

— ZAMORA · LABORATORIO APLICADO

Hacer visible lo posible.

Un lugar para transformar necesidades reales en
prototipos, experiencias y nuevas formas de contar.

| Necesidad. Desarrollo. Aplicación.



Visión de proyecto · imágenes conceptuales IA

Primero, una necesidad. Después, algo que se pueda probar.

Conectar personas, conocimiento y producción para pasar de una conversación a una demostración útil.

01

Escuchar

Alguien tiene un problema concreto.

02

Construir

Un equipo diseña y prueba una respuesta.

03

Aplicar

El usuario decide si le sirve.

Programa propuesto · acceso y colaboraciones por acordar

Del campo al plató.

Tres maneras de activar el laboratorio. Explora una o recorre la presentación completa.



03 / ESCUCHAR EN EL TERRENO

El proyecto empieza con quien lo va a usar.

Un agricultor explica qué necesita observar en sus cultivos. El equipo traduce esa conversación en una prueba concreta.

PREGUNTA DE PARTIDA

¿Qué información te ayudaría a tomar una decisión mejor?

Caso ilustrativo · no es un cliente o encargo confirmado



El conocimiento se encuentra en la mesa.

Alumnado, profesionales y usuario trabajan sobre la misma necesidad. Se elige una función pequeña y se acuerda cómo comprobarla.

PRIMERA DECISIÓN

Una función, un responsable técnico y un criterio de éxito.

Participación docente y responsabilidades por acordar



05 / FABRICAR PARA APRENDER

De la pantalla a una pieza que funciona.

Diseño, impresión 3D, electrónica y montaje. Cada prueba deja una pieza, una decisión y documentación que permite continuar.

ENTREGABLE PROPUESTO

Prototipo acotado + lista de materiales + registro de montaje y pruebas.

Medios, asistencia y costes pendientes de validación técnica



La demostración termina donde empezó la pregunta.

El robot se prueba con su futuro usuario. Se registran errores, límites y utilidad antes de decidir si merece otra versión.

LO QUE MEDIRÍAMOS

Función repetible · datos comprensibles · tiempo de uso · fallos y mantenimiento.

Prototipo conceptual · ninguna prestación se presenta como conseguida



07 / UNA NECESIDAD DEL TERRITORIO

Un lugar puede tener más de una vida.

Una administración, una empresa o un equipo cultural plantea para quién quiere digitalizar un espacio y qué experiencia necesita crear.

ANTES DE CAPTURAR

Uso previsto, público, permisos, derechos y forma de contratación.

Escenario de encargo propuesto · sin adjudicación ni cliente confirmado



08 / CAPTURAR EL ESPACIO

Lo real es el punto de partida.

Fotogrametría y escaneado permiten preparar una representación del lugar. El nivel de detalle se decide según el uso final.

DEL LUGAR AL ARCHIVO

Captura → limpieza → optimización → revisión de precisión y derechos.

Imagen conceptual de captura · no documenta una localización escaneada



Un entorno que se pueda recorrer.

El modelo puede convertirse en una experiencia jugable, una visita interactiva, una herramienta de formación o un recurso de producción.

PRUEBA CON PERSONAS

¿Se entiende el recorrido? ¿Funciona en el dispositivo elegido?
¿Aporta algo al usuario?

Demostración visual · no es una aplicación ya desarrollada



10 / UN PLATÓ PARA MOSTRAR LO QUE HACEMOS

Nueve metros de posibilidades.

Una pantalla LED plana como fondo de producción,
demostración y conversación.

9 × 3

METROS / PANTALLA LED PLANA

Medidas de la pantalla. Geometría plana, sin croma. La
sala y su configuración técnica deben comprobarse.

Referencia de diseño indicada por el usuario · disponibilidad por verificar



VISUAL DE CONCEPTO / IA

← 9 metros →

PANTALLA LED PLANA

3 m

Sus ideas. Sus proyectos. Su escenario.

El alumnado utiliza el plató para presentar sus propios proyectos frontera: explicar una hipótesis, mostrar un prototipo y conversar con posibles usuarios.

AUTORÍA Y APRENDIZAJE

Proyectos propios, tutoría, demostración y registro audiovisual.
Participación y derechos por acordar.

Alumnos como autores y presentadores · uso propuesto



12 / CONVERSACIONES CON FORMA

Dar voz a lo que está pasando.

Videopodcast, entrevistas y conversaciones entre quienes crean, investigan y trabajan en el territorio.

