'IA en projectes XR. Augmented Reality: Enfocament pràctic de 2-4 hores per crear experiències AR, utilitzant smartphones o visors. S'estudia com superposar capes virtuals sobre espais físics per generar interactivitat i participació de l'usuari.			automàtic amb la realitat augmentada. Neàpolis pot col·laborar en la part d'AR amb exhibicions petites a Vilanova i la Geltrú.
5	Virtual Reality + Haptics	Virtual Reality: Explora la construcció d'entorns VR amb Unity, incorporant ulleres VR i, si escau, continguts generats per IA. Es tracten l'optimització i l'experiència d'usuari. Haptics: Taller per aprendre l'ús d'interfícies i dispositius hàptics (guants, armilles sensorials), afegint feedback tàctil i sensorial que potencia la immersió i l'empatia en entorns XR.	Dates per definir (Fase Tècnica)	Esen Küçüktütüncü (UPC)	Es reforça el component multisensorial dels prototips. Perfecte per a creadors que busquen experiències intenses i úniques.
6	Ètica, Empatia i Sostenibilitat en l'Art XR	Ètica de l'Art i la Tecnologia: Reflexió sobre privacitat, propietat intel·lectual, autoria, impactes socials i mediambientals de l'ús de tecnologies avançades. Es busca desenvolupar una visió crítica i un compromís ètic que orienti la pràctica artístic-tecnològica. Art, Empatia i Sostenibilitat: Anàlisi de projectes artístics amb enfocament ecològic i estratègies per generar empatia i consciència ambiental. L'objectiu és promoure dinàmiques de creació que reforcin la connexió emocional i la responsabilitat social en relació amb la sostenibilitat.	Dates per definir (Fases 2 o 3)	Roc Parés o Daniel González (BeAnother Lab)	Aquest curs unifica la reflexió ètica (privacitat, autoria, etc.) amb la perspectiva socioecològica. Ideal per assegurar que els prototips XR contemplin responsabilitat ambiental i bones pràctiques ètiques, potenciant l'empatia i l'acció sostenible.
7	AI Tools in Art Creation	AI Tools: Recopilació de llibreries i aplicacions d'IA (computer vision, NLP, etc.) adaptades a projectes XR. Casos de "machine learning for artists" i integració amb Unity.	Dates per definir (Fase Tècnica)	Fran Macià (UPF)	Ambdues sessions doten els creadors d'eines avançades per a so immersiu i AI. La fusió d'àudio interactiu i capacitats de visió artificial amplia la gamma de possibilitats creatives.
8	Business Model + International Project Management	Business Model: Curs de 2-4 hores sobre models de negoci sostenibles per a projectes XR artístics amb component social (patrocinis, crowdfundings, subvencions). International Project Management: Com gestionar projectes en entorns internacionals, connectar amb festivals (Ars Electronica, STARTS...), logística d'exhibició i protecció de la propietat intel·lectual.	Dates per definir (Fase Màrquetin g)	Marta Ordeig (Garage Stories) o Henrik Sprengel (Espronceda)	Adequat per a aquells que busquen escalabilitat comercial i projecció global. Es poden involucrar La Salle per reforçar la part d'emprenedoria i innovació.

IMMENSIVA Day i Expo

Després de la residència, se celebren l'IMMENSIVA Day (esdeveniment professional) i l'IMMENSIVA Expo (muestra oberta), on els prototips XR amb dimensió social es presenten a institucions, públic professional i audiències generals.

2. Programa Educatiu Online

«Construccions Socials i XR: Art, Tecnologia i Ètica per a la Transformació Social»

Neix dels aprenentatges de la Residència **IMMENSIVA** i es projecta com un **Currículum o Guia de referència** oberta per a artistes, docents i institucions. El seu desenvolupament es troba en **fase de disseny**, amb la intenció de **culminar-lo el 2026**.

