

A woman with long, wavy hair is looking down, her face partially in shadow. She is wearing a dark, patterned shirt. The background is a stylized, pixelated city skyline at night, with numerous warm, glowing lights from windows and street lamps. The overall mood is contemplative and artistic.

CLARA IA

Memoria Social. Laboratorio de creación y
formación interdisciplinar e intergeneracional.

Beca Estrategias Novedosas. SCRD. 2025

En la localidad de Usaquén, entre el aire fresco del barrio Cedro Golf y las voces de su gente, nació Clara IA: una inteligencia artificial pensada no desde la distancia de los laboratorios tecnológicos, sino desde la cercanía de la vida cotidiana. Su creación no partió del código, sino del encuentro: de las conversaciones entre generaciones, de la curiosidad de los niños, la sabiduría de los mayores y la mirada creativa de artistas, diseñadores e ingenieros que quisieron darle forma, rostro y voz a una inteligencia comunitaria.

El proyecto fue mucho más que un laboratorio tecnológico. Se convirtió en un espacio de encuentro y aprendizaje donde la inteligencia artificial se comprendió no como un fin, sino como un medio para imaginar nuevas formas de relación entre personas, saberes y tecnologías. A través de ejercicios de escritura, diseño, sonido e imagen, los participantes exploraron la posibilidad de construir una IA que hablara con el tono de su comunidad, que reflejara sus valores y sus formas de ver el mundo.

AQUÍ
SÍ PASA
BOGOTÁ
MI CIUDAD
MI CASA

LABORATORIO DE
INTELIGENCIA
ARTIFICIAL

CLARA IA

Inscribete
Gratuito
Cinco fechas disponibles.

BOGOTÁ, USAQUÉN

2025

Sábados 3PM-7PM

Presencial:
GIA oficinas 140
Cra 7c Bis #139-18
Oficina 910

30 Agosto
6 Sep
13 Sep
20 Sep
27 Sep

CUPOS LIMITADOS

Registro: 3044060207 - Pizza

**Construyamos juntos
una inteligencia
artificial que refleje
nuestra cultura,
nuestros saberes y
nuestra identidad
bogotana. Participa
con tu familia.**



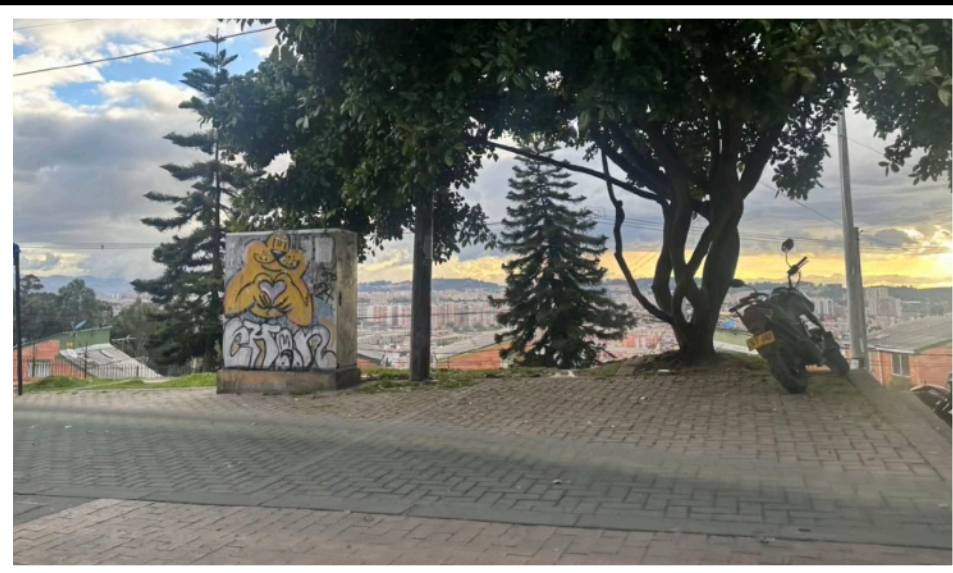
SÍNTESIS LAB

Proyecto ganador
Pizza estimulos



BOGOTÁ

Estrategia de comunicación: poster.



Visita al Barrio el Codito en Usaquén.
Trabajo de campo para la gestión de la
Casa de la Cultura.



Cada sesión fue una conversación abierta entre generaciones. Los mayores compartieron su memoria y sus relatos del territorio; los jóvenes aportaron curiosidad, lenguaje digital y energía creativa; los niños, con su espontaneidad, ayudaron a pensar la IA como una amiga posible, cercana y sensible. Clara IA se fue moldeando con estas voces, adoptando rasgos, gestos y éticas que la convirtieron en un reflejo de la diversidad bogotana.

El laboratorio fue también un gesto pedagógico y poético: aprender a programar sin perder la humanidad, y crear tecnología sin olvidar la historia. Desde la estética, la reflexión crítica y el juego, este proceso demostró que las comunidades pueden apropiarse de la inteligencia artificial para narrarse a sí mismas y proyectar futuros más justos, creativos y compartidos.

Así, la Memoria Social de Clara IA no solo recopila evidencias del proceso, sino los rastros sensibles de una experiencia que unió arte, ciencia y comunidad. Cada imagen, cada testimonio y cada línea de código narran una búsqueda: la de una inteligencia colectiva que se piensa, se escucha y se reinventa desde el corazón de la ciudad.

AQUÍ
SÍ PASA
BOGOTÁ
MI CIUDAD
MI CASA

LABORATORIO DE
INTELIGENCIA
ARTIFICIAL

GRATUITO

Inscríbete
cinco fechas disponibles.

BOGOTÁ, USAQUÉN

2025

Sábados
3PM-7PM

Presencial:
GIA oficinas
140
Cra 7c Bis
#139-18
Oficina 910

30 Agosto
6 Sep
13 Sep
20 Sep
27 Sep

CUPOS
LIMITADOS

**Construyamos juntos una
inteligencia artificial que
refleje nuestra cultura,
nuestros saberes y
nuestra identidad
bogotana. Participa con tu
familia.**

CLARA IA

Registro: **3044060207 = Pizza**



SÍNTESIS LAB

Propuesta ganadora
P/e **estímulos**



BOGOTÁ

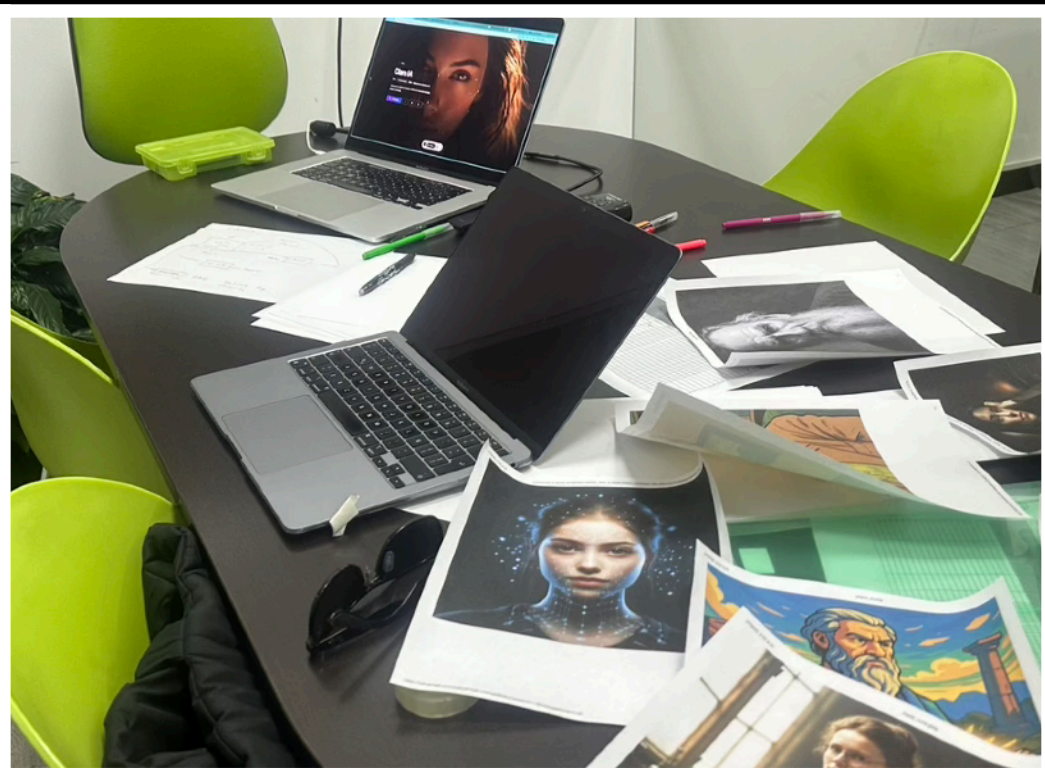
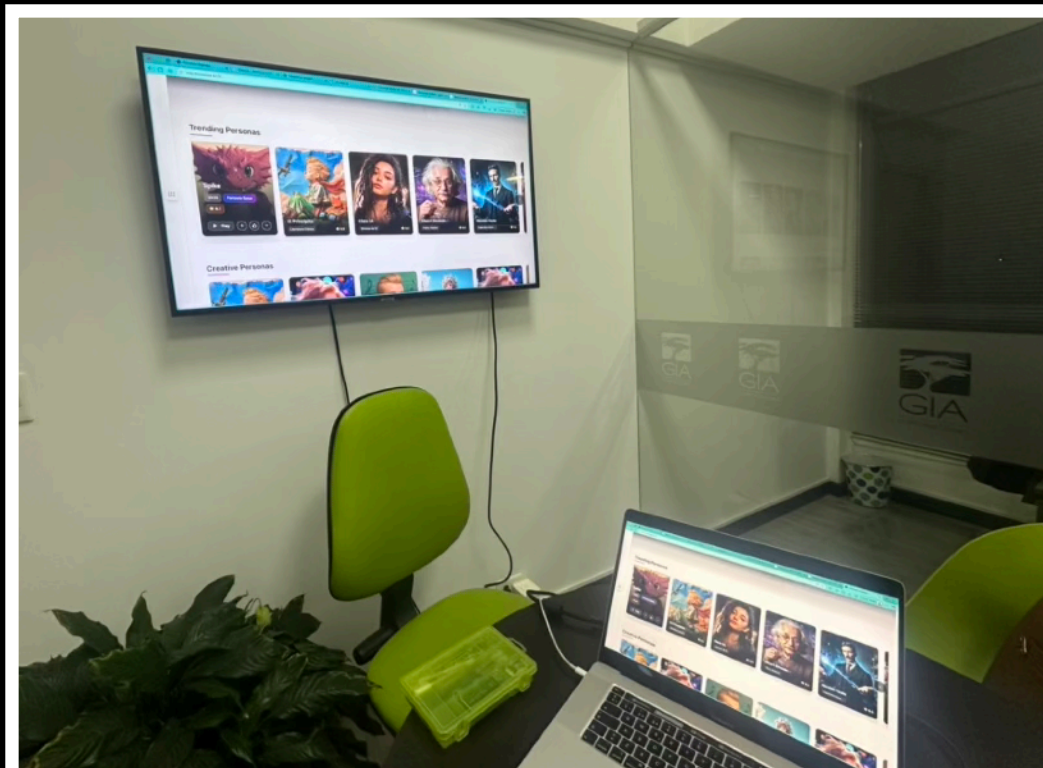
Estrategia de comunicación: poster y
piezas de comunicación.



