



Uruguay
Presidencia

<>agesic

“Revisión de la Estrategia de Inteligencia Artificial”

Informe

Ágora de las industrias creativas: diálogo hacia una
estrategia nacional de IA. Oportunidades y desafíos

Versión Final

Año 2024



Tabla de contenido

Introducción	3
Participantes	3
Resumen del intercambio de cada uno de los subgrupos	6
Subgrupo: 1.....	6
Subgrupo: 2.....	12
Subgrupo: 3.....	16
Subgrupo: 4.....	21
Subgrupo: 5.....	28

Mesa de diálogo “Inteligencia Artificial: oportunidades y desafíos de una estrategia nacional”

Introducción

En el marco del proceso de revisión de la Estrategia de Inteligencia Artificial (IA), y continuando con la segunda etapa del mismo, el 14 de mayo de 2024, se realizó una mesa de diálogo coordinada conjuntamente con el Área de Economía Creativa de la Dirección Nacional de Cultura (DNC) del Ministerio de Educación y Cultura (MEC). Este sector, así como otros sectores de referencia, aporta diferentes miradas que es de interés recoger como parte del proceso participativo, sumando a emergentes surgidos en mesas de diálogo anteriormente realizadas.

En la apertura se contó en la bienvenida, con la presencia de Hebert Paguas director ejecutivo de Agestic; Carla Redaelli, coordinadora del Área de Economía Creativa del de la DNC del MEC y Lys Gainza, coordinadora del Departamento de Industrias Creativas de la DNC.

Como parte de la dinámica propuesta se incluyó una breve introducción sobre el proceso iniciado y sus antecedentes a modo de nivelación de los y las participantes, y la pauta de desarrollo de la jornada para el trabajo activo en subgrupos, de modo de recoger la visión global sobre la Estrategia de Inteligencia Artificial y sobre problemas, desafíos y oportunidades identificadas por cada uno y cada una, desde el rol de su participación.

La moderación general estuvo a cargo de Ninoschka Dante de Agestic y cada subgrupo de trabajo contó con moderadores/as y relatores/as de Agestic.

Este documento presenta en forma sintética el intercambio en esta mesa, y es de uso interno por parte de los equipos técnicos de Agestic, CAF, UNESCO, y de los y las participantes.

Participantes

Acevedo Emiliano (Independiente). Sector audiovisual.

ACAU (Institución pública) Agencia del Cine y el Audiovisual del Uruguay. Adam Schwartz.

AE (Sociedad civil) Colectivo Arte es Ética. Demian Godoluz.

AEC - DNC - MEC (Institución pública). Área de Economía Creativa. Dirección Nacional de Cultura. Ministerio de Educación y Cultura. Carla Redaelli

AGADU (Sociedad civil) Asociación General de Autores del Uruguay. Alejandro Ferradás, Maxi Suárez.

AGESIC (Institución pública) Agencia de Gobierno Electrónico y Sociedad de la Información y el conocimiento. Valeria Colombo.

Anselmi Daniel (Independiente). Productor musical.

AUCH (Sociedad civil) Asociación Uruguaya de Creadores de Historietas. Pablo Praino.

Balsa María (Independiente) Abogada, consultora en propiedad intelectual, derechos de imagen y protección de datos.

BNU-MEC (Institución pública) Biblioteca Nacional del Uruguay. Ministerio de Educación y Cultura. Milagros Puentes.

Caramés María José (Independiente) Correctora editorial, editora.

CAVI (Sector privado) Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos. Fabián Rodríguez.

CDF - IdeM (Institución Pública) Centro de Fotografía de la Intendencia de Montevideo. Gabriel García.

CDU (Sociedad civil) Cámara de Diseño del Uruguay. Carlo Nicola.

CLAEH (Academia) Centro Latinoamericano de Economía Humana. Javier Dotta.

CTU (Sociedad civil) Colegio de Traductores del Uruguay. Florentina Preve.

CURE - UdelaR (Academia) Centro Universitario Regional del Este. Universidad de la República. Pablo Boquete.

CUTI (Sector privado) Cámara Uruguaya de Tecnologías de la Información. Joaquín Ávalos, Fernando Vargas.

DICREA-AEC-DNC-MEC (Institución pública) Departamento de Industrias Creativas. Ministerio de Educación y Cultura. Lucía Criado, Lys Gainza.

DINATEL - MIEM (Institución pública) Dirección Nacional de Telecomunicaciones. Ministerio de Industria, Energía y Minería. Ramiro Pérez

DGU (Sociedad civil) Directores, Directoras y Guionistas del Uruguay. Javier Palleiro.

EDITORIAL PLANETA (Sector privado) Leonardo Cabrera.

EGEDA (Sociedad civil) Entidad de Gestión de Derechos de Productores Audiovisuales. Helena Nosei.

FARTES - UdelaR (Academia) Facultad de Artes. Universidad de la República. Marcos Umpierrez.

Iglesias Luis Fernando (Independiente) - Abogado

INAE - MEC (Institución pública) Instituto Nacional de Artes Escénicas. Ministerio de Educación y Cultura. Santiago Turenne.

INAV - MEC (Institución pública) Instituto Nacional de Artes Visuales. Ministerio de Educación y Cultura. Mercedes Bustelo, María Frick.

INLET - MEC (Institución pública). Instituto Nacional de Letras. Ministerio de Educación y Cultura. Matías Núñez

INMUS - MEC (Institución pública) Instituto Nacional de Música. Ministerio de Educación y Cultura. Verónica Mieres, Patricia Papasso, Victoria Rodríguez.

