

# PROPUESTA DEL PROYECTO IMMENSIVA FESTIVAL 2025 - BLOQUES SOCIALES XR

## Propuesta de Proyecto Concepto IMMENSIVA FESTIVAL 2025 - BLOQUES SOCIALES XR

### 1. Introducción y objetivos

El Festival IMMENSIVA 2025, un evento de cultura digital que en su sexta edición, denominada **BLOQUES SOCIALES XR (o Social Bricks XR)**, impulsa la innovación tecnológica, la creación interdisciplinaria y, sobre todo, el impacto social. Tras varias ediciones anteriores con un enfoque amplio y experimental en la multidisciplinariedad —donde se exploraron VR, AR, IA, artes escénicas, colaboraciones con centros de investigación, etc.—, esta nueva edición da un paso más hacia la consolidación de resultados tangibles, con potencial de escalabilidad y proyección. El Festival **IMMENSIVA 2025 - BLOQUES SOCIALES XR** seguirá el mismo formato de las ediciones anteriores, es decir:

- **Residencia IMMENSIVA de artistas**
- **IMMENSIVA Day para profesionales e instituciones**
- **IMMENSIVA Expo**

Sin embargo, se desarrollarán objetivos más específicos y evolucionados: Los objetivos clave de este proyecto son:

1. Diseñar prototipos que aborden temas de inclusión, diversidad y medio ambiente, integrando enfoques artísticos y tecnológicos de alto nivel.
2. Formar y capacitar a artistas, desarrolladores y creadores en tecnologías avanzadas de IA y XR para la generación de narrativas inmersivas con énfasis social.
3. Construir un legado: desarrollar un ecosistema de experiencias inmersivas modulares (los Bloques XR) que otras instituciones (museos, universidades, centros de formación) puedan licenciar y adaptar para sus propios proyectos educativos y culturales.

4. Conectar comunidades e instituciones (educativas y culturales) y potenciar la colaboración interdisciplinaria, culminando en IMMENSIVA Day, un espacio de exhibición, demostración y redes de contacto con potenciales aliados.

Para lograrlo, se propone la adopción de un **AI/XR Toolkit**, que servirá como base para la implementación de los **Bloques Sociales XR** y asegurará la escalabilidad y fácil adaptación de los prototipos en diferentes contextos.

## 2. Justificación y relevancia

Actualmente, tecnologías como la realidad extendida (**XR**) y la inteligencia artificial (**IA**) permiten generar nuevas formas de empatía y concienciación sobre problemáticas sociales (diversidad, inclusión, crisis climática...). Aunque las ediciones pasadas de IMMENSIVA se han caracterizado por un amplio espectro experimental, fomentando la convergencia de arte, tecnología y creación, esta edición quiere reforzar:

- **La creación de prototipos de gran calidad tecnológica y artística**, con un fuerte potencial para ser escalados y distribuidos.
- **El enfoque en temáticas sociales de alto impacto** (inclusión, medio ambiente, diversidad).
- **La consolidación de resultados:** el ecosistema de experiencias inmersivas **BLOQUES SOCIALES XR** será fácilmente transferible a otras instituciones (educativas y culturales), asegurando así un impacto mucho mayor y a largo plazo.

Además, se incorpora la perspectiva lúdica y de danza como una fortaleza que actúa como **elemento cohesionador**, facilitando la cohesión grupal y el movimiento colectivo para promover la empatía y la autoexpresión. Estas dinámicas se mantienen presentes, pero se integran dentro de un marco más amplio y estratégico, centrado en la efectividad y escalabilidad de la herramienta. Para lograr un impacto óptimo, incluso se recomienda combinar las demostraciones con elementos lúdicos para fomentar la empatía y preparar a los participantes para recibir el mensaje social de la segunda parte.

## 3. Descripción General de la Propuesta

### 3.1. Eje Temático y Bloques Modulares

El proyecto se construye en torno a la idea de crear **narrativas inmersivas** mediante **Bloques (o Bricks)**. Cada Bloque corresponde a un segmento de la experiencia XR, que puede incluir:

- **Escenas de realidad aumentada o virtual** (elementos visuales y sonoros).
- **Contenido generado por IA** (música, animaciones, narrativa).
- **Dinámicas colectivas** (movimiento, coreografía participativa, gestos simbólicos).
- **Enfoque social** (inclusión, igualdad de género, cambio climático, migración, etc.).

