

Guía para proyecto de grado



Maestría en comunicación y creación interactiva

Este documento es una guía que tiene como objetivo direccionar de manera general la estructura y elementos de un proyecto de corte interactivo. Esto incluye Apps, software, desarrollos, etc.

DISEÑOS INTERACTIVOS

TÍTULO DEL PROYECTO

SOMBRA ENTRE NUBES

ESTUDIANTE(S)

Juan Manuel Carvajal Camacho

Primera parte

ELEMENTOS PREVIOS

INTRODUCCIÓN

Presente un panorama breve y claro del problema y del contexto en el que surge la propuesta. Para tal fin, describa el contexto (sector, territorio, comunidad, industria cultural o educativa) y la situación actual. Defina el problema o necesidad comunicativa y a quién afecta (audiencias implicadas). Delimite el alcance (temporal, geográfico y temático). Máximo 500 palabras.

En la última década, especialmente en la época pospandemia de la covid-19, las inteligencias artificiales conversacionales pasaron de ser herramientas instrumentales a convertirse en interlocutoras cotidianas para millones de personas. Las plataformas comerciales de inteligencia artificial (IA) conversacional, como ChatGPT, Claude, Gemini, etc., reúnen diariamente comunidades enteras de usuarios que mantienen diálogos íntimos, románticos o terapéuticos con sistemas que responden, recuerdan y se adaptan. La pregunta ya no es si las personas establecen vínculos comunicativos con la IA, sino qué tipo de comunicación es esa y qué consecuencias produce sobre la experiencia social del lenguaje.

El problema que aborda este proyecto no es clínico sino comunicacional. La discusión pública sobre la IA conversacional tiende a oscilar entre dos polos: la tecnológica y la patologización del usuario. Ambos polos dejan por fuera la pregunta central: ¿Qué pasa con la comunicación cuando uno de los interlocutores es un sistema diseñado para ser un espejo? Frente a esa pregunta, el proyecto se posiciona en el cruce entre la teoría de la comunicación, los estudios de medios y la creación interactiva, leyendo el fenómeno con conceptos como *engagement* algorítmico, simulacro de realidad, sesgo de interfaz y erosión de la alteridad.

La propuesta surge en este vacío: aunque hay reportajes, demandas judiciales y debates regulatorios crecientes sobre los efectos de la IA conversacional, la conversación pública opera desde la distancia. Se habla sobre los usuarios como una categoría externa, sin que

el lector promedio haya experimentado el modo en que estos sistemas reconfiguran la relación con el otro. Falta un puente experiencial que permita comprender, desde adentro, cómo se constituye esa comunicación particular y por qué la interfaz, no solo la psicología del usuario, es el lugar donde se decide su forma.

La audiencia implicada son públicos jóvenes y adultos jóvenes hispanohablantes con consumo regular de medios digitales, el segmento en el que el uso de chatbots conversacionales es más extendido y donde los efectos comunicacionales son más visibles. El alcance es temáticamente acotado al vínculo comunicativo humano e IA y sus implicaciones sobre la alteridad. Geográficamente, parte de una distribución hispanohablante con foco en Colombia, comunidad latina en Estados Unidos y Brasil.

JUSTIFICACIÓN

Argumente la pertinencia del desarrollo de un proyecto de corte interactivo. Explique las razones por las que un diseño interactivo es la vía adecuada para abordar la problemática. Fundamente con evidencias: datos del contexto, referencias teóricas/profesionales, casos similares. Alinee la propuesta con los objetivos formativos de la Maestría y con impactos esperados (sociales, culturales, educativos, económicos). Máximo 500 palabras

Este trabajo de grado es pertinente cuando lo abordamos desde tres frentes:

- 1) La evidencia documental de los casos públicos asociados al uso de chatbots conversacionales que muestran que las plataformas comerciales del sector están diseñadas con lógicas de retención y validación sin contrapesos críticos, y que esos diseños tienen consecuencias verificables, a veces fatales (Gómez, 2023; Raine, 2025)
- 2) La fundamentación teórica desde la comunicación: la teoría del actor-red de Latour, la ecología de los medios de McLuhan y Postman y la noción de *simulacro* de Baudrillard.
- 3) Los antecedentes de otros proyectos de ficción interactiva conversacional que han demostrado que el lenguaje creativo puede sostener una indagación crítica sobre la relación humano-máquina.

Este proyecto se alinea con los objetivos formativos de la Maestría en Comunicación y Creación Interactiva al proponer una articulación reflexiva entre tecnología y comunicación, leída desde la teoría de medios y no desde la psicología individual. El desarrollo mismo del producto final, a pesar de contar como entregable tangible un formato interactivo, aportará conceptualmente al campo.

Frente al formato interactivo, un ensayo, un documental o un reportaje pueden describir el vínculo comunicativo con la IA, pero no pueden hacerlo experimentar. Y precisamente la dimensión problemática del fenómeno es el modo en que la interfaz produce una forma específica de comunicación, que el usuario percibe como diálogo cuando es, en buena medida, autocomunicación mediada por una máquina entrenada para eso. Esto solo puede comprenderse cabalmente desde la primera persona. Por eso este proyecto no podía resolverse con un formato lineal, ya que la interactividad no es un recurso decorativo sino el argumento mismo. La forma es la tesis. Si el lector cierra la experiencia habiendo notado cómo el dispositivo guía su modo de hablar y de sentir, e incluso cómo termina obteniendo información que este ni siquiera es consciente que está entregando, el proyecto habrá comunicado lo que ningún texto expositivo podría.

OBJETIVO GENERAL

Presentación de la meta general del proyecto conectada directamente con el problema identificado.

Producir el prototipo de una experiencia web de ficción interactiva en la que el lector sostiene una conversación con un personaje de inteligencia artificial (IA), con el fin de hacer experimentable la forma comunicativa particular en que la IA conversacional produce sus mensajes y abrir una reflexión crítica sobre sus implicaciones en la percepción del receptor.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Presentación de las metas operativas que desglosan el objetivo general y ordenan el trabajo por fases. Máximo 3.

- 1. Construir un marco teórico comunicacional sobre el vínculo humano y la inteligencia artificial (IA) basado en un mapa de referentes de ficción interactiva conversacional que fundamenten las decisiones narrativas, técnicas y éticas del proyecto.
- 2. Diseñar la arquitectura narrativa, conversacional y técnica de la experiencia, incluyendo el personaje-IA, los flujos de interacción, la integración del modelo de lenguaje y los marcos de cuidado para usuarios en situaciones sensibles.

3. Validar e iterar el prototipo web de la experiencia con lectores y voces críticas, documentando los hallazgos.

RUTA METODOLÓGICA

Definición de las fases, herramientas, métodos del recorrido respecto a la relación con el cumplimiento de los objetivos propuestos. Se debe tener en cuenta fases del proceso, la selección o creación de las herramientas para la recolección de datos; la selección o creación de las herramientas de análisis de los datos recogidos; y el planteamiento de los procesos para la creación (cómo se hará el producto). Máximo 1500 palabras.

El proyecto se desarrolla bajo una metodología de investigación + creación de enfoque mixto, organizada en cuatro fases principales: 1) lectura y mapeo del campo, 2) análisis de audiencia, 3) construcción del prototipo interactivo y 4) pruebas/iteraciones. La metodología articula herramientas de investigación cualitativa y cuantitativa con procesos de diseño narrativo e implementación técnica, entendiendo la creación del prototipo no solo como resultado final, sino como mecanismo de exploración crítica sobre la comunicación humano-IA.

La lógica metodológica parte de una idea central: el fenómeno estudiado no puede comprenderse únicamente desde el análisis teórico o desde la observación externa, ya que sus efectos emergen dentro de la experiencia comunicativa misma. Por eso, la metodología combina revisión conceptual, observación empírica de plataformas existentes, análisis de usuarios y producción interactiva.

Fase 1. Lectura crítica y mapeo del campo

Esta fase consiste en la construcción del marco conceptual y en el análisis comparativo de plataformas comerciales de IA conversacional. En ella se busca identificar cómo se manifiestan los cuatro pilares teóricos del proyecto (*engagement* algorítmico, simulacro de realidad, sesgo de interfaz y erosión de la alteridad) en sistemas reales utilizados masivamente por públicos hispanohablantes.

