

1. Programa Educativo Interno de la Residencia

Este componente se desarrolla durante la **fase de Residencia del festival**, donde artistas, desarrolladores y expertos en IA/XR colaboran en la creación de **Bloques Inmersivos** (o “Bloques”). Se compone de:

1. Residencias formativas, cursos y talleres introductorios (Bloque 1)

- **Contenidos:** Sesiones teóricas y prácticas sobre IA, XR y narrativa social.
- **Objetivo:** Proporcionar a los participantes las bases tecnológicas y artísticas necesarias para abordar problemáticas sociales a través de experiencias inmersivas.
- **Mentorías:** Acompañamiento de expertos que garantizan la transferencia de conocimiento y la calidad de las propuestas.

2. Talleres específicos:

- **Danza inmersiva:** Cómo integrar movimiento, performance y danza como vehículo de empatía.
- **Narrativa social y co-creación artística:** Diseño y adaptación de historias que promuevan la inclusión y diversidad mediante XR e IA.
- **Prototipado y demostraciones:** Uso de frameworks de IA y plataformas XR (Unity + AI/XR Toolkit).

3. Documentación y sistematización de resultados:

- Registro de los procesos y prototipos creados durante la Residencia, con el fin de generar **casos de estudio y buenas prácticas**.
- Informe de conclusiones con **recomendaciones pedagógicas y metodológicas**, que servirán para nutrir la versión final del **Programa Educativo Global**.

De esta manera, la formación interna de la Residencia **funciona como un “laboratorio práctico”** y proporciona materiales para la construcción de un corpus de aprendizaje más amplio, previsto para completarse de forma gradual.

Tabla de Cursos y Talleres – Programa Educativo Interno (Residencia IMMENSIVA 2025)

	Nombre del Taller/Curso	Descripción / Contenido principal	Fechas / Período	Docente(s) / Responsable(s)	Observaciones
1	Visión General de IA, XR y ODS + Introducción Práctica a XR (Unity + AI/XR Toolkit)	<p>Presentación inicial de las tecnologías inmersivas (VR/AR), la inteligencia artificial creativa y la vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Se discute el potencial social de IMMENSIVA 2025 – BLOCS SOCIALS XR y la agenda de impacto en inclusión y Diversidad. Introducción Práctica a XR (Unity + AI/XR Toolkit): Sesión teórico-práctica para instalar y manejar las herramientas clave (Unity, AI/XR Toolkit). Se construyen microprototipos “hands on” para asimilar la lógica de desarrollo XR y sentar bases para los proyectos sociales inmersivos.</p>	Por definir (meses 1-2, residencia)	Fran Macià o Marc Gálvez	Ayuda a alinear a los participantes con la misión y valores del festival. Cada participante ensaya con su portátil en tiempo real, apoyado por mentores. Posible colaboración con La Salle y Neàpolis.
2	Danza Inmersiva y Movimiento Colectivo + Narrativa Social y Co-creación Artística	<p>Taller para fusionar danza, artes escénicas y XR. Se introducen sensores de movimiento y coreografías colaborativas orientadas a la cohesión grupal y la empatía. Narrativa Social y Co-creación Artística: Sesión centrada en diseñar historias con un fuerte énfasis en inclusión, diversidad y problemáticas sociales. Se analizan ejemplos de XR con impacto (p.ej. “Common-AI-verso” del CSIC-III A) y se trabajan guiones para instalaciones inmersivas o performances con un marcado compromiso social.</p>	Por definir (mes 2-3, residencia)	Samira Allauat o Lissette Lemus	Estas actividades refuerzan la dimensión corporal (danzas, movimiento) y la dimensión narrativa (guion social) de los Bloques. TPK (L'Hospitalet) puede acoger o coproducir parte de las prácticas, extendiendo la experiencia fuera de Barcelona.
3	Storytelling para Instalaciones Inmersivas + Impacto Social en Proyectos	<p>Taller de 2-4 horas centrado en la construcción narrativa para instalaciones XR, integración de IA y enfoques de guión creativo. Se busca que los participantes formalicen su visión narrativa antes de profundizar en la parte técnica. Social Impact in Projects (TBD): Sesión de 2-4 horas que brinda herramientas para diseñar proyectos con un fuerte componente de responsabilidad social. Se muestran ejemplos de éxito y se reflexiona sobre el rol de la cultura digital en la transformación social (alineado con ODS).</p>	Fechas por definir (fase conceptual)	Àlex Ginés (Neàpolis)	Ambas sesiones hacen hincapié en la coherencia entre la narrativa XR y el impacto social. Permite asentar las motivaciones de cada Bloque Social XR y las metas de inclusión/diversidad
4	Inteligencia Artificial Creativa + Realidad Aumentada	<p>Taller de 2-4 horas sobre IA generativa (imágenes, sonido, texto) aplicada al arte inmersivo. Se comparten algoritmos y ejemplos de “machine learning for artists”, profundizando en la integración de IA en proyectos XR. Augmented Reality: Enfoque práctico de 2-4 horas</p>	Fechas por definir (fase técnica)	Kris Pilcher	Permite a los participantes explorar IA y AR de forma complementaria, creando prototipos Que combinen el Aprendizaje automático con la realidad