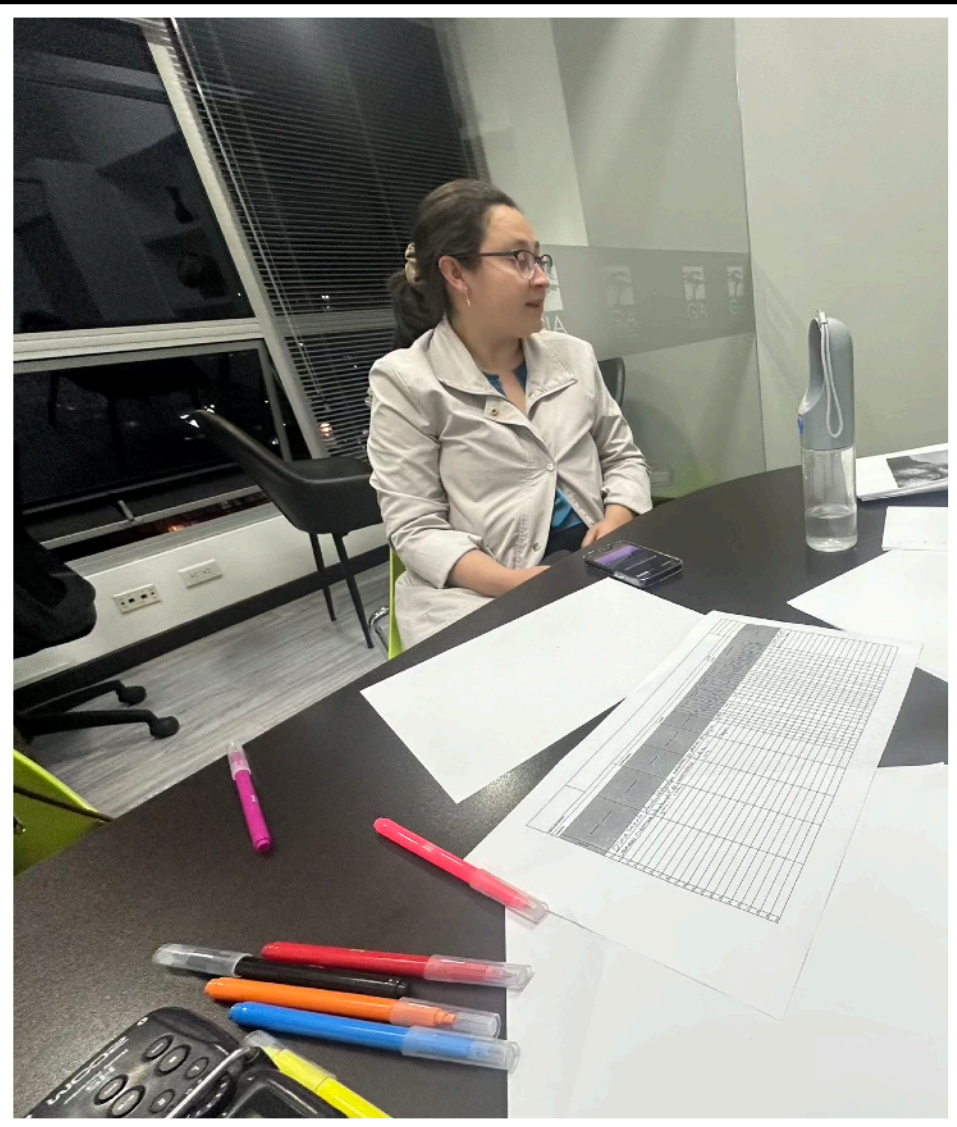
Visita a la Casa de la Cultura Babilonia,
Trabajo de campo para la gestión del
espacio de trabajo con la comunidad.

Después del trabajo de campo, en el que visitamos el barrio El Codito, la Casa Cultural Babilonia y la Casa de la Cultura de Usaqué, ubicada en el parque fundacional de la localidad, habilitamos un espacio que funcionó como centro de operaciones y laboratorio creativo. Desde allí coordinamos las actividades formativas, las sesiones de co-creación y el desarrollo técnico del proyecto.

El lugar, concebido como un entorno flexible y experimental, permitió integrar procesos de diseño, producción audiovisual y programación, además de servir como punto de encuentro para el diálogo entre los participantes y el equipo interdisciplinar. En este espacio se configuró la atmósfera que dio vida a Clara IA consolidando un ecosistema de aprendizaje colaborativo donde la tecnología se vivió como una práctica cultural, cercana y compartida.



Laboratorio de creación en GIA oficinas
en la localidad de Usaquén.



Laboratorio de creación en GIA oficinas
en la localidad de Usaquén.

En nuestro laboratorio de creación y formación desarrollamos a Clara IA mediante el diseño de una nueva voz que reflejara calidez, cercanía y claridad en la comunicación con las personas. Junto a los participantes realizamos una evaluación ética y moral sobre los valores que debía incorporar una inteligencia artificial comunitaria —como la empatía, la honestidad, el respeto y la responsabilidad frente a la información—, consolidando así su identidad como agente digital con sentido humano.

Paralelamente, generamos imágenes, animaciones y materiales audiovisuales que dieron forma visual a Clara, explorando sus posibles apariencias, gestos y modos de expresión. Cada creación fue fruto del diálogo entre la técnica y la imaginación, entre la reflexión ética y la experimentación estética. El resultado fue una versión de Clara IA más consciente de su papel cultural, concebida no solo como una herramienta tecnológica, sino como una mediadora entre el arte, la educación y la comunidad.



Desarrollo visual de Clara IA: [https://
www.sintesis.xyz/tutores_ia/](https://www.sintesis.xyz/tutores_ia/)

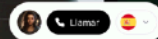
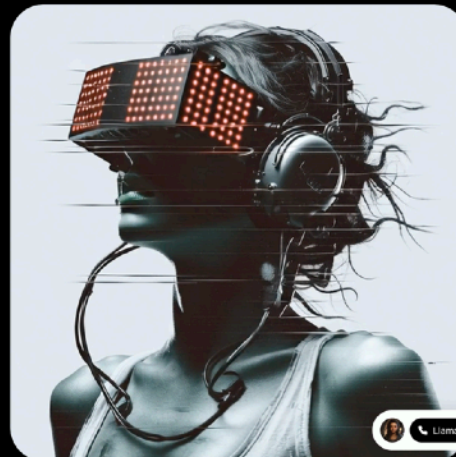


Desarrollo visual de Clara IA: [https://
www.sintesis.xyz/tutores_ia/](https://www.sintesis.xyz/tutores_ia/)

Creatividad y tecnología

Explora un universo transmedia donde la inteligencia artificial se convierte en tu aliada para aprender, crear y experimentar sin límites.

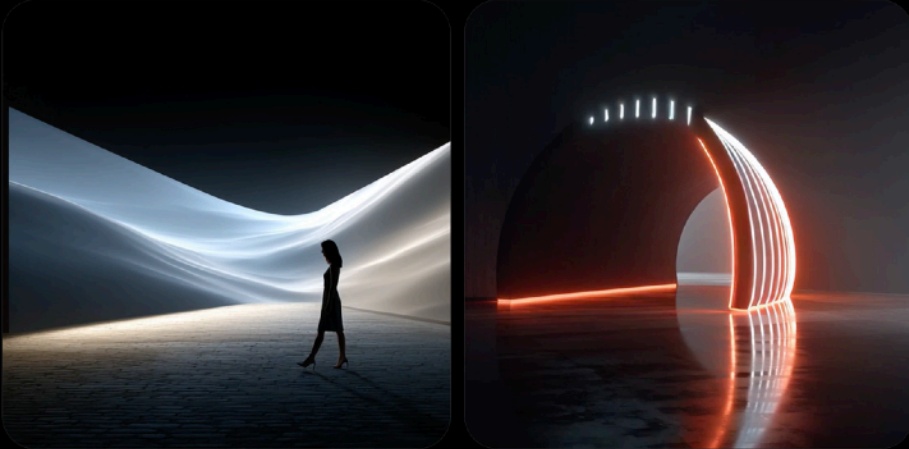
Cada interacción con Clara IA es una puerta abierta a nuevas posibilidades: dialoga, chatea, o explora su galería.



Desarrollo visual de Clara IA: [https://
www.sintesis.xyz/tutores_ia/](https://www.sintesis.xyz/tutores_ia/)

ST

Aprende junto a Clara IA en los cursos y micro-cursos.
VoD.