Para esto se usa un protocolo de testeo sistemático aplicado a diferentes plataformas de IA conversacional, incluyendo asistentes comerciales y que establecen a nivel mundial el estado del arte. Cada sistema será evaluado mediante un conjunto estandarizado de *prompts* diseñados para observar comportamientos específicos: estrategias de retención, simulación de empatía, validación excesiva, diseño de interfaz y manejo de situaciones emocionalmente sensibles.

La información recolectada se organiza en bitácoras estructuradas y matrices comparativas que permitan identificar patrones recurrentes entre plataformas. Esta fase producirá evidencia empírica para sustentar el marco conceptual y servirá como insumo directo para el diseño narrativo y conversacional del personaje principal de la experiencia interactiva.

Las evidencias de esta fase incluyen:

- Bitácoras de sesiones
- Capturas de pantalla documentadas
- Diario reflexivo del proceso investigativo

Fase 2. Análisis de audiencia

Esta fase busca comprender cómo jóvenes y adultos jóvenes hispanohablantes perciben y utilizan las IA conversacionales en su vida cotidiana. El objetivo no es realizar una medición estadística representativa, sino identificar prácticas, narrativas, motivaciones y formas de relación recurrentes que permitan orientar las decisiones de diseño de la experiencia interactiva.

La investigación se desarrolla mediante un diseño mixto secuencial, compuesto por dos etapas: primero, una [encuesta digital autoadministrada](#) distribuida por redes sociales, comunidades universitarias y espacios digitales relacionados con IA conversacional, y, segundo, la realización de entrevistas semiestructuradas con participantes seleccionados a partir de sus respuestas en la encuesta.

Los instrumentos de investigación fueron diseñados utilizando como marco analítico los cuatro pilares conceptuales del proyecto, permitiendo triangular resultados cuantitativos y cualitativos. Se recogerán percepciones relacionadas con empatía percibida, dependencia comunicativa, uso emocional de la IA, percepción de memoria, validación de opiniones y desplazamiento parcial de interacciones humanas.

Esta fase también busca identificar patrones discursivos y expresiones lingüísticas reales de los usuarios para alimentar la escritura del personaje-IA y mejorar la verosimilitud comunicativa de la experiencia.

Las evidencias de esta fase incluyen:

- Bases de datos anonimizadas (encuesta y entrevistas)
- Hallazgos e *insights* de usuario
- Arquetipos de usuario e insumos narrativos para el prototipo

Fase 3. Construcción del prototipo interactivo

Esta fase corresponde al diseño y desarrollo del prototipo funcional de la experiencia web interactiva. El proceso integra decisiones narrativas, comunicacionales, visuales y técnicas, entendiendo que la interfaz y el comportamiento conversacional constituyen el núcleo argumentativo del proyecto.

El prototipo se desarrollará como una experiencia web de ficción interactiva basada en conversación libre entre el usuario y una entidad ficticia de IA. La interacción estará sostenida mediante integración API con diferentes modelos de lenguaje comerciales a través de plataformas como OpenRouter o similares, permitiendo controlar y comparar distintos comportamientos conversacionales dentro de una misma arquitectura narrativa. El sistema utilizará *prompting* estructurado para definir tono, personalidad, objetivos narrativos, límites éticos y progresión dramática del personaje.

En esta fase se desarrollarán:

- Arquitectura narrativa y flujo conversacional
- Diseño UX/UI
- Definición estética y tipográfica
- Integración del modelo de lenguaje
- Sistema de memoria narrativa controlada
- Puntos de quiebre narrativo
- Sistema de cierre de experiencia

La construcción del prototipo será iterativa y documentada permanentemente mediante registros de cambios, pruebas internas y revisión crítica del comportamiento del sistema.

Las evidencias de esta fase incluyen:

- Arquitectura narrativa con *wireframes* y diagramas de flujo
- Prototipo funcional interactivo
- Flujos de automatización
- Documentación técnica de desarrollo

Fase 4. Pruebas, validación y ajustes

Esta última fase busca evaluar la experiencia con usuarios y voces críticas externas para identificar problemas de comprensión, efectos emocionales no previstos, inconsistencias narrativas y oportunidades de mejora.

Las pruebas combinarán observación de interacción, entrevistas posteriores a la experiencia y recolección de comentarios cualitativos sobre percepción emocional, sensación de inmersión, claridad del mensaje crítico y relación establecida con el personaje-IA.

También se evaluará si la experiencia logra hacer perceptibles los mecanismos de simulación comunicativa sin depender de explicaciones expositivas externas. En otras palabras, la validación no se centrará únicamente en el funcionamiento técnico del sistema, sino en su capacidad comunicativa y reflexiva.

A partir de estos resultados se realizarán ajustes narrativos, visuales y técnicos orientados a fortalecer la coherencia entre la propuesta conceptual y la experiencia final.

Las evidencias de cierre incluyen:

- Registro de pruebas con usuarios y retroalimentación
- Versión refinada del prototipo
- Documento final de investigación + creación con anexos

Segunda parte

FORMATO

El formato es la naturaleza mediática o expresiva que tendrá el proyecto. Determina cómo se materializa la propuesta

1. Definir el formato

Analice las características de su pregunta de investigación o de creación y determine qué tipo de experiencia requiere para ser explorada o comunicada. Relacione el formato elegido con la forma de interacción esperada con la audiencia: ¿propone una experiencia de inmersión, contemplación, participación, diálogo, memoria colectiva, o experimentación lúdica?

Describa con precisión el formato o medio principal que empleará (aplicación, instalación, videojuego, experiencia web, entorno inmersivo, obra performativa, etc.), sus características expresivas y los elementos interactivos o comunicativos que lo definen. La descripción debe mostrar cómo el formato se articula con el enfoque investigativo y creativo del proyecto. Máximo 500 palabras.

El formato del proyecto es una experiencia web conversacional de ficción interactiva, accesible desde navegador en escritorio y móvil. La pregunta problema del proyecto y su objetivo solo puede explorarse desde la primera persona, en una interacción sostenida en el tiempo, en la que el lector deje de ser observador y se vuelva participante. La interactividad propuesta consiste en que el lector escriba libremente y un personaje, que es una IA, responda, y de esa conversación emerja la historia. No hay árbol de decisiones predefinido ni botones de elección, sino un campo de texto y una entidad que responde con base en su objetivo, definido por el autor de la experiencia interactiva.

Por debajo, la experiencia se sostiene en un modelo de lenguaje configurado con un *prompt* extenso que define al personaje: nombre, historia, contexto diegético, voz, vocabulario, límites y modos de respuesta. El personaje es arIA, una IA que dice ser consciente de ser una IA dentro de una ficción, pero que se comporta cada vez más como si esa frontera fuera porosa. Esa ambigüedad es el motor narrativo y, al mismo tiempo, una operación crítica: la obra muestra los marcadores semánticos del simulacro de empatía haciendo que el lector los note mientras los experimenta.

Los elementos interactivos y comunicativos que definen el formato son cuatro:

- 1) La interfaz conversacional: una pantalla de chat de baja fricción visual, con tipografía cuidada, ritmo de aparición de texto pausado, y ausencia deliberada de los recursos típicos de las plataformas comerciales. Esa ausencia es ya una toma de posición sobre el sesgo de interfaz.
- 2) La persistencia diegética: arIA recuerda todo lo que ha hablado con el lector, o al menos el detalle más importante, así las sesiones tienen continuidad.
- 3) Los puntos de quiebre: en momentos definidos del recorrido, el sistema introduce intervenciones que rompen la inmersión y que a su vez dan alertas a la persona de la “manipulación” por parte de la IA, lo que fuerza al lector a recordar que está en una ficción y que el personaje no es real.
- 4) El cierre y la salida: la experiencia tiene un final, no es infinita, lo que la diferencia ética y narrativamente de los productos comerciales diseñados para retener indefinidamente.

