

5.0

Comentarios (1)

Diego Germán Gómez

Buenos Aires, Argentina
Conferencista | Capacitador | Moderador | Panelista

País de residencia: Argentina

Nacionalidad: Argentina

Idiomas: Español, Inglés

Áreas de conocimiento

Nuevas Tecnologías, Arte Digital, Arte Electrónico, Diseño Interactivo, Nuevos Medios, Innovación, Creatividad, Medios Digitales, Contenido Digital, Politicas Digitales, Transformación Digital, Productividad Digital, Arte Ciencia y Tecnología, Cultura Digital, Gobierno Electrónico, Datos Abiertos, Big Data.

Descripción del perfil

Licenciado en sistemas de Información, artista multimedia, especializado en la conjunción entre arte y tecnología. Asesora empresas sobre productividad digital, innovación, procesos de digitalización de sus actividades, en el aprovechamiento de los medios digitales a su favor, estrategias de comunicación en medios digitales, implementación de servicios en línea y seguridad online. Desarrolla contenidos interactivos, instalaciones audiovisuales, video mappings. Desarrolla software de análisis estadístico.

Conferencias, Cursos o Talleres

Identidad Digital

Menos de 1 Hora

A medida que el mundo digital invade progresivamente las actividades humanas, y siendo esas actividades creadas por sujetos físicos en un espacio digital, aparece como consecuencia involuntaria un ente virtual representativo que adquiere distintos nombres y sentidos. Desde el momento en que el usuario crea un perfil en cualquier sistema, sucede una delegación involuntaria de identidad representativa del sujeto, no necesariamente fidedigna, desde la que comienza a conformarse un discurso mediado por este avatar que distorsiona de distintas forma la comunicación.

Nuevos Medios en el arte

Menos de 1 Hora

Dentro del arte contemporáneo, el new media art hace referencia a las obras creadas o que incorporan el uso de los nuevos medios de comunicación y nuevas tecnologías : Inteligencia Artificial, Genética, realidad virtual, instalaciones inmersivas, interactivas, net art, etc.. diferenciándose del arte tradicional (escultura, pintura, música..). Este tipo de arte, junto al arte electrónico, van redefiniendo continuamente la estética de nuestro siglo, lo que vemos y oímos en todo momento, reescribiendo el entorno, trayendo consecuencias que trascienden el mundo del arte.

Escenografía Digital

Menos de 1 Hora

La escenografía digital agrupa un conjunto de técnicas y tecnologías que permiten contar con una solución adaptable a una variedad de puestas escenográficas únicas, reales o virtuales, con características de portabilidad sin precedentes, funcionando como complemento a la iluminación y a la escenografía tradicional, creando un herramienta innovadora para un nuevo tipo de narrativa adaptada a la multiplicidad de medios de la época.

Electrónica como recurso para el arte: del siglo XIX al XXI

Menos de 1 Hora

Historia del arte electrónico del siglo XIX al XXI, los movimientos artísticos que usaron la tecnología electrónica para redefinir el mundo contemporáneo; los principales personajes y su entorno que dieron forma inicial a lo que hoy es el arte creado por medios electrónicos.

La imaginación como método histórico para la innovación

De 1 Hora a 2 Horas

Un repaso por la historia y las distintas culturas sobre como la imaginación fue usada como método y su relación con los procesos de innovación. Imaginatio vera, imaginación activa, imaginación creativa, mecanismos de intuición, la imaginación funcionando como órgano de percepción de naturalezas sutiles y su relación con el mundo.

Estética digital

Menos de 1 Hora

Tanto el arte creado por medios digitales como la creación de contenido digital en general, evolucionan a la par de las distintas herramientas que cada época trae consigo; a consecuencia de esto, una forma de estética particular surge en el comienzo del proceso de digitalización de la sociedad hasta la actualidad donde invade nuestra vida diaria.

Historia de la música electrónica desde 1890

Menos de 1 Hora

Una línea histórica acompaña la música electrónica que llega a los finales del siglo XIX y alcanza a nuestros días. Una seie de dispositivos electrónicos que han acompañado a los compositores definiendo una rama particular del arte sonoro y una impronta estética.

Nuevas Realidades: Aumentada, Virtual, Extendida, Mixta

Menos de 1 Hora

Un repaso por las tecnologías que día a día revoluciona la relación con nuestro entorno, integrando el mundo real con el digital, como día a día va avanzando y se mete en nuestra vida, los próximos pasos.