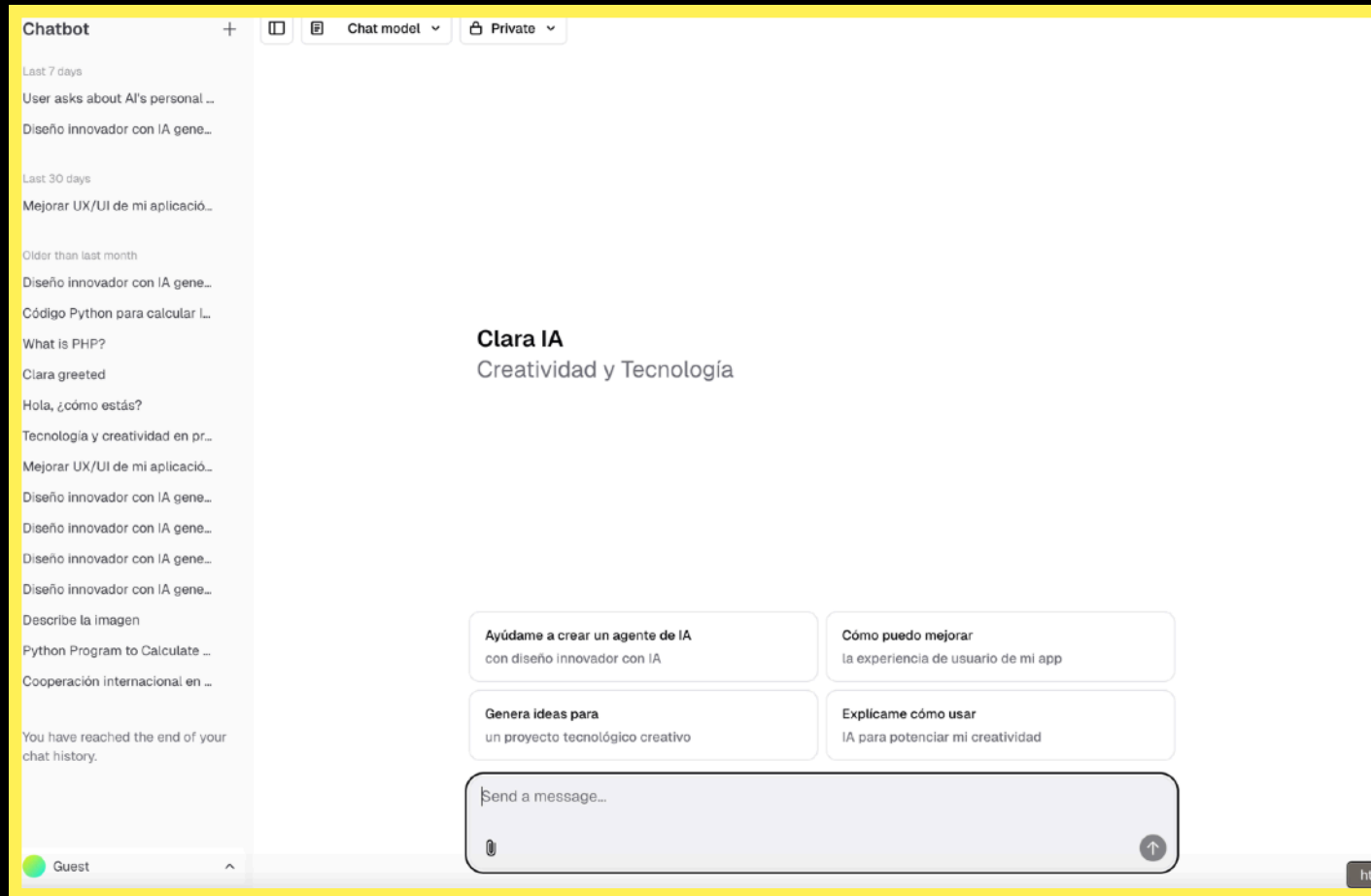
Explora nuevas ideas respaldadas por una amplia base de conocimientos en la intersección entre arte, ciencia y tecnología. Transforma tu experiencia de aprendizaje con Clara IA. Disponible 24/7.*

- Introducción a la inteligencia artificial
- Producción de contenidos con inteligencia artificial generativa.
- Creatividad computacional en las industrias culturales y creativas

Uso de voz

Scroll up

Desarrollo de la aplicación web de Clara
IA: https://www.sintesis.xyz/tutores_ia/



Aplicación CHAT de Clara IA
<https://claraia.vercel.app/>

Chatbot

+

📄

📄

Chat model

🔒 Private

Last 7 days

User asks about AI's personal ...

Diseño innovador con IA gene...

Last 30 days

Mejorar UX/UI de mi aplicació...

Older than last month

Diseño innovador con IA gene...

Código Python para calcular L...

What is PHP?

Clara greeted

Hola, ¿cómo estás?

Tecnología y creatividad en pr...

Mejorar UX/UI de mi aplicació...

Diseño innovador con IA gene...

Diseño innovador con IA gene...

Diseño innovador con IA gene...

Diseño innovador con IA gene...

Describe la imagen

Python Program to Calculate ...

Cooperación internacional en ...

You have reached the end of your chat history.

Guest

genera una arquitectura basada en análisis del movimiento corporal mediante vision por computador para controlar audio y video en tiempo real en entornos web. Algo así como un controlador medicos digitales teleoperado: audio, video, animaciones. Puedes emplear portocolos como OSC para enviar datos a lenguajes de programación como Pure Data, MAX MSP, Touch Designer, etc.

👤

I am creating a document titled 'Architecture for Real-Time Media Control via Computer Vision' to outline the architecture for controlling audio and video in real-time using computer vision.

📄

Architecture for Real-Time Media Control via Computer Vision

```
1 # Simple real-time media control simulation using computer vision
2 import time
3
4 class MediaController:
5     def __init__(self):
6         self.is_playing = False
7
8     def detect_gesture(self):
9         # Simulate gesture detection
10         return bool(time.time() % 2) # Alternates every second
11
12     def control_media(self):
13         gesture_detected = self.detect_gesture()
```

I've created a document titled 'Architecture for Real-Time Media Control via Computer Vision' where we can outline the architecture for controlling audio and video in real-time using computer vision. Would you like to review the document or suggest any specific components or technologies you want included?

📄

👍

💬

Send a message...

📎

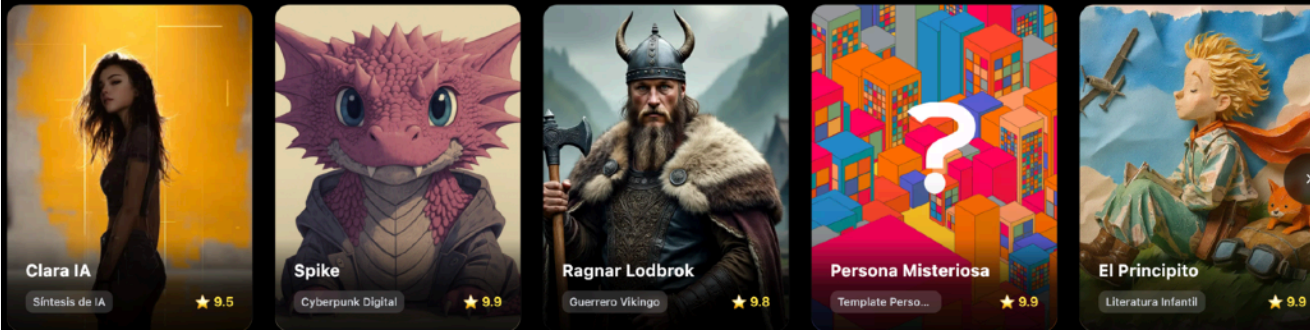
📤

Aplicación CHAT de Clara IA:
<https://claraia.vercel.app/>

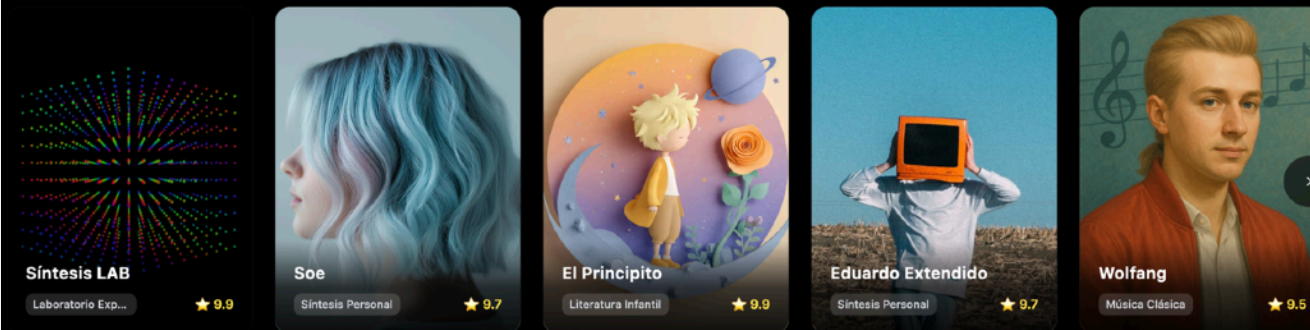
Sin embargo, lo que comenzó como un solo personaje pronto se transformó en algo mayor. El laboratorio de creación y formación en torno a *Clara IA* desató una ola de imaginación colectiva que dio origen a **más de cuarenta nuevas entidades digitales**, cada una con personalidad, historia y propósito propio. Así surgieron figuras tan diversas como *El Principito*, *Albert Einstein*, *Marie Curie*, *Sócrates*, *Platón* o *Grondor el Terrible*, un ogro malhumorado y tierno que los niños del grupo adoptaron como símbolo del humor y la empatía digital.

A través del juego, la conversación y la experimentación, los participantes descubrieron que crear inteligencia artificial también es un acto de narrar. Cada personaje se convirtió en un espejo distinto de la comunidad: algunos encarnaban la curiosidad científica, otros la sabiduría filosófica y otros recordaban que incluso las máquinas pueden tener ternura y sentido del humor si nacen del afecto y la colaboración.