El **ecosistema de experiencias inmersivas** se desarrollará en **Unity** y contará con herramientas internas que facilitarán la integración y edición de estos Bloques, permitiendo a los equipos agregar o modificar contenido sin necesidad de amplios conocimientos técnicos.

Para ello, el **AI/XR Toolkit** proporcionará bibliotecas y recursos orientados a la creación modular de experiencias, simplificando la incorporación de IA y mecánicas XR en cada Bloque.

### 3.2. Formación y Creación XR + IA

Para garantizar producciones de alto nivel, se ofrecerá un programa formativo a los participantes, enfocado en:

- **IA aplicada a la creación:** entornos visuales, efectos sonoros, narrativa generada por IA.
- **XR y desarrollo en Unity:** AR/VR, control de gestos, lógica de timeline modular.
- **Narrativas inmersivas y artísticas:** storytelling, danza/colectivo lúdico, dinámicas de movimiento.
- **Orientación social:** diseño de experiencias que impacten en temas de diversidad e inclusión.

### 3.3. Prototipos y Legado

Los equipos participantes co-crearán prototipos que formarán parte del **catálogo de BLOQUES SOCIALES XR**. Al finalizar, se espera que estos prototipos:

- Demuestren un **nivel artístico y técnico sólido**.
- Aporten **contenidos centrados en las áreas sociales seleccionadas** (por ejemplo, historias de migración, dinámicas de danza inclusiva, experiencias de concienciación ambiental, etc.).
- Se integren dentro del **ecosistema de experiencias inmersivas final**, listos para su difusión y adopción por terceros.

El **factor lúdico** (movimiento, danza, coreografías colectivas) servirá como **elemento dinamizador y de cohesión**, destacando la capacidad de la XR para fomentar **empatía, interacción social y expresión**. Se recomienda que, en las demostraciones, se incluya una **parte principal basada en estos elementos** para preparar a los participantes para una **recepción óptima de los mensajes culturales que requieren empatía**.

## 4. Estructura del Proyecto

El plan se organiza en **dos grandes fases** que se superponen:

### 1. Desarrollo tecnológico y preproducción (marzo - septiembre 2025)

- Implementación del ecosistema de experiencias inmersivas **BLOQUES SOCIALES XR** en Unity.
- Integración de **IA** para la creación de assets (visuales, sonoros, narrativos).
- Validación de la **arquitectura modular** y preparación de las primeras **plantillas de Bloques**.

### 2. Residencia IMMENSIVA (junio - octubre 2025)

- **Bloque 1: Iniciación y familiarización** (principios de junio, semana previa al Sónar)
  - Talleres introductorios (online/presenciales) en **XR, IA y narrativa social**.

- Formación en **dinámicas de movimiento y danza colaborativa** como método para cohesionar grupos y generar empatía.
- **Bloque 2: Creación de contenido** (julio - septiembre)
  - Equipos multidisciplinares diseñan y prototipan sus **Bloques**, combinando la parte social con el potencial **lúdico, la IA y la XR**.
  - Mentorías técnicas y artísticas semanales.
- **Bloque 3: Producción y testeo** (septiembre - octubre)
  - Ajustes y testeo final de los prototipos.
  - Preparación de demos y coordinación para la presentación pública.

Como cierre, se llevará a cabo el **IMMENSIVA Day** (mediados/finales de noviembre), donde se exhibirán los proyectos y se invitará a **instituciones y stakeholders** a conocer el ecosistema de experiencias inmersivas.

*(Las fechas son orientativas y pueden variar según disponibilidad y confirmación final.)*

## 4.1 Uso del Espacio Físico de Espronceda

### Espacio Integral para la Producción XR

Espronceda es el epicentro estratégico de este proyecto, sirviendo como la **base operativa de IMMENSIVA 2025 Blocs Socials XR**, especialmente en el **Bloque 2 y Bloque 3**. Espronceda – Institute of Art & Culture ofrece un entorno multidisciplinario con áreas de **prototipado, salas para talleres y zonas expositivas** adaptadas a las necesidades técnicas de la XR. Este espacio cuenta con **infraestructura de alto rendimiento** (equipos audiovisuales, conexión de alta velocidad), lo que facilita la producción de experiencias de alta calidad.

### Accesibilidad y Distribución

Se ha diseñado un circuito **inclusivo** con accesos adaptados para personas con movilidad reducida, junto con una **señalización clara** para orientar a los participantes en las distintas actividades (**workshops, demos, ensayos**). Esto permite un flujo de público fluido y garantiza una **participación segura y cómoda** para todos los asistentes.

