

TRABAJO FINAL

# DISEÑO DE FUTURO

Administrar la complejidad del presente  
en la industria editorial académica profesional  
argentina jurídica y contable.

---

Estudiante: Lucía Juana Moschitta.  
Licenciada en Diseño de Comunicación Visual. Diseñadora Gráfica.  
Mayo 2025

Especialización en Diseño Estratégico para la Innovación  
CEI - Centro de Estudios Interdisciplinarios  
UNR - Universidad Nacional de Rosario

**TRABAJO FINAL**

# **PRESENTACIÓN**

Administrar la complejidad del presente  
en la industria editorial académica profesional  
argentina jurídica y contable.

---

**¿Cómo va a ser**

la industria editorial del  
libro académico/profesional en  
el ámbito jurídico y contable

-----

**en**

50 años

-----

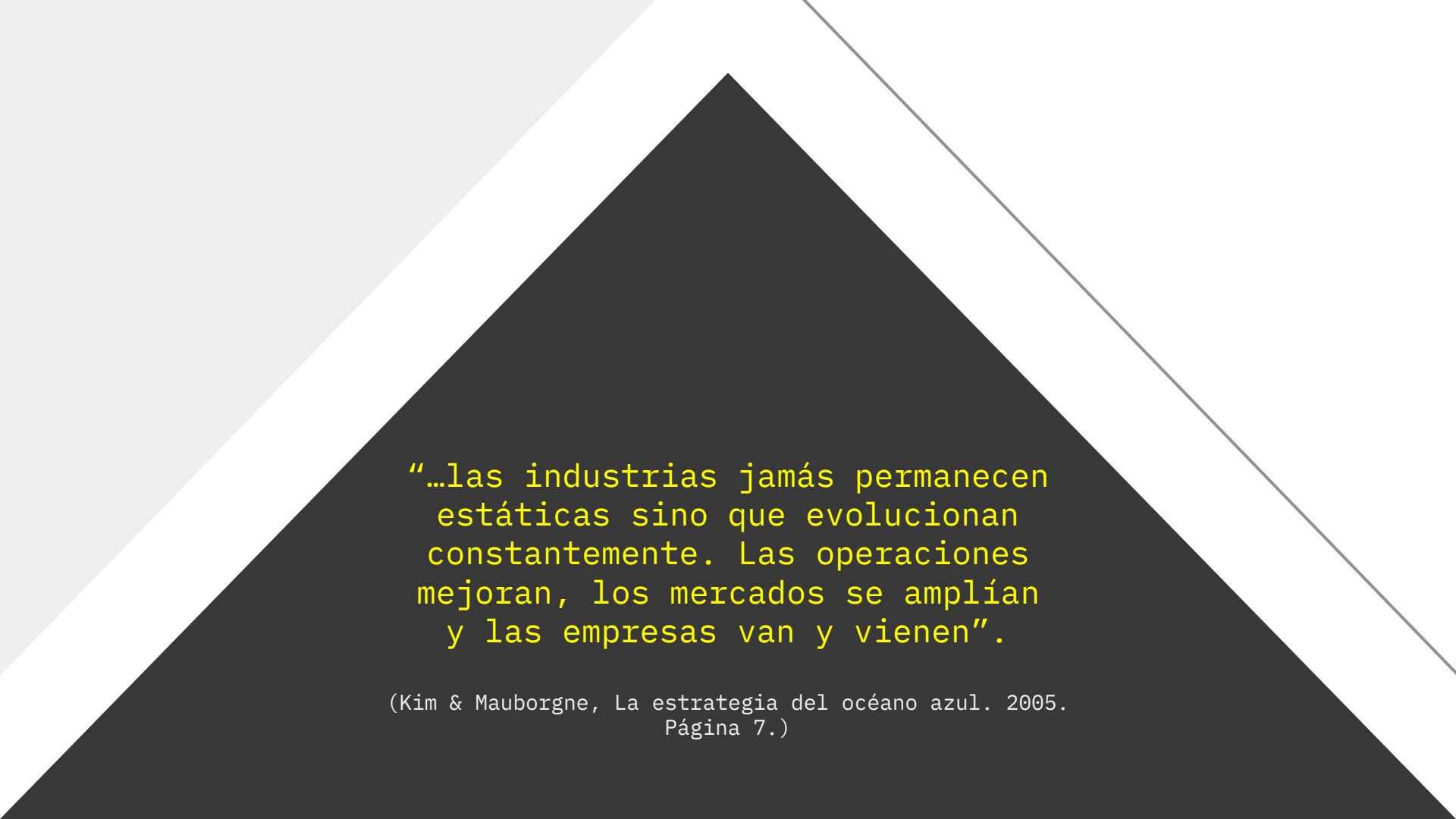
**años,**

**en**

La Argentina

-----

**?**



“...las industrias jamás permanecen estáticas sino que evolucionan constantemente. Las operaciones mejoran, los mercados se amplían y las empresas van y vienen”.

(Kim & Mauborgne, La estrategia del océano azul. 2005.  
Página 7.)

# Problemática

---

## Fundamentación

El panorama editorial está en constante movimiento. Lo que funcionó ayer puede que no conecte mañana. Pensemos en los cambios en los hábitos de lectura, el auge de los formatos digitales, los intereses cambiantes de los lectores e incluso el impacto de las tendencias globales.

- Mantenerse a la vanguardia.
- Mitigar riesgos.
- Desbloquear la innovación.
- Tomar decisiones informadas.
- Ventaja competitiva.

# Escenario 1 Libro vivo: Curso de acción

Libros que tengan:

QR y RA, para conectar los lectores con autores, conferencias, explicaciones adicionales.

Formatos de audio, video, gráficos y formularios interactivos.

Desarrollo de prototipos de libros dinámicos: utilizando IA. Investigar modelos OPEN SOURCE como DEEPSEEK, descargar y personalizar. Versión simplificada.

Desarrollo de Apps para los lectores conectada a una API con IA. Catálogo en formato modular.

Trabajar con facultades de derecho y contaduría, así como estudios jurídicos y contables, para probar estas herramientas como pruebas piloto.

Tutoría inteligente: Implementar IA avanzada que actúe como tutor personal, respondiendo preguntas en tiempo real y sugiriendo recursos adicionales.

Microcontenidos: vender por separado capítulos, análisis de fallos o plantillas contables. Suscripciones institucionales y corporativas.

Desarrollar plataformas que conecten a los usuarios con expertos en derecho y contabilidad en tiempo real.

Blockchain y Certificación Digital: títulos y cursos con validación (NFTs de credenciales).

Desarrollar una IA capaz de ofrecer tutorías completamente personalizadas a través de recorridos educativos únicos.

Contenido adaptable a medida que progresan.

Fomentar una red global colaborativa donde expertos, académicos y estudiantes interactúen en la co-creación de conocimiento. Libros co-creados en comunidad.

La plataforma permitiría a los usuarios simular escenarios futuros, como cambios fiscales o legales, para anticipar su impacto en su práctica o estudios.

La editorial se transformará en un **sistema integral de aprendizaje adaptativo** que evoluciona según las necesidades del usuario y cada disciplina.

Esto requerirá inversiones en tecnología, investigación de usuarios y alianzas estratégicas.

A largo plazo, será una plataforma de conocimiento personalizada y conectada con el desarrollo profesional en derecho y contaduría apoyada vía IA

CORTO PLAZO

MEDIANO PLAZO

LARGO PLAZO

OBJETIVO

# Escenario 1:

## Descripción

### **Libros vivos: personalizados y lectura inclusiva. (Editorial + educación)**

Gracias a la IA, los libros se personalizan según el nivel, intereses y estilo de aprendizaje del lector, creando experiencias únicas. Ofreciendo contenido en diversos formatos (audio, video, texto, gráficos) para adaptarse a las preferencias del usuario. Además, la IA actúa como un tutor personal, respondiendo preguntas y sugiriendo recursos. Los contenidos se actualizan automáticamente con los últimos avances, garantizando información actualizada y accesible para todos independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas.



# Escenario 1:

## Libros personalizados y lectura inclusiva

### Objetivo estratégico:

Desarrollar y ofrecer contenido académico personalizado e inteligente en contabilidad y derecho, utilizando IA para adaptar materiales a las necesidades, nivel de conocimiento y estilo de aprendizaje de cada usuario.

- Personalización del aprendizaje.
  - Actualización automática.
  - Multiformato.
    - Tutoría inteligente.

Conocimiento profundo en áreas del derecho y la contabilidad, permite producir contenido de alta calidad y confiabilidad.

Red con autores, académicos, profesionales e instituciones en el campo del derecho y la contabilidad.

Sólida reputación construida a lo largo de los años.

## FORTALEZAS

## DEBILIDADES

Resistencia al cambio para adaptarse a las nuevas tecnologías y formatos.

Profesionales y académicos podrían ser reticentes a adoptar nuevas tecnologías inmersivas.

La creación de contenidos académicos interactivos necesita expertos. Si la editorial no tiene estos recursos, deberá recurrir a terceros, lo que aumentará costos y tiempos.

Actualizaciones automáticas de los libros, Interactividad: exámenes, resúmenes, repaso en diferentes formatos, contacto con autores y expertos.

Herramientas de aprendizaje basadas en IA y recursos interactivos podrían desplazar a los libros académicos convencionales.

Implementar tecnologías de traducción para adaptar los libros a múltiples idiomas, ampliando el alcance internacional.

La editorial podría integrar la IA en sus procesos.

## OPORTUNIDADES

## AMENAZAS

Los formatos tradicionales de libros de texto podrían perder relevancia forzando a la editorial a una transformación digital acelerada.

El contenido puede ser manipulado o utilizado en formas no previstas puede llevar a problemas en la interpretación de materiales jurídicos o contables. El control lo tendrá los algoritmos.

Crear experiencias inmersivas requiere alta inversión, pero carece de un modelo claro de monetización.

Impacto climático de la IA en el medio ambiente.

# Escenario 2 Libro inmersivo: Curso de acción

Crear una plataforma experimental de acceso limitado donde usuarios puedan probar el libro inmersivo para obtener retroalimentación en un contexto controlado.

Colaborar con universidades, colegios de abogados, y asociaciones de contadores para brindar una plataforma como recurso educativo complementario.

Crear videos juegos didácticos.  
Crear podcasts jurídicos y contables.  
Combinar libros con cursos certificados.

Capacitar al equipo editorial en IA y tecnologías inmersivas.

Integrar elementos de juego, utilizando recompensas, niveles, desafíos, juegos de rol legales o misiones de auditoría.

Crear libros inmersivos con itinerarios de aprendizaje adaptables. Ejemplo: un módulo de derecho procesal que simule la dinámica de un juicio completo.

Experiencias grupales en el Metaverso donde los usuarios colaboren o compitan en entornos virtuales de trabajo, como auditorías conjuntas o juicios simulados en equipos. (congresos, arbitrajes).

Desarrollar un dispositivo como Alexa o Siri para audiolibros con aprendizaje conversacional.