Lafigliola Guido (Independiente) - Sector artes visuales

Mangado Leandro (Independiente) Ilustrador, Diseñador industrial.

Méndez Isabel (Independiente). Abogada.

Pérez Martín (Independiente) Fotógrafo.

SIC-AEC-DNC-MEC (Institución pública) Sistema de Información Cultural. Ministerio de Educación y Cultura. Natalia Ríos.

Penguin Random House (Sector privado). Julián Ubiria.

PHORO (Sector privado). Música independiente. Patricia Horovitz.

Rocamora Martín (Independiente) - Sector música

Sharf Dani (Independiente) - Ilustrador, Director de arte.

SOUL TRAINING (Sector privado) Danza. Eugenia Silveira.

SUDEI (Sociedad civil). Sociedad Uruguaya de Artistas e Intérpretes. Martha Caviglia

TUCE - FHCE - UdelaR (Academia) Tecnicatura Universitaria en Corrección de Estilo. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de la República. Felipe Correa.

URCDP (Institución pública) Unidad Reguladora y de Control de Datos Personales. Beatriz Rodríguez.

UAIP (Institución pública) Unidad de Acceso a la Información Pública. Graciela Romero.

UCU (Academia) Universidad Católica del Uruguay. Javier Mazza.

Universidad ORT (Academia) Universidad ORT, Uruguay. Fabián Barros.

UTEC (Academia) Universidad Tecnológica del Uruguay. Rosina Píriz

Vidal Marcelo (Independiente). Director de proyectos de video, músico y productor.

Resumen del intercambio de cada uno de los subgrupos

En el presente informe, se mantuvo la estructura dada por cada equipo de moderadores /as y relatores/as, de manera que los y las participantes pudieran realizar una revisión de sus aportes.

Se envió a los y las participantes y se incorporaron en esta versión las observaciones y comentarios recibidos.

A continuación, se detalla el intercambio realizado y los emergentes surgidos en cada subgrupo.

Subgrupo: 1

- Moderador: Gabriel Hernández, Agesic.
- Relatora: Leticia Hernández, Agesic.
- Participaron 13 (trece) personas de 4 (cuatro) instituciones públicas, 3 (tres) organizaciones de la sociedad civil, 1 (uno) de academia, 2 (dos) sector privado y 3 (tres) profesionales independientes.

Parte 1: Ronda de intercambio

INMUS - MEC - Verónica Mieres (Institución pública)

Menciona que con referencia a los Premios nacionales de música y Premios a la creación artística, se identifica que no surge en las bases de estos el uso de IA. Es decir, no está formalmente considerado en las bases de los llamados. A su vez, se podría analizar la viabilidad de premios sin IA y otros con IA.

AGADU - Maxi Suárez (Sociedad civil)

Menciona que en los socios de la Academia Latina de Artes y Ciencias de la Grabación (a cargo de los Premios Grammy Latinos) hay cierta resistencia en cuanto a la IA. En este sentido no van a aceptar postulaciones que tengan IA. Es importante poder discernir cuando una obra está realizada con IA o no, y en caso de que sí lo esté, saber en qué porcentaje se utiliza en la respectiva obra. En la legislación o regulación es importante considerar este punto.

Méndez Isabel - Abogada (Independiente)

Indica que desde el punto de vista legal en la protección y defensa de derechos de autor, es necesario plantearse algunas interrogantes: ¿Se les ha consultado como defender los derechos de autor y hasta qué punto se puede impedir el uso de la IA? ¿Hasta qué punto se puede proteger ese derecho? El derecho de autor se protege desde su creación, entonces ¿cuándo inicia el uso de IA? ¿Quién tiene la autoría? ¿Cómo proteger el derecho de autor creado y/o con inspiración con IA?

AGADU - Maxi Suárez (Sociedad civil)

Desde AGADU se viene trabajando en cómo generar una solución al derecho de autor. Menciona que la IA debe ser entrenada.

Se visualiza como una opción regular a nivel internacional el sistema de protección de derechos de autor. Algunos temas por plantear:

1. Cuándo una obra puede ser usada o no para alimentar IA
2. Dar autorización o no para ser usada por IA
3. Si la IA se nutre de información pre existente, puedo definir si mi obra puede o no ser utilizada.

Estos son algunos planteos desde la mirada del grupo de los creativos. Desde el lado técnico, se plantea que se podría definir el porcentaje de IA que una obra tiene.

Igualmente señala que esta no es una discusión solo desde el punto de vista del derecho de autor, sino que además, es filosófica y ética.

DICREA - MEC - Lys Gainza (Institución pública)

Señala como punto fundamental a considerar en este tema: el empleo y trabajo. Es importante señalar la transformación laboral, ya que la IA tiene y tendrá impacto.

Es importante plantear como se abordarán los temas de innovación y como se posiciona el país dentro de un mapa global. En cuanto a la reglamentación, hay que ver qué hacen otros países porque reglamentar demasiado a nivel nacional puede generar una pérdida de ventajas para el país.

Penguin Random House - Julián Ubiria (Sector privado)

Entiende que el eje que aúna esta industria es la producción creativa, así como el empleo.

El tema empleo ha sido discutido históricamente, esas luchas son difíciles de dar, por lo tanto, hay que pensar que la persona que hoy hace una tarea operativa (por ejemplo), podría estar haciendo algo creativo. En este sentido, hay que entender que con la IA se pone en discusión la creatividad, que es aquello que nos daba un diferencial. La IA y la creación de creatividad, es lo que nos desafía. Al mismo tiempo en el arte, la música que crean humanos de un signo histórico, nos encontramos de repente que la IA hace lo mismo. El desafío es que la experiencia creativa sea un acto desarrollado por el humano.