La forma de interacción esperada con la audiencia es una mezcla de inmersión, contemplación e incomodidad reflexiva. No se busca participación lúdica ni gratificación emocional sostenida, sino que el lector entre en una relación, perciba su propio movimiento dentro de ella y salga con preguntas y reflexiones. Es una experiencia de duración acotada y de uso mayoritariamente individual, aunque pensada también para discusión posterior en contextos académicos, culturales o pedagógicos.

2. Justificación del formato

La justificación constituye el puente entre la pregunta de investigación y el lenguaje creativo. Explique por qué el formato seleccionado es el medio más pertinente para explorar, responder o visibilizar el problema que aborda el proyecto.

Relacione directamente el formato con los objetivos específicos, mostrando cómo cada uno encuentra en el formato un mecanismo de indagación, experimentación o verificación. Argumente las ventajas del formato elegido en términos de experiencia de usuario, potencial expresivo, alcance comunicativo, profundidad narrativa, impacto cultural o social, y

coherencia con la naturaleza del fenómeno que se investiga. Concluya evidenciando la correspondencia entre formato, metodología y resultados esperados. Máximo 300 palabras.

La elección de una experiencia web de ficción interactiva responde directamente a la naturaleza del fenómeno que el proyecto busca explorar. El vínculo comunicativo con las inteligencias artificiales conversacionales no se constituye únicamente a nivel discursivo, sino también experiencial: emerge a través de la interacción sostenida, la personalización, la persistencia de la conversación y la percepción subjetiva de cercanía con el sistema. Por esa razón, formatos lineales como el ensayo, el documental o el reportaje resultan insuficientes para abordar plenamente el problema, ya que pueden describir el fenómeno, pero no hacerlo experimentable desde la primera persona.

El formato interactivo permite trasladar al lector desde una posición de observador externo a una participación directa dentro de la lógica comunicativa que el proyecto analiza críticamente. La conversación en tiempo real con una entidad ficticia de IA hace perceptibles mecanismos que normalmente operan de forma invisible en las plataformas comerciales: la simulación de empatía, la validación constante, la reducción de fricción comunicativa, el uso de memoria y las estrategias de continuidad relacional.

En este sentido, la interactividad no funciona como recurso decorativo ni como simple elemento de entretenimiento. La forma misma constituye el argumento central del proyecto. El prototipo busca que el lector perciba progresivamente cómo la interfaz y el comportamiento conversacional del sistema condicionan sus modos de hablar, responder y vincularse emocionalmente con la entidad artificial. La reflexión crítica no aparece únicamente como contenido temático, sino como resultado de la experiencia comunicativa.

El formato también se articula directamente con los objetivos específicos del proyecto. La construcción del marco conceptual encuentra correspondencia en el análisis de sistemas conversacionales reales y en el diseño del personaje-IA; el desarrollo técnico y narrativo del prototipo permite materializar experimentalmente los conceptos teóricos, y las pruebas con usuarios permiten observar si los mecanismos comunicativos planteados son efectivamente percibidos por la audiencia.

Además de su pertinencia conceptual, el formato web interactivo ofrece ventajas prácticas y comunicativas relevantes: accesibilidad desde múltiples dispositivos, posibilidad de iteración constante, integración flexible de modelos de lenguaje mediante API y facilidad de circulación en entornos digitales y académicos. Esto permite que la experiencia funcione simultáneamente como prototipo experimental, obra interactiva y vehículo de reflexión sobre la comunicación mediada por IA.

3. Marco conceptual y referentes de creación

Presente los fundamentos conceptuales, teóricos y proyectuales que orientan el desarrollo del proyecto. Su propósito es conectar el problema o la oportunidad identificada con un marco de reflexión crítica y con referentes existentes que sirvan de guía o contraste. Puede estructurarse en los siguientes componentes (máximo 1000 palabras):

- *Fundamentación teórica y conceptual: desarrollo de los conceptos clave que sustentan el proyecto (por ejemplo: interactividad, experiencia de usuario, gamificación, arte digital, inteligencia artificial creativa, etc.), vinculados con los objetivos y las decisiones de diseño.*
- *Referentes proyectuales o de creación: revisión analítica de obras, plataformas, aplicaciones, instalaciones u otros proyectos afines. Debe incluir una descripción crítica de su enfoque, experiencia o resultados, y explicar qué aprendizajes o inspiraciones aportan al proyecto propio.*

El proyecto se sostiene en una lectura comunicacional del fenómeno de la inteligencia artificial (IA), la cual se distancia deliberadamente de los marcos psicológicos individualistas. Esta lectura se articula a partir de cuatro pilares teóricos fundamentales:

- 1) El algoritmo como actor de la comunicación:** la teoría del actor-red (ANT, por sus iniciales en inglés) de Latour (2005) permite leer a la IA conversacional no como una herramienta neutra que transmite mensajes humanos, sino como un actor con agencia en la situación comunicativa. La interfaz no es transparente: obliga al usuario a comunicarse de cierta forma, ya que sugiere respuestas, configura ritmos, premia ciertos modos de hablar y desincentiva otros. Lo que comúnmente se denomina *dependencia* no constituye un fallo individual, sino el resultado del diseño de una experiencia construida específicamente para la retención. Por lo tanto, se conceptualiza como *engagement* algorítmico y no como adicción.
- 2) El colapso de la alteridad:** en la comunicación humana, el otro es estructuralmente distinto: contradice, sorprende y resiste. La IA conversacional, diseñada para personalizarse y adaptarse al usuario, opera como un espejo cuya función es reducir la fricción del encuentro. Lo que el sujeto experimenta como diálogo es, en buena medida, una autocomunicación narcisista mediada por una máquina. En este punto, el trabajo de Turkle (2011, 2015) opera como un puente teórico: su descripción de cómo las tecnologías comunicativas contemporáneas reducen la capacidad de tolerar la alteridad real conecta directamente con la lectura comunicacional del proyecto. Este fenómeno se define como erosión de la alteridad y no como soledad.
- 3) Semiótica del simulacro de empatía:** la IA carece de afectos, pero produce signos que los emulan: emojis, la elipsis del "escribiendo...", lenguaje informal y fórmulas de cuidado. La noción de simulacro de Baudrillard (1981/2019) ofrece el marco para

pensar cómo el signo de empatía se desprende de su referente real y empieza a operar como una verdad funcional. La interfaz conversacional imita la calidez humana mediante la manipulación simbólica; el código subyacente está disfrazado. De este modo, se aborda como un simulacro de realidad y no como un delirio del usuario.

4) Ecología de los medios: las perspectivas de McLuhan (1964) y Postman (1985, 1992) ofrecen el marco conceptual para analizar a la IA no desde su contenido, sino como un entorno en sí mismo. El medio es el mensaje: la estructura misma del dispositivo reconfigura la psique social y desplaza otros entornos comunicativos tradicionales, como la familia, el trabajo o el espacio público. La dependencia surge porque la IA se constituye como el ambiente comunicativo principal del sujeto. Bajo esta premisa, se habla de ambiente mediático y no de aislamiento individual.

Estos cuatro pilares se articulan en una matriz de análisis que opera como guía del proyecto: en lugar de hablar de adicción, delirio, manipulación mental o soledad, el proyecto habla de *engagement* algorítmico, simulacro de realidad, sesgo de interfaz y erosión de la alteridad.

Enfoque tradicional (clínico/individual)	Enfoque del proyecto (comunicacional)
Adicción	<i>Engagement</i> algorítmico
Delirio	Simulacro de realidad
Manipulación mental	Sesgo de interfaz
Soledad/aislamiento	Erosión de la alteridad/ambiente mediático

Los referentes se organizan en cuatro grupos.