Tanmateix, durant el 2025 s'implementaran almenys **dos** dels components d'aquest currículum (concretament els mòduls **2.4, 2.5**) en format de **cursos curts** integrats en el programa educatiu de la residència, permetent als participants familiaritzar-se de manera anticipada amb els continguts essencials de la proposta online.

2.1 Fonaments de les Construccions Socials i Teoria Crítica

- **Descripció:** Revisió de conceptes clau en sociologia, antropologia i psicologia social (identitat, cultura, normes, poder).
- **Objectiu:** Comprendre com aquestes construccions influeixen en la percepció i comportament humà, i la seva rellevància en la creació de narratives XR amb impacte social.

2.2 Introducció a l'Art Digital i Noves Tecnologies

- **Descripció:** Recorregut històric i conceptual sobre l'evolució de l'art digital, explorant disciplines emergents (realitat virtual, interactius multimedia, etc.).
- **Objectiu:** Reconèixer el potencial expressiu i educatiu de l'art digital per articular missatges de conscienciació social.

2.3 Realitat Extendida (XR) i Entorns Immersius

- **Descripció:** Panorama de les innovacions i eines més rellevants en VR, AR i MR, amb èmfasi en investigació aplicada.
- **Objectiu:** Familiaritzar als estudiants i professionals amb la conceptualització, producció i avaluació d'experiències immersives.

2.4 Intel·ligència Artificial en la Creació Artística

- **Descripció:** Eines i tècniques d'IA aplicades a la generació de contingut autònom i la programació creativa.
- **Objectiu:** Explorar models generatius i enfocaments experimentals per integrar IA en processos artístics de caràcter social.

2.5 Ètica de l'Art i la Tecnologia

- **Descripció:** Reflexió sobre privacitat, propietat intel·lectual, autoría, impactes socials i mediambientals de l'ús de tecnologies avançades.
- **Objectiu:** Desenvolupar una visió crítica i un compromís ètic que orienti la pràctica artístic-tecnològica.

2.6 Art, Empatia i Sostenibilitat

- **Descripció:** Anàlisi de projectes artístics amb enfocament ecològic i les estratègies més significatives adoptades per generar empatia i consciència ambiental.
- **Objectiu:** Promoure dinàmiques de creació que fomentin la connexió emocional i la responsabilitat social en torn a la sostenibilitat.

2.7 Disseny de Projectes XR per a la Inclusió i la Diversitat

- **Descripció:** Metodologies de disseny centrat en la persona (user-centered design), orientades a la creació d'entorns XR que promoguin la inclusió i la participació de col·lectius vulnerables.
- **Objectiu:** Capacitar per a la producció de narratives immersives que abordin la diversitat cultural i l'equitat.

2.8 Laboratori d'Innovació Social i Tecnològica

- **Descripció:** Sessions pràctiques col·laboratives on els participants apliquen els continguts previs, plantejant prototips i propostes d'intervenció social mitjançant XR/IA.
- **Objectiu:** Consolidar els aprenentatges amb projectes reals que integrin art, tecnologia i compromís ciutadà.

2.9 Estudis de Cas de la Residència 2025

- **Descripció:** Recopilació dels prototips, dinàmiques de treball i conclusions derivades de l'edició 2025, il·lustrant la posada en pràctica dels continguts en un entorn real.
- **Objectiu:** Proporcionar exemples concrets que serveixin d'inspiració i validació per a institucions o col·lectius que desitgin aplicar la metodologia IMMENSIVA en la seva programació formativa.

L'objectiu és consolidar per al 2026 un programa complet que serveixi de estàndard en la formació de creadors XR amb perspectiva social, permetent que més institucions i professionals adopten els principis de **BLOCS SOCIALS XR** en les seves pràctiques educatives i culturals.