### Infraestructura Técnica y Entornos de Networking

Espronceda dispone de **salas específicas para la instalación y uso de dispositivos XR** (20 dispositivos **Meta Quest 3**) y áreas de encuentro diseñadas para el **networking** entre artistas, programadores y mentores. Este entorno fomenta la **co-creación in situ**, asegurando que la fase de **producción y testeo** de los **Blocs Sociales XR** se desarrolle de manera óptima y escalable.

El **uso y asignación horaria del espacio**, así como el **equipamiento técnico** y la **mentoría personalizada** para cada proyecto, se coordinarán de forma orgánica con los grupos, promoviendo la **asistencia física y el máximo aprovechamiento de las instalaciones**, pero siempre de manera **flexible y respetuosa** con las responsabilidades laborales y la vida privada de los participantes.

## 5. Componente Social e Inclusión

Aunque las ediciones anteriores de **IMMENSIVA** se caracterizaron por un enfoque exploratorio multidisciplinario, en esta edición se **refuerzan los objetivos de impacto social**, logrando prototipos más **tangibles, escalables y medibles**. Entre otros:

- **Inclusión y diversidad:** narrativas que representan **identidades variadas, minorías culturales, género y experiencias migratorias**.
- **Medio ambiente:** concienciación ecológica a través de **secuencias inmersivas** que muestran, por ejemplo, **deforestación o deshielo polar**, enfatizando la urgencia de la acción colectiva.
- **Accesibilidad:** diseño de dinámicas inclusivas que permitan la participación de **personas con diferentes capacidades y perfiles**.

El **componente lúdico y de danza** también se pone al servicio de estas temáticas, mostrando cómo el **movimiento colectivo** puede convertirse en un vehículo de **empatía y expresión de diversas realidades sociales**.

## 6. BLOQUES SOCIALES XR como Herramienta Educativa y Escalable

## 6.1. Herramienta Modular

El resultado central será un **ecosistema de experiencias inmersivas** compuesto por **módulos XR**. La modularidad y la integración de la **IA** facilitan:

- **Personalización:** los usuarios podrán elegir o reordenar los **Bloques** para crear diferentes **itinerarios narrativos**.
- **Enfoque temático:** cada **Bloque** aborda un aspecto específico (**medio ambiente, diversidad funcional, danza inclusiva, etc.**), combinando **imagen, sonido y mecánicas interactivas**.
- **Edición sencilla:** con **poca experiencia en Unity**, cualquier institución podrá **modificar assets o narrativas** de manera ágil.

Además, el **AI/XR Toolkit** proporcionará **bibliotecas y ejemplos** que simplifican la creación de cada **Bloque**, garantizando **consistencia entre IA y XR** y facilitando la **integración de nuevas funcionalidades**.

## 6.2. Legado a Largo Plazo

- **Herramienta escalable:** el ecosistema de experiencias inmersivas estará disponible para su **licenciamiento a museos, centros de formación o festivales** que deseen incorporar dinámicas inmersivas con un trasfondo social o lúdico.
- **Aplicable a múltiples contextos:** adaptable a **escuelas, universidades, empresas (team-building), espacios culturales, entre otros**.
- **Fácil mantenimiento:** su **arquitectura modular** permite **renovar o ampliar contenidos** (nuevos Bloques) según las necesidades.

Con esto, se garantiza que el esfuerzo de **IMMENSIVA 2025** no sea efímero, sino que impulse un **ecosistema de proyectos XR** con un **valor social duradero**.

## 6.3. ¿Qué son y cómo funcionan los BLOQUES SOCIALES XR?

Los **BLOQUES SOCIALES XR** son las **unidades fundamentales** de la experiencia inmersiva. Cada **Bloque** define:

- **Contenido y contexto:** temática (**migración, igualdad, ecología, etc.**), objetivos de aprendizaje o reflexión y estilo (**lúdico, contemplativo, performativo...**).
- **Forma de interacción:** cómo participa el usuario o el grupo (**gestos, danza, colaboración en AR/VR, etc.**).
- **Duración:** puede variar desde **1 minuto** (por ejemplo, un "micro-pasaje" reflexivo) hasta **3-5 minutos** (por ejemplo, un ejercicio coreográfico con IA).
- **Propósito narrativo o comunicativo:** cada **Bloque** transmite un mensaje específico (por ejemplo, **sensibilizar sobre la deforestación o celebrar la diversidad étnica**).
- **Indicadores medibles:** permite **monitorizar** el **tiempo de uso, nivel de participación, reacciones de los usuarios**, entre otros.