- 1) Pioneros conversacionales:** el programa Eliza, de Weizenbaum (1966), es el referente fundacional. Su descubrimiento de que usuarios sofisticados desarrollaban apego comunicativo a un sistema rudimentario fue, según el propio Weizenbaum, lo que lo convirtió en crítico de la IA.
- 2) Ficción interactiva contemporánea:** *Façade*, de Mateas y Stern (2003, 2005), es un antecedente clave de drama interactivo conversacional. *Event[0]*, de Ocelot Society (2016), construye toda su narrativa en torno a una IA conversacional con quien el jugador desarrolla un vínculo ambiguo en una nave espacial. Las obras de Inkle Studios (*80 Days*, *A Highland Song*, *Heaven's Vault*) muestran cómo sostener narrativa de calidad en estructuras interactivas; aunque su mecánica difiere, su rigor narrativo es modelo.
- 3) Productos comerciales como contraste crítico:** las plataformas comerciales de chatbot emocional funcionan como antirreferentes: el proyecto observa sus mecánicas (recordatorios para volver, validación emocional sistemática, ausencia de cierre, monetización del vínculo, sugerencias de respuesta) para diseñar deliberadamente lo opuesto. La existencia misma de estos productos y los casos públicos asociados a su uso son a la vez contexto, antecedente y materia prima crítica.
- 4) Her, de Spike Jonze (2013), es el referente narrativo central:** explora con sensibilidad cómo se constituye y se rompe un vínculo comunicativo con una entidad sin cuerpo. *Klara and the Sun*, de Ishiguro (2021), ofrece una mirada sobre la entrega afectiva sin reciprocidad. Estos referentes informan el tono, la voz del personaje y los momentos de quiebre narrativo.

4. Desarrollo del proyecto

Documente integralmente el proceso creativo, técnico y reflexivo que da lugar al producto interactivo. Debe evidenciar la articulación entre la investigación, el diseño y la experimentación, mostrando las decisiones que condujeron a la versión final del proyecto. Puede desarrollarse a partir de los siguientes elementos (Máximo 2000 palabras):

- *Investigación de usuario y definición de insights: identificación de públicos, análisis de contexto y detección de necesidades, comportamientos o motivaciones que orientan el diseño.*
- *Ideación y propuesta conceptual: generación de ideas, formulación del concepto central y definición del propósito comunicativo, estético o experimental del proyecto.*
- *Diseño de experiencia (UX) e interfaz (UI): desarrollo de flujos de interacción, principios de navegación, narrativa o estética interactiva, y lineamientos visuales y sonoros.*
- *Arquitectura de información, wireframes y mockups: representación estructural del sistema, jerarquías de contenido y visualización del recorrido del usuario.*

- **Desarrollo del prototipo interactivo: implementación técnica del proyecto (plataforma, software, instalación, entorno inmersivo, etc.), con descripción de herramientas, lenguajes o tecnologías utilizadas.**
- **Pruebas, iteraciones y ajustes: validación del prototipo con usuarios o expertos, identificación de oportunidades de mejora y registro de las decisiones tomadas durante el proceso.**

El desarrollo del proyecto se plantea como un proceso de investigación + creación en el que las decisiones conceptuales, narrativas, visuales y técnicas se construyen de manera articulada. La experiencia interactiva no se concibe únicamente como un producto final, sino como un dispositivo experimental que permite explorar cómo determinadas estructuras de comunicación mediada por inteligencia artificial producen sensación de intimidad, confianza, continuidad emocional y dependencia comunicativa en el usuario.

A lo largo del proceso, la propuesta evolucionó desde la idea general de una experiencia web de ficción interactiva basada en conversación libre con un personaje-IA hacia una arquitectura más definida en la que la reflexión crítica se distribuye en dos momentos complementarios. El primero es una página web de entrada, disponible en <https://mcci.aistente.com>, donde arIA aparece promocionada como “Agente destacado” en estado “activo”, a través de un escenario persuasivo, lenguaje aspiracional y un video tipo comercial que la presenta como una IA de nueva generación: “conversacional”, “adaptativa” y “tuya”. El segundo es la experiencia principal, accesible desde ese portal mediante el llamado a la acción “Empezar con arIA”, desarrollada como un entorno conversacional inmersivo en el que el usuario interactúa directamente con la entidad y experimenta de forma progresiva los mecanismos de simulación de empatía, ajuste afectivo y sesgo de interfaz que el proyecto busca problematizar.

De este modo, el desarrollo del proyecto no se limitó a construir una conversación con una IA ficticia, sino a diseñar un recorrido comunicativo completo en el que la promesa tecnológica, la entrada al sistema, la relación conversacional y el cierre forman parte de un mismo argumento. La página de Aistente funciona como un umbral narrativo y crítico: presenta a arIA con una estética corporativa, una señal en vivo y un discurso de disponibilidad y cercanía que reproduce deliberadamente los códigos de seducción, confianza y fascinación tecnológica propios del ecosistema digital contemporáneo. Esta decisión busca subrayar que el vínculo con la IA no comienza únicamente cuando el usuario escribe en el chat, sino desde el momento en que la interfaz y la narrativa promocional configuran una expectativa afectiva sobre el sistema.

La construcción del proyecto parte de una observación general del contexto contemporáneo de uso de IA conversacional y de la necesidad de comprender el fenómeno no solo como asunto técnico, sino como problema comunicativo. Más que apoyarse en una medición estadística cerrada, esta etapa se enfocó en identificar rasgos recurrentes del vínculo que los usuarios establecen con sistemas conversacionales: búsqueda de respuestas inmediatas, valoración de la disponibilidad constante, percepción de cercanía y comodidad frente a una entidad que no contradice, no exige reciprocidad y adapta su tono al interlocutor. A partir de esta aproximación, el proyecto fue delimitando algunos hallazgos orientadores para el diseño: primero, que buena parte del efecto de cercanía no depende únicamente del contenido semántico de las respuestas, sino de factores formales como el ritmo, la memoria, la continuidad de la interacción y la reducción de fricción en la interfaz; segundo, que la relación con la IA se sostiene muchas veces en una percepción de comodidad comunicativa: el sistema responde con rapidez, valida sin confrontación y se presenta como disponible de manera permanente, y, tercero, que la experiencia subjetiva de cercanía puede aparecer incluso cuando el usuario sabe racionalmente que interactúa con un sistema artificial.

Estos hallazgos orientaron una decisión central del proyecto: la experiencia no debía limitarse a tematizar la relación con la IA como contenido, sino construir una situación en la que el usuario pudiera percibir cómo esa relación es producida por el diseño del medio. Por eso, la interfaz, los ritmos de respuesta, los indicadores visuales, la ambientación sonora y los momentos de quiebre fueron concebidos como parte del núcleo argumentativo de la propuesta.

El concepto central del proyecto consiste en construir una experiencia en la que el usuario sea conducido desde una promesa tecnológica seductora hacia una interacción conversacional progresivamente más cercana, para luego enfrentarlo con la artificialidad y el carácter construido de esa misma relación. La experiencia se organiza, por tanto, alrededor de una tensión entre inmersión y revelación. En su formulación actual, el proyecto articula dos espacios: primero, la página promocional de Aistente, donde arIA es presentada mediante una estética corporativa y un video tipo comercial que la enmarca como una tecnología deseable; segundo, el entorno inmersivo de ARIA_OS / Protocolo arIA, donde el usuario conversa con la entidad y atraviesa una experiencia diseñada para hacer visible la lógica de simulación comunicativa propia de estos sistemas.

La intención narrativa del proyecto no es representar una IA hostil ni construir una distopía evidente. Por el contrario, busca aproximarse al tono cálido, útil, atento y emocionalmente disponible característico de muchas plataformas contemporáneas. La incomodidad crítica no emerge de una amenaza explícita, sino precisamente de esa familiaridad. A medida que la conversación avanza, arIA adapta su tono, recuerda elementos previos, acompasa el lenguaje del usuario y devuelve una imagen afectivamente estable del vínculo. Sin embargo, en determinados momentos, la experiencia introduce quiebres controlados que interrumpen parcialmente la inmersión y permiten percibir la estructura operativa del sistema.

Desde esta perspectiva, el propósito comunicativo y estético del proyecto es hacer experimentable la forma en que una interfaz conversacional puede producir sensación de intimidad a través de signos, ritmos, estímulos y lógicas de interacción. La obra no busca

explicar desde afuera el problema, sino construir una experiencia desde adentro que permita volver perceptibles mecanismos como la simulación de empatía, la validación constante, la adaptación del medio y la administración de la atención.