Crear sistemas de evaluación basados en el desempeño permitiendo a los usuarios obtener certificaciones

Los libros inmersivos pueden evolucionar para integrarse directamente la vida laboral de los profesionales.

Desarrollar una red de profesionales en el Metaverso creando un sistema de "inteligencia de enjambre" que ayude a resolver problemas complejos de manera colaborativa.

Simulaciones de juicios, auditorías o casos contables en entornos inmersivos.

La transición al libro inmersivo en el Metaverso lleva a la editorial a redefinir su rol, pasando de proveedor de contenido estático a creador de experiencias de aprendizaje transformadoras.

Se convierte en un curador automatizado que identifica las necesidades del usuario y le ofrece contenido proactivamente.

CORTO PLAZO

MEDIANO PLAZO

LARGO PLAZO

OBJETIVO



# Escenario 2:

## Descripción

### **El libro inmersivo en el Metaverso (educación + entretenimiento)**

Los dispositivos de RV y RA avanzarán, volviéndose más accesibles y compactos, quizás como lentes de contacto u otro dispositivo. En el Metaverso, los libros académicos se adaptarán al ritmo y necesidades de cada estudiante o profesional, ofreciendo apoyo adicional si es necesario.

Se podrán practicar en simulaciones, resolver problemas en entornos corporativos, simulación de juicios, que faciliten el aprendizaje práctico y relevante.

## Escenario 2:

### Metaverso libro inmersivo (educación + entretenimiento)

#### Objetivo estratégico:

Convertirse en la plataforma líder de conocimiento especializado, ofreciendo experiencias educativas personalizadas y adaptativas, que integren contenido académico de alta calidad con tecnologías inmersivas e interactivas, garantizando el acceso global y la actualización continua de la información.

Ofrecer nuevos formatos educativos, como libros interactivos, simulaciones y experiencias de realidad aumentada.

Con el acceso global que ofrece el metaverso, la editorial podría llegar a una audiencia más amplia que incluye estudiantes, profesionales y empresas de diversas partes del mundo permitiendo expandirse hacia mercados emergentes.

## FORTALEZAS

## DEBILIDADES

Donde el entretenimiento se combina con la educación, podría haber una presión para simplificar en exceso los conceptos.

La carencia de infraestructura tecnológica avanzada para competir con la IA en la creación y distribución de contenido.

La falta de comprensión profunda de cómo funciona y qué puede hacer la IAG podría llevar a la subestimación de su impacto.

Combinar educación + entretenimiento.

Simulación de juicios, negociaciones contractuales o análisis financieros interactivos.

Creación de contenidos que combinan la autoría humana con la IA.

La naturaleza inmersiva del metaverso puede facilitar la colaboración con otras industrias, como la tecnología y el entretenimiento.

## OPORTUNIDADES

## AMENAZAS

La automatización de los procesos, impulsada por la inteligencia artificial, puede llevar la creación de entornos cada vez más homogéneos y funcionales, características típicas de los "no lugares".

Estos espacios de lectura que se asemejan a los "no lugares" descritos por Augé llegando a aislar al lector de su entorno social y físico.

El metaverso plantea desafíos para los derechos de autor y la propiedad intelectual.

# Escenario 3 Libro intangible: Curso de acción

Colaborar con startups de neurotecnología para prototipar formatos de "descarga cerebral".

Investigar el estado actual y las proyecciones de interfaces cerebro-computadora (BCI) y la inteligencia artificial general (IAG) y Biomecánica del cerebro.

Invertir en la creación de versiones enriquecidas de tus publicaciones actuales: audiolibros de alta calidad, resúmenes interactivos, infografías dinámicas, simulaciones y casos prácticos interactivos. Esto te permitirá llegar a usuarios que prefieren formatos alternativos

Comenzar a analizar las cuestiones éticas, legales y sociales que plantea la transferencia directa de conocimiento y la autonomía de la IAG.

Crear plataformas que funcionen como redes sociales del conocimiento donde puedan compartir o comprar o vender soluciones y colaborar en proyectos.

Expansión hacia cursos y módulos en línea específicos para derecho y contaduría, abriendo la puerta a mercados más amplios.

Crear redes neuronales que interconecten a los usuarios, permitiendo que accedan al conocimiento y experiencia acumulada de otros en tiempo real.

Crear un lector de libros en sueños.

Trabajar con desarrolladores de tecnología neuronal para adaptar los contenidos a formatos descargables al cerebro.

Crear experiencias de aprendizaje multisensoriales que involucren los sentidos y las emociones.

Crear "packs de memoria expandida" que se actualicen en función del uso y experiencia del usuario.

Trabajar en conjunto con gobiernos y organismos para establecer límites éticos y legales en la utilización de tecnología de implantes neuronales.

Suscripciones para recibir actualizaciones en tiempo real.

Posicionarse como la plataforma líder de transferencia legal-contable de conocimiento neuroasistido en Argentina, combinando IA generativa, neurotecnología y certificación académica para dominar el mercado post-lectura.

La editorial se transformará en un pilar de educación y consultoría, ofreciendo una experiencia de conocimiento adaptativa y ética. Su rol es guiar y garantizar la integridad, aplicabilidad y el impacto ético de la información en una era de conocimiento implantado.

CORTO PLAZO

MEDIANO PLAZO

LARGO PLAZO

OBJETIVO

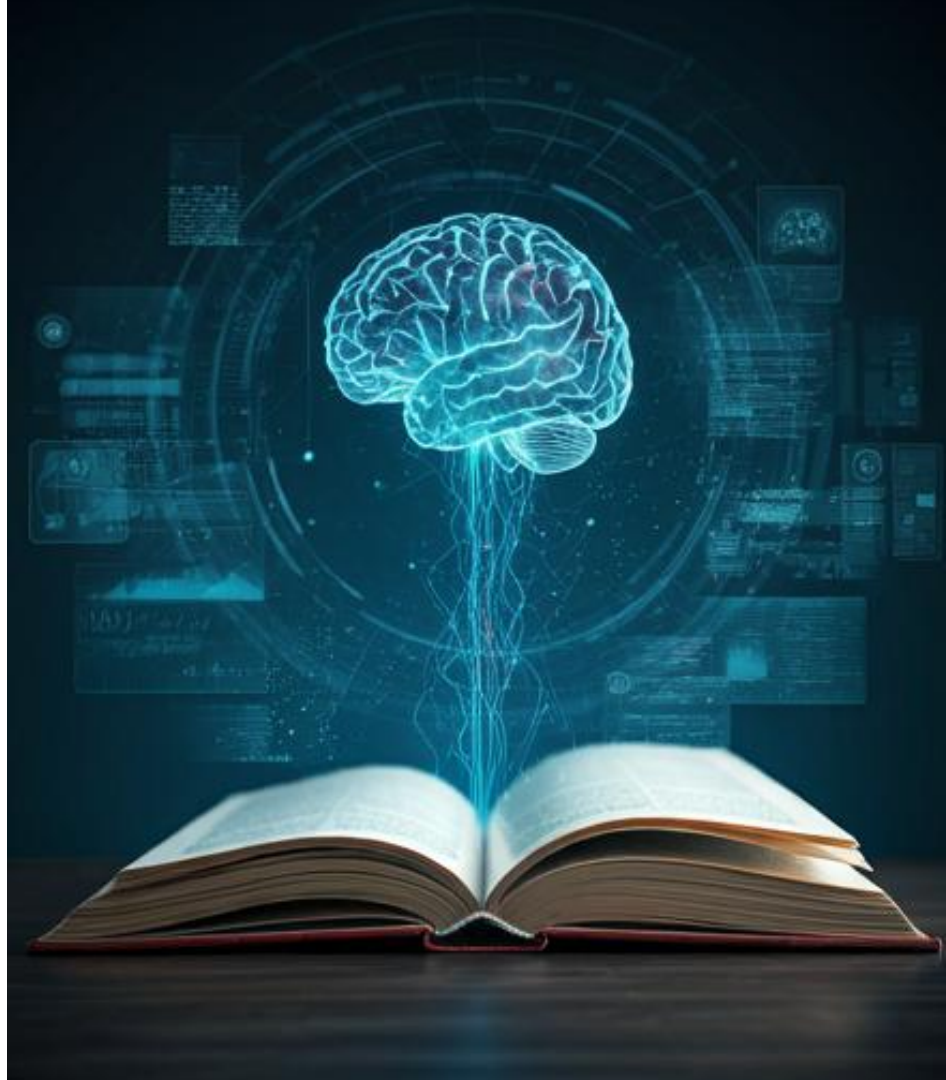
# Escenario 3:

## La inmaterialidad del libro (cerebro + IA + IAG)

Con un chip neuronal, los lectores podrían "descargar" o "acceder" a libros académicos directamente en su cerebro, adquiriendo el conocimiento en cuestión de segundos o minutos. La lectura como la conocemos podría volverse obsoleta. O funcionará como una biblioteca cerebral.

Además los avances de la tecnología del sueño podrá generar otra forma de leer que aproveche el tiempo de descanso.

Por otro lado, IA tendrá un crecimiento exponencial y llegará a ser una SUPER INTELIGENCIA GENERAL (IAG) que podrá trabajar de forma autónoma.



# Escenario 3:

## La inmaterialidad del libro

### Objetivo estratégico:

La editorial podría convertirse en líder en interfases neuro-digitales, permitiendo que el conocimiento fluya directamente al cerebro de los usuarios a través de sus implantes, reduciendo las barreras tradicionales de aprendizaje (como la lectura visual) y acelerando el proceso de comprensión profunda.

La editorial destaca por su contenido especializado y confiable en derecho y contabilidad.

La red con autores, académicos, profesionales e instituciones en el campo del derecho y la contabilidad.

Una sólida reputación construida a lo largo de los años puede ser un factor diferenciador.

## FORTALEZAS

## DEBILIDADES

Resistencia al cambio para adaptarse a las nuevas tecnologías y formatos.

La carencia de infraestructura tecnológica avanzada para competir con la IA en la creación y distribución de contenido.

La falta de comprensión profunda de cómo funciona y qué puede hacer la IAG podría llevar a la subestimación de su impacto.

El material se ajustaría al usuario de forma más eficiente y en el momento adecuado según los ritmos cerebrales.

Gamificación cerebral, interacción sin fricciones, inclusión global, aceleración de la innovación, Educación inmersiva.

Implementar tecnologías de traducción para adaptar los libros a múltiples idiomas, ampliando el alcance internacional.

La editorial podría integrar la IA en sus procesos.

Combinación de autoría humana con IA.

## OPORTUNIDADES

## AMENAZAS

La creatividad humana podría verse desplazada generando obras que cuestionen la noción un autor.

La memoria humana podría verse afectada.

Compatibilidad tecnológica.

La escritura humana podría volverse obsoleta lo que podría llevar a una crisis de la escritura.

Piratería.

Ciberseguridad: hackeos de las interfaces.  
Desigualdad en el acceso.  
Resistencia social.

