



EDUCACIÓN **CON**  
**RESPONSABILIDAD**  
SOCIAL

UNIVERSIDAD DE COLIMA



**Facultad de Telemática**  
**Ingeniería en Tecnologías de Internet**

**MediaLab**

**Lectura 3**

**Jose Alejandro Tenorio Cebreira**

**Colima, Colima**

**24 de Agosto del 2023**

## **El poder de la libertad creativa: lecciones extraídas del MIT Media Lab**

El MIT Media Lab es conocido por su enfoque no convencional y excéntrico hacia la innovación tecnológica. Comparte sus conocimientos con empresas que estén dispuestas a adoptar este enfoque creativo y arriesgado.

En su camino hacia la innovación, el Media Lab considera el concepto de innovación de manera profunda. No se trata simplemente de utilizar ideas existentes de manera diferente, sino de reestructurar desde los cimientos, buscan cambios radicales.

Contrario a la práctica común de contratar a un grupo separado de pensadores para generar ideas, Media Lab fomenta un enfoque más inclusivo. Reconoce que ideas creativas pueden originarse en cualquier departamento de la organización, por lo que limitar este proceso a un grupo aislado puede llevar a ideas erróneas.

Una de las características distintivas del enfoque de Media Lab es su énfasis en transformar las ideas en realidades tangibles. Animando a los estudiantes a construir y crear sus ideas utilizando diversas herramientas y materiales, se les insta a explorar más allá de lo digital y materializar sus conceptos.

En resumen, el MIT Media Lab promueve la innovación a través de un enfoque radical y participativo. En lugar de limitarse a usar ideas preexistentes de manera diferente, fomenta una reestructuración profunda y aboga por convertir las ideas en proyectos tangibles.

El MIT Media Lab ha adoptado medidas innovadoras para fomentar la creatividad y la investigación. Su edificio diseñado por Fumihiko Maki integra el espacio físico con la investigación, promoviendo la colaboración y el intercambio de ideas. Se destaca su enfoque en la transparencia y la inclusión de diferentes perspectivas.

En contraste con la práctica tradicional de tener un grupo aislado de pensadores, el Media Lab promueve la participación de todos los departamentos para evitar limitaciones en la generación de ideas. Alienta a los estudiantes a materializar sus ideas utilizando diversas herramientas y materiales.

El Media Lab mantiene una relación simbiótica con la industria, donde su enfoque de investigación abierta ayuda a las empresas a formular preguntas innovadoras. No se centra en proyectos tecnológicos concretos para los patrocinadores, sino en mejorar los procesos de innovación de las empresas.

## **Ejemplo**

La evolución de la innovación en el MIT Media Lab

En 1985, el profesor del MIT Nicholas Negroponte y el antiguo presidente del centro, Jerome Wiesner, fundaron el

Media Lab, que nació a partir del trabajo del Architecture Machine Group (Grupo de la máquina arquitectónica) del MIT.

Interdisciplinar por naturaleza, el Lab acogió a investigadores de campos que iban desde la holografía a la dirección de

documentales pasando por la epistemología y el aprendizaje. Los investigadores del centro recibían estímulos constantes no solo para pensar de maneras excéntricas sino también para construir prototipos de sus ideas. En lugar de seguir la consigna académica estándar, «publicar o perecer», el Lab adoptó como lema «demostrar o morir».

El entorno físico del Lab alentaba este sistema de pensamiento poco convencional. Situado en un edificio diseñado por el arquitecto I. M. Pei, galardonado con el premio Pritzker, el Media Lab abanderó el concepto de jardines de ordenadores abiertos con equipos en todas las mesas y un ecléctico conjunto de proyectos en curso a la vista. Diversas oficinas acristaladas rodeaban el perímetro de cada planta. Un laboratorio estaba lleno de piezas de LEGO, mientras que otro contenía el equipo holográfico más sofisticado. Los visitantes venían a ver no solo lo que hacían los investigadores del Lab, sino también cómo lo hacían.

El núcleo inicial de las investigaciones del Lab se representaba a menudo como un diagrama de Venn en el que confluyen las publicaciones, el cine y los ordenadores. Desde los primeros días, hubo un claro interés por acercar la informática a la gente, en un tiempo en el que nadie pensaba en términos de equipos intuitivos o en la necesidad de adaptar las máquinas a los métodos humanos.

Durante su segunda década, las prioridades de investigación del Lab llevaron a un nuevo diagrama de Venn que mostraba la convergencia de la computación perceptiva, el aprendizaje y el sentido común, y la información y el entretenimiento. Los segmentos que se solapan se denominaban interactuar, jugar y expresar, y el Media Lab aparecía en el centro de esta convergencia.

Por primera vez, la idea de los sistemas intuitivos para el usuario se extendió de forma generalizada. El Lab amplió sus intereses para centrarse de una forma más abierta en la computación omnipresente y ubicua. El centro empezó a intentar fusionar el mundo físico y el virtual, e inició trabajos dirigidos a integrar las tecnologías digitales emergentes en los objetos cotidianos. El Media Lab comenzó a presentar conceptos tan aparentemente extravagantes como un frigorífico que podía avisar cuando quedaba poca leche o un coche que daba indicaciones a un conductor o recordaba un buen restaurante por el que se iba a pasar de camino a casa. Durante todo ese tiempo, el Lab también fue pionero en el desarrollo de la computación que el usuario podía llevar encima, basada en la idea de que podríamos colocarnos los bits en la ropa o guardarlos en el bolso. También realizó investigaciones rompedoras en el ámbito de los medios sociales y tangibles, y mejoró la expresión individual y comunitaria y las conexiones sociales.

Ya en nuestra tercera década, hemos convertido el aumento digital de los humanos en uno de nuestros temas principales de investigación. En algún punto de nuestras vidas, casi todos nosotros sufriremos alguna discapacidad fundamental, de la demencia senil a la pérdida de una extremidad o a una enfermedad debilitante como el Parkinson. Sin duda, estos enormes desafíos físicos y mentales son inherentes a la condición humana. Pero el Lab no cree que tengamos que aceptar la definición actual de discapacidad. En lugar de eso, nos planteamos las siguientes preguntas: «¿Y si con la invención de nuevas tecnologías pudiéramos mejorar de un modo profundo la calidad de vida de aquellas personas que padecen discapacidades

físicas, cognitivas o emocionales reduciendo a la vez considerablemente los costes sanitarios? ¿Y si la capacidad natural fuera solo el punto de partida y la capacidad mejorada se convirtiera en la norma?».