En particular en la editorial que representa, el conocimiento y/o habilidad está en la publicación de libros, pero sus límites en cuanto a la IA es que no trabajan con diseñadores artificiales, no crean ni traducen libros con IA.

Pero sí se plantean la IA como herramienta que agrega valor, es decir, que puede ser útil para perfeccionar procesos, pero no en cuanto a la creatividad. Actualmente, se están aprobando textos de marketing (en Uruguay aún no se hace), así como también la corrección de estilo se podría realizar a través de herramientas de IA.

En resumen, actualmente la IA se está explorando y se ve como una oportunidad, pero no suplanta la creatividad.

CTU - Florentina Preve (Sociedad civil)

Menciona que en una mesa de diálogo en Estados Unidos, integrada por profesionales de traducción, se presentó el debate si la IA era para traducir o no.

Al traductor público la intervención de la IA le permite optimizar el tiempo, entonces hay que aceptar que el rol del traductor sufrirá transformaciones, por ejemplo, la corrección.

Penguin Random House - Julián Ubiria (Sector privado)

Sobre lo que menciona Florentina Preve sobre un posible nuevo rol del traductor, entiende que podría ser más de editorial que de corrección.

CTU - Florentina Prevé (Sociedad civil)

Agrega que en el evento “Creemos en los humanos”, se planteó la interrogante de qué pasa si el traductor decide usar IA, ya que el texto que está traduciendo no le pertenece, sino que le pertenece a quien lo armó. Esto se plantea como un problema.

URCDP - Beatriz Rodríguez (Institución pública)

Menciona de forma introductoria, que la IA se comenzó a abordar por el año 1956, donde tuvo su primer “boom”, en la actualidad estamos ante la presencia de una nueva explosión del tema.

Actualmente, se puede decir que estamos más adelantados. Uno de los grandes hitos fue la creación de la computadora de IBM. Hoy ya se hacen, por ejemplo, juegos en play station, y eso también es entrenar el algoritmo de la IA.

Señala que la reconversión laboral es muy importante, porque en la IA siempre en algún momento del proceso, es necesario involucrar al humano, lo que hay que definir es cuándo o cómo.

A su vez, resalta que el derecho de autor es todo lo que surge del intelecto humano, por lo tanto, hay que cuestionarse si la IA es del intelecto humano o no.

Hoy la IA es débil porque es determinada para casos concretos, habría que analizar cómo se puede regular. En cuanto a lo jurídico, algunos países definen que todo lo realizado por IA no era escribible como puede ser un libro, música, etc.

La UE aprobó el reglamento de IA, el cual también contiene excepciones.

Pérez Martín - Fotógrafo (Independiente)

Refiere al tema de imagen mencionando que, por ejemplo, Adobe entrena con sus propias imágenes.

Señala que el hecho artístico es de un humano para otro humano, desde el momento que una persona decide, por ejemplo, postear en Instagram, presentar su obra en un museo, elegir una toma, etc., está tomando una decisión humana.

AGADU - Maxi Suárez (Sociedad civil)

Señala que es importante rescatar las relaciones humanas que siguen siendo fundamentales e irremplazables cuando se necesita saber si algo es real o no, como manejamos estructuralmente los seres humanos la tecnología.

DICREA - MEC - Lys Gainza (Institución pública)

Identifica como un problema, que las nuevas plataformas de *streaming* aceptan que se suba una canción como obra, eso repercute en la economía, ya que con IA en 10 segundos se crea, se sube y ya se consigue un rédito económico por ello. De esta manera, se plantea que este es un tema ético, pero hay que entender que las plataformas están acaparando el negocio.

INMUS - MEC - Verónica Mieres (Institución pública)

Agrega que están las instituciones que avalan la obra creativa, ya que entiende que el arte necesita validación.

AGADU - Maxi Suárez (Sociedad civil)

Entiende que el humano siempre corre detrás de los avances de la IA.

Méndez Isabel - Abogada (Independiente)

Menciona que sobre la robotización es interesante lo publicado recientemente por OpenAI, donde una IA puede responder empáticamente. Entiende que la IA ya está entre nosotros y por lo tanto la discusión es más de índole ético, y quizás lo mejor es enmarcarlo en estas consideraciones.

Agrega que se podría tratar de establecer una guía práctica o un entendimiento, donde se plantee hasta qué punto se puede coexistir con la IA y en este caso todas las partes involucradas tendrán que ceder algo.

Pérez Martín - Fotógrafo (Independiente)

Considera que la IA es una herramienta útil, y que la cuestión es pensar que hay de nuevo en ella. Por ejemplo, en su profesión señala que ante una fotografía se pueden generar las mismas dudas con IA o sin IA, ya que la misma puede ser alterada por otras herramientas. Este tema retoma discusiones que parecían salvadas, pero solo resurge aquello que estaba latente.

DICREA - MEC - Lys Gainza (Institución pública)

Agrega que se podría potenciar un banco de música, creado a partir de una IA, lo que implica velocidad y productividad. Hay países como Canadá o Estados Unidos que ya lo utilizan. Agrega además, que es importante señalar que no todos los creadores quieren hacer arte.