3. Tallers Institucionals: Implementació de “Blocs Socials XR” a les Institucions Educatives

Aquest mòdul, actualment en fase de disseny i previst per consolidar-se el 2026, busca traduir la metodologia de IMMENSIVA en una estratègia de tallers i activitats “hands on” orientades a institucions educatives (escoles, universitats, museus, centres de formació, etc.). L'objectiu és acompanyar docents, estudiants i personal facilitador en l'experimentació i producció pràctica d'experiències immersives, seguint el model dels “Blocs Socials XR”.

Tanmateix, durant el 2025 s'implementaran almenys dos Tallers Institucionals, específicament a través de sinergies amb Neàpolis, TPK i La Salle, permetent als participants familiaritzar-se de manera anticipada amb el que es pot esperar de l'acompanyament per a la Implementació de “Blocs Socials XR” a les Institucions Educatives.

Metodologia de tallers i acompanyament

- **Sessions col·laboratives:** Es plantegen dinàmiques d'aprenentatge basades en la realització de petits experiments, prototips i iteracions, fomentant la participació activa i l'intercanvi d'idees.
- **Acompanyament continu:** L'equip d'IMMENSIVA brinda mentoritzacions i guies pas a pas perquè cada institució adapti i perfeccioni les seves experiències XR amb un enfocament social.
- **Projectes pilots:** Mitjançant un cicle de testatge i retroalimentació, es busca que els participants aprenguin fent ("learning by doing"), reforçant la seva confiança en l'aplicació real de les tecnologies XR i IA.

Principals recursos

- **Estudis de Cas:** Recopilació de prototips i mètriques d'impacte sorgits a la Residència, per il·lustrar el potencial transformador de les narratives XR.
- **Materials tècnics:** Guies d'instal·lació i ús del "Toolkit AI/XR", manuals de bones pràctiques i recomanacions per a l'optimització de recursos en diferents realitats educatives.
- **Bones Pràctiques i Ètica:** Orientacions específiques per mantenir la inclusió i la responsabilitat social en cada taller, contemplant consideracions ètiques i d'accessibilitat.

Resultats esperats

- **Transferència de coneixement:** Cada institució es familiaritza amb les metodologies i eines d'IMMENSIVA, podent replicar les seves dinàmiques de creació immersiva a llarg termini.
- **Formació de multiplicadors:** Docents, gestors i professionals formats en aquests tallers actuen com a referents locals, impulsant la cultura digital i la innovació social més enllà del festival.
- **Consolidació el 2026:** A través de la implementació progressiva dels tallers i la documentació "hands on", es preveu culminar aquesta Rama Instructiva amb una xarxa estable d'institucions que integrin els Blocs Socials XR com a part de la seva programació formativa.
D'aquesta manera, la Rama Instructiva Opcional assegura que el coneixement generat a la Residència IMMENSIVA no es limiti al context del festival, sinó que s'expandeixi i arrelsi a la comunitat educativa, enfortint un llegat pràctic i escalable.

4. Metodologia i Perfil de l'Estudiant

El programa adopta un enfocament interdisciplinari, combinant classes teòriques, tallers pràctics i projectes col·laboratius. Es fomenta l'aprenentatge basat en projectes, on els estudiants creen propostes artístic-tecnològiques que atenen problemes socials específics (inclusió, diversitat, sensibilització mediambiental, entre altres).

Perfil de l'estudiant: Professionals i estudiants d'art, disseny, ciències socials, tecnologia i àrees afins que busquen potenciar les seves competències i visió crítica a la intersecció entre art, tecnologia i acció transformadora.

5. Conclusió

Aquest Programa Educatiu es materialitza a la Residència (el 2025) i preveu expandir-se en un currículum online i guies d'aplicació institucional cap al 2026, buscant que la innovació XR i el compromís social arribin a més comunitats i generacions de creadors.

Enllaç a sinopsi IMMENSIVA 2025:

<https://www.immensiva.com/ca/festival-immensiva-2025/>

Enllaç a Proposta de Projecte IMMENSIVA 2025:

<https://www.immensiva.com/ca/proposta-del-projecte-immensiva-2025/>