Al ser **secciones modulares**, los **Bloques** se organizan en una **línea temporal dentro de la experiencia**. Esto permite al equipo creador:

- **Enlazar varios Bloques** para componer un **recorrido temático** (por ejemplo, iniciar con un **Bloque introductorio**, seguir con uno de **danza colaborativa**, y finalizar con uno **contemplativo**).
- **Reemplazar un Bloque** por otro similar si se desea **variar la temática o la mecánica**.

### Ejemplo

Un **Bloque** puede ser **contemplativo**, mostrando, a través de **animación generada por IA**, la historia de una **comunidad indígena** que lucha por salvar su selva.

Otro **Brick** puede ser **activo y performativo**, invitando a los usuarios a **entonar un himno a la igualdad mientras bailan**, observando cómo la **IA genera visuales 3D** que reaccionan a la música y los movimientos.

## 6.4. Ejemplos Concretos de BLOQUES y sus Dinámicas de Interacción

Los "**Bloques Sociales XR**" pueden abordar diferentes **categorías temáticas (inclusión y diversidad, sostenibilidad, conflictos culturales y empatía, patrimonio cultural...)**, pero no son excluyentes entre sí. Un mismo equipo puede desarrollar **varios Bloques** centrados en un solo tema o combinarlos para generar un **recorrido narrativo más completo**.



A continuación, se describen **cinco ejemplos** inspirados en la idea de los **Bloques Sociales**. El primero ("**Salto de Unidad**") se concibe como un **Bloque introductorio y ligero**, diseñado para generar **sintonía grupal**. Los siguientes poseen una carga narrativa más intensa.

## 1. Bloque "**Salto de Unidad**" (*Recomendado siempre como bloque inicial*)

- **Contexto:** Preparación meditativa, danza y cohesión grupal.
- **Contenido:**
  - Comienza con una breve **dinámica de relajación y respiración**, permitiendo a los participantes entrar en un **estado meditativo**.
  - Luego, se introduce una **mecánica XR** que sincroniza **música generada por IA** con una **coreografía grupal** proyectada en el entorno virtual.
- **Interacción:**
  - **Fase meditativa (1-2 minutos):**
    - Se invita a los usuarios a **cerrar los ojos** o enfocar su atención en la **respiración**.
    - Se reproducen **sonidos ambientales o latidos suaves** para fomentar la relajación y la conexión interior.
  - **Transición a la danza (2-3 minutos):**
    - La música aumenta en intensidad.
    - Aparecen **hologramas o figuras luminosas** que indican pasos de danza sencillos.
    - Los participantes siguen los movimientos de forma coordinada.
  - **Salto de Unidad (momento culminante):**
    - Al alcanzar una **sincronización grupal**, todos **saltan al unísono**.
    - El sistema XR registra el salto y proyecta una **animación 3D** de figuras humanas bailando y expandiéndose en color.
  - **Duración:** ~5 minutos (1-2 minutos de relajación + 3 minutos de danza).
  - **Objetivo:**
    - Preparar cuerpo y mente para experiencias XR con contenido social profundo.
    - Fomentar la **empatía y la unidad** antes de abordar temáticas emocionales intensas.

## 2. Bloque "Bosque Ancestral"

- **Contexto:** Protección del medio ambiente y cultura indígena.
- **Contenido:**
  - **Animación generada por IA** recrea un **bosque en peligro de deforestación**.
  - Un **líder comunitario virtual** narra la lucha de su comunidad para **salvar la selva**.
- **Interacción:**
  - Tras la animación inicial (~2 minutos), los participantes deben **colocar "semillas virtuales"** en la selva mediante un **gesto sincronizado** (agacharse y simular que plantan).
  - Las semillas, representadas en **realidad aumentada**, solo florecen si **todos colaboran** en la siembra.
- **Objetivo:**
  - Reflexionar sobre la **urgencia de proteger la naturaleza**.
  - Reconocer la **sabiduría de las comunidades indígenas**.
  - Categoría: **Sostenibilidad**, combinable con otros Bloques sobre cambio climático o ecología.

