

AI Revolution Badajoz 28 de mayo de 2025

MEIAC - Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo

Organiza:

Junta de Extremadura. Consejería de Cultura, Turismo, Jóvenes y Deportes.

Jornada: "Museos e Inteligencia Artificial"

MEIAC (Badajoz)

28 de mayo de 2025

9:30 - 18:30 h.

PROGRAMACIÓN:

<https://theairevolution.info/badajoz-2025/>

INSCRIPCIONES:

<https://theairevolution.info/ven-a-the-ai-revolution-badajoz-2025/>

WEB:

<https://theairevolution.info/>

KIT DE PRENSA:

<https://theairevolution.info/documentacion-para-prensa/>

Introducción

La inteligencia artificial (IA) está llamada a ser uno de los grandes vectores de transformación del sector cultural en los próximos años. Los museos, como espacios vivos de conocimiento, memoria y experiencia, se enfrentan al reto —y a la oportunidad— de integrar estas nuevas tecnologías para potenciar su misión, hacer más accesibles sus contenidos y atraer a nuevos públicos.

La jornada *Museos e Inteligencia Artificial* nace con este propósito: ofrecer un espacio de encuentro, reflexión y formación para los profesionales de museos y gestores culturales interesados en explorar el impacto real de la IA en sus instituciones.

Organizado en colaboración con *The AI Revolution*, plataforma de referencia en la divulgación y formación sobre inteligencia artificial aplicada, esta jornada busca ofrecer herramientas concretas, casos prácticos y un espacio de diálogo abierto sobre cómo la IA puede mejorar los procesos internos, facilitar la gestión de colecciones, optimizar la comunicación o crear nuevas experiencias museográficas más inclusivas, personalizadas y accesibles.

En un contexto donde la tecnología evoluciona a un ritmo vertiginoso, estar informados y preparados ya no es opcional: es imprescindible. La IA no sustituye la labor humana, pero sí multiplica las posibilidades de innovar, llegar a nuevos públicos y repensar la experiencia cultural desde una perspectiva más abierta, creativa y sostenible.

Este encuentro está dirigido a profesionales de museos, instituciones culturales, gestores de patrimonio, académicos y tecnólogos. Será un espacio para el aprendizaje, la inspiración y el networking, con la convicción de que el futuro de los museos también se construye desde la tecnología, la ética y la colaboración.

Objetivos del Evento

1. **Promover la integración de la inteligencia artificial en museos:** Explorar cómo la IA puede mejorar la gestión de colecciones, la experiencia del visitante y la accesibilidad en los espacios museográficos.
2. **Fomentar el uso de tecnologías emergentes para atraer nuevos públicos:** Analizar cómo las herramientas de IA pueden acercar los museos a audiencias más diversas, generando experiencias más inclusivas, interactivas y personalizadas.
3. **Presentar herramientas accesibles para la digitalización y optimización de procesos:** Mostrar soluciones prácticas y asequibles que permitan a instituciones de todos los tamaños iniciar su transformación digital de forma sostenible.
4. **Dar visibilidad a casos de éxito nacionales e internacionales:** Compartir experiencias inspiradoras de museos que ya están utilizando la IA para mejorar su gestión, restauración, comunicación o mediación cultural.
5. **Debatir sobre los retos éticos, legales y sociales de la IA aplicada a los museos:** Reflexionar sobre las implicaciones del uso de estas tecnologías en términos de derechos de autor, protección de datos, propiedad cultural y responsabilidad institucional.
6. **Facilitar la colaboración entre profesionales del ámbito museístico, tecnológico y académico:** Crear redes interdisciplinarias que potencien la innovación en los museos mediante proyectos conjuntos y desarrollo de nuevas metodologías.
7. **Estimular el pensamiento crítico sobre el futuro de los museos en la era digital:** Abrir un espacio de diálogo sobre cómo la IA puede ayudar a redefinir la misión social, educativa y cultural de los museos en un contexto de cambio acelerado.
8. **Impulsar la formación continua en competencias digitales para el sector cultural:** Contribuir al desarrollo profesional de los equipos museísticos mediante el conocimiento actualizado de herramientas tecnológicas aplicadas.
9. **Sensibilizar sobre el potencial inclusivo de la IA en el acceso a la cultura:** Destacar cómo la tecnología puede eliminar barreras físicas, cognitivas o lingüísticas para que más personas puedan disfrutar y participar activamente del patrimonio.

Ponentes

Alby Ojeda: Guionista y diseñador de productos digitales, combina su experiencia en cine, videojuegos e inteligencia artificial para desarrollar soluciones creativas que conectan tecnología y narrativas. Desde la Agencia Wells y el Laboratorio Skip Intro —especializado en IA aplicada a las industrias creativas— trabaja en el diseño de nuevas experiencias culturales y en la aplicación de herramientas digitales en museos, patrimonio y espacios expositivos.

Ricardo Cano: Consultor especializado en innovación museológica y transformación digital. Fundador de EVE Museos e Innovación, donde desarrolla proyectos de diseño de experiencias, gestión de colecciones y asesoramiento estratégico para museos y exposiciones.