UN FORMATO, VARIAS PIEZAS

Programa completo · cortes breves · fotografías · subtítulos y versiones para distribución.

Formato propuesto · participantes y canales por definir



13 / MOSTRAR, EXPLICAR, CONECTAR

Las empresas también necesitan un escenario.

Presentaciones de producto, demostraciones y encuentros preparados para verse en sala y convertirse en contenido audiovisual.

SERVICIO POSIBLE

Concepto + producción + realización + edición. Alcance y presupuesto según cada encargo.

Oferta propuesta · sin marcas, clientes ni tarifas acordadas



El territorio también puede contarse desde aquí.

Un formato informativo local que combine entrevistas, agenda y relatos del territorio, con una identidad editorial por definir.

UNA POSIBILIDAD EDITORIAL

Piloto de formato antes de decidir frecuencia, equipo, financiación y distribución.

"Zamora Noticias" es un nombre de concepto · no existe una emisión confirmada



Un laboratorio con espacio para lo inesperado.

Las conversaciones de Robopato e IA y DEV abren nuevas pruebas. Se incorporan cuando exista un equipo, un uso y medios adecuados.

Robopato

Una función física repetible, diseño abierto y montaje documentado.

IA aplicada

Asistentes sobre documentos autorizados, con referencias y evaluación de errores.

Materiales e interacción

Piezas, ensayos y experiencias XR; háptica como línea por explorar.

Cartera de posibilidades · no implica recursos disponibles o servicios activos



Una idea avanza cuando supera una prueba.

Un proceso compartido para los tres recorridos. Cada fase termina con una decisión.

01

Necesidad

Una persona usuaria y un problema escrito.

¿Merece una prueba?

02

Viabilidad

Responsable, medios, derechos y coste.

¿Podemos hacerla?

03

Prototipo

La versión más pequeña que demuestra algo.

¿Funciona como acordamos?

04

Aplicación

Usuario real, documentación y continuidad.

¿Se repite, se mejora o se cierra?

Conectar capacidades. Acordar el trabajo.

Un mapa de interlocutores y funciones posibles. Cada participación requiere aceptación y un alcance concreto.

01 DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN

Héctor Manuel Bobo López

Concretar el encargo, coordinar recursos y presentar resultados.

02 DESARROLLO TÉCNICO

Profesionales y comunidad

Joan, Oscar y colaboradores de Robopato e IA y DEV, según interés y disponibilidad.

03 MEDIOS Y CONOCIMIENTO

FutureLab · Cámara · USAL

Explorar acceso, apoyo técnico, conexión empresarial y tutoría.

04 AUTORÍA Y VALIDACIÓN

Alumnado y usuarios

Proyectos propios tutorizados y pruebas con quienes usarían los resultados.

Mapa propuesto · los nombres no implican adhesión, patrocinio o contratación

Cada trabajo, un alcance. Cada aportación, un valor.

La preparación, el desarrollo técnico y la producción necesitan un encargo y una remuneración definidos.

Modelo indicado por el usuario: La Selva como contratante y pagador de Héctor, productor delegado; otros servicios por tarea. Contratos e importes sin verificar.

01 Desarrollo

Aterrizar el reto, estudiar medios y preparar una propuesta realizable.

02 Producción

Coordinar servicios y ejecutar el piloto con un presupuesto aprobado.

03 Continuidad

Mantener, repetir o ampliar únicamente después de validar el resultado.

Una demostración. Un aprendizaje. Un siguiente paso.

Ciclo orientativo de hasta 90 días desde que existan encargo, equipo y recursos. El calendario se ajusta al piloto elegido.

01–15 días



Acordar

Reto, usuario, responsables, medios y criterio de éxito.

16–45 días



Construir

Primera versión, revisiones técnicas y documentación.

46–75 días



Probar

Uso real, registro de fallos y ajustes del prototipo.

76–90 días



Decidir

Demostración, costes, aprendizajes y continuidad.

Plan orientativo · las fechas no son reservas ni compromisos

Todo preparado para que puedas decidir.

Elige el enfoque, revisa el relato y deja tus ajustes. El árbol distingue tus decisiones de lo que habrá que acordar con otras personas.

Las selecciones se guardan en este navegador. Exporta una copia para conservarlas o trasladarlas.



— SEE THE UNSEEN LAB

La siguiente versión empieza con tu mirada.

Una propuesta para revisar con calma. Un proyecto
que puede empezar con una prueba bien elegida.

Privado · versión 1.0 · revisión pendiente · ninguna publicación realizada