# MIRAR AL PASADO: TENDENCIAS Y HECHOS DEL PASADO

**Sostenibilidad**  
**Altos costos**  
**del papel**



**Crisis económicas**  
**Inflación**

**Aumento del**  
**trabajo remoto**



**Digitalización**  
**Auge del libro electrónico**

**Impacto ambiental**  
**tecnológico**

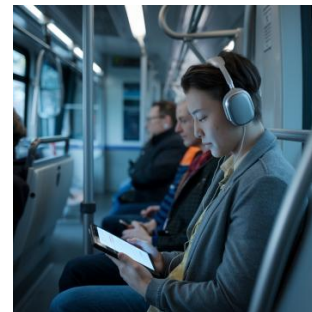
**Globalización**  
**Internet**



**Economía**  
**basada en**  
**datos**



**IA automatización**  
**Aprendizaje profundo,**  
**aprendizaje automático.**  
**Biotecnología**



**Crecimiento**  
**del Audio**  
**libro**



**Pandemia**

**Virtualidad**



**Educación virtual**

**Reducción de la**  
**población activa**

# Señales

Una innovación tecnológica induce sueños lúcidos a demanda, se regula con una aplicación conectada a una banda biomimética.

18 ago 2024

Agentes IA – Pueden realizar tareas de forma autónoma.

30 sep 2024

Chip cerebral de Elon Musk que controla dispositivos con el pensamiento

30 ene 2024

Como afectará el Metaverso y la IA (Realidad virtual) al teletrabajo y al coworking, permite a los usuarios interactuar entre sí en un entorno 3D.

03 mar 2023

Facebook prepara una pulsera que se conecta al sistema nervioso para dar una experiencia inmersiva en el Metaverso.

8 may 2009

Tecnologías futuro: Gemelos digitales. Ojos artificiales. Lentes inteligentes Dispositivos que miden biomarcadores. Avatares tridimensionales. Implantes neuronales. Impresión 4D.

16 sep 2023

El Chip Cuántico MAJORANA 1. La carrera por la Computación Cuántica

21 mar 2025

Neuralink busca en el largo plazo integrar la inteligencia artificial con el cerebro humano

30 ago 2024

# BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

Dufva, Mikko y Rekola, Sanna (2003). "Megatrends 2023. Understanding an era of surprises" Sitra.

Mauborgne R. y W. Chan Kim (2004) "La estrategia del océano azul". Harvard Business Publishing.

Repetto A. y Cortés Funes E. (2020) "Diseño de futuros para transformar el presente" Editorial Extendidos.

Repetto A., Cortés Funes E. y Califa J. (2020) "Explorando Futuros: Metodología teórica y práctica" Editorial Extendidos.

Arias Pérez D., Pérez C. - Giraldo J.- Moschitta L. (2023) "Plan de negocios. Thomson Reuters". Trabajo práctico realizado en la Especialización en Diseño Estratégico para la Innovación.

Inteligencia Artificial generativa:

CHAT GTP (OpenAI) - Gemini (Google) - Meta IA - Ideogram - Deepseek



MUCHAS GRACIAS

---

**ANEXO**

# TRABAJO COMPLETO

Administrar la complejidad del presente  
en la industria editorial académica profesional  
argentina jurídica y contable.

---

# Problemática

---

## Fundamentación

Es necesario crear escenarios futuros para adaptarse a los cambios rápidos provocados por la TECNOLOGÍAS EXPONENCIALES.  
Computación (cuántica) – INTERNET (Internet de las cosas)– Sensores – Biónica - Robótica – Impresión 3D – Energías renovables – Biotecnología – Neurotecnología - Inteligencia Artificial – Realidad aumentada – Visores de Realidad Virtual - Nanotecnología - Sistemas ciber-físicos.

Este trabajo tiene el objetivo de ser una guía para desarrollar nuevos prototipos y modelos de negocio en la industria editorial académica.  
¿Qué nuevas formas de funcionamiento pueden adoptar las editoriales ante este panorama?



0

**El desafío 1:  
curiosidad  
incómoda**

---

**¿Cómo va a ser**

la industria editorial del  
libro académico/profesional  
Ámbito jurídico y contable

**en**

50 años

**años,**

**en**

La Argentina

**?**

# MIRAR AL PASADO

## DESAFÍO 2: PATRONES DE AYER

### TENDENCIAS

Buscamos tendencias y descubrimos cómo, dónde y cuándo ocurrieron sucesos importantes que explican la situación actual de nuestro tema elegido.



# Industria editorial argentina

- **Crecimiento de los Libros Electrónicos:** Aunque su adopción fue lenta, el uso de libros electrónicos está creciendo, y las editoriales argentinas ofrecen cada vez más títulos digitales.
- **Impacto de la Pandemia:** La pandemia impulsó la digitalización en la industria editorial argentina, fortaleciendo las ventas en línea y promoviendo libros electrónicos durante los cierres.
- **Eventos Virtuales y lecturas Online:** Los eventos virtuales durante la pandemia facilitaron la conexión digital entre autores y lectores.
- Crecimiento de los Moocs y del aprendizaje virtual.
- **Desarrollo de la Inteligencia Artificial:** asistentes virtuales, casas inteligentes, sistemas de recomendación, chatbots, reconocimiento de escritura y del habla, redes neuronales artificiales aplicaciones al comercio electrónico y redes sociales. Generación de contenido, edición y corrección, traducción automática. Personalización de libros. Influencia de la IA en la comercialización de libros. Surgimiento de Nuevos modelos de negocio.



**Digitalización**



**Pandemia**

**Virtualidad**



**Educación virtual**

# Industria editorial argentina

## Sostenibilidad

- **Sostenibilidad Editorial:**

Las editoriales están adoptando prácticas más ecológicas, como el uso de papel reciclado, certificaciones sostenibles (FSC) y métodos de impresión con menor impacto ambiental. en respuesta a una mayor conciencia ambiental.

- **Impacto en los costos de producción:**

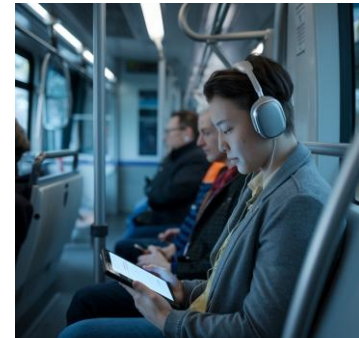
El costo del papel, crucial en la producción editorial, impacta la rentabilidad y puede influir en el precio final de libros y revistas debido a sus fluctuaciones.

- **Crecimiento de audiolibro:** crecimiento significativo con el auge de los dispositivos móviles y las aplicaciones dedicadas.



## Altos costos

## Audio libro



# Industria editorial argentina

## Desafíos Económicos y Editoriales Independientes

- **Inflación y Costos de Producción:** La inflación y las fluctuaciones monetarias en Argentina han complicado los costos para editoriales de todos los tamaños.
- **Resurgimiento de Editoriales Independientes:** A pesar de los retos económicos, las editoriales independientes en Argentina han resurgido, enfocándose en nichos como literatura independiente, infantil y académica.
- Tendencia hacia la globalización. A medida que se desmantelan las barreras comerciales entre las naciones y las regiones.
- **Plataformas de Distribución:** El crecimiento de plataformas como Amazon Kindle y Google Play Books, Academia.edu, Scribd, ha permitido a las editoriales argentinas alcanzar audiencias globales, ampliando su alcance más allá de las fronteras nacionales.

## Crisis económicas

### Inflación



### Globalización



# OBSERVAR EL PRESENTE

---

## DESAFÍO 3: DISRUPCIONES DE HOY

Ahora es momento de observar el presente. Leemos las noticias con anteojos del futuro y buscamos **señales**. Pensamos cuáles pueden desencadenar disrupciones en el campo que estamos analizando.

# Señales

09 may 2023

Arte inmersivo biodigital, la nueva frontera tecnológica que reconecta la vida con el planeta

Una criatura alada antropomórfica híbrida en 3D, nacida de la semilla de una manzana, nos introduce en el metaverso de la fruta

05 abr 2023

El Metaverso diseñado, programado y hablado en español se acelera en Madrid

modas virtuales, compras híbridas, computación invisible, realidad virtual social, mujeres disruptivas y sostenibilidad.

25 sep 2024

Meta presenta su primer prototipo de gafas inteligentes de realidad aumentada

4 abr 2024

Dos obras de arte cobran vida a través de una experiencia inmersiva con efectos especiales en Inglaterra

Espectáculo multisensorial.

18 mayo 2020

¿Telepresencia? Una forma de aprendizaje digital

Con tecnologías de telepresencia los alumnos pueden tener una experiencia de aprendizaje interactiva e inmersiva.

7 Jun, 2023

OLED pantalla transparente, enrollable y flexible. Eficiencia consumo energético

# Señales

02 abr 2010

El MIT inventa un libro electrónico para niños

Además de luz, el Electronic Popable, como se ha bautizado el libro, permite un nivel de interacción nunca antes visto en los relatos infantiles gracias a los sonidos y a la vibración de algunas de sus piezas móviles.

09 nov 2013

Lectura Inmersiva en Word

19 jul 2012

**Libro electrónico que cambia y lectura digital social**

La iniciativa de Rowling señala un camino hacia una experiencia de lectura digital profundamente social e interconectada: un libro diseñado para cambiar con el tiempo.

05/03/2023

4 formas en que los dispositivos móviles cambiarán

- La llegada de la telefonía por satélite
- Los teléfonos enrollables
- Baterías de estado sólido
- Un salto en calidad de vida: mejoras médicas

09 nov 2013

Inteligencia Artificial, China monitorea a los alumnos

China: Inteligencia artificial, cámaras de vigilancia, robots, chips de rastreo, bandas de lectura de ondas cerebrales

09 nov 2013

**Un lector electrónico a color**

09 nov 2013

El iPad tambalea las estanterías de libros digitales

Mediante el lanzamiento del iPad y una nueva aplicación para la lectura de libros, llamada iBook, Apple ofrece a las editoriales una nueva y atractiva forma de vender y distribuir sus títulos online.

# Señales

Científicos han logrado manipulación de los patrones de actividad cerebral.

9 dic 2024

A qué esperamos para usar la tecnología de audio 8D en los audiolibros

27 sep 2023

E Ink tinta electrónica desarrolla pantallas en relojes inteligentes y cartelería.

09 nov 2013

Asus está a punto de lanzar un lector de libros electrónico, de bajo coste y plegable

15 sep 2009

Facebook prepara una pulsera que se conecta al sistema nervioso para dar una experiencia inmersiva en el Metaverso.

8 may 2009

Bibliotecas prestan libros electrónicos

27 abr 2012

Como afectará el Metaverso y la IA (Realidad virtual) al teletrabajo y al coworking

03 mar 2023

Chip cuántico Willow Google mucha más potencia

7 dic 2024

# Señales

8 may, 2009

Un papel electrónico en color y capaz de competir con el papel de verdad

16 mar 2012

Borradores láser que eliminan suavemente la tinta del papel

Proyecto creación de un sistema de identidad global utilizan do los datos biométricos de una persona.

15 jul 2023

Chip cerebral de Elon Musk que controla dispositivos con el pensamiento

Holograma: una tecnología que llega a la vida cotidiana

Agentes IA - La Nueva evolución en la Inteligencia Artificial

30 ene 2024

31 agos 2024

30 sep 2024

# Señales

16 sep 2023

Crean un dispositivo que permite controlar los sueños.