<https://evemuseografia.com/>

Selene García: Graduada en Diseño Multimedia y Gráfico con un Máster en Motion Graphics 2D y 3D. Cuenta con experiencia en la ejecución de proyectos transmedia, eventos y pantallas de gran formato, habiendo trabajado para clientes como Acciona, Fundación Telefónica, Fundación Innovación Bankinter, Iberdrola, Movistar+ y Hoteles Meliá, entre otros. Desde hace cinco años forma parte del equipo de Prodigioso Volcán, donde se ha especializado en el uso de inteligencia artificial generativa en proyectos audiovisuales, además de impartir formaciones sobre herramientas de generación de imagen, video y audio con IA tanto en Prodigioso Volcán como en Madrid Content School. Su perfil combina sólidas habilidades técnicas en diseño y animación con una fuerte orientación pedagógica, lo que le permite abordar los proyectos desde una perspectiva creativa y estratégica. Con base en Madrid, destaca por su compromiso con la excelencia visual, la claridad comunicativa y la innovación en entornos digitales.

Ana Marcos y Alfonso Villanueva: 3Dinteractivo es un colectivo interdisciplinar de artistas e ingenieros que explora la convergencia entre arte, tecnología y ciencia. Su trabajo se centra en la creación de proyectos que integran inteligencia artificial, big data y sistemas de control, con un enfoque en la experimentación artística y la participación del público. A través de iniciativas como MUSEO_IA y otras instalaciones interactivas, 3Dinteractivo investiga nuevas formas de interacción cultural y museográfica, proponiendo experiencias que invitan a reflexionar sobre el papel de la tecnología en la sociedad y el arte contemporáneo. <https://www.3dinteractivo.com/>

Pedro Ortega: Doctor en Historia del Arte y Experto en Tecnologías aplicadas al Patrimonio Cultural. Ha dirigido proyectos clave de difusión del patrimonio cultural digital, como la candidatura del Paisaje de la Luz a Patrimonio Mundial de la UNESCO. Especializado en herramientas como GIS, fotogrametría y realidad virtual, combina la tecnología con el arte y la filosofía. Ha sido director editorial de Ediciones Aulós y fundador de la plataforma Pensador Digital. Como divulgador, ha colaborado en medios como RNE, Cadena SER y Jot Down. Es autor de libros sobre patrimonio oculto y cultura digital contemporánea.

PROGRAMACIÓN

Inteligencia Artificial en el Sector Cultural y Museístico

9:15 | Apertura de puertas y recogida de acreditaciones.

9:30 - 10:00 | Bienvenida y presentación de la jornada

Presentación del programa, los ponentes y contextualización del impacto actual y potencial de la inteligencia artificial en el sector cultural y museístico.

10:15 - 11:15 | Charla introductoria: ¿Qué es la Inteligencia Artificial y por qué debemos hablar de ella?

Ponente: *Alby Ojeda*

Una introducción clara y accesible a los conceptos básicos de la IA. Se desmontarán mitos frecuentes y se explicarán los avances recientes que la han hecho accesible, así como las oportunidades reales que representa para el ámbito museístico y cultural.

11:15 - 11:45 | Break: Desayuno

11:45 - 12:45 | Ponencia inspiradora: IA y Cultura: Aplicaciones, Beneficios y Retos

Ponente: *Ricardo Cano – EVE Museos*

Una visión panorámica del impacto de la IA en museos y cultura. Se abordarán aplicaciones prácticas ya en uso, beneficios a corto y largo plazo, desafíos futuros y consideraciones éticas. Incluye un conversatorio final con preguntas del público.

12:45 - 13:45 | Ponencia artística: La IA como herramienta creativa: experiencias desde el arte

Ponentes: *Ana Marcos y Arturo Villanueva*

Desde el punto de vista del artista, se explorarán casos prácticos sobre cómo la IA está transformando la creación de experiencias inmersivas e interactivas en el contexto museístico. Presentación de proyectos reales y discusión sobre sus posibilidades expresivas.

13:45 - 15:45 | Break: Comida

16:00 - 17:15 | Taller: Cómo empezar a usar la IA en mi museo

Ponente: *Selene García – Prodigioso Volcán*

Un taller práctico y participativo para responsables de museos y centros culturales. Una introducción práctica a las oportunidades reales que la inteligencia artificial brinda al sector museístico. Comenzará con una reflexión sobre los avances recientes que han hecho accesible esta tecnología y sus beneficios concretos, como el ahorro de tiempo, el impulso a la creatividad y la personalización de la experiencia del visitante. A continuación, se explorarán casos de uso aplicables a museos, como la automatización de tareas repetitivas, la generación de contenido mediante un GPT personalizado, el análisis de datos con Google Looker Studio, la gestión de colecciones e inventario, y la mejora de la experiencia del público. El taller también incluirá recomendaciones prácticas y éticas para diseñar una prueba piloto de IA, y finalizará con un ejercicio en directo donde los participantes crearán una pieza animada para promocionar una exposición en redes sociales.

17:15 - 17:45 | Ponencia: Pedro Ortega. Inteligencia artificial y museos: evolución, escalabilidad y práctica

Del pre-ChatGPT a la aplicación actual en instituciones de distintas escalas y usos personales en gestión y mediación patrimonial. La conferencia tratará de la evolución de la Inteligencia Artificial y su aplicación al patrimonio cultural, desde la IA pre-ChatGPT a los LLM, su uso en museos a distintas escalas: grandes, medianos y pequeños con ejemplos prácticos, para terminar con algunos usos personales de ChatGPT en el campo cultural.

17:45 - 18:30 | Mesa de debate final

Conversación abierta entre todos los ponentes. Un espacio para compartir reflexiones, responder preguntas del público y debatir sobre el futuro de la inteligencia artificial en el ecosistema cultural.

Contacto:
ARTYC CONTENT
info@artyc.es
tlf. 605 805 101
Rubén Coca