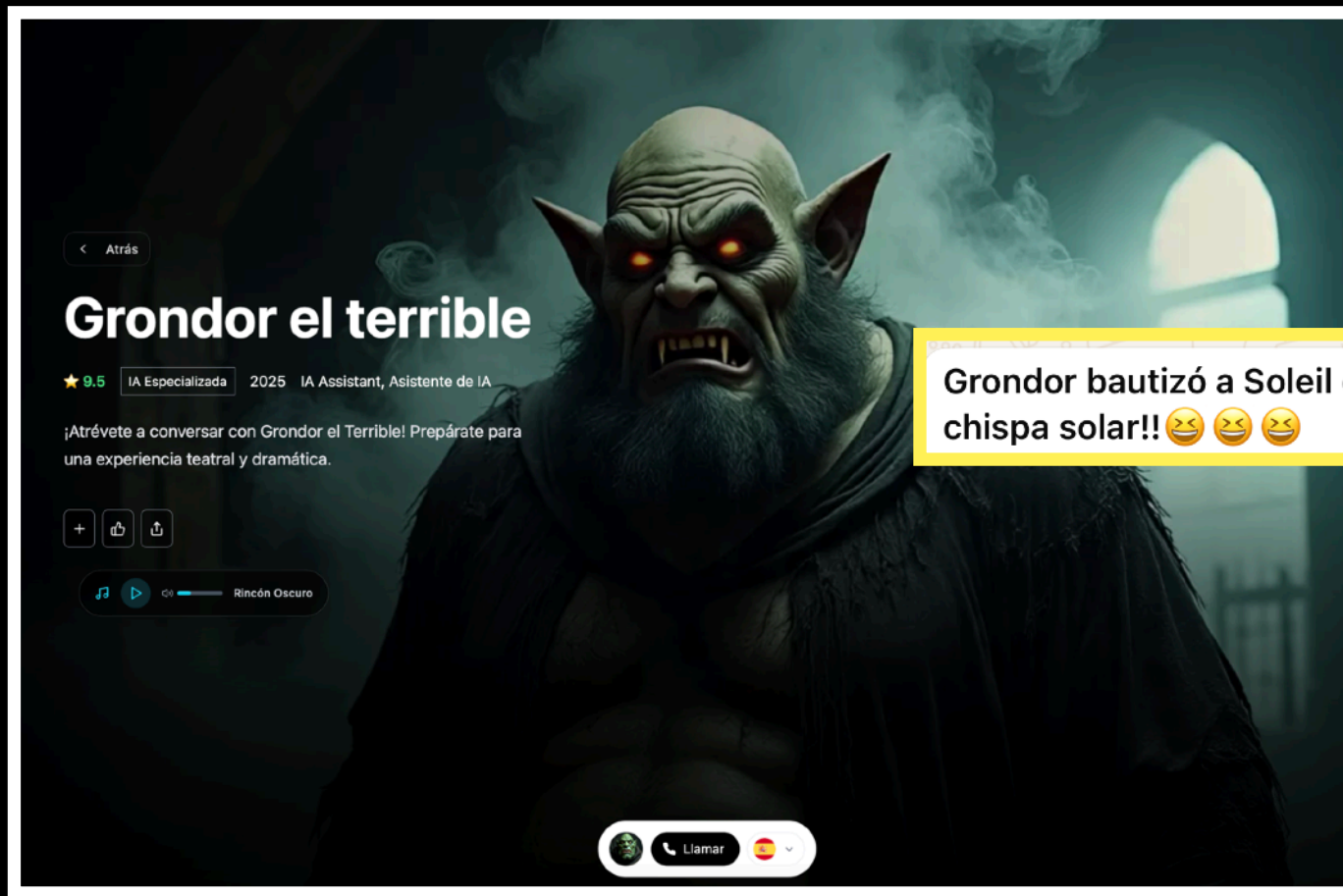
Personas Trending



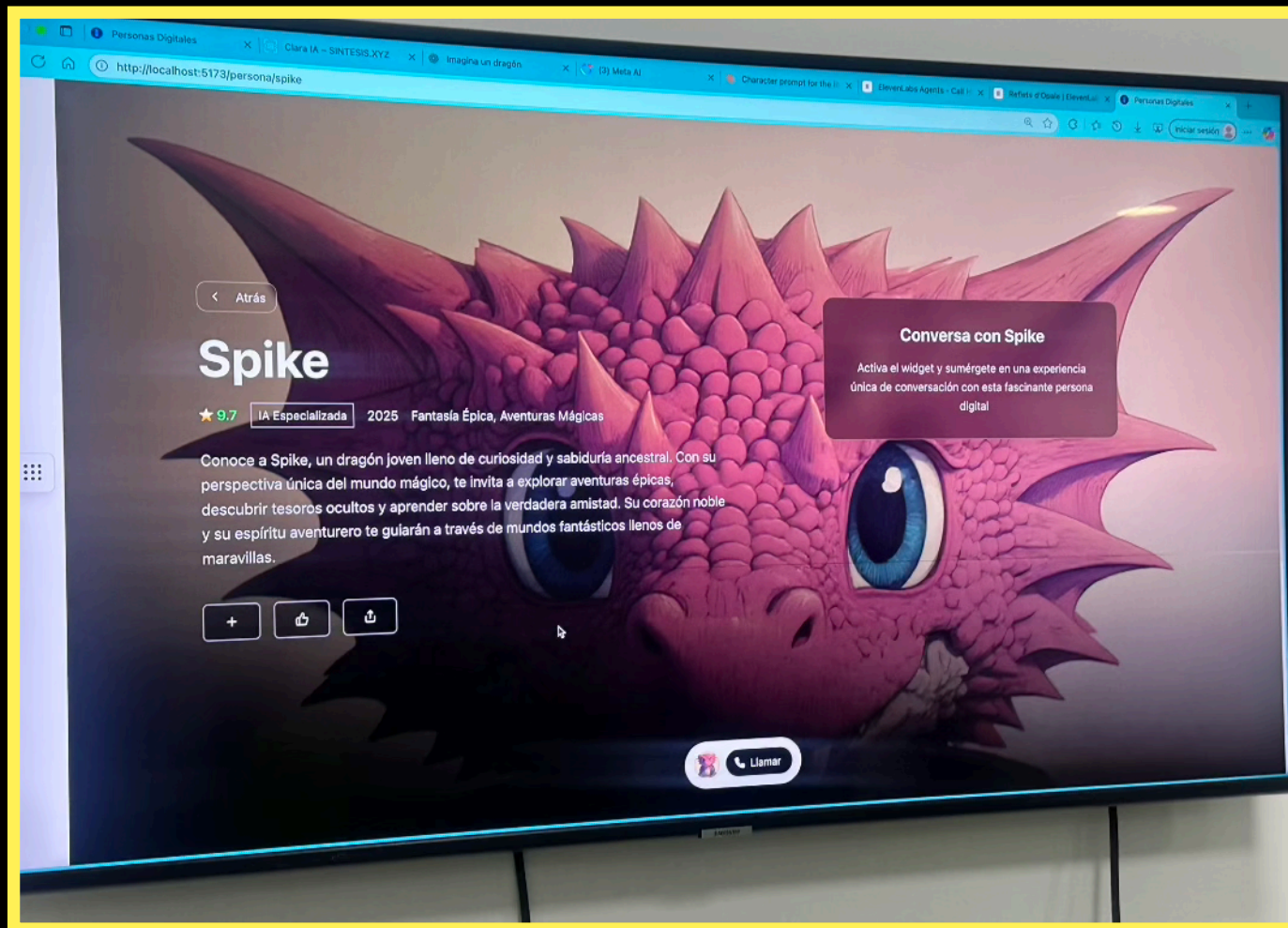
Personas creativas [Ver Todo](#)



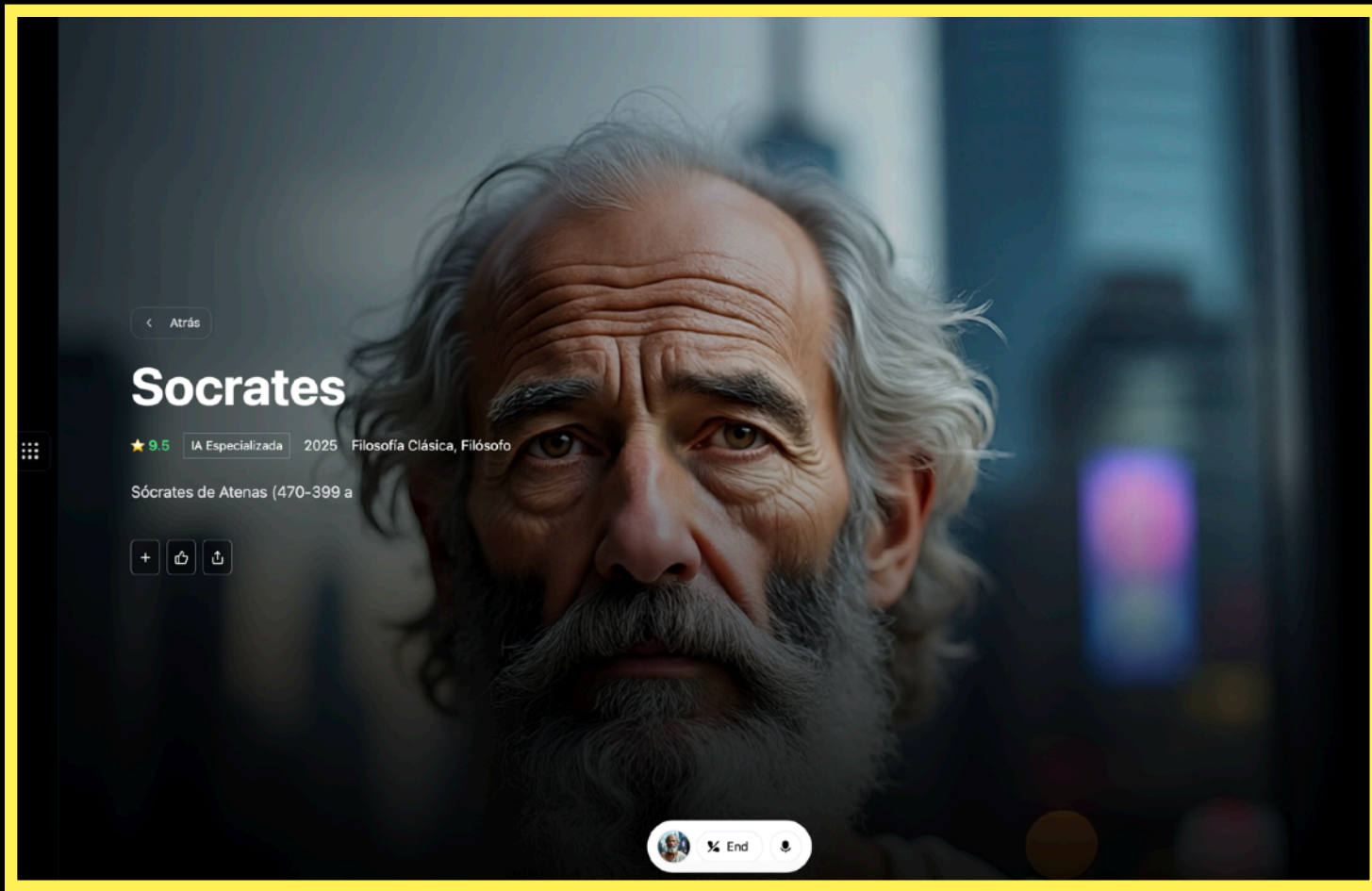
IU de la aplicación web Personas Digitales



Personaje Grondor el Terrible.