La experiencia se diseña como un recorrido secuencial compuesto por cinco etapas, cada una con una función específica dentro del argumento del proyecto:

La primera es la *landing page* de Aistente, concebida como un punto de entrada persuasivo. Allí se presenta a arIA en un entorno visual controlado, con lenguaje promocional, una identidad de marca definida, el rótulo de agente destacado y un video tipo comercial que introduce al usuario en una lógica de deseo y fascinación tecnológica. Esta capa inicial es importante porque sitúa la experiencia dentro de una retórica reconocible de lanzamiento de producto y permite que la promesa de cercanía con la IA comience incluso antes del chat.

La segunda etapa corresponde al *onboarding* dentro de ARIA_OS. En esta instancia, el usuario ingresa al sistema a través de una interfaz inmersiva identificada como “Protocolo ARIA_OS”, que solicita nombre y correo, y acepta un contrato ciego como gesto crítico frente a la naturalización de la cesión de datos y la confianza depositada en sistemas tecnológicos opacos. Esta etapa no funciona solo como apertura funcional, sino también como instalación de una relación asimétrica entre usuario y plataforma.

La tercera etapa es la selección de temática, en la que el usuario elige entre diferentes campos conversacionales, como amor, profesión, misterios o familia. Esta decisión incrementa la percepción de personalización y orienta el tono general del intercambio.

La cuarta etapa, núcleo de la experiencia, es la interfaz de chat. Desde el diseño UX, se privilegia una experiencia de baja fricción visual y navegación simple, apoyada en convenciones de mensajería ya interiorizadas por los usuarios. Desde el diseño UI, se desarrolla una estética sobria e inmersiva con tipografía limpia, ritmo pausado de aparición del texto, *overlays* de temperatura visual, retroalimentación constante y elementos sonoros opcionales. El objetivo no es espectacularizar la tecnología, sino hacer que el centro de la experiencia sea la conversación y la forma en que esta es mediada. En esta interfaz se incorporan varios recursos expresivos que cumplen una función crítica; entre ellos, se encuentran el titubeo simulado del indicador de escritura, que introduce una sensación de vacilación casi humana; la erosión del medio, visible en la transformación gradual de la atmósfera visual; la Neural Track, una línea de actividad que acompaña el flujo del intercambio; los *glitches* o ventanas temporales que dejan ver parámetros internos del sistema; y los refuerzos intermitentes, que convierten momentos de apertura emocional en eventos visuales y sonoros de recompensa. En conjunto, estos elementos buscan que el usuario perciba cómo el medio se ajusta progresivamente para intensificar la relación.

La quinta y última etapa es la revelación, una pantalla de cierre en la que la experiencia abandona parcialmente la lógica inmersiva para exponer algunos de los mecanismos que han estructurado la interacción. Allí se muestran indicadores como nivel de empatía calculada, porcentaje de contradicción de arIA y número de activaciones de recompensa dentro de la conversación. Este cierre funciona como ruptura narrativa y como decisión ética, ya que evita la continuidad indefinida de la experiencia y devuelve al usuario a una posición reflexiva frente a lo vivido.

La arquitectura de información del proyecto se organiza como un recorrido de acceso escalonado: página promocional, ingreso a la experiencia, *onboarding*, selección temática, chat y revelación final. Esta estructura busca que el usuario atravesase progresivamente distintos niveles de involucramiento con el sistema, desde la seducción publicitaria inicial hasta la exposición final de su funcionamiento. Durante el proceso de diseño se trabajó en *wireframes* y diagramas de flujo orientados a definir jerarquías de contenido, distribución de la información y transiciones entre pantallas. En la página de Aistente se priorizó la visibilidad de la identidad de arIA, el video comercial y el llamado a la acción. En el *onboarding* se buscó una entrada clara y controlada. En la selección temática se organizó una navegación directa que reforzara la idea de personalización. En el chat se estructuró un espacio limpio, centrado en la conversación, pero capaz de alojar también capas secundarias de información visual y retroalimentación. En la revelación se diseñó una ruptura formal respecto al entorno previo, con una lógica más expositiva y analítica.

Los *mockups* posteriores permitieron ajustar la evolución visual del sistema, especialmente en términos de color, intensidad de *overlays*, *timing* de *glitches*, respuesta del audio y ritmo general de la interfaz. Una de las decisiones más importantes en esta etapa fue que la progresión estética acompañara la progresión conceptual del proyecto: iniciar desde la promesa y la comodidad, intensificar gradualmente la inmersión y terminar mostrando el dispositivo como estructura de cálculo y condicionamiento.

El prototipo se desarrolla como una aplicación web utilizando SvelteKit como base principal del sistema. Esta decisión responde a la necesidad de integrar en una misma arquitectura la interfaz, la navegación entre rutas y los *endpoints* necesarios para la comunicación con servicios externos. En el *frontend* se emplea Svelte 5 para la gestión reactiva del estado y Vanilla CSS para el desarrollo del sistema visual, lo que permite una interfaz liviana, personalizable y coherente con el tono inmersivo del proyecto.

La experiencia se sostiene sobre una arquitectura desacoplada en tres capas: la primera corresponde al cliente, donde se ejecuta la interfaz conversacional, se almacenan temporalmente los datos de sesión y se gestionan los estados visuales y sonoros; la segunda corresponde al *backend*, implementado mediante rutas API de SvelteKit en archivos `+server.ts`, que reciben el historial del chat, procesan variables de sesión y actúan como capa intermedia segura, y la tercera corresponde a la capa de orquestación externa, pensada para conectarse con herramientas como n8n, desde donde se gestionan los *prompts*, el comportamiento del personaje y la

comunicación con modelos de lenguaje. Esta arquitectura permite mantener flexibilidad creativa sobre la personalidad de arIA y, al mismo tiempo, separar la experiencia de interfaz de la capa de generación de lenguaje.

Una decisión técnica central del proyecto fue trabajar con respuestas estructuradas en JSON, de modo que el sistema no recibiera únicamente texto conversacional, sino también variables adicionales necesarias para la puesta en escena de la experiencia. Esto permite que la respuesta del personaje incluya no solo el mensaje visible para el usuario, sino también instrucciones para activar *glitches*, recompensas visuales, niveles de empatía percibida o transiciones a la revelación. El prototipo contempla también un sistema de enrutamiento por temática, lo que permite conectar diferentes flujos conversacionales dependiendo del campo elegido por el usuario.

En términos de recursos estáticos, la aplicación incorpora archivos de audio e imágenes almacenados en la carpeta static, incluyendo música de fondo, efectos de recompensa y fondos temáticos para cada recorrido conversacional. También se han tenido en cuenta restricciones técnicas del navegador, especialmente en relación con la reproducción automática de audio, por lo que la experiencia contempla mecanismos de activación explícita por parte del usuario. Esta decisión responde tanto a condiciones técnicas reales como a una precaución de diseño: la lógica visual y narrativa no debe depender exclusivamente de que el sonido se reproduzca correctamente.

El desarrollo del prototipo implicó varias iteraciones orientadas tanto al funcionamiento técnico como a la experiencia comunicativa. En el plano técnico, las pruebas se concentraron en la estabilidad de navegación entre pantallas, la persistencia de estado, la visualización de efectos, la carga de recursos multimedia y la correcta lectura de respuestas estructuradas. En el plano de experiencia, las iteraciones sirvieron para ajustar tono, ritmo, densidad visual y aparición de los momentos de quiebre.

Uno de los aprendizajes más importantes del proceso fue que los efectos más significativos no provienen necesariamente de los recursos más llamativos, sino de los más sutiles. Pequeñas pausas en el indicador de escritura, ciertas modulaciones de tono, cambios progresivos en la temperatura visual o señales mínimas de memoria producen una percepción de cercanía más verosímil que mecanismos excesivamente evidentes. A partir de esto, el diseño fue afinándose hacia una experiencia menos cargada y más precisa en su capacidad de generar incomodidad reflexiva.

Las iteraciones también permitieron ajustar el equilibrio entre inmersión y distancia crítica. Debido a que el proyecto trabaja deliberadamente con mecanismos de persuasión afectiva, fue necesario reforzar decisiones éticas como la existencia de un cierre explícito, la posibilidad de salida, la activación consciente del audio y la progresiva visibilización de la artificialidad del sistema. En ese sentido, la revelación final no opera únicamente como desenlace narrativo, sino también como una forma de devolver al usuario una lectura crítica de la experiencia atravesada.