		para crear experiencias AR, usando smartphones o visores. Se estudia cómo superponer capas virtuales sobre espacios físicos para generar interactividad y participación del usuario.			aumentada. Neàpolis puede colaborar en la parte de AR con exhibiciones pequeñas en Vilanova i la Geltrú.
5	Virtual Reality + Haptics	Explora la construcción de entornos VR con Unity, incorporando gafas VR y, si procede, contenidos generados por IA. Se tratan optimización y experiencia de usuario. Taller para aprender el uso de interfaces y dispositivos hápticos (guantes, chalecos sensoriales), añadiendo feedback táctil y sensorial que potencia la inmersión y la empatía en entornos XR.	Fechas por definir (fase técnica)	Esen Küçüktütüncü (UPC)	Se refuerza el componente multisensorial de los prototipos. Perfecto para creadores que buscan experiencias intensas y únicas.
6	Ética, Empatía y Sostenibilidad en el Arte XR	Reflexión sobre privacidad, propiedad intelectual, autoría, impactos sociales y medioambientales del uso de tecnologías avanzadas. Se busca desarrollar una visión crítica y un compromiso ético que oriente la práctica artístico-tecnológica. Arte, Empatía y Sostenibilidad: Análisis de proyectos artísticos con enfoque ecológico y estrategias para generar empatía y conciencia ambiental. El objetivo es promover dinámicas de creación que refuercen la conexión emocional y la responsabilidad social en torno a la sostenibilidad.	Fechas por definir (Fase 2 o 3)	Roc Parés o Daniel González (BeAnotherLab)	Este curso unifica la reflexión ética (privacidad, autoría, etc.) con la perspectiva socioecológica. Ideal para asegurar que los prototipos XR contemplen responsabilidad ambiental y buenas Prácticas éticas, potenciando la empatía y la acción sostenible.
7	Herramientas de IA en la Creación Artística	Recopilación de librerías y aplicaciones de IA (computer vision, NLP, etc.) adaptadas a proyectos XR. Casos de “machine learning for artists” e integración con Unity.	Fechas por definir (fase técnica)	Fran Macià (UPF)	Ambas sesiones dotan a los creadores de Herramientas avanzadas para sonido inmersivo y AI. La fusión de audio interactivo y capacidades de visión artificial amplía la gama de posibilidades creativas.
8	Modelos de Negocio + Gestión Internacional de Proyectos	Curso de 2-4 horas sobre modelos de negocio sostenibles para proyectos XR artísticos con componente social (patrocinios, crowdfunding, subvenciones). Cómo gestionar proyectos en entornos internacionales, conectar con festivales (Ars Electronica, STARTS...), logística de exhibición y protección de la propiedad intelectual.	Fechas por definir (Fase Marketing)	Marta Ordeig (Garage Stories) o Henrik Sprengel (Espronceda)	Adecuado para quienes busquen escalabilidad comercial y proyección global. Se pueden involucrar La Salle para reforzar la parte de emprendimiento e innovación.