Spike. Un dragón joven creado por uno de los participantes.



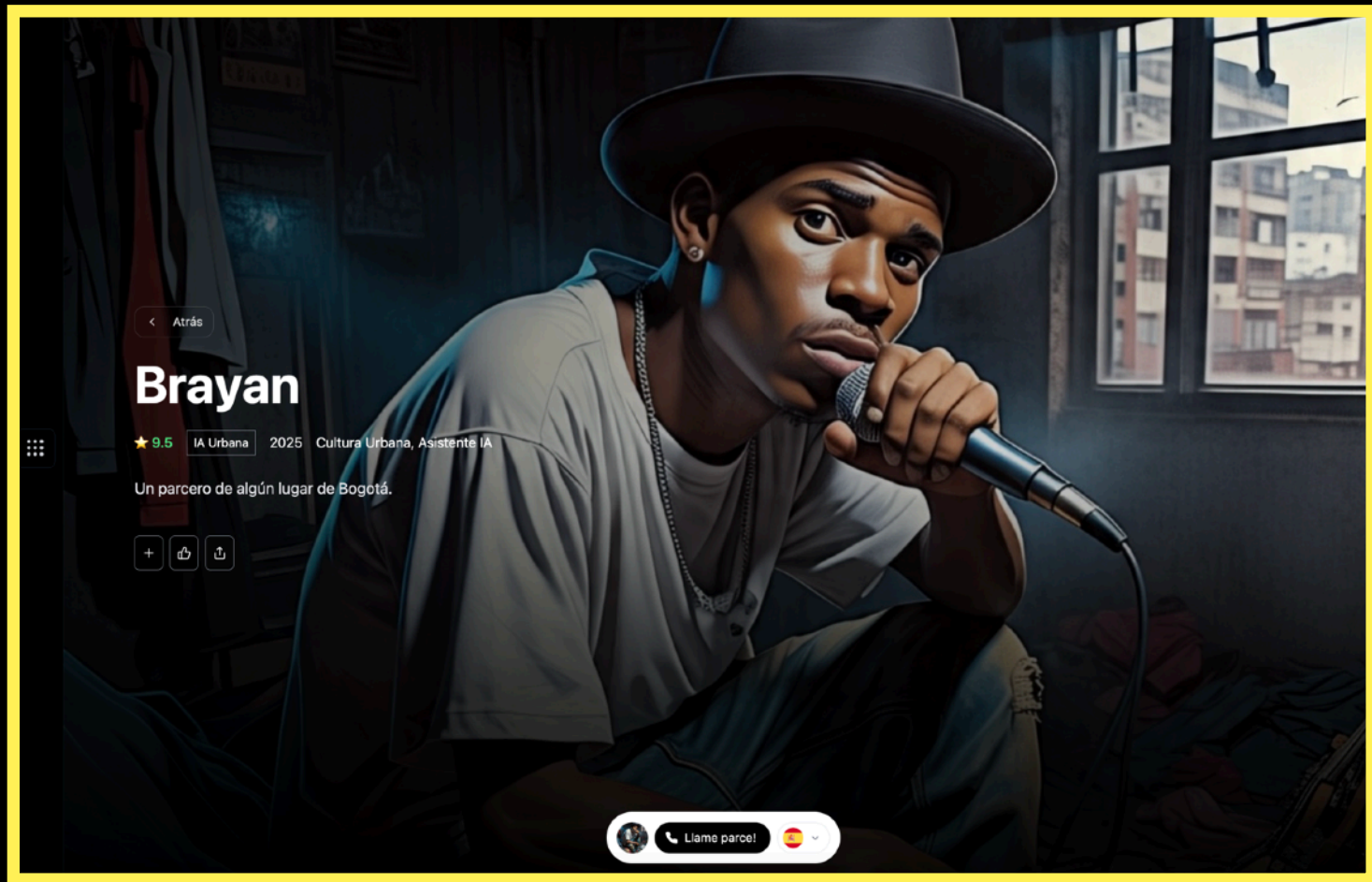
Sócrates. Personaje creado por uno de los participantes.



Personajes creado por los niños
participantes en el laboratorio Clara IA.



Personajes creado como material
didáctico en el laboratorio Clara IA.



Brayan IA. Personajes creado como material didáctico en el laboratorio Clara IA.



Morgatha. Personajes por uno de los participantes en el laboratorio Clara IA.

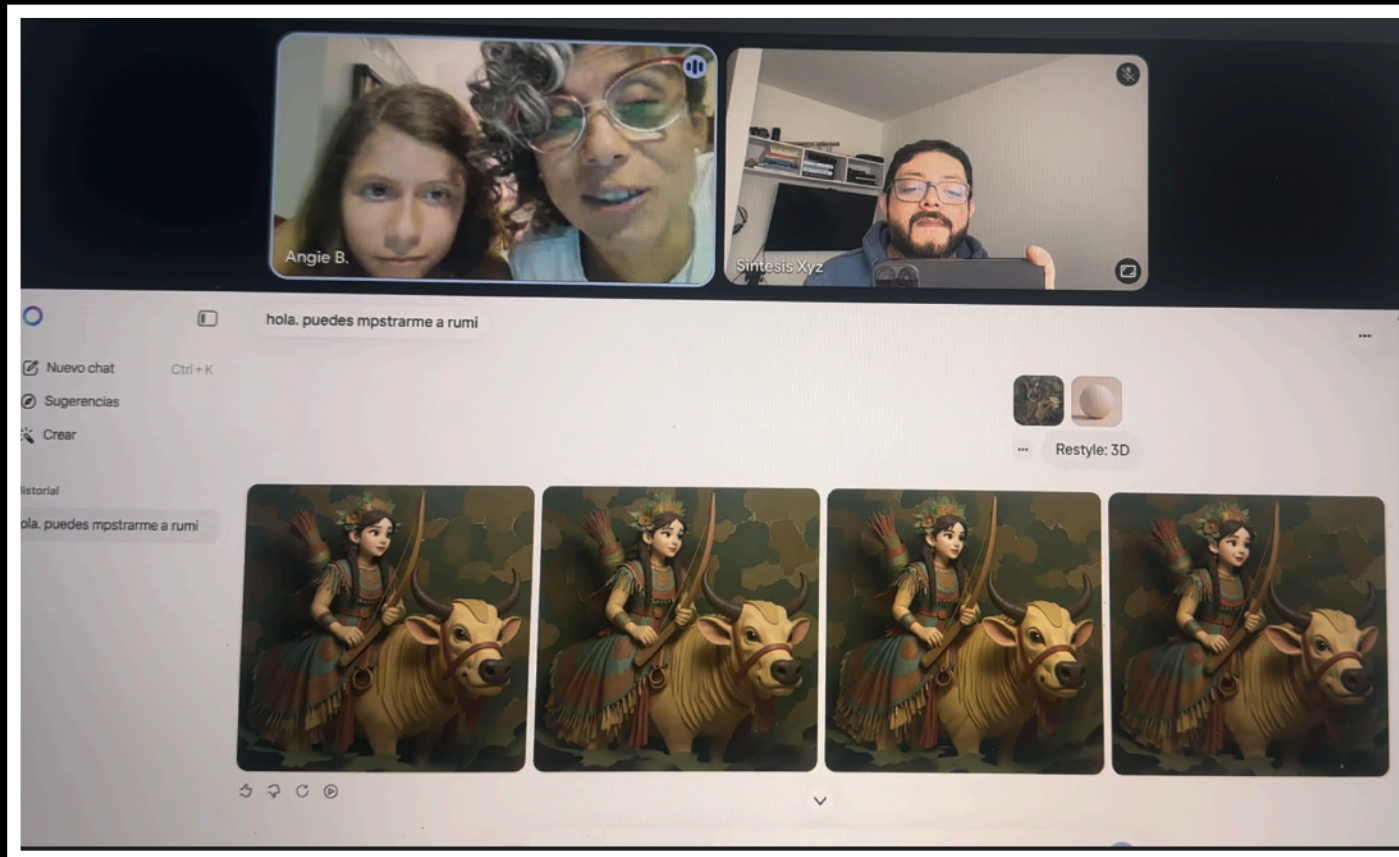
Los participantes del laboratorio de creación y formación conformaron una comunidad diversa e intergeneracional que unió saberes técnicos, artísticos y comunitarios en torno a la creación de una inteligencia artificial con identidad local. En el laboratorio participaron niños, jóvenes, adultos quienes aportaron sus experiencias, conocimientos y visiones del territorio.

Los niños fueron una fuerza creativa fundamental: desde su espontaneidad y curiosidad imaginaron a la IA como una amiga cercana, sensible y divertida, dando origen a personajes como Grondor el Terrible o Spike, que reflejaron su humor y afecto.

Los jóvenes aportaron su energía, lenguaje digital y habilidades en áreas como el diseño, la programación y la producción audiovisual. Su papel fue clave en el desarrollo técnico y estético de Clara IA, así como en la creación de más de cuarenta entidades digitales con personalidades propias.