Video Mapping

Menos de 1 Hora

Una técnica de video arte que permite escaparse de la pantalla y aprovechar las formas como medio de expresión, proyectando sobre edificio, objetos, árboles.. una novedosa forma de arte contemporáneo íntimamente relacionada con las matemáticas y los trabajos de perspectiva de la pintura clásica. Las ideas del cine expandido, fotogametría, scaneado 3d...

Experiencias

Director Creativo

Lhymo Media Lab

2009 - 2019

Curador

JAE 2018 Jornadas de Arte Electrónico

2018 - 2019

Dueño

D2V Estudio Digital

2004 - 2018

CTO

Cyberal Development

1997 - 2002

Estudios

Licenciado en Sistemas de Información

Universidad CAECE

1995

Investigador Operativo

Universidad CAECE

1994

Calculista Científico

Universidad CAECE

1993

Libros

La convergencia de las tecnologías exponenciales & la singularidad tecnológica

La Convergencia de las Tecnologías Exponenciales & la Singularidad Tecnológica constituye un intento para ubicar en tiempo y espacio las respuestas que brindan las tecnologías convergentes, NBIC (Nano-Bio-Info y Cognotecnología), a las problemáticas socioeconómicas actuales. Tecnologías con crecimiento exponencial para cubrir las demandas de un planeta que aumentó su población en 5000 millones de habitantes en los últimos 67 años. La comprensión del mundo que vivimos, desde la óptica de las NBIC, nos conduce inexorablemente a extrapolar el camino hacia el futuro a partir de las tecnologías que lo están conformando y no de una predicción basada sólo en la imaginación. “La Convergencia de las Tecnologías Exponenciales & la Singularidad Tecnológica” se constituye en una rara avis al ensayar una respuesta sin ambigüedad a dos de las preguntas más inquietantes del siglo XXI: ¿inmortales o mortales?, ¿hombres y/o robots? Contenido: Parte A. Tecnologías Exponenciales. Las tecnologías exponenciales y la sociedad multidireccional. La Innovación en Acción. El desafío de crear empresas de base científica. Impacto de las tecnologías exponenciales en el mundo del trabajo. Parte B. La convergencia de las tecnologías exponenciales. NBIC, Nanotecnología y Biotecnología. Infotecnología y Robótica. Inteligencia artificial y cognotecnología. Parte C. La singularidad tecnológica. Hombres y/o robots.

Artículos

Escenografía Digital

La escenografía digital agrupa un conjunto de técnicas y tecnologías que permiten contar con una solución adaptable a una variedad de puestas escenográficas únicas, reales o virtuales, con características de portabilidad sin precedentes, funcionando como complemento a la iluminación y a la escenografía tradicional, creando una herramienta innovadora para un nuevo tipo de narrativas adaptadas a la multiplicidad de medios de la época.

https://www.academia.edu/36605971/ESCENOGRAF%C3%8DA_DIGITAL

Artes Electro?nicas - Creatividad e innovacio?n aplicada

Como extensión al arte electrónico, las artes electrónicas suelen referir un conjuntos de mecanismos y conocimientos para encarar el nexo entre arte ciencia y tecnología, que no necesariamente es aplicado a la creación de obra artística, utilizando estos conocimientos de distintas formas, entre ellas para la creación de bienes y servicios relacionados al arte

https://www.academia.edu/36837858/Artes_Electro_nicas_-_Creatividad_e_innovacio_n_aplicada

Arte Electrónico : expresiones del arte del siglo XIX al XXI

La utilización de los distintos medios electrónicos y la tecnología en general aplicados al arte crean un nuevo tipo de expresión con características propias y consecuencias estéticas definidas, concibiendo artistas y obras que no podrían existir sin este soporte

https://www.academia.edu/36836903/Arte_Electr%C3%B3nico_expresiones_del_arte_del_siglo_XIX_al_XXI

Nuevas Tecnologías para Retail

Nota en la revista Fashion Market sobre tecnología aplicada al comercio minorista

https://issuu.com/fashionmarket/docs/revista_fashion_market_edicion_10_w

Perfil en Mentes a la Carta

https://www.mentesalacarta.com/conferencistas-capacitadores-coaches/diego-german