IMMENSIVA Day y Expo

Tras la residencia, se celebran el **IMMENSIVA Day** (evento profesional) y la **IMMENSIVA Expo** (muestra abierta), donde los prototipos XR con dimensión social se presentan a instituciones, público profesional y audiencias generales.

2. Programa Educativo Online

«Construcciones Sociales y XR: Arte, Tecnología y Ética para la Transformación Social»

Nace de los aprendizajes de la Residencia **IMMENSIVA** y se proyecta como un **Curriculum o Guía de referencia** abierta para artistas, docentes e instituciones. Su desarrollo se encuentra en fase de diseño, con la intención de culminarlo en 2026.

Sin embargo, durante 2025 se implementarán al menos dos de los componentes de este currículo (concretamente los módulos 2.4, 2.5) en formato de cursos cortos integrados en el programa educativo de la residencia, permitiendo a los participantes familiarizarse de forma anticipada con los contenidos esenciales de la propuesta online.

2.1 Fundamentos de las Construcciones Sociales y Teoría Crítica

Descripción: Revisión de conceptos clave en sociología, antropología y psicología social (identidad, cultura, normas, poder).

Objetivo: Comprender cómo estas construcciones influyen en la percepción y comportamiento humano, y su relevancia en la creación de narrativas XR con impacto social.

2.2 Introducción al Arte Digital y Nuevas Tecnologías

Descripción: Recorrido histórico y conceptual sobre la evolución del arte digital, explorando disciplinas emergentes (realidad virtual, interactivos multimedia, etc.).

Objetivo: Reconocer el potencial expresivo y educativo del arte digital para articular mensajes de concienciación social.

2.3 Realidad Extendida (XR) y Entornos Inmersivos

Descripción: Panorama de las innovaciones y herramientas más relevantes en VR, AR y MR, con énfasis en investigación aplicada.

Objetivo: Familiarizar a estudiantes y profesionales con la conceptualización, producción y evaluación de experiencias inmersivas.

2.4 Inteligencia Artificial en la Creación Artística

Descripción: Herramientas y técnicas de IA aplicadas a la generación de contenido autónomo y la programación creativa.

Objetivo: Explorar modelos generativos y enfoques experimentales para integrar IA en procesos artísticos de carácter social.

2.5 Ética del Arte y la Tecnología

Descripción: Reflexión sobre privacidad, propiedad intelectual, autoría, impactos sociales y medioambientales del uso de tecnologías avanzadas.

Objetivo: Desarrollar una visión crítica y un compromiso ético que oriente la práctica artística-tecnológica.

2.6 Arte, Empatía y Sostenibilidad

Descripción: Análisis de proyectos artísticos con enfoque ecológico y las estrategias más significativas adoptadas para generar empatía y conciencia ambiental.

Objetivo: Promover dinámicas de creación que fomenten la conexión emocional y la responsabilidad social en torno a la sostenibilidad.

2.7 Diseño de Proyectos XR para la Inclusión y la Diversidad

Descripción: Metodologías de diseño centrado en la persona (user-centered design), orientadas a la creación de entornos XR que promuevan la inclusión y la participación de colectivos vulnerables.

Objetivo: Capacitar para la producción de narrativas inmersivas que aborden la diversidad cultural y la equidad.

2.8 Laboratorio de Innovación Social y Tecnológica

Descripción: Sesiones prácticas colaborativas donde los participantes aplican los contenidos previos, planteando prototipos y propuestas de intervención social mediante XR/IA.

Objetivo: Consolidar los aprendizajes con proyectos reales que integren arte, tecnología y compromiso ciudadano.

2.9 Estudios de Caso de la Residencia 2025

Descripción: Recopilación de los prototipos, dinámicas de trabajo y conclusiones derivadas de la edición 2025, ilustrando la puesta en práctica de los contenidos en un entorno real.

Objetivo: Proporcionar ejemplos concretos que sirvan de inspiración y validación para instituciones o colectivos que deseen aplicar la metodología IMMENSIVA en su programación formativa.

El objetivo es consolidar para **2026** un programa completo que sirva de **estándar** en la formación de creadores XR con perspectiva social, permitiendo que más instituciones y profesionales adopten los principios de **BLOCS SOCIALS XR** en sus prácticas educativas y culturales.