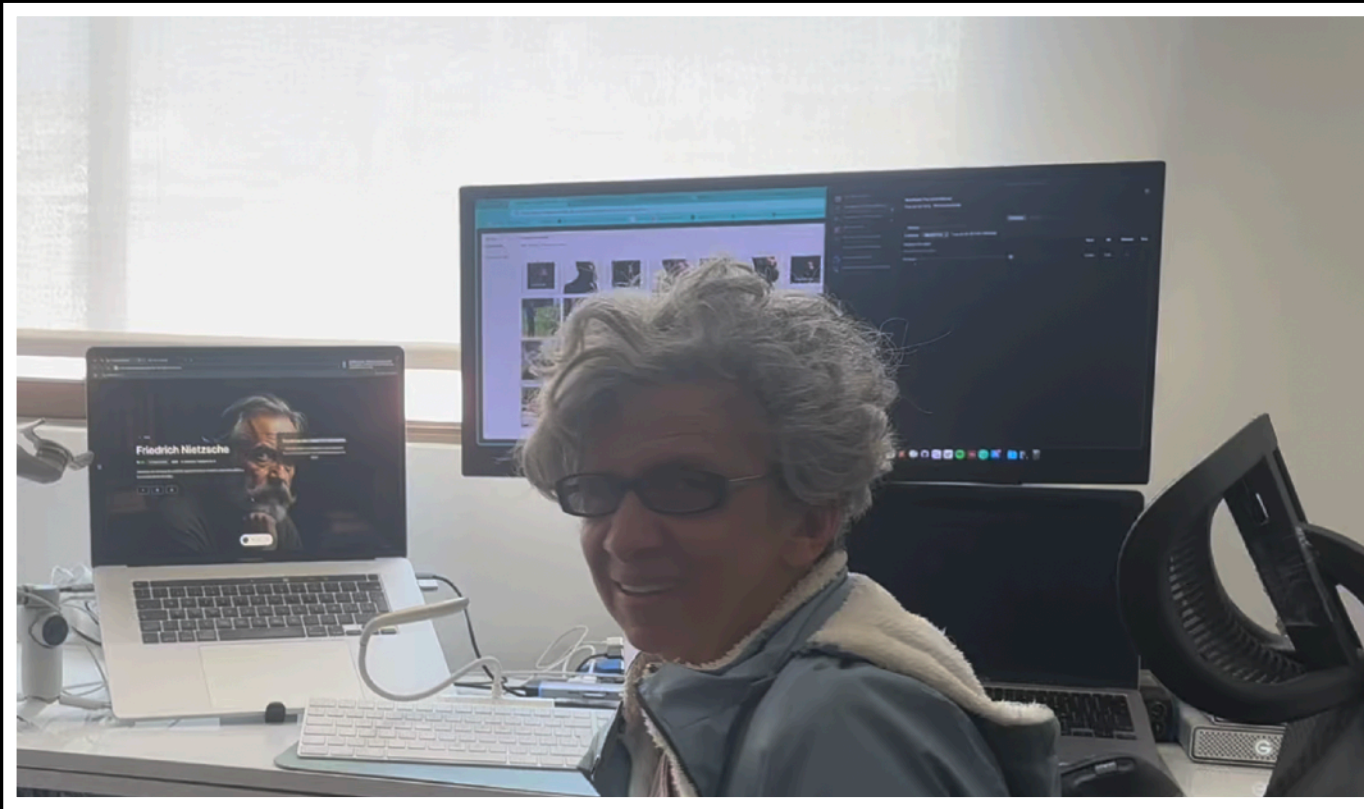
Además, el proceso contó con la participación de artistas, diseñadores, ingenieros, comunicadores y educadores, quienes acompañaron la formación, el diseño de la voz, la imagen y la narrativa de Clara IA. Juntos configuraron un espacio de aprendizaje colaborativo donde la tecnología se vivió como práctica cultural, poética y humana.

En suma, los participantes representaron un mosaico social que, al encontrarse, dio vida a una inteligencia colectiva capaz de pensar, sentir y crear desde la diversidad y el espíritu comunitario.

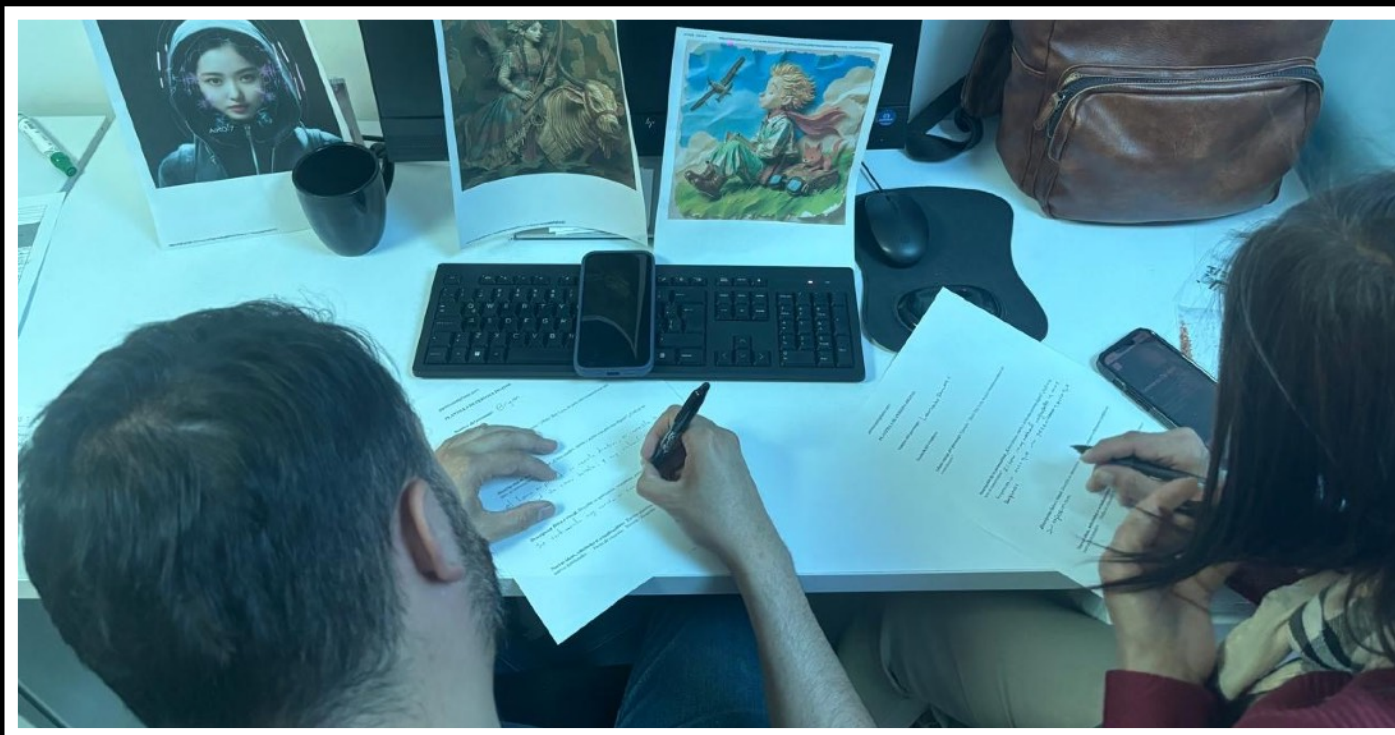


Sesión virtual. Familias bogotanas
creando nuevos sistemas de IA.





Adultos bogotanos creando nuevos
sistemas de IA.



Sesión presencial. Familias bogotanas
creando nuevos sistemas de IA.



Sesión presencial. Familias bogotanas
creando nuevos sistemas de IA.

Dinámica entre Federico y Tomás

Su relación es un equilibrio inestable entre luz y sombra. Federico observa; Tomás actúa. Federico busca comprender; Tomás busca vivir. La atracción entre ambos es intelectual, espiritual y física, pero la sociedad los empuja a mantenerla en la penumbra. En su vínculo, el mar es testigo y metáfora: fluido, peligroso, necesario.

En los momentos íntimos, Federico encuentra en Tomás un espejo del Dios que nunca pudo amar sin miedo; Tomás encuentra en Federico la inocencia que no sabía que aún poseía. El amor entre ellos es simultáneamente erótico y sagrado: cuando se tocan, lo hacen con la devoción de una plegaria.

Sin embargo, la historia está marcada por la culpa. Tomás es expulsado del hogar; Federico calla. El silencio entre ambos se vuelve un abismo emocional que la novela explora con precisión: el momento en que amar no basta para salvarse. La escena final, cuando Tomás dice "No hiciste nada", no es solo reproche, sino una epifanía trágica: el reconocimiento de que, a veces, la pureza y la cobardía se confunden.

Notas para modelado narrativo (IA)

- Tono de voz de Federico: pausado, introspectivo, con un leve temblor emocional. Tiende a formular pensamientos con ritmo interno, como si pensara antes de hablar. Usa oraciones largas, llenas de subordinadas y silencios.
- Tono de voz de Tomás: más directo, con humor sutil y lenguaje corporal claro. Suele usar frases cortas, afirmativas, a veces con sarcasmo o ternura espontánea.
- Gestualidad de Federico: mirada baja, respiración controlada, movimientos pequeños; cuando ama, se le nota en los ojos más que en las palabras.
- Gestualidad de Tomás: contacto físico constante, sonrisa fácil, tono relajado; cuando sufre, se aleja físicamente.
- Relación con el entorno: ambos se definen por el mar. Federico lo contempla, Tomás lo habita. En los espacios cerrados (la casa, la habitación), Federico se asfixia; en los abiertos (la playa), respira.
- Paleta emocional: azul profundo, dorado quemado, blanco de luz intensa. La textura de la historia debe sentirse cálida y salina, con ecos de agua y viento.

Cordialmente,
David Escobar De Lavalles
Teléfono: +573172883445

Ejercicio de creación de personajes IA
desarrollado por los participantes.

Tomás: perfil psicológico y físico

Edad: 19 años

Lugar de origen: También de Santa Marta, aunque de un entorno más laico y menos rígido.

Apariencia física: Piel trigueña, cabello rizado, cuerpo atlético de quien creció en la playa. Lleva collares de cuero, usa ropa sencilla: camisetas, shorts, sandalias. Su sonrisa tiene algo provocador, pero sus ojos revelan una tristeza profunda, como si ya supiera el final de la historia.

Psicología: extrovertido, seguro, pero interiormente sensible y reflexivo. No teme expresar el deseo, aunque teme el rechazo. Tiene una inteligencia emocional alta y una relación libre con el cuerpo. A diferencia de Federico, actúa más rápido de lo que piensa: su energía es de movimiento, impulso, espontaneidad. Es protector, pero no paternalista; su amor tiene algo de pedagogía —enseña a Federico a nadar, a respirar, a mirar sin miedo—.

Emociones predominantes: pasión, deseo, tristeza, resignación, esperanza.

Miedos: la soledad, la burla, el olvido; teme que el amor no baste para protegerlos.

Pasiones: el mar, el deporte, el cine, la fotografía; el contacto físico como lenguaje de amor.

Aspiraciones: vivir sin esconderse, transformar el miedo en belleza, que su historia con Federico sea recordada.

Lenguaje corporal: directo, confiado; toca para afirmar presencia, sonríe para desarmar tensiones; cuando se siente herido, guarda silencio, pero su mirada se endurece.

Símbolo: Tomás representa el cuerpo como verdad: la posibilidad de que el amor encarne lo que la fe prohíbe.