18 ago 2024

15 jul 2023

El nuevo ordenador cuántico de Google puede realizar 47 años de tareas informáticas en sólo 6 segundos.

Tecnologías futuro: Gemelos digitales. Ojos artificiales. Lentes inteligentes. Dispositivos que miden biomarcadores. Avatares tridimensionales. Implantes neuronales. Impresión 4D.

Giro cultural: las razones por las que más jóvenes argentinos deciden no tener hijos

30 oct 2022

Paper Phone Google combatirá la adicción al móvil con un teléfono de papel.

07 nov 2019

Asus está a punto de lanzar un lector de libros electrónico, de bajo coste y plegable

Primera comunicación entre dos humanos durante el sueño.

9 nov 2024

15 sep 2009

# Señales

19 abr 2024

Un dispositivo japonés de IA predice las renunciaciones de los empleados

Ojos biónicos: visión artificial para ciegos

25 sep 2017

La innovación llega a los cuentos infantiles con esta 'app' que los envuelve en sonido

06 sep 2017

Se espera que el mercado de software IA generativa crecerá más de diez veces en los próximos cuatro años

14 jun 2024

06 ene 2022

Venden ropa en el metaverso.

Neuralink busca en el largo plazo integrar la inteligencia artificial con el cerebro humano

30 ago 2024

ChatGPT-03 por OpenAI, avances sorprendentes en razonamiento lógico y matemático.

23 dic 2024

# FABRICAR FUTURO

---

## **DESAFÍO 4: RESULTADOS INESPERADOS**

### SEÑALES + TENDENCIAS + IMAGINACIÓN

Vamos a unir investigación con imaginación para obtener eventos futuros. Combinamos tendencias y señales generando nuevas posibilidades o conexiones no obvias que podrían desencadenar un cambio de paradigma.

# Posibilidad inesperada 1

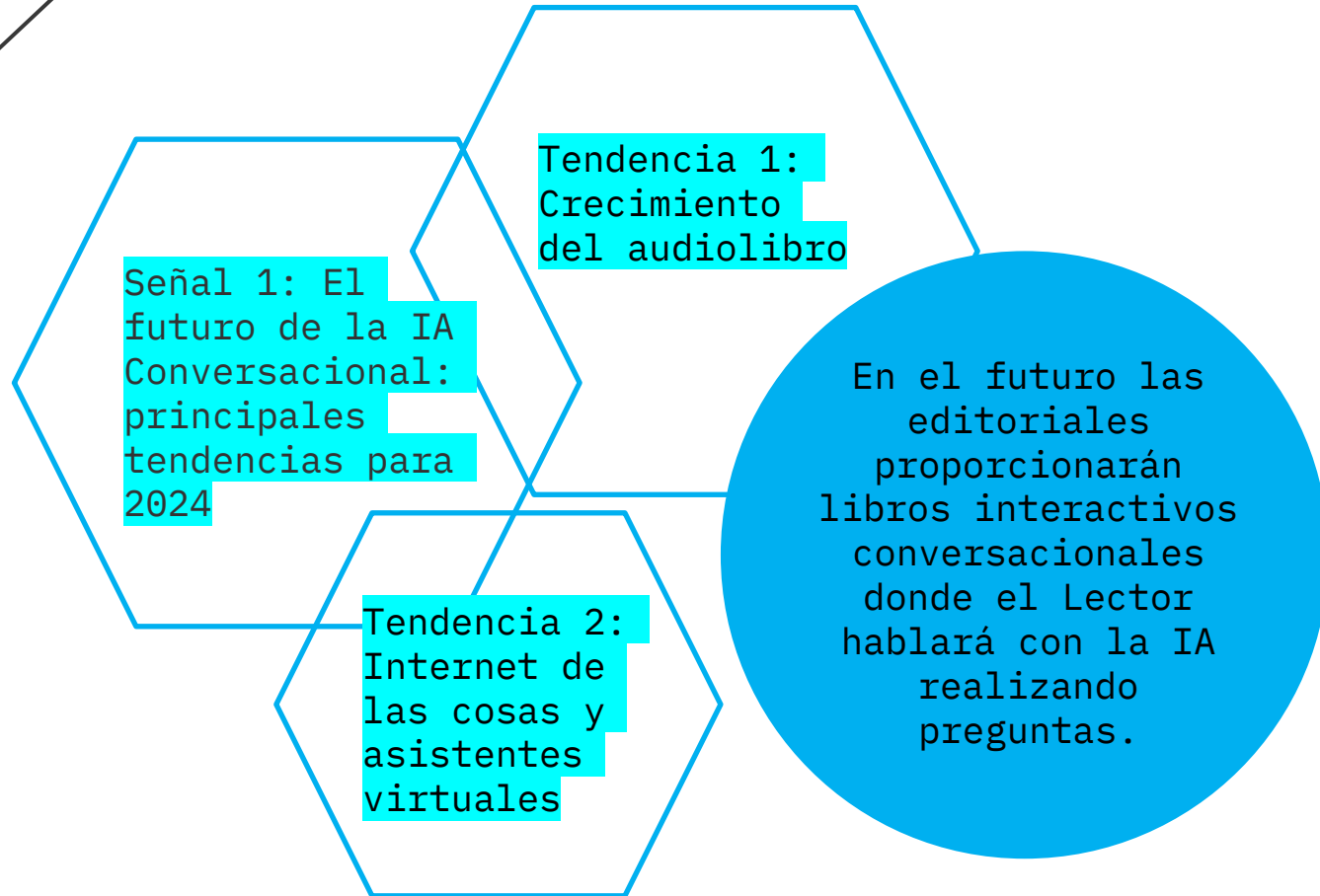
Señal 1: El mercado del software de inteligencia artificial generativa gana terreno

Tendencia 1: Crecimiento de los Libros Electrónicos

Tendencia 2: Impacto en los costos de producción de impresión de libros

En el futuro las editoriales proporcionarán libros electrónicos realizados a medida de cada lector asistidos por la IA generativa.

# Posibilidad inesperada 2



# Posibilidad inesperada 3

Señal 2:  
Metaverso  
Visores  
De Realidad  
Virtual

Tendencia 1:  
Avances de los  
dispositivos de  
lectura de libros  
electrónicos  
Tinta electrónica  
a color.

Señal 3:  
Crean un  
dispositivo  
que permite  
controlar los  
sueños

El libro híbrido  
realizado con  
diferentes formatos,  
texto, video, audio,  
imágenes,  
interactividad, IA, y  
con visores de  
realidad Virtual.  
conexión con otros  
lectores y autores

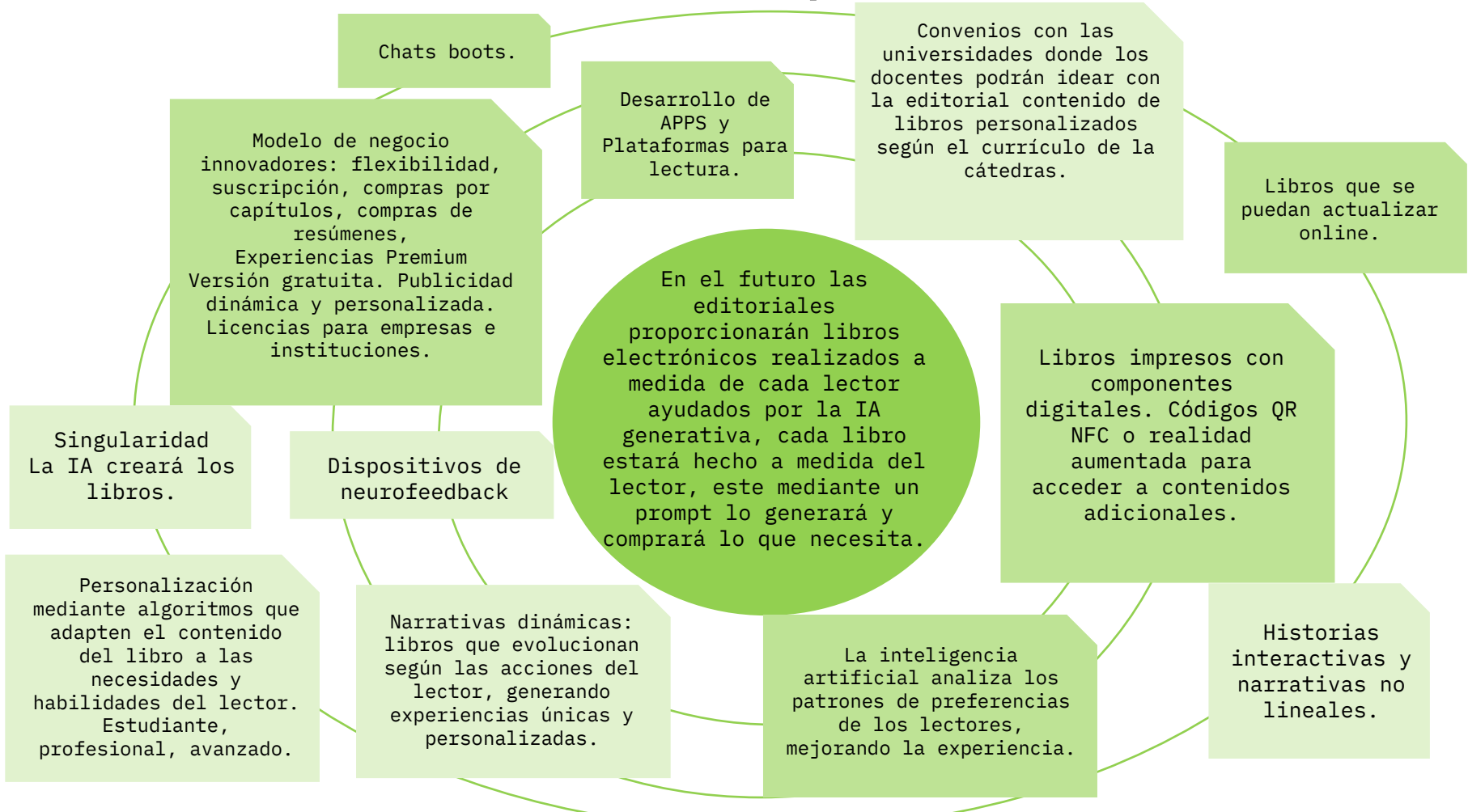
# FABRICAR FUTURO

---

## **DESAFÍO 5: POSIBILIDADES EXPANDIDAS**

Seguimos explorando un poco más y pensamos posibles consecuencias, o hechos futuros, que puedan despertar las nuevas posibilidades que descubrimos en el paso anterior. Transformamos observaciones específicas en una cadena de eventos más robusta.

# Posibilidad expandida 1



# Posibilidad expandida 2

En el futuro las editoriales proporcionarán libros interactivos conversacionales donde el lector hablará con la IA realizando preguntas.

Los oyentes pueden participar en la narración de los audiolibros, creando una experiencia colaborativa y dinámica.