Penguin Random House - Julián Ubiria (Sector privado)

Con respecto a las editoriales con poderío económico, como las transnacionales, menciona que cuentan con distintos roles, como lo son prensa, diseñadores, correctores, etc., que actúan agregando valor a los libros pero señala que en el caso de editoriales más pequeñas no pueden hacer todos esos procesos, por lo tanto, entiende que estas herramientas podrían sistematizar determinados procesos para mejorar una obra como por ejemplo un libro.

Pérez Martín - Fotógrafo (Independiente)

Menciona que también hay que considerar el tema ambiental, por el impacto que ello implica.

URCDP - Beatriz Rodríguez (Institución pública)

Agrega que la Ley N° 18.331 “Ley de protección de datos personales”, incluye el derecho a las impugnaciones de valoraciones automatizadas. Con la aprobación de la ley de rendición de cuentas, se agrega que se puede pedir cuales son los algoritmos que se utilizaron.

UCU - Javier Mazza (Academia)

Entiende que es importante trazar miradas a corto, mediano y largo plazo y cuando se habla del corto plazo, se haría referencia a los temas como, por ejemplo, regulación, modelos de negocio, herramientas a utilizar, etc.

Pero hay una mirada a largo plazo que puede ser la que genere más incógnitas, por ejemplo, qué tan disruptiva será esta tecnología en términos creativos. Cuánto cambiarán las formas de hacer las obras. Esto hay que considerarlo, ya que, el concepto de autoría es relativo, considerando las distintas etapas de la humanidad.

Pensar en cómo esta herramienta va a impactar en el trabajo del creador y si efectivamente cambia de forma sustancial.

Méndez Isabel - Abogada (Independiente)

Considera que este es un tema que avanza muy rápido, por lo tanto, es difícil pensar a largo plazo, sino que hay que adaptarse en el momento. Si bien irá exponencialmente afectando todos los sectores, sobre todo en la industria creativa, hay que pensar en el corto plazo no desde el alarmismo sino de cómo resolverlo. A su vez, hay que considerar que la pérdida de trabajos actuales, pueden generar nuevos trabajos.

UCU - Javier Mazza (Academia)

Sobre la regulación local indica que puede tener muy poca incidencia por lo cual entiende que la “batalla” está en el ámbito de la regulación internacional.

Méndez Isabel - Abogada (Independiente)

En cuanto a la normativa de protección de datos personales, se viene siguiendo la normativa de la Unión Europea, como es el flujo transfronterizo de datos.

UCU - Javier Mazza (Academia)

Indica que otro tema para abordar es el geopolítico.

Parte 2: Objetivos y líneas de acción

Objetivo 1. Regulación

Acciones:

- a. Regulación tanto normativa como de reglamentación interna (institucional).
- b. En el marco de la reglamentación, modificar las bases de los premios nacionales y fondos concursables. En concursos, obras o ámbitos donde se presente una obra, dejar establecido en las bases si se declara o no el uso de la IA y en que categoría compete. Es importante saber cuándo hay uso o no de esta tecnología.
- c. Analizar la Ley de Derechos de Autor y Ley de Depósito Legal.
- d. Buscar la transparencia cuidando el Derecho de Autor y Protección de Datos Personales.

Objetivo 2. Capacitación tanto al funcionariado como a la ciudadanía

Acciones:

- a. Formación continua para generar capacidades técnicas: nuevos roles o roles readaptados, por ejemplo, los traductores.

Se agrega que en AGADU se viene trabajando en algo básico que es la formación en la información. Se debe realizar un taller de formación e información en plataformas digitales incluido la IA a la hora de la creación. Tratando que los creadores puedan tener obras originales y aquellas más comerciales. Utilizar la IA como herramienta alternativa y de apoyo, pero considerando los matices.

Objetivo 3. IA como herramienta para dinamizar los sectores

- a. Usar la IA para dinamizar algunos sectores, por ejemplo, pequeñas y medianas empresas como es el caso de las editoriales.
- b. Crear un laboratorio de entrenamiento creativo con IA (lógica uruguaya).

Objetivo 4. Creación de comisión interdisciplinaria con representación de cultura y arte.

- a. Crear una comisión/consejo en el seno del Poder Ejecutivo, donde cultura y arte estén representadas formalmente en la misma, ya que es un tema que impacta directamente a este sector. Los integrantes de esta comisión/ consejo deben ser del ámbito técnico con apoyo político.

Subgrupo: 2

- Moderadora: Tania Da Rosa, Agesic
- Relatora: Agustina De Benedetto, Agesic
- Participaron **9** (nueve) personas de 3 (tres) instituciones públicas, 2 (dos) organizaciones de la sociedad civil, 1 (uno) de academia, 2 (dos) sector privado y 1 (un) profesional independiente.

Parte 1: Ronda de intercambio

AGADU - Alejandro Ferradás (Sociedad Civil)

Destaca el impacto que puede tener la IA en la creación humana y en la satisfacción de los artistas cuando crean contenido. El ser humano es el creador de los productos culturales y la IA podría cambiar la forma en que se generan estos contenidos.

Indica que las creaciones artísticas que utilizan inteligencia artificial no satisfacen de igual forma al artista que cuándo no se utiliza esta tecnología.

En cuanto a los derechos de autor, la IA podría ser utilizada para detectar autorías realizadas por humanos versus las realizadas por la IA. Se podría utilizar para favorecer los derechos de autor. También, sugiere que podría ser utilizada para analizar la integridad de la información o para detectar cuando una persona utiliza la IA de forma engañosa.

Destaca que el desafío es lo que se deja de lado por utilizar la IA y los efectos que podrían tener en las personas estos cambios.

DICREA - MEC - Lucía Criado (Institución pública)

Aporta que en cuanto a la transparencia en el uso de la IA se debería indicar expresamente cuándo se utiliza esta tecnología.