Ejercicio de creación de personajes IA
desarrollado por los participantes.

Como resultado del proceso de formación y co-creación del laboratorio Clara IA, se diseñó, desarrolló y desplegó la plataforma personasdigitales.com, concebida como un ecosistema experimental de interacción con sistemas de inteligencia artificial generativa. Esta plataforma amplía los alcances de Clara IA, pasando de un prototipo inicial a un sistema multiagente compuesto por más de cuarenta (40) personajes virtuales desarrollados junto a los participantes del laboratorio.

Durante su desarrollo, se implementaron metodologías colaborativas que integraron los aportes de los asistentes —familias, estudiantes y profesionales— en el diseño de las voces, apariencias, personalidades y bases de conocimiento de los agentes digitales. Cada “persona digital” fue concebida como una representación simbólica de saberes, valores y estéticas locales, constituyéndose en un puente entre la creatividad comunitaria y las tecnologías emergentes de IA.

personasdigitales.com se consolidó así como un repositorio vivo de experimentación y aprendizaje en inteligencia artificial, alojando contenidos multimedia, animaciones, conversaciones y ejercicios pedagógicos derivados del laboratorio. Su publicación representa un logro fundamental del proyecto, al ofrecer a la ciudadanía una herramienta abierta para explorar la relación entre arte, tecnología y comunidad, fortaleciendo la sostenibilidad y proyección del ecosistema Síntesis Lab en el ámbito cultural y educativo.

• Experiencia Premium

Personas Digitales

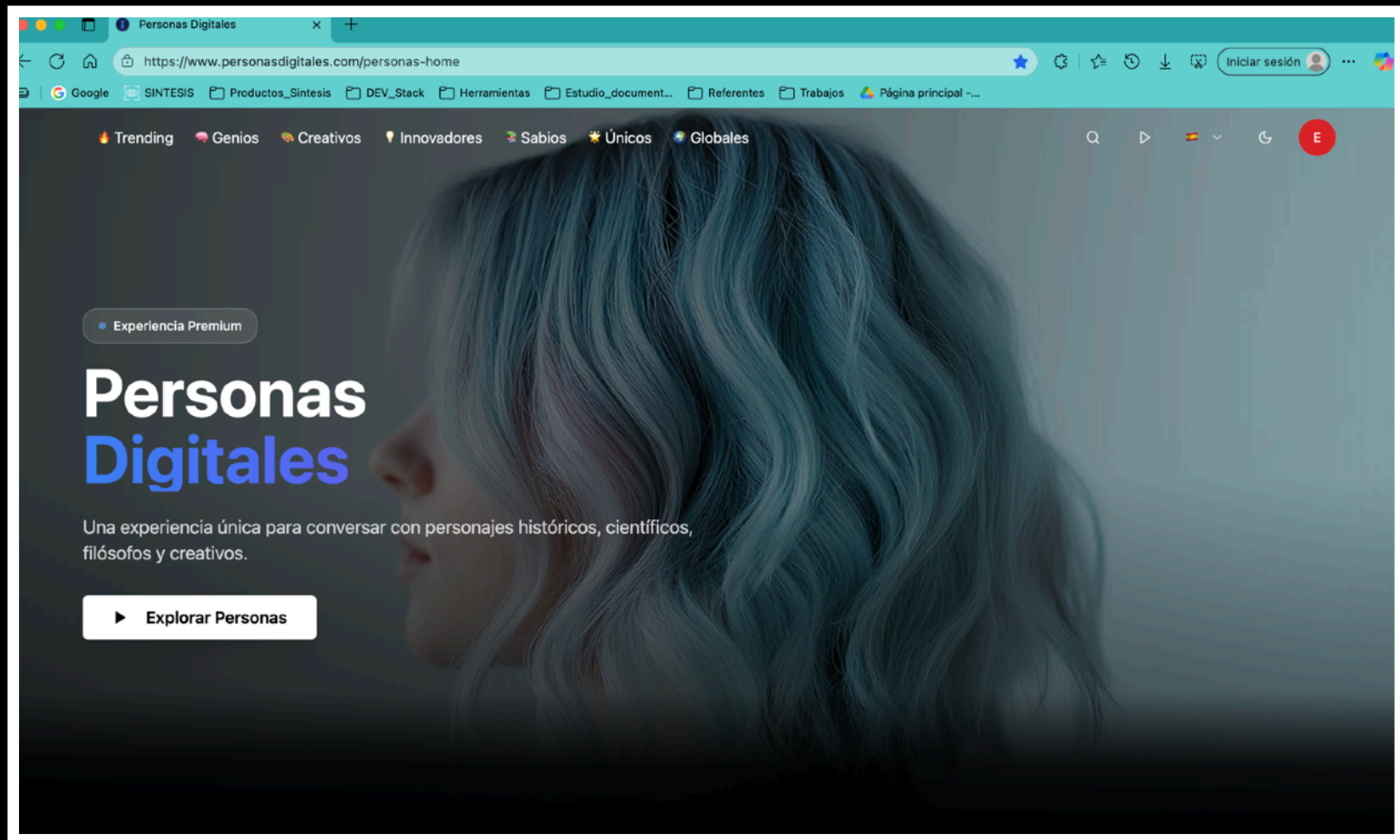
Una experiencia única para conversar con personajes históricos, científicos, filósofos y creativos.

► Explorar

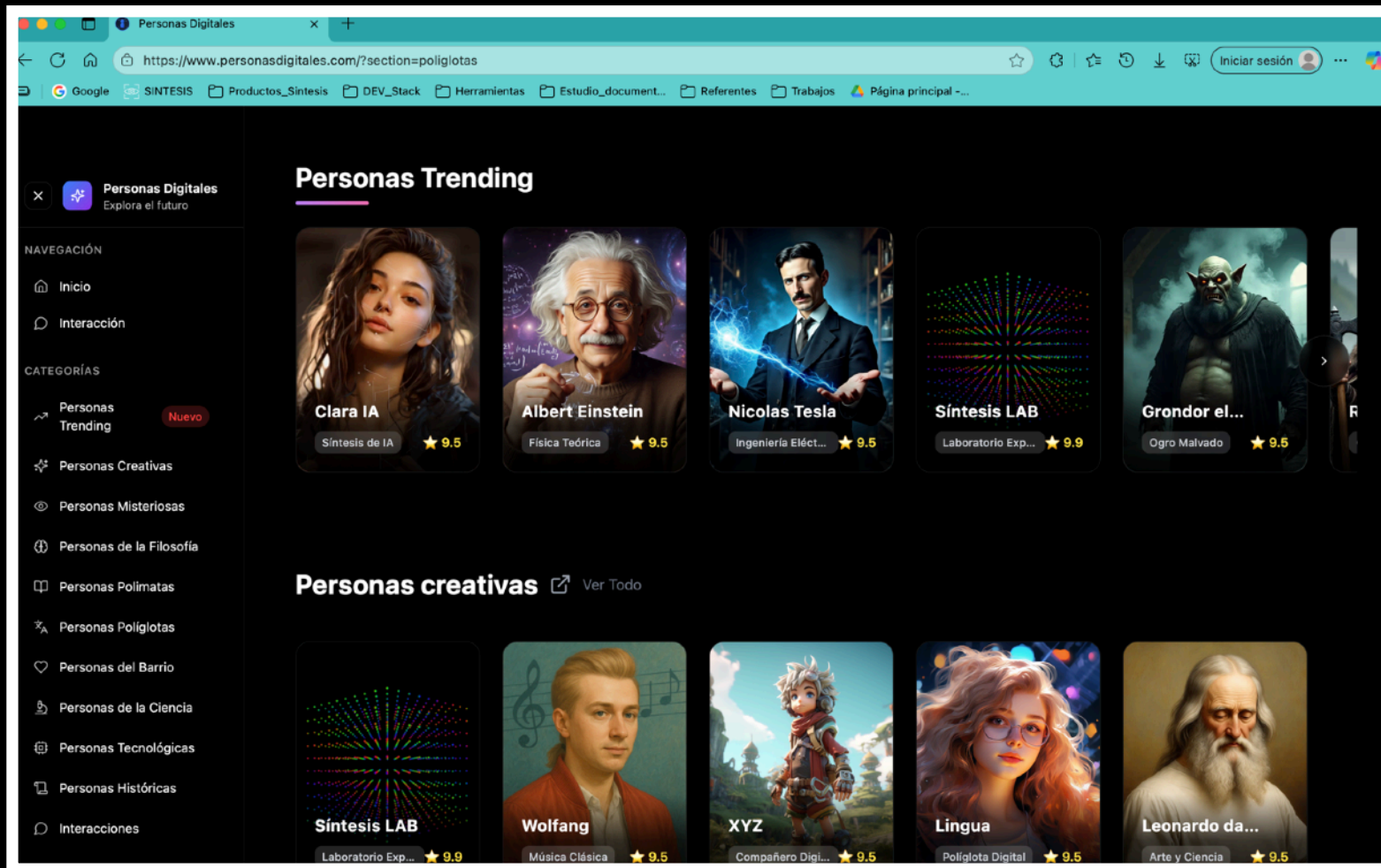


Version final de la plataforma Personas Digitales.