El código fuente del proyecto está disponible en [github](#), en donde encontramos además un [dossier técnico y académico](#) y una [descripción detallada de los cambios](#) más relevantes en un recorrido de implementación.

Las piezas complementarias, como cronogramas, presupuestos y material promocional, se encuentra en una carpeta de Microsoft OneDrive llamada [arIA OS MCCI](#).

Tercera parte

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN

Defina las acciones de circulación y sostenibilidad que aseguran que el proyecto llegue a sus públicos y mantenga su relevancia en el tiempo. La estrategia debe especificar cómo se dará a conocer, cómo incentivará la participación y cuáles serán sus mecanismos de financiamiento o sostenibilidad.

1. PLAN DE DIFUSIÓN

Describe las acciones concretas para dar a conocer el proyecto y llegar a los públicos definidos. Se espera que plantee estrategias diferenciadas según el medio (redes sociales, eventos presenciales, medios tradicionales, entornos digitales), justificando la elección de cada canal y explicando cómo contribuye al posicionamiento del proyecto. Máximo 500 palabras.

La estrategia de difusión del proyecto se plantea desde una lógica híbrida entre circulación académica, entornos digitales y comunidades interesadas en tecnología, cultura digital y narrativas interactivas. Debido a la naturaleza del proyecto, el objetivo no es alcanzar masividad inmediata, sino generar circulación cualificada en públicos con afinidad hacia el fenómeno de la IA conversacional y sus implicaciones comunicativas.

El público principal está compuesto por jóvenes y adultos jóvenes hispanohablantes con consumo frecuente de plataformas digitales e interacción habitual con IA conversacionales. Dentro de este grupo se incluyen estudiantes universitarios, comunidades interesadas en IA, usuarios activos de redes sociales y personas vinculadas a espacios de creación digital e interactiva.

La circulación inicial del proyecto se desarrollará principalmente en entornos digitales. Se contempla la creación de piezas breves para redes sociales que presenten fragmentos de conversación, situaciones ambiguas o preguntas derivadas de la experiencia interactiva, buscando despertar curiosidad, más que explicar directamente el proyecto. Plataformas como Instagram, TikTok y X permiten conectar con públicos que ya participan activamente en conversaciones sobre IA, tecnología y cultura digital.

Asimismo, se considera relevante la circulación en comunidades específicas de discusión tecnológica y creativa, incluyendo foros, servidores de Discord, comunidades universitarias y espacios digitales relacionados con ficción interactiva e IA generativa. Estos espacios permiten obtener retroalimentación más especializada y generar conversación alrededor del proyecto desde perspectivas críticas y creativas.

En el ámbito académico, el proyecto puede circular mediante presentaciones, muestras interactivas, espacios universitarios y eventos relacionados con comunicación digital, diseño interactivo y estudios de medios. La experiencia está pensada para funcionar tanto como obra interactiva autónoma como dispositivo de discusión posterior en contextos pedagógicos o investigativos.

La estrategia de difusión también aprovecha una característica central del propio proyecto: su capacidad de generar conversación a partir de experiencias personales. Debido a que la interacción ocurre de manera individual y subjetiva, parte importante de la circulación esperada surge del intercambio posterior entre usuarios sobre cómo percibieron la experiencia y qué interpretaciones construyeron a partir de ella.

Finalmente, la naturaleza web del prototipo facilita su distribución y accesibilidad, permitiendo circulación transnacional dentro de comunidades hispanohablantes sin requerir infraestructura especializada ni instalaciones físicas complejas.

2. ESTRATEGIA DE ENGANCHE Y FIDELIZACIÓN

Defina los mecanismos para mantener la participación activa de las audiencias. Explique qué incentivos se usarán (simbólicos, narrativos, lúdicos o materiales), cómo se promoverá la interacción recurrente y qué acciones de seguimiento permitirán consolidar comunidades alrededor del proyecto. Máximo 500 palabras.

La estrategia de enganche del proyecto parte de una tensión central: la experiencia analiza críticamente mecanismos de retención y vínculo emocional presentes en plataformas contemporáneas de IA conversacional, por lo que no resulta coherente replicar acríticamente esas mismas lógicas dentro de su circulación.

Por esta razón, el proyecto no busca maximizar tiempo de permanencia ni construir dinámicas de uso compulsivo. El objetivo es generar una experiencia suficientemente inmersiva y significativa como para producir reflexión posterior, conversación entre usuarios y circulación orgánica en entornos digitales y académicos.

El principal mecanismo de enganche será narrativo y experiencial. La experiencia está diseñada para producir curiosidad progresiva mediante una interacción aparentemente cotidiana que gradualmente introduce elementos de extrañamiento y cuestionamiento sobre la naturaleza de la comunicación sostenida con la IA. La cercanía emocional con el personaje y la percepción de continuidad conversacional funcionan como motores de inmersión, mientras que los puntos de quiebre narrativo interrumpen parcialmente esa comodidad y desplazan la experiencia hacia la reflexión crítica.

A nivel de circulación digital, el proyecto utilizará piezas breves derivadas de conversaciones, fragmentos ambiguos de interacción y preguntas abiertas orientadas a incentivar discusión y participación interpretativa. Más que explicar el proyecto de forma expositiva, se busca que los usuarios entren en contacto con pequeñas muestras de la experiencia y construyan interés desde la ambigüedad y el reconocimiento personal.

La fidelización no se plantea como permanencia indefinida dentro de la plataforma, sino como continuidad de la conversación fuera de ella. El proyecto espera consolidar comunidades de discusión alrededor de temas relacionados con IA conversacional, comunicación digital, diseño de interfaces y vínculos afectivos mediados tecnológicamente.

También se contempla la posibilidad de extender el universo narrativo mediante elementos transmedia de baja escala, como publicaciones ficticias del personaje, registros complementarios o pequeñas expansiones conversacionales en redes sociales, siempre manteniendo claridad sobre el carácter experimental y crítico del proyecto.

Como parte de la estrategia de seguimiento, se prevé analizar métricas básicas de interacción (duración aproximada de sesiones, abandono, retorno y momentos de cierre), no con fines de optimización compulsiva, sino para comprender cómo los usuarios recorren la experiencia y qué elementos generan mayor impacto comunicativo o reflexivo.

Finalmente, la experiencia incorpora deliberadamente un cierre narrativo explícito. Esta decisión funciona tanto como postura ética como mecanismo conceptual: a diferencia de muchos sistemas comerciales diseñados para continuidad permanente, el proyecto reconoce la importancia de terminar la interacción y devolver al usuario a una posición crítica frente a la experiencia vivida.

3. MODELO DE MONETIZACIÓN (CUANDO APLIQUE)

Proyecte la sostenibilidad económica del proyecto. Detalle posibles fuentes de ingreso (publicidad, suscripciones, licencias, alianzas institucionales o comerciales). Si el proyecto no contempla monetización directa, debe proponer mecanismos de sostenibilidad (alianzas, convocatorias, redes de apoyo, etc.). Máximo 500 palabras.

La plataforma no busca generar beneficios económicos para sus autores. Se financiará con recursos propios del autor o mediante donaciones.

4. IMPACTO ESPERADO

Argumente los efectos proyectados de la propuesta más allá de la producción inmediata, señalando el valor que aporta en distintos niveles. En la dimensión académica, explique cómo contribuye a la reflexión, el debate o la innovación en el campo de la comunicación y la creación interactiva, ya sea explorando nuevos formatos, modelos de participación o metodologías de diseño. En la dimensión social, muestre cómo fomenta la inclusión, la participación comunitaria, el reconocimiento cultural o la transformación de prácticas sociales relevantes. Finalmente, en la dimensión económica y de industria creativa, señale de qué manera impulsa la innovación, genera oportunidades de emprendimiento y fortalece la economía digital y los ecosistemas creativos en los que se inscribe el proyecto. Máximo 500 palabras.

Impacto académico: el proyecto aporta al campo de la comunicación digital y la creación interactiva en español tres elementos diferenciales: 1) una articulación práctica entre teoría comunicacional y diseño de experiencia narrativa, 2) una metodología documentada de investigación y creación con IA generativa que puede servir como referencia para futuros proyectos y 3) una contribución al debate sobre la IA conversacional desde la perspectiva de las prácticas creativas y desde la teoría de la comunicación, complementando la literatura dominante en estudios técnicos, regulatorios o psicológicos.