Es decir, en relación a la transparencia y a declarar cuál es el uso que se le da y con qué datos se alimenta a esta tecnología, es con énfasis especialmente en lo que hacen las instituciones públicas con esto, que tienen que ser especialmente responsables, así como también instituciones educativas (públicas y privadas), organizaciones y empresas (particularmente las que suelen sacar rédito económico del uso).

Por otro lado, remarca un desafío respecto a los sesgos en los datos que alimentan la IA. También que debería trabajarse cuestiones éticas, cuándo se utiliza la IA de una forma incorrecta. Es decir, que los que tienen poder económico y/o político y manejan información sensible sobre personas, deberían especialmente ser transparentes no solo sobre el uso de la tecnología (qué hacen con ella, para qué, por qué) sino también en cómo la alimentan o entrenan. Con qué datos, con qué sesgos.

AGESIC - Valeria Colombo (Institución pública)

Destaca que uno de los desafíos es comprender los impactos que puede tener la IA. Remarca que es una oportunidad para trabajar en la educación para comprender el impacto que tiene y también para que los niños y niñas adquieran las capacidades para

reconocer los impactos que la IA podría tener. Además, destaca que debería trabajarse en cómo generar herramientas en la población para prevenir los impactos de la IA.

Por otro lado, destaca el riesgo de los sesgos que pueden tener los datos y resultados obtenidos mediante la utilización de la IA y la asimetría en el acceso a la información disponible.

Otro de los riesgos que identifica es la pérdida de singularidad, se encuentra en riesgo la creatividad, frente al “ser humano promedio” que propone la utilización de la IA.

UAIP - Graciela Romero (Sector público)

Remarca como un desafío los sesgos y efectos negativos de los mismos cuando se utiliza la IA. Se ponen en riesgo los derechos humanos.

En cuanto a la ética, indica que deben ser identificadas las creaciones por IA. Además, de que es importante que las personas aprendan a distinguir la fuente de creación (seres humanos o IA). Destaca el valor de las creaciones humanas.

Mangado Leandro - Ilustrador (Sector Privado)

Remarca que los artistas muchas veces usan IA como parte de su proceso de trabajo creativo. Es una herramienta válida que permite trabajar según criterios propios.

En el campo del arte va a incidir en los procesos, pero no tanto en la autoría y en la necesidad del artista. El artista promedio no vive de su arte expresivo, en general vive del lenguaje artístico comercial. Pero el artista no cree que en la creación la use como lenguaje de comunicación visual.

Destaca también como desafío, el impacto que puede tener en el mercado de trabajo o en la industria creativa ya que la IA tiene la capacidad de reemplazar el trabajo de las personas y es barata.

DGU - Javier Palleiro (Sociedad Civil)

Indica que la IA es una herramienta reciente, pero con mucho potencial para crear contenido artístico.

También, destaca su aplicación en el ámbito comercial o la industria, y que las tecnologías de IA afectarían el empleo ya que pueden sustituir los trabajos de las personas. En el ámbito comercial, la IA tendería a ser más eficiente y más potente.

Por otro lado, agrega que en la producción artística queda margen para el espacio del arte humano, pero indica que solo podría sostenerse con apoyo del Estado.

EDITORIAL PLANETA - Leonardo Cabrera (Sector privado)

Indica que la IA no es opaca, es una tecnología creada por empresas y el éxito de la misma va a empujar los procesos necesarios para su aplicación.

Respecto a los desafíos indica que el conocimiento de los posibles impactos es un desafío tanto para el sector público como para el privado. Respecto de eso, indica que la IA avanza con más velocidad que las instituciones democráticas.

Otro posible riesgo es la pérdida de pensamiento crítico y para mitigar esto se propone fortalecer la educación en la temática.

Universidad ORT - Fabián Barros (Academia)

Respecto a la educación analiza que existe una dicotomía entre los tecnócratas y la sociedad.

Expresa que con el uso de la tecnología de IA existe una oportunidad de utilización como herramienta para el arte. La IA es una herramienta, pero no podría reemplazar a los artistas o creadores ya que en general esta tecnología crea contenido promedio.

En cuanto a los riesgos existe un posible impacto en el mercado laboral.

En cuanto a la regulación, indica que no se puede regular la IA ya que la velocidad/capacidad de la IA es mayor a los tiempos institucionales o de las personas.

Por último, otro de los riesgos es la afectación emocional de los algoritmos en las personas.

FARTES - Udelar - Marcos Umpierrez (Academia)

Plantea que el de la IA es un problema político. Destaca que es importante fortalecer al Estado para afrontar los desafíos que presenta el avance de los poderes económicos o de las empresas.

Otro de los riesgos es la soledad por el uso de redes sociales o por la instauración de educación virtual.

Existe una oportunidad para fortalecer un Estado firme y trabajar los posibles riesgos positivos y negativos en el mercado laboral.

Parte 2: Objetivos y líneas de acción

A continuación, se destacan los objetivos y las líneas de acción que fueron definidos en el subgrupo:

1. Salvaguardar la industria cultural nacional
 - Políticas de fomento de las industrias culturales nacionales.
 - Garantía Estatal de exhibición de obras.
2. Asegurar la soberanía digital
 - Generar capacidades en el país para desarrollar tecnología propia en IA.
 - Fomentar mayor inversión pública para el desarrollo de la cultura nacional.
 - Incluir la formación en IA en el sistema educativo.
3. Generar mecanismos de gobernanza para el uso ético, transparente y responsable de la IA
 - Garantizar el uso ético y responsable de la IA.
 - Establecer pautas para mitigar el impacto que pueden tener estas tecnologías.