Desarrollo de APPS audiolibros

Los audiolibros interactúan con los oyentes en un nivel emocional.

Dispositivos de realidad olfativa: creando una experiencia multisensorial.

Para los estudiantes simulaciones de exámenes.

Cada vez mas dispositivos conectados a Internet: autos, relojes, pulseras, celulares, heladeras, ropa visores de realidad virtual.

Tecnología inmersiva: libro que sea una experiencia sonora.

Lectura inclusiva para no videntes.

Brinda la posibilidad realizar otras actividades por parte del lector mientras escucha.

La música, los efectos sonoros, y el Teatro sonoro serán recursos que harán la experiencia mas entretenida, placentera y didáctica.

Los asistentes virtuales de voz omnipresentes podrán ayudar a los lectores a entender los textos-.

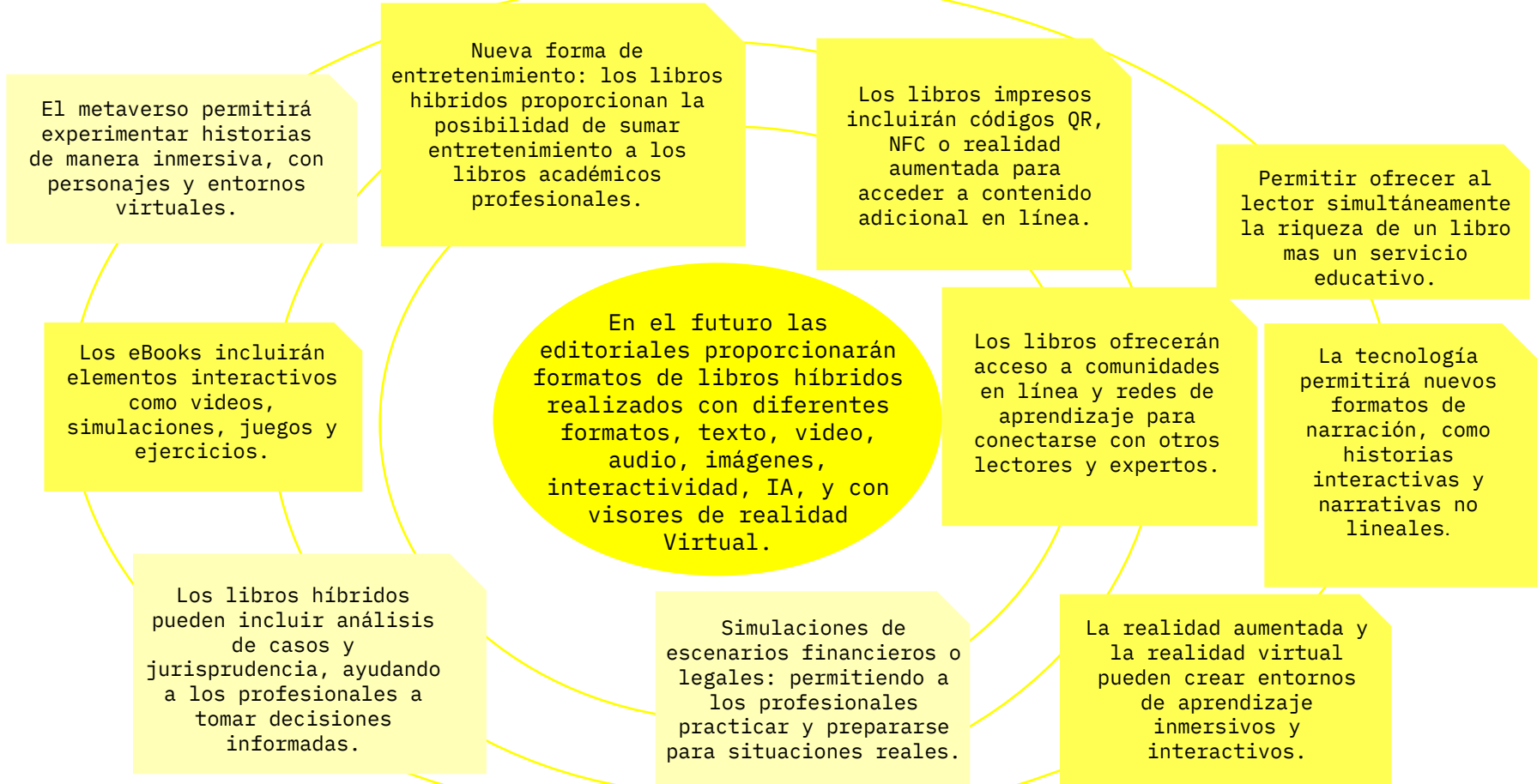
Información en tiempo real, actualizaciones inmediatas.

Música 8D o sonido binaural.

El lector podrá grabar sus reflexiones, notas, preguntas, en el margen de las grabaciones y capítulos.

Implantes neuronales posibilitarán en un futuro esto en el mismo cerebro de las personas.

# Posibilidad expandida 3



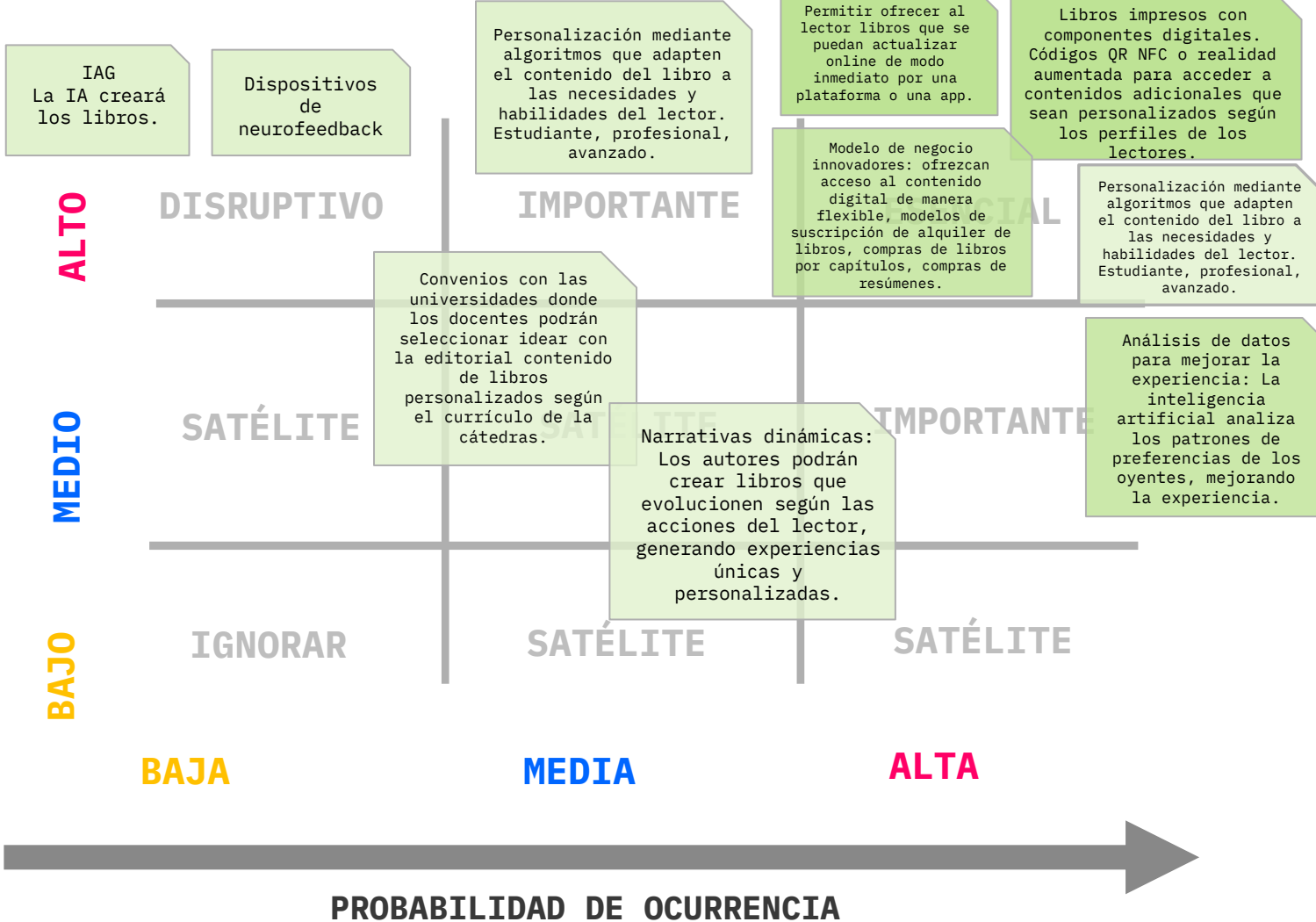
# FABRICAR FUTURO

---

## DESAFÍO 6: MATRIZ DE IMPACTO

Esta herramienta nos permite obtener un diagnóstico de la **posibilidad de ocurrencia** de cada Hecho Futuro.

IMPACTO



PROBABILIDAD DE OCURRENCIA

IMPACTO

Los audiolibros interactúan con los oyentes en un nivel emocional, adaptando el contenido y la narración a su estado emocional.

Implantes neuronales posibilitarán en un futuro esto en el mismo cerebro de las personas.

La música, los efectos sonoros, y el Teatro sonoro serán recursos que harán la experiencia mas entretenida, placentera y didáctica.

Para los estudiantes podrán brindarse simulaciones de exámenes.

ALTO

DISRUPTIVO

IMPORTANTE

ESENCIAL

El lector podrá grabar sus reflexiones, notas, preguntas, en el margen de las grabaciones y capítulos.

Dispositivos wearables:  
Automóviles con conectividad  
Relojes inteligentes y pulseras de actividad  
Hogares inteligentes:

Beneficiosos para personas con discapacidades, permite una lectura inclusiva.

Los asistentes virtuales de voz omnipresentes podrán ayudar a los lectores a entender los textos y mediante conversaciones y explicaciones a medida del lector.

Narración colectiva:  
Los oyentes pueden participar en la narración de los audiolibros, creando una experiencia colaborativa y dinámica.

MEDIO

SATÉLITE

SATÉLITE

IMPORTANTE

Vestimenta inteligente:  
Ropa que integra altavoces y reproduce audiolibros, como chaquetas o gorras.

Música 8D o sonido binaural.