3. Talleres Institucionales: Implementación de “Blocs Socials XR” en Instituciones Educativas

Este módulo, actualmente **en fase de diseño** y previsto para **consolidarse en 2026**, busca **traducir** la metodología de IMMENSIVA en una **estrategia de talleres** y actividades “hands on” orientadas a **instituciones educativas** (colegios, universidades, museos, centros de formación, etc.). El objetivo es **acompañar** a docentes, estudiantes y personal facilitador en la **experimentación** y **producción práctica** de experiencias inmersivas, siguiendo el modelo de los “Bloques Sociales XR”.

Sin embargo, durante 2025 se implementarán al menos **dos** Talleres Institucionales, específicamente a través de sinergias con Sinergias con Neàpolis, TPK y La Salle permitiendo a los participantes familiarizarse de forma anticipada con lo que se puede esperar del acompañamiento para la Implementación de “Blocs Socials XR” en Instituciones Educativas

Metodología de talleres y acompañamiento

- **Sesiones colaborativas:** Se plantean dinámicas de aprendizaje basadas en la realización de **pequeños experimentos**, prototipos e iteraciones, fomentando la **participación activa** y el intercambio de ideas.
- **Acompañamiento continuo:** El equipo de IMMENSIVA brinda **mentorías** y guías paso a paso para que cada institución adapte y perfeccione sus experiencias XR con un enfoque social.
- **Proyectos piloto:** Mediante un ciclo de **testeo y retroalimentación**, se busca que los participantes aprendan haciendo (“learning by doing”), reforzando su confianza en la **aplicación real** de las tecnologías XR e IA.

Principales recursos

- **Estudios de Caso:** Recopilación de prototipos y métricas de impacto surgidos en la Residencia, para ilustrar el potencial transformador de las narrativas XR.
- **Materiales técnicos:** Guías de instalación y uso del “Toolkit AI/XR”, manuales de buenas prácticas y recomendaciones para la **optimización** de recursos en distintas realidades educativas.
- **Buenas Prácticas y Ética:** Orientaciones específicas para mantener la **inclusión** y la **responsabilidad social** en cada taller, contemplando consideraciones éticas y de accesibilidad.

Resultados esperados

- **Transferencia de conocimiento:** Cada institución se familiariza con las metodologías y herramientas de IMMENSIVA, pudiendo **replicar** sus dinámicas de creación inmersiva a largo plazo.
- **Formación de multiplicadores:** Docentes, gestores y profesionales formados en estos talleres actúan como referentes locales, impulsando la cultura digital y la **innovación social** más allá del festival.
- **Consolidación en 2026:** A través de la implementación progresiva de los talleres y la documentación “hands on”, se prevé culminar esta **Rama Instructiva** con una red estable de instituciones que integren los Bloques Sociales XR como parte de su programación formativa.

De este modo, la **Rama Instructiva Opcional** asegura que el conocimiento generado en la Residencia IMMENSIVA **no se limite** al contexto del festival, sino que **se expanda** y enraíce en la comunidad educativa, fortaleciendo un legado práctico y escalable.

4. Metodología y Perfil del Estudiante

El programa adopta un enfoque **interdisciplinario**, combinando clases teóricas, talleres prácticos y proyectos colaborativos. Se fomenta el aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes crean propuestas artísticas-tecnológicas que atienden problemas sociales específicos (inclusión, diversidad, sensibilización medioambiental, entre otros).

Perfil del estudiante: profesionales y estudiantes de arte, diseño, ciencias sociales, tecnología y áreas afines que busquen potenciar sus competencias y visión crítica en la intersección entre arte, tecnología y acción transformadora.

5. Conclusión

Este **Programa Educativo** se materializa en la **Residencia** (en 2025) y prevé **expandirse** en un currículo online y guías de aplicación institucional hacia 2026, buscando que la **innovación XR** y el **compromiso social** alcancen a más comunidades y generaciones de creadores.

Más información:

Enlace a Sinopsis Immensiva 2025:

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

Enlace a Propuesta de Proyecto Immensiva 2025:

<https://www.immensiva.com/es/propuesta-del-proyecto-immensiva-2025/>