- Establecer pautas que garanticen la transparencia en el uso de la IA.
4. Políticas para la reconversión laboral para mitigar los impactos que podría generar la IA en ese rubro.
 - Generación de una tasa o impuesto para las empresas que utilizan la IA y que ese dinero sea destinado para la apoyar la reconversión de los que se ven afectados (generar subsidios, brindar mayor educación en la temática, etc).
 5. Generación de políticas educativas transversales para el conocimiento y pensamiento crítico sobre el uso e impacto de las IA
 - Estimular el aprendizaje responsable y el pensamiento crítico sobre el uso e impacto de la IA.
 - Fomentar el pensamiento crítico y mayor conocimiento para el uso de esta tecnología.
 6. Necesidad de analizar el paradigma de los derechos de autor
 - Repensar los mecanismos para regular uso de IA en los productos de creación de contenidos artísticos (propiedad intelectual).
 - Potenciar y repensar la utilización de la IA para proteger los derechos de autor.

Subgrupo: 3

- Moderadora: Jimena Hernández, Agestic
- Relatora: Estefanía Almeyda, Agestic
- Participaron **10** (diez) personas de 2 (dos) institución pública, 4 (cuatro) organizaciones del sector privado y 4 (cuatro) independientes.

Parte 1: Ronda de intercambio

En esta sección se detallan los aportes en forma de resumen de ideas, de acuerdo a como fue registrada la relatoría.

Todas las personas tuvieron espacio para compartir su visión, la cual se presenta a continuación en formato sintético no nominado.

Los desafíos y temáticas identificadas en el primer intercambio fueron los siguientes:

Relevamiento de arquitectura de *video mapping*: se presenta la experiencia de un participante donde detalla el cambio del trabajo realizado años atrás referido al relevamiento de arquitectura de un espacio. Plantea la dificultad que conllevó en su momento y la contrasta con las oportunidades que presentan nuevas herramientas tecnológicas que aportan al ahorro de tiempo en este tipo de trabajo. Para dicha tarea se debían sacar una importante cantidad de fotos de diferentes puntos para luego realizar el trabajo en esas herramientas y reflejar el proyecto. Actualmente utiliza una herramienta instalada en su celular, que tiene un scanner y a partir de las fotos almacenadas genera la arquitectura con IA.

Otro cambio relacionado a esto es que anteriormente utilizaba herramientas pagas que además, requerían un tiempo de procesamiento mucho mayor al que tiene hoy sumado a la necesidad de configurar un software para poder hacer uso de ella.

Contraste de trabajo entre ingenieros y profesionales de FADU: si bien la industria de los videojuegos está muy atada a la tecnología, no se contrata personal profesional de ingeniería porque en la FADU están formados para el discernimiento de las ideas. Así generan videojuegos mucho más rápido que si los generaran profesionales de la ingeniería.

Se agrega que por otra parte, los profesionales formados en Ingeniería son excelentes ingenieros y programadores. En FADU se fomenta el espíritu crítico, la flexibilidad y la comunicación desde el diseño. Desde este paradigma son excelentes recursos humanos para una posterior adaptación y uso de la IA en el desarrollo de videojuegos. No obstante, por el momento, los que mejor hacen uso de la IA para programar videojuegos son los programadores e ingenieros

Cambios de políticas de plataformas: se cita el caso de Unity (plataforma de desarrollo) cuyo cambio en su política recientemente, hace que quienes hayan utilizado sus productos en los últimos 3 años para diseñar videojuegos, deban compartir con ellos parte de las utilidades o royalties generados. En este intercambio participaron los

abogados con su mirada política y se puso sobre la mesa la necesidad de tener un marco jurídico en el cual ampararse ante estos casos de cobros retroactivos ya que es un cambio en las reglas del juego, sin haberlo sabido con anterioridad o al momento de firmar contratos de uso.

Cambios en la formación requerida para trabajar en la industria: se plantea que hoy en día va creciendo la figura de “*youtuber*”.

Si bien se menciona en el diálogo que requieren conocimientos técnicos para generar contenidos, los *youtubers* no suelen ser desarrolladores, sino que comentan juegos, ese es un valor en el videojuego como producto a difundir y a comunicar, no en la cadena de desarrollo.

En este sentido, se propone tomar ejemplos y llevarlos a ámbitos educativos. El caso de los *youtubers* que, sin conocimientos previos, y con apoyo en IA, usa Unity y puede desarrollar un pequeño juego, lo que es una forma de dar primeros pasos en su desarrollo, desmitificando que es una industria para pocos.

Tomar los cambios tecnológicos de manera positiva: se plantea que hoy en día es necesario entender que como toda “revolución industrial” genera cambios culturales y su principal mensaje es verlo de manera positiva y no preocuparse tanto por lo que se anticipa que se supone que va a pasar, considerándose mayormente como efectos negativos en la industria y el sector laboral. También indica que hay que saber separar lo que es obra y lo que no.

Por otra parte, también se resalta la importancia de posicionarse en un lugar donde no se repitan errores del pasado o desigualdades entre empresas privadas y que el Estado no debería ponerse en contra. Se habló del caso Spotify en Uruguay.

Propiedad intelectual: respecto a la propiedad intelectual se identifica que está estrechamente relacionada con la IA y a tales efectos, es necesario legislar a medida que van ocurriendo los cambios.