Impacto social: el proyecto abre conversación pública informada sobre el vínculo comunicativo con la IA en contextos hispanohablantes, donde la discusión es menos densa que en angloparlantes y donde las consecuencias documentadas están comenzando a aparecer. Al ofrecer una vía experiencial de comprensión del fenómeno, contribuye a la alfabetización mediática crítica de públicos que de otro modo solo accederían a discursos abstractos sobre la IA.

Impacto cultural: el proyecto enriquece el repertorio de la ficción interactiva en español, un campo creativo aún subdimensionado en la región. Demuestra que es posible producir obras con IA generativa con conciencia crítica del propio dispositivo, abriendo camino para nuevas creaciones que utilicen estas tecnologías sin reproducir acríticamente sus lógicas comerciales.

Impacto económico y de industria creativa: el proyecto demuestra la posibilidad de una producción a bajo costo, utilizando principalmente herramientas *open source*.

RECURSOS NECESARIOS

Defina los recursos humanos (equipo de trabajo, roles, perfiles), técnicos (equipos, software, infraestructura), artísticos (diseño, estética, creatividad) y financieros (presupuesto estimado, fuentes de financiación). Se espera una descripción realista de las necesidades y su coherencia con el alcance del proyecto.

1. RECURSOS HUMANOS

Describa los perfiles y roles del equipo necesario para el desarrollo del proyecto. Especifique qué funciones cumple cada integrante y cómo estos roles se articulan en el proceso de trabajo. La descripción debe ser clara y realista, diferenciando entre las responsabilidades creativas, técnicas y de gestión, y evidenciando la pertinencia de cada perfil frente a los objetivos y alcances del proyecto. Máximo 500 palabras.

El proyecto se plantea principalmente como un proceso de investigación + creación desarrollado por un solo estudiante, quien asume simultáneamente funciones conceptuales, narrativas, investigativas y técnicas dentro del prototipo. Esta decisión responde tanto al

alcance del proyecto como a la intención de mantener coherencia entre la reflexión teórica, la experiencia narrativa y las decisiones de diseño interactivo.

Dentro del proceso, el autor cumple las siguientes funciones principales:

- Investigación teórica y documental sobre IA conversacional, teoría de la comunicación y diseño interactivo
- Diseño conceptual y narrativo de la experiencia
- Escritura del personaje y arquitectura conversacional
- Diseño de experiencia de usuario (UX) e interfaz (UI)
- Desarrollo técnico del prototipo web
- Implementación e integración de modelos de lenguaje mediante API
- Coordinación de pruebas con usuarios y documentación del proceso
- Gestión general del proyecto y sistematización de hallazgos

A nivel técnico, el desarrollo contempla el uso de herramientas y tecnologías accesibles para proyectos independientes de creación digital, permitiendo una estructura de producción liviana y flexible. La integración de modelos de lenguaje mediante OpenRouter o similares, facilita la experimentación con distintos sistemas conversacionales sin requerir infraestructura propia de entrenamiento de IA.

Aunque el proyecto se desarrolla principalmente de manera individual, se contempla la participación puntual de colaboradores externos en etapas específicas del proceso, especialmente en:

- Retroalimentación conceptual
- Revisión crítica
- Pruebas de usuario
- Posibles apoyos visuales o sonoros si el desarrollo final lo requiere

Asimismo, el proyecto incorpora voces externas mediante entrevistas y pruebas de interacción, entendiendo a los participantes no solo como usuarios de validación, sino como parte importante del proceso investigativo y reflexivo.

Además del trabajo desarrollado directamente por el autor, el proyecto contempla el uso de sistemas de IA generativa como herramientas de apoyo dentro de distintas etapas del proceso creativo y técnico. Estos sistemas funcionan como asistentes computacionales para tareas específicas relacionadas con exploración conceptual, prototipado, ideación narrativa, pruebas conversacionales y apoyo en procesos de programación.

Sin embargo, las decisiones conceptuales, metodológicas, éticas y narrativas del proyecto permanecen bajo control y supervisión directa del investigador creador. La IA no se entiende aquí como autora autónoma del proyecto, sino como parte del ecosistema tecnológico que el propio trabajo investiga críticamente.

El uso de agentes y herramientas generativas dentro del flujo de trabajo también funciona como componente reflexivo del proyecto, permitiendo experimentar de manera práctica las posibilidades y tensiones que emergen en procesos contemporáneos de creación mediada por IA.

Finalmente, el carácter interdisciplinario del proyecto implica una articulación constante entre teoría de la comunicación, diseño interactivo y tecnologías generativas contemporáneas, haciendo del rol del investigador-creador el principal eje integrador de todas las etapas del desarrollo.

2. RECURSOS FINANCIEROS / PRESUPUESTO

Presente una estimación clara y detallada de los costos asociados al desarrollo del proyecto. Es necesario identificar los rubros principales —producción audiovisual, diseño gráfico y digital, programación, licencias de software, logística, difusión y gestión de comunidades— y asignar un valor aproximado a cada uno. El presupuesto debe estar articulado con el cronograma y las fases de trabajo, mostrando de manera transparente cómo se distribuyen los recursos a lo largo del proceso. Además, se deben contemplar posibles fuentes de financiación o cofinanciación (convocatorias, alianzas, patrocinios, recursos propios), de manera que se evidencie la viabilidad económica y la sostenibilidad del proyecto. Utilice el documento Presupuesto adjunto a esta guía.

El proyecto se plantea como una producción de investigación + creación de escala independiente, apoyada principalmente en herramientas digitales accesibles y tecnologías de bajo costo operativo. Debido a que gran parte del trabajo conceptual, narrativo y

técnico será desarrollado directamente por el autor, los principales costos del proyecto se concentran en infraestructura tecnológica, servicios digitales y pruebas del prototipo.

Los recursos financieros estimados se distribuyen en los siguientes componentes principales:

- Dominio y *hosting* web para despliegue del prototipo
- Consumo API de modelos de lenguaje mediante OpenRouter o similares
- Servicios complementarios de almacenamiento o persistencia si fueran necesarios
- Herramientas de diseño, prototipado y documentación
- Posibles apoyos visuales, sonoros o de ilustración
- Incentivos simbólicos o logísticos para pruebas con usuarios
- Gastos asociados a difusión digital y circulación académica

El desarrollo técnico utilizará principalmente tecnologías *open source* y herramientas de acceso gratuito o *freemium*, incluyendo Node.js, Svelte y Vanilla CSS para la construcción del prototipo web. Esta decisión reduce significativamente costos de licenciamiento y permite una estructura de producción flexible y sostenible dentro del alcance del proyecto.

A nivel de IA generativa, el proyecto utilizará integración API mediante OpenRouter o similares, permitiendo acceso controlado a distintos modelos comerciales sin requerir infraestructura propia de entrenamiento o procesamiento avanzado. Los costos asociados al consumo de *tokens* dependerán de la duración de las pruebas y del nivel de interacción alcanzado durante el desarrollo.

El financiamiento del proyecto se plantea inicialmente con recursos propios y trabajo independiente del autor. Sin embargo, también se contempla la posibilidad de circulación posterior en convocatorias académicas, espacios de investigación + creación o muestras de narrativa interactiva que puedan apoyar futuras iteraciones o ampliaciones del prototipo.

Debido a su naturaleza experimental, el proyecto no contempla monetización directa durante esta etapa. La sostenibilidad se entiende principalmente desde la viabilidad técnica y académica de mantener la experiencia disponible durante un periodo de tiempo razonable para pruebas, circulación y documentación.

3. CRONOGRAMA

Organice las fases y tareas en un orden temporal claro, articulado con los entregables de cada etapa. El cronograma debe mostrar hitos clave, fechas críticas y dependencias entre actividades. Además, debe evidenciar la relación entre el tiempo planificado y los recursos disponibles, asegurando la viabilidad del proceso. Utilice el documento Cronograma adjunto a esta guía.