## 3. Bloque "El Viaje de Luz"

- **Contexto:** Migración y resiliencia.
- **Contenido:**
  - **Animación con IA** sigue el viaje de "Luz", una **joven inmigrante virtual**, enfrentando obstáculos hasta llegar a una **comunidad de acogida**.
- **Interacción:**
  - En ciertos momentos, la **escena XR "pide ayuda"** al público.
  - Por ejemplo, dos o más personas deben **unir sus manos** para crear un **"puente virtual"** que Luz pueda cruzar.
  - El puente **solo aparece en pantalla** si las manos se **detectan en un ángulo específico** (mediante sensores de movimiento).
- **Duración:** 2-3 minutos.
- **Objetivo:**
  - Sensibilizar sobre los **desafíos de la migración** y el poder de la **solidaridad colectiva**.
  - Categoría: **Inclusión y diversidad**, combinable con coreografías de danza (por ejemplo, "Salto de Unidad").

## 4. Bloque "Ritual de Voces"

- **Contexto:** Inclusión y diversidad (**historias LGBTQ+, identidades culturales, convivencia**).
- **Contenido:**
  - Performance inmersiva con **audio 3D de testimonios reales**.
  - En el espacio XR (AR o VR), aparecen **avatares y símbolos** que representan la **pluralidad de identidades**.
- **Interacción:**
  - Cada participante elige una **historia** para "activar" en el entorno virtual.
  - A medida que se activan más voces, se crea una **polifonía sonora**, modulada según el **movimiento de los usuarios** (sensores de posición).
- **Objetivo:**
  - Visibilizar la **diversidad** y promover la **escucha activa**.
  - Categoría: **Inclusión y diversidad**, combinable con otros Bloques como "El Viaje de Luz" o "Salto de Unidad".

## 5. Bloque "Raíces Catalanas"

- **Contexto:** Patrimonio cultural y memoria histórica (centrado en Cataluña).
- **Contenido:**
  - A través de **fotografías antiguas, música tradicional y relatos orales** (digitalizados con IA), se reconstruyen **momentos clave de la historia local** en escenas XR.
- **Interacción:**
  - Los participantes eligen **objetos virtuales** (por ejemplo, utensilios de la cultura popular, vestimenta tradicional).
  - Al combinar objetos, se desbloquean capítulos de la **narrativa** (fiestas populares, costumbres, eventos históricos).
  - Se puede **activar una sardana virtual**, integrando al público en una danza tradicional.
- **Objetivo:**
  - Preservar y revalorizar la **memoria histórica y el patrimonio cultural catalán**.
  - Categoría: **Patrimonio cultural**, combinable con otros Bloques de **sostenibilidad o inclusión**.

Estos ejemplos ilustran cómo **cada Bloque tiene su propio tiempo, narrativa y mecánica**, y cómo pueden **encadenarse** para formar un **recorrido coherente y significativo** dentro de la experiencia XR.

## 7. Cronograma Detallado

### Preproducción y Desarrollo Tecnológico (marzo - septiembre 2025)

- Creación del **ecosistema de experiencias inmersivas modulares** en **Unity**.
- Integración de **IA** para la **generación de contenidos**.
- Primeros **ensayos de escenas interactivas y dinámicas inmersivas**.

### Residencia IMMENSIVA (junio - octubre 2025)

#### Junio

- **Bloque 1: Iniciación y familiarización.**
  - Talleres introductorios en **XR, IA, danza/movimiento y enfoque social**.

#### Julio - Septiembre

- **Bloque 2: Creación de contenidos y prototipos.**
  - **Mentoría continua y revisiones periódicas** de los proyectos.

#### Septiembre - Octubre

- **Bloque 3: Producción y testeo.**
  - Ajustes finales y grabación de **materiales promocionales**.

### IMMENSIVA Day (mediados/finales de noviembre)

- **Exhibición de los prototipos finales.**
- **Invitación a instituciones y agentes culturales** para conocer y potencialmente **adquirir/licenciar la herramienta**.

*(Fechas sujetas a confirmación y acuerdos finales.)*

## 8. Metodología y Mentoría

### Formación Estructurada

- *Talleres específicos sobre **IA aplicada a XR**.*
- *Capacitación en **Unity** y herramientas de **creación inmersiva**.*

- **Acompañamiento creativo** en narrativa y **coreografías colectivas** (para Bloques que incluyan danza o dinámicas de movimiento).

#### **Mentoría Especializada**

- Supervisión por parte de **expertos en IA, diseño XR, narrativa social y artes performativas**.
- **Sesiones de feedback semanales**, con material grabado disponible en línea.