BAJO

IGNORAR

SATÉLITE

SATÉLITE

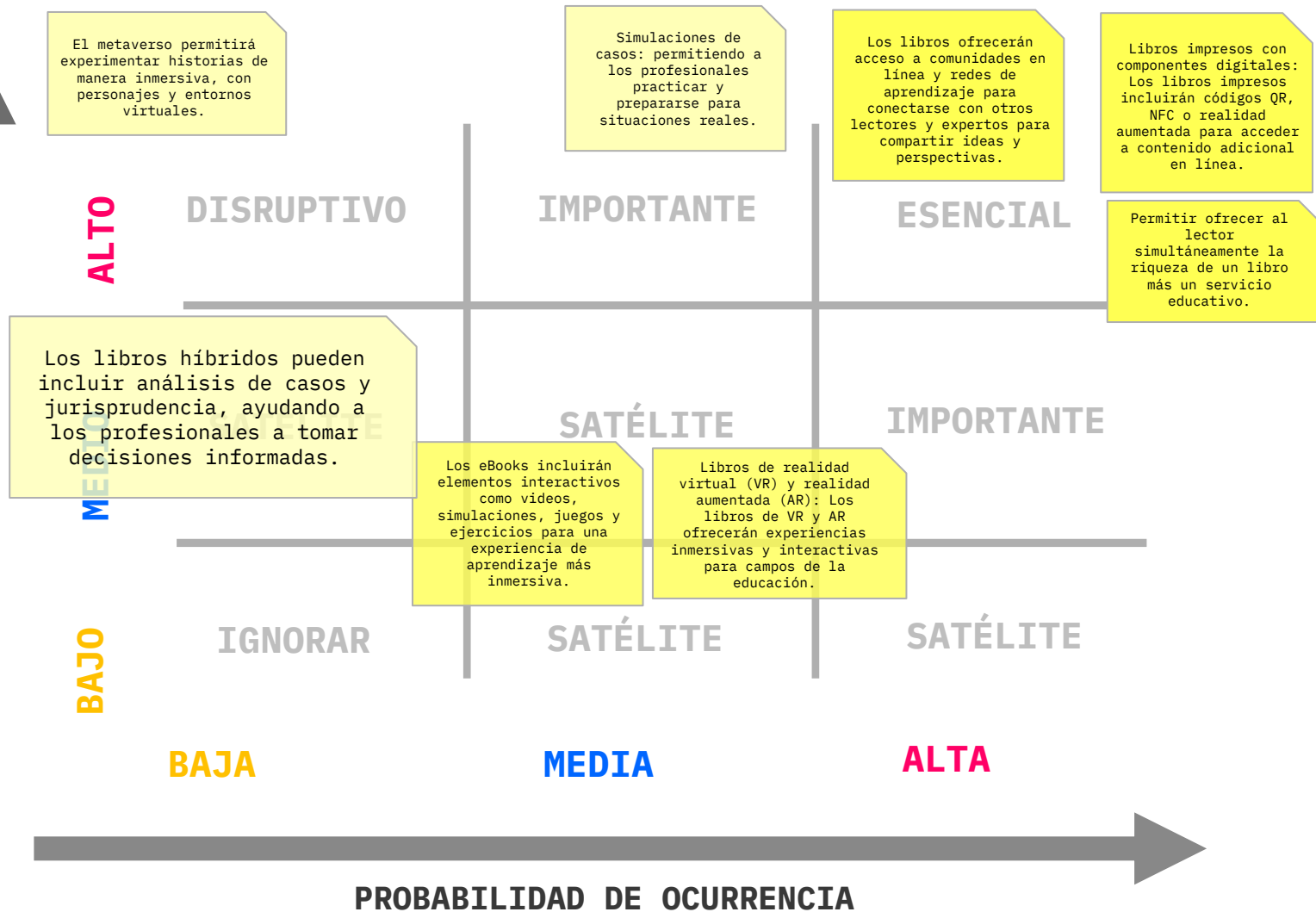
BAJA

MEDIA

ALTA

PROBABILIDAD DE OCURRENCIA

IMPACTO



PROBABILIDAD DE OCURRENCIA

# FABRICAR FUTURO

---

## DESAFÍO 7: ESCENARIOS

Un escenario es una foto del futuro que responde a LA PREGUNTA que presenta cierto nivel de disrupción que llama a la acción.

Combinamos hechos del futuro, ESENCIAL, (alta probabilidad e impacto) SATÉLITE (media probabilidad e impacto) y DISRUPTIVO (baja probabilidad y alto impacto).

## Escenario 1: PAUSIBLE

**Libros vivos:** personalizados y lectura inclusiva.  
(Editorial + educación)

Contexto: Los libros ya no son estáticos, sino "entidades digitales dinámicas" actualizadas en tiempo real con IA.

Los contenidos jurídicos y contables se adaptan automáticamente a cambios legales y fiscales.

Las editoriales se convierten en plataformas de conocimiento interactivo con suscripciones premium.

Tendencias clave:

IA generativa  
Blockchain para certificación  
Realidad aumentada (RA)  
Digitalización  
Cambio generacional

## Escenario 2: REFORMADOR

**El libro inmersivo en el Metaverso** (educación + entretenimiento)

El 80% de las interacciones sociales y profesionales ocurren en espacios híbridos (físicos + metaverso).

Las "bibliotecas" son ahora plazas públicas virtuales donde los libros son experiencias inmersivas.

Las generaciones Alpha y Beta (nacidas post-2030) consideran el texto plano "obsoleto".

Economía de la Atención Líquida: Los usuarios exigen participación activa en las narrativas: ya no quieren "leer" sobre la Revolución de Mayo, quieren vivirla.

## Escenario 3: DISTÓPICO

**La inmaterialidad del libro**  
(cerebro + IA + IAG)

Un Mundo Post-Pantalla. Las pantallas (incluso holográficas) son consideradas "tecnología primitiva". Smartphones, computadoras y TV son reliquias de museo.

Redes sociales telepáticas-  
Universidades oníricas.  
Aprendizaje instantáneo.  
Cine mental.  
Música emocional.

El 95% del conocimiento se consume a través de interfaces cerebro-máquina (ICM) o inducción onírica.

Los escritores humanos solo proporcionan semillas creativas:  
Una idea → La IAG genera 10,000 versiones del libro. El autor elige la "mejor" (o deja que los lectores lo hagan).

# Escenario 1:

Hechos del futuro seleccionados

Esencial 1

Libros que se puedan actualizar online de modo inmediato por una plataforma o una app.

Esencial 2

La inteligencia artificial analiza los patrones de preferencias de los lectores.

Esencial 3

Los libros ofrecerán acceso a comunidades en línea y redes de aprendizaje para conectarse con otros lectores y expertos para compartir ideas y perspectivas.

Satélite 1

Convenios con las universidades donde los docentes podrán idear con la editorial contenido de libros personalizados según el currículo de la cátedras.

Satélite 2

Personalización mediante algoritmos que adapten el contenido del libro a las necesidades y habilidades del lector. Estudiante, profesional, avanzado.

Disruptivo

Dispositivos de neurofeedback

**Libros personalizados y lectura inclusiva**

# Escenario 1:

## Descripción

### **Libros vivos: personalizados y lectura inclusiva. (Editorial + educación)**

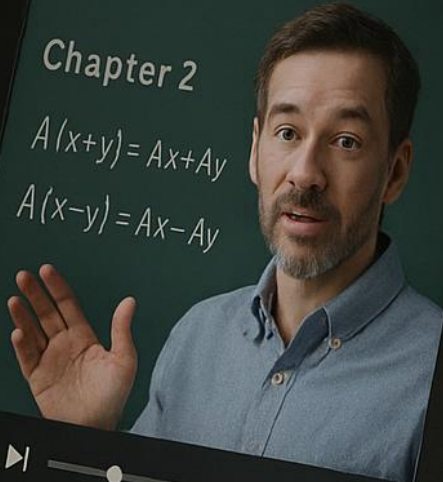
Gracias a la IA, los libros se personalizan según el nivel, intereses y estilo de aprendizaje del lector, creando experiencias únicas. Ofreciendo contenido en diversos formatos (audio, video, texto, gráficos) para adaptarse a las preferencias del usuario. Además, la IA actúa como un tutor personal, respondiendo preguntas y sugiriendo recursos. Los contenidos se actualizan automáticamente con los últimos avances, garantizando información actualizada y accesible para todos independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas.



Chapter 2

$A(x+y) = Ax + Ay$

$A(x-y) = Ax - Ay$



▶ ▶ ◌ 🔊 🗄️ 🖱️

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

CHAPTER 1

# THE METAVERSE



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

## Conversacional Book

Chapter 3

Donec sollicitudin

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Vestibulum at est

Euatuantee reauqueu dolore magna aliqua.

Pelientesque au ague

# Escenario 2:

Hechos del futuro seleccionados

Esencial 1

Música, efectos sonoros, y teatro serán recursos que harán la experiencia mas entretenida y didáctica.

Esencial 2

Simulaciones de exámenes para estudiantes.

Esencial 3

Dispositivos portátiles conectados.

Satélite 1

Los eBooks incluirán videos, simulaciones, juegos y ejercicios para una experiencia de aprendizaje más inmersiva.

Satélite 2

Libros de realidad virtual y realidad aumentada ofrecerán experiencias inmersivas y interactivas para campos de la educación.

Satélite 3

Música 8D o sonido binaural.

Disruptivo

El metaverso permitirá experimentar historias de manera inmersiva, con personajes y entornos virtuales.

**Metaverso libro inmersivo (educación + entretenimiento)**



# Escenario 2:

## Descripción

### **El libro inmersivo en el Metaverso (educación + entretenimiento)**

Los dispositivos de RV y RA avanzarán, volviéndose más accesibles y compactos, quizás como lentes de contacto u otro dispositivo. En el Metaverso, los libros académicos se adaptarán al ritmo y necesidades de cada estudiante o profesional, ofreciendo apoyo adicional si es necesario.

Se podrán practicar en simulaciones, resolver problemas en entornos corporativos, simulación de juicios, que faciliten el aprendizaje práctico y relevante.



LEVEL 5

# ARTICLE 24

Each party must  
exercise their rights  
in good faith:

Each party must ex-  
ercise their rights: in  
good faith.

ADVANCE

RETURN

# Escenario 3:

Hechos del futuro seleccionados

Esencial 1

Los asistentes virtuales de voz omnipresentes podrán ayudar a los lectores a entender los textos y mediante conversaciones y explicaciones a medida del lector.

Esencial 2

Permitir ofrecer al lector simultáneamente la riqueza de un libro más un servicio educativo.

Satélite 1

Los autores podrán crear libros que evolucionen según las acciones del lector, generando experiencias únicas y personalizadas.

Disruptivo

Implantes neuronales posibilitarán en un futuro esto en el mismo cerebro de las personas.

IAG  
La IA creará los libros.

Los audiolibros interactúan con los oyentes en un nivel emocional, adaptando el contenido y la narración a su estado emocional.