También se conversa sobre la dificultad de la legislación de este tema debido a que en los productos generados no se sabe con exactitud a quién pertenecen los insumos utilizados en la creación de dichos productos. Algunos se basan en imágenes que sí tienen un propietario, pero no se logra considerar aún que todo producto que use estos insumos también se enmarca en la propiedad intelectual.

En este sentido, algunas empresas liberan el código de cómo son creados, pero no revelan de dónde vienen sus datos / insumos.

Una necesidad identificada es que como país se debería reglamentar entre las personas el derecho de usar su imagen, voz, etc. Se comenta que eso en Uruguay está legislado, pero no se hace cumplir la reglamentación, al menos no para fotos ni para el uso que se hace hoy.

El factor cultural: en este amplio tema se habla de algunas situaciones en comparación con otros países, como por ejemplo Brasil, donde no se usan las plataformas comunes que utilizan otros, como Facebook o Instagram, entre otros. No logran un uso tan masivo de las aplicaciones comunes en el mundo.

Hasta este momento no se ha tenido nada que sustituya la creatividad, por lo cual con la IA trasciende el punto de individualidad, va mucho más allá que una revolución industrial. Sí había herramientas que la mayoría usaba, pero se hacía de otra manera, y por tanto no quitaba la posibilidad de crear. Se define a la IA no como una herramienta, sino como un co-autor.

Además, se cita algunos ejemplos que tienen que ver con las nuevas generaciones, cómo toman los cambios tecnológicos los más jóvenes e incluso la manera de consumir algunos servicios, como el de los espectáculos musicales. Se presentó el ejemplo de VOCALOID, un programa de síntesis de voz capaz de crear música, incluso con voz incluida sin pertenecer a ningún ser humano en particular, es decir, una voz artificial. Incluso ofrecen shows y hacen giras mundiales.

Consumo energético e infraestructura: la IA requiere mucho cómputo energético y equipamientos. Se cita el ejemplo de las tarjetas gráficas, que son vendidas por una sola empresa en todo el mundo, por lo cual, si Uruguay quiere competir en la materia es importante contar con la infraestructura y recursos necesarios.

Tomar como oportunidad los algoritmos que usan las plataformas para ofrecer contenido y trasladarlo a la educación: los patrones que usa Instagram para vender un producto, o la detección de cuando un usuario empieza a ver un video y no lo termina, para luego ofrecerle un video que sí le resulte atractivo y mire hasta el final, podrían ser oportunidades para aplicar este mismo mecanismo en la educación, de manera de poder brindar un servicio más centralizado en cada estudiante en particular y analizar algunos factores tales como: qué motivó a esa persona a continuar mirando un video hasta el final, por qué no completó la visualización del video, qué le atrae de ese video, etc.

Combinar la IA con la música y sensación corporal: una experiencia que se comparte está relacionada con la música y el uso de dispositivos. En este ejemplo Eugenia Silveira explica cómo utiliza un dispositivo que es como una “bandeja” con un sensor de movimiento y lo que hace es tocar el *scratch* en cada movimiento. Como bailarina, sabe usar esa máquina de una manera diferente de como la usaría un músico, menciona. Así como ella toca ciertos movimientos, también descubrió otros a raíz del uso de esta máquina y asegura que, de no haberla usado nunca no lo habría descubierto.

La aceptación de la IA en la lectura por parte de los lectores: se cuestiona la percepción que tendrá un usuario respecto del contenido de la IA. Por ejemplo, sentirá que tan bueno es lo que genera la IA o ChatGPT. Se plantea la duda de si un usuario realmente aceptaría leer un libro o vería algo sabiendo que está generado con IA.

Parte 2: Objetivos y líneas de acción

Luego del primer intercambio, se conversó sobre las propuestas identificadas donde se destacaron las siguientes:

Apoyar a las personas a capacitarse en IA

- Se propone que en cada sector haya alguien dedicado a ayudar a identificar las necesidades de cada puesto y ver qué hace la IA y que no.

- Ayudar a las empresas a que puedan conectar con la IA de una manera eficiente.
- También tener en cuenta las necesidades específicas de cada sector: se cita el caso de INEFOP respecto del impacto que tiene en la colaboración en el campo laboral y empresas.

Identificar las necesidades

- Mantener la importancia del derecho de autor, viendo a su vez las oportunidades que presenta la tecnología.
- Además, reunir diferentes generaciones para ampliar la mirada. Ampliar a estos espacios de reflexión a las generaciones más jóvenes que son quienes han crecido rodeados de tecnología y su mirada seguramente disienta de muchos de los fundamentos aquí vertidos.

Revisar y Consolidar la estructura institucional de la propiedad intelectual en Uruguay

- En virtud de la atomización institucional existente y de las evidentes falencias institucionales, se plantea la necesidad de revisar la estructura Nacional de la Propiedad Intelectual en Uruguay. Se propone la creación de una Agencia Nacional de Propiedad Intelectual que nucleee tanto Derechos de autor y conexos, como aquello vinculado a propiedad industrial (marcas, patentes, identificaciones geográficas, etc.). Que vele por el cumplimiento de cada una de las obligaciones y tareas vinculadas tanto al Consejo de Derecho de Autor (MEC), como a la Dirección Nacional de Propiedad Industrial (MIEM).

Construir el diálogo para adaptarse a los cambios

- No “matar” a las empresas como Unity que reclama porcentajes de ganancias, sino definir interlocutores para negociar con las mismas o con entidades dedicadas a la temática. Este objetivo está enmarcado en lo que sería el ítem Revisión de la estructura institucional de la Propiedad Intelectual en Uruguay, ya que al no haber una estructura país acorde, las responsabilidades, así como la potencia de los interlocutores se diluyen, no son claras y generan ruidos en la comunicación país respecto a la postura nacional en materia de Propiedad Intelectual.