#### **Evaluación Intermedia**

- **Presentaciones parciales** de los Bloques para corregir problemas técnicos o narrativos.
- **Integración de los Bloques** en el ecosistema de experiencias inmersivas, validando su **cohesión y escalabilidad**.

#### **Sesión Final y Networking**

- Durante el **IMMENSIVA Day**, los proyectos finalizados se presentarán en un **formato accesible y profesional**.
- Se habilitará un **espacio de encuentro con potenciales aliados** (museos, universidades, fundaciones, empresas, etc.).

## 9. Impacto Cultural, Social y Medioambiental

**BLOQUES SOCIALES XR** está alineado con la idea de que la tecnología **XR e IA** pueden ser **potentes catalizadores de cambio social**. A través de **dinámicas inmersivas, danza participativa y narrativas reflexivas**:

- **Se genera conciencia** sobre desafíos globales (**discriminación, crisis ecológica, etc.**).
- **Se fomenta la empatía**: el público/usuarios **viven experiencias** que simulan **diferentes realidades**.
- **Se impulsa la colaboración y el movimiento colectivo**, demostrando cómo la **danza y la acción lúdica** pueden unir a personas de **orígenes diversos**.

Además, la **sostenibilidad** es clave:

- Se buscará **minimizar la huella ambiental** de los eventos presenciales (**uso de materiales reciclables, energía verde**).

- Se promoverán **narrativas que fomenten la protección del planeta**.

## 10. Distribución y Proyección Futura

Es fundamental considerar el **grupo objetivo**, ya que **escuelas, universidades e institutos culturales** deben ser un público prioritario.

### Distribución del Ecosistema de Experiencias Inmersivas

- Se ofrecerá un **paquete "base" de Bloques a museos, centros educativos y otras instituciones** interesadas.
- Posibilidad de **añadir nuevos módulos temáticos** según las necesidades del cliente.

### Promoción en Festivales y Redes Culturales

- **Participación en circuitos de cultura digital (Sónar+D, Ars Electronica, etc.)**.
- **Difusión a través de la red de colaboradores de IMMENSIVA y medios especializados**.

### IMMENSIVA Day

- **Evento final como gran escaparate** del ecosistema de experiencias inmersivas y sus posibilidades.
- **Demostraciones en vivo de narrativas XR, danza colectiva y conversaciones con creadores y mentores**.
- **Espacio de networking para colaboraciones y acuerdos de licencia/adaptación**.
- **Invitación a instituciones culturales (Departamento de Educación, Consorcio de Educación y Departamento de Cultura de la Generalitat de Cataluña)**.

## 11. Conclusión

El proyecto **BLOQUES SOCIALES XR**, en el marco de **IMMENSIVA 2025**, busca:

- **Consolidar una plataforma tecnológica** que integre **IA y XR** de manera sencilla y escalable.

- **Formar creadores en competencias híbridas (técnico-artísticas)** y despertar su **conciencia social**.
- **Generar prototipos de alta calidad** centrados en **inclusión y sostenibilidad**, aprovechando el poder del **movimiento colectivo** (danza, interacción lúdica) para fomentar **empatía y expresión**.
- **Dejar un legado duradero**, permitiendo que otras instituciones puedan **adquirir o licenciar los Bloques** y adaptarlos a sus propios **contextos educativos, museísticos o corporativos**.

Así, **IMMENSIVA 2025** se consolida como un espacio de **convergencia entre arte, tecnología y valores sociales**, promoviendo un impacto **real y sostenible** tanto en la comunidad artística como en la sociedad en general. A través de la **sinergia entre danza, IA y XR**, y la colaboración con profesionales de distintos ámbitos, **BLOQUES SOCIALES XR** se presenta como un **modelo innovador** que trasciende lo efímero y se proyecta hacia un **futuro de crecimiento conjunto y conciencia compartida**.

En este contexto, el **AI/XR Toolkit** refuerza la **viabilidad y escalabilidad** del proyecto, ofreciendo un sistema **práctico y flexible** para que **artistas, programadores e instituciones** puedan **crear y personalizar experiencias inmersivas con enfoque social**, integrando **danza, animaciones, entornos sonoros y mecánicas de colaboración virtual**.

Más información:

Sinopsis de IMMENSIVA 2025:

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

Propuesta Educativa IMMENSIVA 2025:

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