**La inmaterialidad del libro**

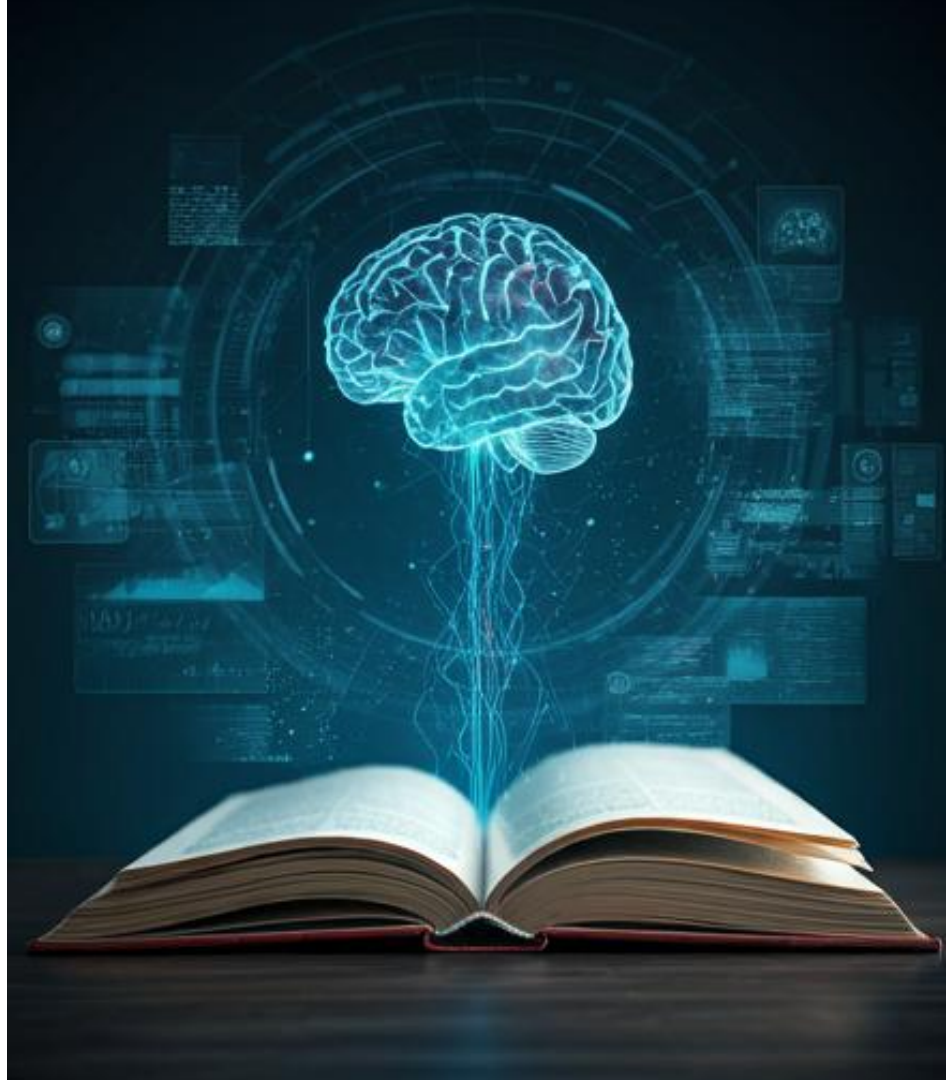
# Escenario 3:

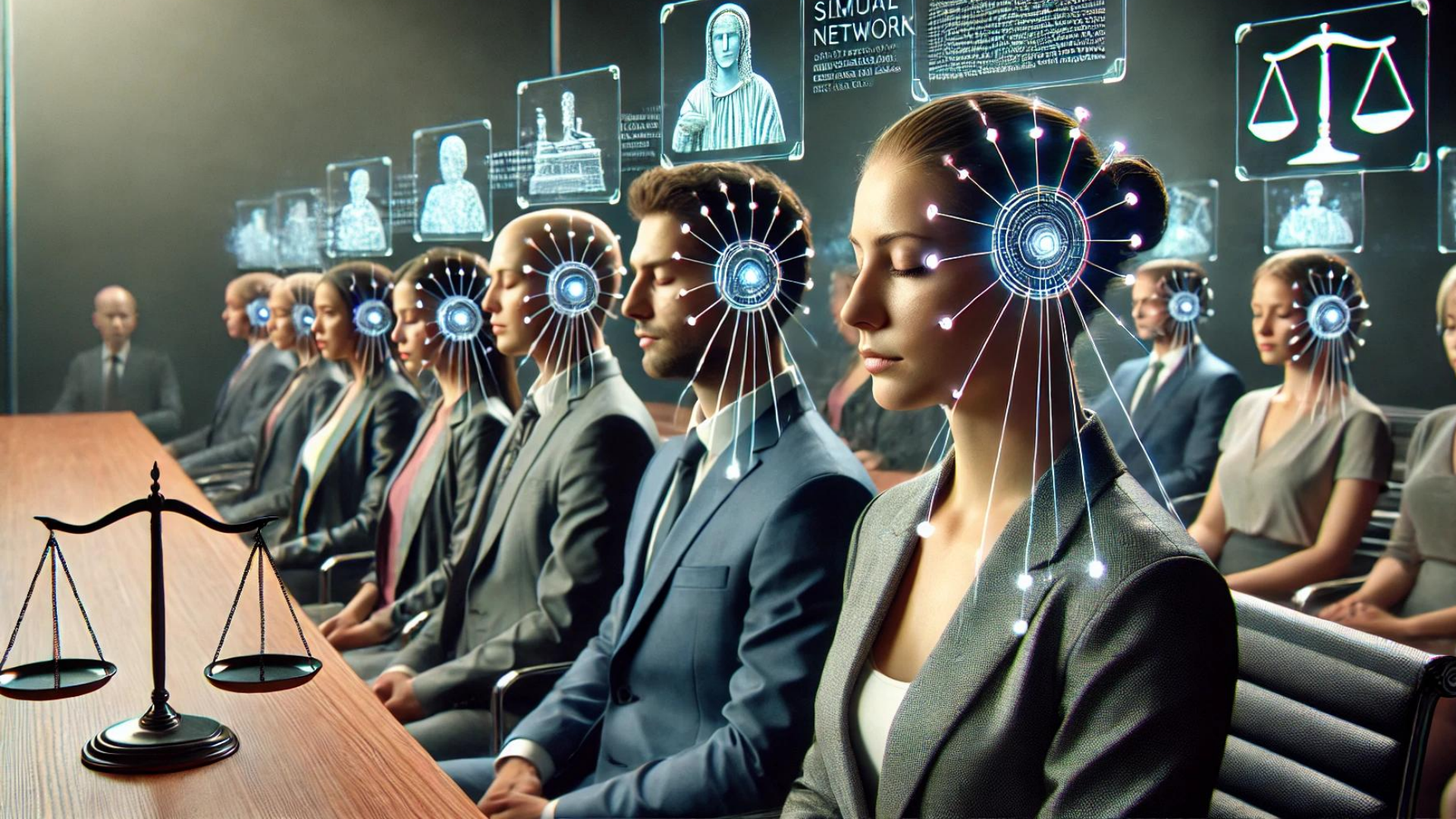
## La inmaterialidad del libro (cerebro + IA + IAG)

Con un chip neuronal, los lectores podrían "descargar" o "acceder" a libros académicos directamente en su cerebro, adquiriendo el conocimiento en cuestión de segundos o minutos. La lectura como la conocemos podría volverse obsoleta. O funcionará como una biblioteca cerebral.

Además los avances de la tecnología del sueño podrá generar otra forma de leer que aproveche el tiempo de descanso.

Por otro lado, IA tendrá un crecimiento exponencial y llegará a ser una SUPER INTELIGENCIA GENERAL (IAG) que podrá trabajar de forma autónoma.





SIMULATED NETWORK



# FABRICAR FUTURO

---

## **Desafío 8: OBJETIVO ESTRATÉGICO**

Sobre cada escenario debe proyectarse la situación estratégica y el objetivo a cumplir, detectando oportunidades de acción entre la visión futura y la realidad actual. Esta proyección es la intención (visión) que pretende la organización respecto a cada escenario.

Objetivo estratégico  
Análisis DAFO

# Escenario 1:

## Libros personalizados y lectura inclusiva

### Objetivo

#### estratégico:

Desarrollar y ofrecer contenido académico personalizado e inteligente en contabilidad y derecho, utilizando IA para adaptar materiales a las necesidades, nivel de conocimiento y estilo de aprendizaje de cada usuario.

- Personalización del aprendizaje.
- Actualización automática.
- Multiformato.
  - Tutoría inteligente.

Conocimiento profundo en áreas del derecho y la contabilidad, permite producir contenido de alta calidad y confiabilidad.

Red con autores, académicos, profesionales e instituciones en el campo del derecho y la contabilidad.

Sólida reputación construida a lo largo de los años.

## FORTALEZAS

## DEBILIDADES

Resistencia al cambio para adaptarse a las nuevas tecnologías y formatos.

Profesionales y académicos podrían ser reticentes a adoptar nuevas tecnologías inmersivas.

La creación de contenidos académicos interactivos necesita expertos. Si la editorial no tiene estos recursos, deberá recurrir a terceros, lo que aumentará costos y tiempos.

Actualizaciones automáticas de los libros, Interactividad: exámenes, resúmenes, repaso en diferentes formatos, contacto con autores y expertos.

Herramientas de aprendizaje basadas en IA y recursos interactivos podrían desplazar a los libros académicos convencionales.

Implementar tecnologías de traducción para adaptar los libros a múltiples idiomas, ampliando el alcance internacional.

La editorial podría integrar la IA en sus procesos.

## OPORTUNIDADES

## AMENAZAS

Los formatos tradicionales de libros de texto podrían perder relevancia forzando a la editorial a una transformación digital acelerada.

El contenido puede ser manipulado o utilizado en formas no previstas puede llevar a problemas en la interpretación de materiales jurídicos o contables. El control lo tendrá los algoritmos.

Crear experiencias inmersivas requiere alta inversión, pero carece de un modelo claro de monetización.

Impacto climático de la IA en el medio ambiente.

El metaverso plantea desafíos para los derechos de autor y la propiedad intelectual.

## Escenario 2:

### Metaverso libro inmersivo (educación + entretenimiento)

#### Objetivo estratégico:

Convertirse en la plataforma líder de conocimiento especializado, ofreciendo experiencias educativas personalizadas y adaptativas, que integren contenido académico de alta calidad con tecnologías inmersivas e interactivas, garantizando el acceso global y la actualización continua de la información.

Ofrecer nuevos formatos educativos, como libros interactivos, simulaciones y experiencias de realidad aumentada.

Con el acceso global que ofrece el metaverso, la editorial podría llegar a una audiencia más amplia que incluye estudiantes, profesionales y empresas de diversas partes del mundo permitiendo expandirse hacia mercados emergentes.

## FORTALEZAS

## DEBILIDADES

Donde el entretenimiento se combina con la educación, podría haber una presión para simplificar en exceso los conceptos.

La carencia de infraestructura tecnológica avanzada para competir con la IA en la creación y distribución de contenido.

La falta de comprensión profunda de cómo funciona y qué puede hacer la IAG podría llevar a la subestimación de su impacto.

Combinar educación + entretenimiento.

Simulación de juicios, negociaciones contractuales o análisis financieros interactivos.

Creación de contenidos que combinan la autoría humana con la IA.

La naturaleza inmersiva del metaverso puede facilitar la colaboración con otras industrias, como la tecnología y el entretenimiento.

## OPORTUNIDADES

## AMENAZAS

La automatización de los procesos, impulsada por la inteligencia artificial, puede llevar la creación de entornos cada vez más homogéneos y funcionales, características típicas de los "no lugares".

Estos espacios de lectura que se asemejan a los "no lugares" descritos por Augé llegando a aislar al lector de su entorno social y físico.