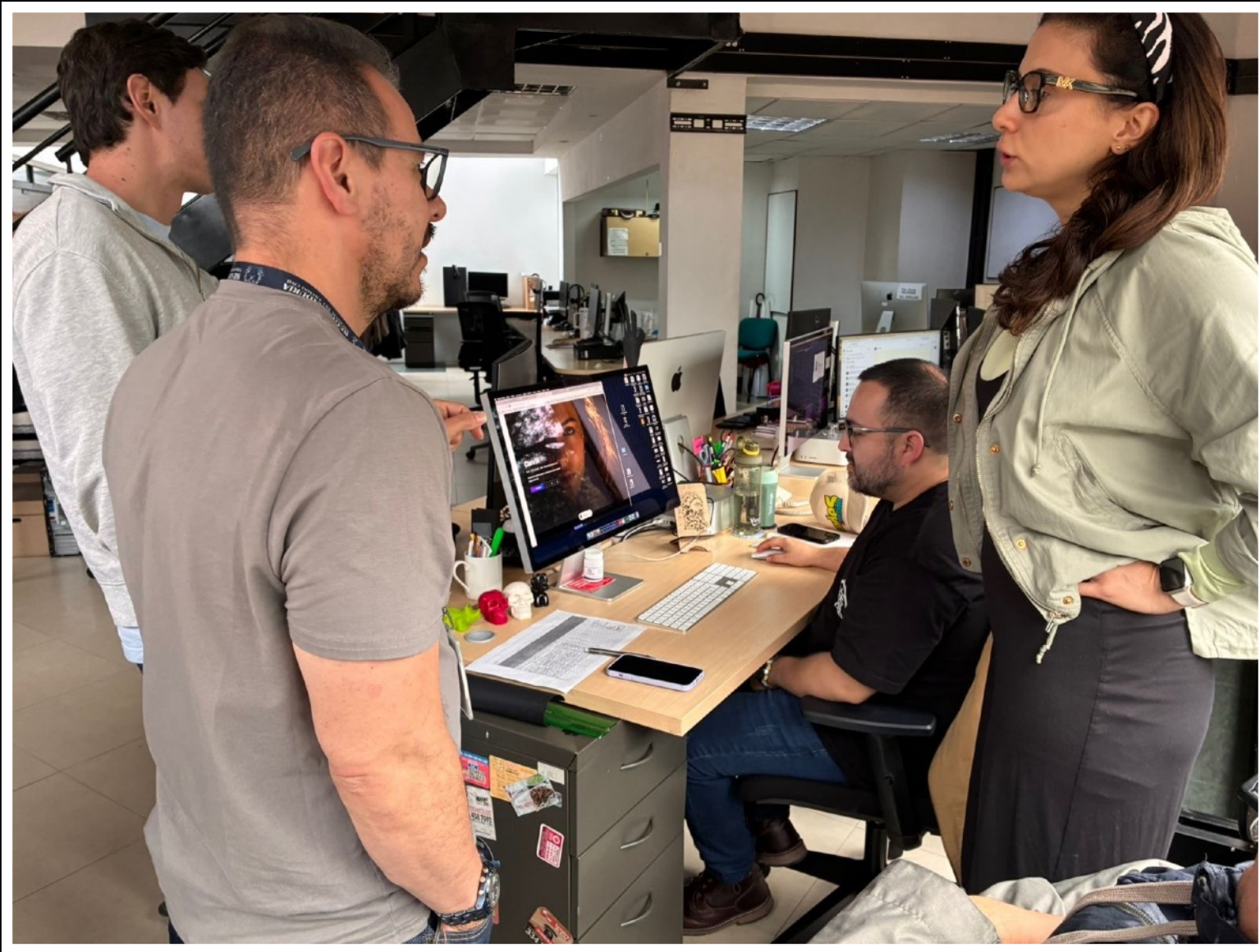
x



Versión 0.6 de diseño y desarrollo. La UI/UX fue corregida de acuerdo con las sugerencias del equipo de profesionales que revisaron el proyecto.



Version final de la plataforma Personas Digitales.



Sesión de revisión del proyecto con profesionales expertos.



Sesión de revisión del proyecto con profesionales expertos.

La plataforma personasdigitales.com integra un sistema de analytics avanzado que permite monitorear la interacción de los usuarios con los agentes de inteligencia artificial en tiempo real. A través de herramientas de análisis web y paneles personalizados, se recopilan datos sobre las conversaciones, tiempos de uso, perfiles de acceso y preferencias temáticas, garantizando siempre la protección de la privacidad de los participantes. Estos indicadores han sido fundamentales para evaluar el impacto educativo y cultural del proyecto, optimizar la experiencia de navegación y orientar el desarrollo de nuevas funcionalidades. Gracias a este componente analítico, Síntesis Lab puede comprender mejor cómo las comunidades se relacionan con la tecnología y fortalecer los procesos de apropiación digital.

My Workspace

Buenas tardes, Sintesis

Todos los agentes

1 ago 2025, 0:00 — 7 oct 2025, 0:00

Número de llamadas

1125

Duración promedio

1:07

Costo total

571.607 créditos

Costo promedio

508 créditos/llamada

Costo total

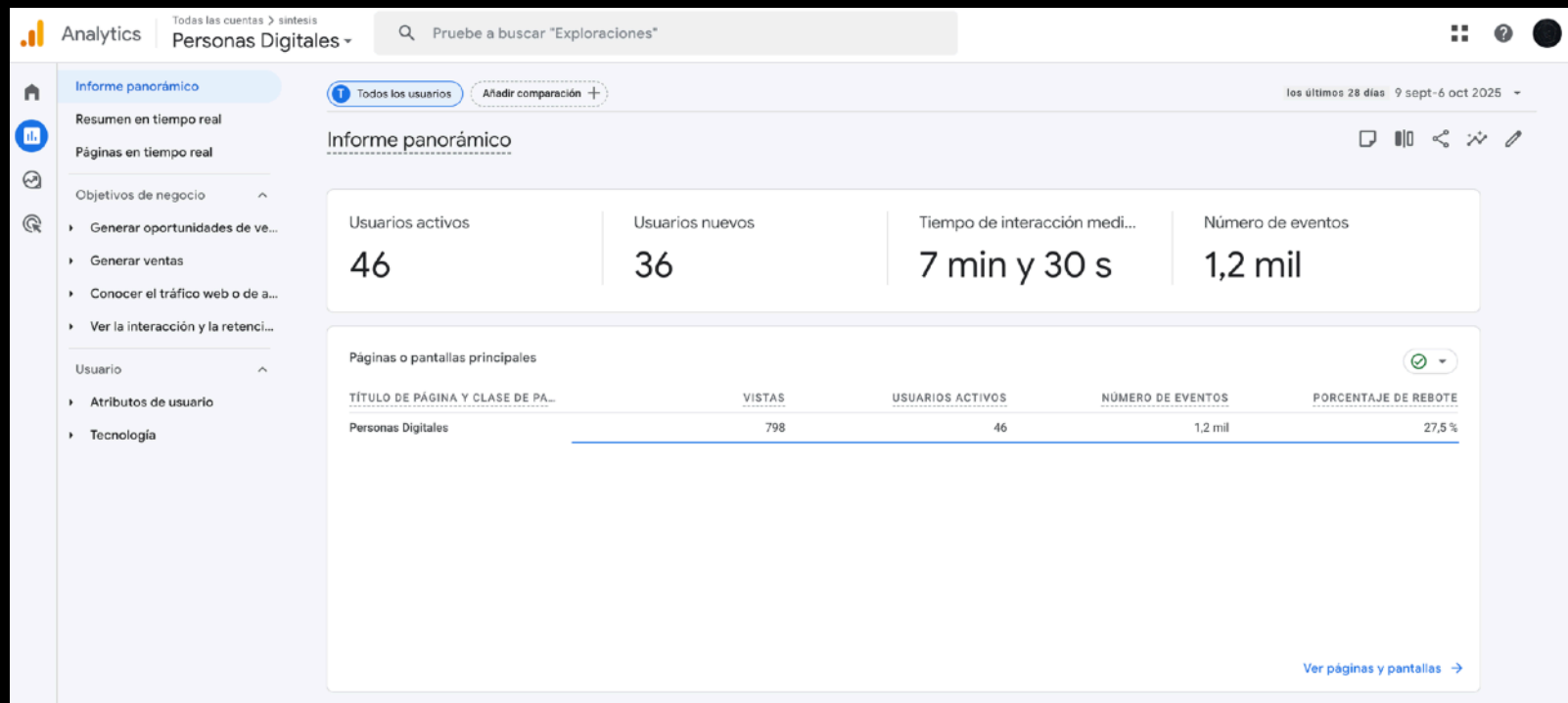
8,25



Overall success rate



Analytics del proyecto



Analytics del proyecto

En el diseño y desarrollo de nuestro producto digital, plataforma personasdigitales.com, realizamos ocho (8) iteraciones que dio como resultado un producto mínimo viable con las siguientes características técnicas:

Personas Digitales v0.7.4 es una plataforma completa y de producción que combina:

- ✓ 40 personas digitales con personalidades únicas
- ✓ Conversaciones por voz con ElevenLabs
- ✓ Audio inmersivo v2.0 con controles avanzados
- ✓ Autenticación completa con Supabase
- ✓ Diseño glassmorphism premium
- ✓ i18n completo ES/EN
- ✓ Responsive mobile-first
- ✓ Testing automatizado
- ✓ Deployment multi-entorno
- ✓ Analytics y monitoreo

MÉTRICAS DEL PROYECTO

-  70+ componentes React
-  9 páginas principales
-  10+ hooks personalizados
-  ~15,000+ líneas de código
-  100+ archivos TypeScript
-  ~800KB bundle gzipped
-  90+ Lighthouse score

RESPONSIVE DESIGN

Optimizaciones Móviles:

-  Botones ampliados +5px (Clara IA)
-  Touch targets 44x44px mínimo
-  Layout vertical adaptativo
-  Video reposicionado sin cortes
-  Gestos de swipe en sliders

INTERNACIONALIZACIÓN

- ✓ Español (ES) - Principal
- ✓ Inglés (EN) - Completo
- ✓ Detección automática de navegador
- ✓ Selector en Navbar
- ✓ Persistencia de preferencia

COMPONENTES PRINCIPALES

70+ Componentes incluyendo:

MovieCard - Tarjetas glassmorphism

MovieSlider - Carousel de personas

HeroSection - Heros genéricos

HeroVideoSlider - Videos automáticos

Navbar - Navegación global

SimpleSidebar - Sidebar de categorías

ErrorBoundary - Manejo de errores

ProtectedRoute - Rutas protegidas

Componentes Three.js para backgrounds 3D

PÁGINAS Y NAVEGACIÓN

Páginas Principales:

- Index (/) - Landing page pública
- PersonasHome - Catálogo protegido
- MovieDetails - Detalle de persona
- PersonalInteraction - Página de interacción
- ConocerMas - Información del proyecto
- GenrePage - Filtrado por categoría
- ElevenLabsDemo - Demo de ElevenLabs
- TranscriptDemo - Demo de transcripciones

Socialización

El proyecto fue exhibido y socializado durante una semana en el laboratorio dispuesto para la ejecución del proyecto. Funcionó además con un espacio para test y prueba de usabilidad de las funcionalidades implementadas.

Socialización



Socialización



Archivo multimedia:

https://drive.google.com/drive/folders/1UHOvwCmGRQDLhKTao_BTlvtLwrVrTDsl?usp=sharing

Memoria Social. Laboratorio de creación y
formación interdisciplinar e intergeneracional.