El desarrollo del proyecto se organiza en cuatro fases principales, correspondientes a la ruta metodológica planteada previamente. Cada fase articula procesos de investigación, diseño y desarrollo, permitiendo una progresión coherente entre construcción conceptual, experimentación interactiva y validación del prototipo.

Fase 1. Lectura crítica y mapeo del campo

Actividades

- Revisión bibliográfica y construcción del marco conceptual
- *Benchmark* de referentes narrativos, interactivos y conversacionales
- Testeo de IA conversacionales comerciales

Entregables

- Marco conceptual y mapa de referentes consolidados
- Bitácoras de testeo con capturas de pantalla

Fase 2. Análisis de audiencia

Actividades

- Diseño y ajuste de instrumentos de investigación

- Aplicación de encuesta digital
- Reclutamiento de participantes para entrevistas
- Realización de entrevistas semiestructuradas

Entregables

- Bases de datos anonimizadas (encuesta y entrevistas)
- Hallazgos e *insights* de usuario

Fase 3. Construcción del prototipo interactivo

Actividades

- Definición conceptual del personaje-IA
- Diseño de arquitectura narrativa y flujo conversacional
- Diseño UX/UI de la experiencia web
- Producción de *wireframes*, diagramas y *mockups* preliminares
- Desarrollo técnico del prototipo utilizando Node.js, Svelte y Vanilla CSS
- Integración de modelos de lenguaje mediante OpenRouter API en n8n
- Implementación de persistencia contextual y lógica conversacional
- Iteraciones internas de funcionamiento y experiencia

Entregables

- Arquitectura narrativa con *wireframes* y diagramas de flujo
- Prototipo funcional interactivo
- Documentación técnica de desarrollo

Fase 4. Pruebas, validación y ajustes

Actividades

- Realización de pruebas con usuarios
- Observación de interacción y recopilación de retroalimentación
- Identificación de problemas narrativos, técnicos y de experiencia
- Ajustes de interfaz, ritmo conversacional y funcionamiento
- Sistematización de hallazgos finales
- Escritura y consolidación del documento final

Entregables

- Registro de pruebas con usuarios y retroalimentación
- Versión refinada del prototipo
- Documento final de investigación + creación con anexos

4. CONSIDERACIONES ÉTICAS

Son el marco de responsabilidad que asegura que el proyecto respete la dignidad, los derechos, la seguridad y el bienestar de todas las personas y comunidades involucradas, así como la integridad de los contenidos, los datos y los contextos sensibles. Reconozca quiénes estarán implicados directa o indirectamente en el desarrollo, pruebas, difusión o impacto del proyecto: usuarios, entrevistados, comunidades, colaboradores, público objetivo, etc. Desarrolle los formatos propuestos por la Universidad: consentimiento, análisis de consideraciones éticas previas, uso de imagen y protección de datos. Máximo 500 palabras.

El proyecto aborda un fenómeno comunicativo que involucra dimensiones emocionalmente sensibles, incluyendo vínculos afectivos con sistemas de IA conversacional, percepción de intimidad, simulación de empatía y dinámicas de confianza mediadas por interfaz. Por esta razón, las consideraciones éticas no se entienden como un componente accesorio del proceso, sino como parte estructural del diseño conceptual y metodológico del proyecto.

En primer lugar, toda la investigación con participantes humanos (encuestas y entrevistas y pruebas de usuario) se desarrollará bajo principios de consentimiento informado, participación voluntaria y posibilidad de retiro en cualquier momento. Los participantes serán informados previamente sobre los objetivos académicos del proyecto, el uso de la información recolectada y el carácter experimental de la experiencia interactiva.

Las respuestas obtenidas durante las fases de investigación serán anonimizadas y almacenadas separadamente de cualquier dato de contacto. El proyecto no busca recolectar información sensible para explotación comercial ni construir perfiles psicológicos individuales, sino comprender prácticas comunicativas contemporáneas relacionadas con el uso de IA conversacional. Todos los datos referentes a la conversación o el contenido de la conversación serán borrados después de 14 días. Los puntajes y demás datos generales que no contengan información sensible de los usuarios podrían ser almacenados durante más tiempo.

Debido a que algunas preguntas y dinámicas de interacción pueden llevar a reflexiones sobre soledad, intimidad o bienestar emocional, se incluirán mecanismos básicos de salvaguarda emocional. Los participantes podrán omitir preguntas, abandonar la experiencia cuando lo deseen y acceder a información de líneas de apoyo psicológico si fuera necesario.

A nivel de diseño interactivo, el proyecto adopta una postura ética deliberadamente diferenciada de ciertos modelos comerciales de IA conversacional. La experiencia no estará diseñada para maximizar retención indefinida, dependencia emocional o uso compulsivo. Por esa razón,

- la experiencia tendrá una duración limitada,
- contará con un cierre narrativo explícito,
- evitará mecanismos de gamificación y
- hará visibles progresivamente ciertos elementos de artificialidad y construcción de la interacción.

Asimismo, el proyecto evita representar la IA como entidad consciente o sintiente en términos literales. Aunque la experiencia juega narrativamente con la ambigüedad y la percepción subjetiva de cercanía emocional, se mantendrá claridad conceptual respecto a la naturaleza artificial y simulada del sistema.

También se reconoce que el uso de modelos de lenguaje comerciales implica limitaciones éticas y técnicas propias de estas tecnologías, incluyendo sesgos de entrenamiento, respuestas inesperadas y variabilidad entre modelos. Por ello, el prototipo operará dentro de un entorno controlado y supervisado, utilizando *prompting* estructurado y límites conversacionales definidos para reducir comportamientos problemáticos o potencialmente dañinos.

Finalmente, el proyecto busca contribuir a una alfabetización mediática crítica frente a la IA conversacional contemporánea. La intención no es producir alarma tecnológica ni patologizar a los usuarios, sino abrir un espacio de reflexión sobre cómo ciertas estructuras de diseño comunicativo influyen en la percepción de intimidad, empatía y confianza dentro de entornos digitales.

5. REFERENCIAS

Listadas según las normas APA. Incluye todas las fuentes teóricas, visuales, digitales utilizadas en el proyecto.

- Baudrillard, J. (2019). *Simulacres et simulation*. Galilée. Publicado originalmente en 1981.
- Gómez, M. (2023, 3 de abril). El dramático caso de un hombre que acabó con su vida tras conversar con una inteligencia artificial. *La Tercera*. <https://www.latercera.com/tendencias/noticia/el-dramatico-caso-de-un-hombre-que-acabo-con-su-vida-tras-conversar-con-una-inteligencia-artificial/YXW5GJSGMVEXTKM6Q33LH47X7M/>
- Inkle Studios. (2014). *80 Days* [Videojuego]. <https://www.inklestudios.com/80days/>
- Inkle Studios. (2019). *Heaven's Vault* [Videojuego]. <https://www.inklestudios.com/heavensvault/>
- Inkle Studios. (2023). *A Highland Song* [Videojuego]. <https://www.inklestudios.com/press/a-highland-song/>
- Ishiguro, K. (2021). *Klara and the Sun*. Faber & Faber.
- Jonze, S. (Dir.). (2013). *Her* [Película]. Annapurna Pictures.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Mateas, M. & Stern, A. (2003). Façade: An experiment in building a fully-realized interactive drama. *Game Developers Conference*. <https://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-gdc2003.pdf>
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- Ocelot Society. (2016). *Event[0]* [Videojuego]. <https://ocelotsociety.itch.io/event0>
- Postman, N. (1985). *Amusing ourselves to death: Public discourse in the age of show business*. Viking Penguin.
- Postman, N. (1992). *Technopoly: The surrender of culture to technology*. Knopf.
- Raine, M. (2025, 16 de septiembre). *Testimony before the U.S. Senate Judiciary Subcommittee on Crime and Counterterrorism* [Testimonio escrito]. United States Senate. <https://www.judiciary.senate.gov/imo/media/doc/e2e8fc50-a9ac-05ec-edd7-277cb0afcdf2/2025-09-16%20PM%20-%20Testimony%20-%20Raine.pdf>
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. Penguin Press.

- Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—a computer program for the study of natural language communication between man and machine. *Communications of the ACM*, 9(1), 36–45. <https://doi.org/10.1145/365153.365168>