Adicciones.

# Escenario 3:

## La inmaterialidad del libro

### Objetivo estratégico:

La editorial podría convertirse en líder en interfases neuro-digitales, permitiendo que el conocimiento fluya directamente al cerebro de los usuarios a través de sus implantes, reduciendo las barreras tradicionales de aprendizaje (como la lectura visual) y acelerando el proceso de comprensión profunda.

La editorial destaca por su contenido especializado y confiable en derecho y contabilidad.

La red con autores, académicos, profesionales e instituciones en el campo del derecho y la contabilidad.

Una sólida reputación construida a lo largo de los años puede ser un factor diferenciador.

## FORTALEZAS

## DEBILIDADES

Resistencia al cambio para adaptarse a las nuevas tecnologías y formatos.  
Problemas legales y éticos.

Adicción a la Lectura Onírica

La falta de comprensión profunda de cómo funciona y qué puede hacer la IAG podría llevar a la subestimación de su impacto.

La carencia de infraestructura tecnológica avanzada para competir con la IA en la creación y distribución de contenido.

El material se ajustaría al usuario de forma más eficiente y en el momento adecuado según los ritmos cerebrales.

Gamificación cerebral, interacción sin fricciones, inclusión global, aceleración de la innovación, Educación inmersiva.

Implementar tecnologías de traducción para adaptar los libros a múltiples idiomas, ampliando el alcance internacional.

La editorial podría integrar la IA en sus procesos.

Combinación de autoría humana con IA.

## OPORTUNIDADES

## AMENAZAS

La creatividad humana podría verse desplazada generando obras que cuestionen la noción un autor.

La memoria humana podría verse afectada.

Compatibilidad tecnológica.

La escritura humana podría volverse obsoleta lo que podría llevar a una crisis de la escritura.

Piratería mental.

Ciberseguridad: hackeos de las interfaces.  
Desigualdad en el acceso.  
Resistencia social.

Los lectores confunden recuerdos de libros con memorias reales.

# FABRICAR FUTURO

---

## **DESAFÍO 9: CURSOS DE ACCIÓN**

Saber que tenemos que hacer mañana nos da tranquilidad hoy. Construir un mapa visibiliza los pasos para llegar al objetivo final mediante cursos de acción a corto, mediano y largo plazo.

# Escenario 1 Libro vivo: Curso de acción

Libros que tengan:

QR y RA, para conectar los lectores con autores, conferencias, explicaciones adicionales.

Formatos de audio, video, gráficos y formularios interactivos.

Desarrollo de prototipos de libros dinámicos: utilizando IA. Investigar modelos OPEN SOURCE como DEEPSEEK, descargar y personalizar. Versión simplificada.

Desarrollo de Apps para los lectores conectada a una API con IA. Catálogo en formato modular.

Trabajar con facultades de derecho y contaduría, así como estudios jurídicos y contables, para probar estas herramientas como pruebas piloto.

Tutoría inteligente: Implementar IA avanzada que actúe como tutor personal, respondiendo preguntas en tiempo real y sugiriendo recursos adicionales.

Microcontenidos: vender por separado capítulos, análisis de fallos o plantillas contables. Suscripciones institucionales y corporativas.

Desarrollar plataformas que conecten a los usuarios con expertos en derecho y contabilidad en tiempo real.

Blockchain y Certificación Digital: títulos y cursos con validación (NFTs de credenciales).

Desarrollar una IA capaz de ofrecer tutorías completamente personalizadas a través de recorridos educativos únicos.

Contenido adaptable a medida que progresan.

Fomentar una red global colaborativa donde expertos, académicos y estudiantes interactúen en la co-creación de conocimiento. Libros co-creados en comunidad.

La plataforma permitiría a los usuarios simular escenarios futuros, como cambios fiscales o legales, para anticipar su impacto en su práctica o estudios.

La editorial se transformará en un **sistema integral de aprendizaje adaptativo** que evoluciona según las necesidades del usuario y cada disciplina.

Esto requerirá inversiones en tecnología, investigación de usuarios y alianzas estratégicas.

A largo plazo, será una plataforma de conocimiento personalizada y conectada con el desarrollo profesional en derecho y contaduría apoyada vía IA

CORTO PLAZO

MEDIANO PLAZO

LARGO PLAZO

OBJETIVO

# Escenario 2 Libro inmersivo: Curso de acción

Crear una plataforma experimental de acceso limitado donde usuarios puedan probar el libro inmersivo para obtener retroalimentación en un contexto controlado.

Colaborar con universidades, colegios de abogados, y asociaciones de contadores para brindar una plataforma como recurso educativo complementario.

Crear videos juegos didácticos.  
Crear podcasts jurídicos y contables.  
Combinar libros con cursos certificados.

Capacitar al equipo editorial en IA y tecnologías inmersivas.

Integrar elementos de juego, utilizando recompensas, niveles, desafíos, juegos de rol legales o misiones de auditoría.

Crear libros inmersivos con itinerarios de aprendizaje adaptables. Ejemplo: un módulo de derecho procesal que simule la dinámica de un juicio completo.

Experiencias grupales en el Metaverso donde los usuarios colaboren o compitan en entornos virtuales de trabajo, como auditorías conjuntas o juicios simulados en equipos. (congresos, arbitrajes).

Desarrollar un dispositivo como Alexa o Siri para audiolibros con aprendizaje conversacional.

Crear sistemas de evaluación basados en el desempeño permitiendo a los usuarios obtener certificaciones

Los libros inmersivos pueden evolucionar para integrarse directamente la vida laboral de los profesionales.

Desarrollar una red de profesionales en el Metaverso creando un sistema de "inteligencia de enjambre" que ayude a resolver problemas complejos de manera colaborativa.

Simulaciones de juicios, auditorías o casos contables en entornos inmersivos.

La transición al libro inmersivo en el Metaverso lleva a la editorial a redefinir su rol, pasando de proveedor de contenido estático a creador de experiencias de aprendizaje transformadoras.

Se convierte en un curador automatizado que identifica las necesidades del usuario y le ofrece contenido proactivamente.

CORTO PLAZO

MEDIANO PLAZO

LARGO PLAZO

OBJETIVO

# Escenario 3 Libro intangible: Curso de acción

Colaborar con startups de neurotecnología para prototipar formatos de "descarga cerebral".

Investigar el estado actual y las proyecciones de interfaces cerebro-computadora (BCI) y la inteligencia artificial general (IAG) y Biomecánica del cerebro.

Invertir en la creación de versiones enriquecidas de tus publicaciones actuales: audiolibros de alta calidad, resúmenes interactivos, infografías dinámicas, simulaciones y casos prácticos interactivos. Esto te permitirá llegar a usuarios que prefieren formatos alternativos

Comenzar a analizar las cuestiones éticas, legales y sociales que plantea la transferencia directa de conocimiento y la autonomía de la IAG.

Crear plataformas que funcionen como redes sociales del conocimiento donde puedan compartir o comprar o vender soluciones y colaborar en proyectos.

Expansión hacia cursos y módulos en línea específicos para derecho y contaduría, abriendo la puerta a mercados más amplios.

Crear redes neuronales que interconecten a los usuarios, permitiendo que accedan al conocimiento y experiencia acumulada de otros en tiempo real.

Crear un lector de libros en sueños.

Trabajar con desarrolladores de tecnología neuronal para adaptar los contenidos a formatos descargables al cerebro.

Crear experiencias de aprendizaje multisensoriales que involucren los sentidos y las emociones.

Crear "packs de memoria expandida" que se actualicen en función del uso y experiencia del usuario.

Trabajar en conjunto con gobiernos y organismos para establecer límites éticos y legales en la utilización de tecnología de implantes neuronales.

Suscripciones para recibir actualizaciones en tiempo real.

Posicionarse como la plataforma líder de transferencia legal-contable de conocimiento neuroasistido en Argentina, combinando IA generativa, neurotecnología y certificación académica para dominar el mercado post-lectura.

La editorial se transformará en un pilar de educación y consultoría, ofreciendo una experiencia de conocimiento adaptativa y ética. Su rol es guiar y garantizar la integridad, aplicabilidad y el impacto ético de la información en una era de conocimiento implantado.

CORTO PLAZO

MEDIANO PLAZO

LARGO PLAZO

OBJETIVO

# FABRICAR FUTURO ANEXO

---

## **Cisnes negros y otros escenarios futuros a explorar**

Eventos imprevistos con un alto impacto, que podrían transformar el futuro de la industria editorial y del conocimiento humano en general.

# Otros escenarios y hechos del futuro posibles

## **Revolución genética y ampliación de capacidades cognitivas**

Modificaciones genéticas que aumenten la capacidad cognitiva o la velocidad de aprendizaje.

## **Avances en Interfaces neurales y decodificación del pensamiento:**

Los autores no escribirían libros; los "pensarían" y los sistemas los codificarían.

## **Descentralización del conocimiento con Blockchain y NFT para Autores:**

Blockchain permitiría la creación de unidades de conocimiento únicas e irrepetibles que se pueden intercambiar directamente entre autores y lectores. Los NFTs podrían representar conocimientos exclusivos o avances académicos, que se registren y comercialicen sin intermediarios.

## **Colapso de las Infraestructuras Digitales Globales**

podría revivir el valor de los contenidos impresos o almacenados en soportes alternativos y promovería la creación de bibliotecas de conocimiento crítico accesibles offline.

# Otros escenarios y hechos del futuro posibles

**Nueva pandemia:** La falta de interacción presencial aumentaría la demanda de contenidos autodidactas y tutoría automatizada.

**Nuevas formas de comunicación:** El desarrollo de tecnologías de comunicación telepática o telepatía artificial podría transformar la forma en que nos comunicamos y consumimos información, reduciendo la necesidad de textos escritos.

**Extensión de la vida humana:** Si se logra extender significativamente la vida humana, esto podría generar una demanda creciente de contenidos educativos.

**Crisis de confiabilidad en la información por la proliferación de contenidos generados por IA:** Las editoriales podrían evolucionar hacia un rol de curación y verificación de contenido.

**Avances en desarrollo de biomateriales:** bajas en los costos del papel gracias a nuevos avances innovadores en materiales gracias a la biotecnología.

# BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

Dufva, Mikko y Rekola, Sanna (2003). "Megatrends 2023. Understanding an era of surprises" Sitra.

Mauborgne R. y W. Chan Kim (2004) "La estrategia del océano azul". Harvard Business Publishing.

Repetto A. y Cortés Funes E. (2020) "Diseño de futuros para transformar el presente" Editorial Extendidos.

Repetto A., Cortés Funes E. y Califa J. (2020) "Explorando Futuros: Metodología teórica y práctica" Editorial Extendidos.

Arias Pérez D., Pérez C. - Giraldo J.- Moschitta L. (2023) "Plan de negocios. Thomson Reuters". Trabajo práctico realizado en la Especialización en Diseño Estratégico para la Innovación.

Inteligencia Artificial generativa:

CHAT GTP (OpenAI) - Gemini (Google) - Meta IA - Ideogram - Deepseek