Investigación, desarrollo y capacitación

- Formar profesionales y que participen en proyectos de OpenAI y estar a la vanguardia en la investigación y ser pioneros en la disciplina.
- Capacitación en OpenAI, monitorear, captar necesidades, etc.
- Generar más oportunidades de capacitación en IA y en otros lados, apelar a internet para estudiar de personas de otros países.
- Aprovechar esas oportunidades de capacitación y tener en cuenta el sector de la sociedad que no llega a eso, tener en cuenta lo generacional.

- En el ámbito educativo plantear las interrogantes sobre quién define que se enseña y cómo se enseña, además de quién lo hace.

Identificar los beneficios de usar IA

- Atender particularmente los costos. Por ejemplo, en vez de contratar a una persona junior en creación de videojuegos o contenido, enseñarles a ellos como usar la IA para generar el producto que crea utilidades.

Subgrupo: 4

- Moderadora: Noelia Rodríguez, Agesic
- Relator: Martín Rovira, Agesic
- Participaron 11 (once) personas de: 3 (tres) instituciones públicas, 1 (una) empresa privada, 1 (una) organización de la sociedad civil, 2 (dos) instituciones académicas) y 4 (cuatro) personas participaron a título personal.

Parte 1: Ronda de intercambio

AE - Démian Godoluz (Sociedad civil).

A modo de introducción menciona que hay que diferenciar la IA generativa que las demás, ya que IA puede hacer uso de imágenes que no están permitidas usar por derechos de autor para desarrollar. La IA no es tan solo una herramienta como actualmente está planteada, ya que la herramienta es el ser humano y no la IA. El usar la IA no es un proceso creativo, es solo como usar en un navegador.

Problemas y desafíos: Indica que la IA desarrolla algunas veces cosas con el trabajo de otro y eso no es ético, muchas productoras eliminaron roles por la existencia de la IA. También menciona que existen otros problemas como por ejemplo en temas de derecho de autor, problemas éticos de usar material que no tengan permiso para ser usado.

Oportunidades y desafíos: entiende que la oportunidad sería usarlo como un software de apoyo. Se puede utilizar como herramienta para tener una referencia y trabajar en base a eso.

CDF - IdeM - Gabriel García (Institución Pública)

Menciona que toda introducción tecnológica en el campo de la creatividad no hay que regularla sino comprenderla. Esto ya ha ocurrido varias veces, desde la primera fotografía siglos atrás hasta el internet y la industria del libro. Pero indica que, si hay muchas cosas para pensar, componentes éticos y legales que habría que mejorarlas sin querer cambiar la realidad.

Oportunidades: menciona un aspecto que se puede ver como una oportunidad, pero también como un desafío, y es la automatización. Hay un conjunto de herramientas para automatizar tareas redundantes. Se puede utilizar la IA para automatizar tareas para generar más tiempo para pensar. Entiende que la IA generativa podría ayudar para acceder a distintos materiales como buscadores.

Problemas: menciona que una cosa es discutir la IA para la creación de una obra y otra cosa es para el mundo de los archivos. Los problemas son los desarrollos técnicos, la soberanía, ¿Dónde queda todo esto? ¿Seguimos atados a desarrolladores que están en cualquier lado del mundo? O podemos tener nosotros el control.

CLAEH - Javier Dotta (Academia)

Indica que las industrias creativas están atadas a la evolución y esto ocurrió siempre. Lo mismo ocurrió con la llegada de internet y hasta el miedo de que se iba a dejar de escribir

libros en papel y actualmente la industria del libro está mucho más fuerte, se escriben más libros y de mejor calidad.

Problemas y desafíos: menciona que la preocupación desde la Academia es qué pasará con lo que se hace actualmente: el trabajo, la fuente laboral y cómo se va a cotizar lo que se genera con la IA. El desafío sería adaptarse al cambio, como cambia y como afecta lo que hacen quienes se dedican a la creatividad.

INAE - MEC - Santiago Turenne (Institución Pública)

Menciona que existen diferentes tipos de desarrollos de IA para distintas actividades y se pregunta; ¿Cómo empezar a utilizar estas herramientas para nuestros trabajos? El desarrollo de estas herramientas puede ser utilizado como oportunidades para la industria.

Oportunidades y desafíos: si se permite este tipo de desarrollo puede mejorar la competitividad del trabajo, mejorando trabajo final y seguir creciendo y desarrollándonos. Pero el gran desafío que queda en la mente es el tema del derecho de autor: ¿no puede ser tomada como una obra artística si fue generada por una inteligencia artificial, o con ayuda de estas herramientas? Hay que seguir aprendiendo y seguir concientizando a la ciudadanía.

Para terminar, indica que hay que derrumbar miedos y no ser tan fatalistas sobre este tema, y lograr la democratización sobre los algoritmos y los datos de entrenamiento, aquellos que usa la IA para dar una respuesta.

INMUS - MEC - Victoria Rodríguez (Institución Pública)

Para iniciar introduce la interrogante de hasta dónde está bien o mal el uso de la IA en la industria creativa. Es decir si está bien o no usar la IA para crear. Indica que debería existir un sello que evidencie si algo es creado con una inteligencia humana o una inteligencia artificial participó del proceso creativo.

Oportunidades y desafíos: ve a la IA como una oportunidad muy grande, pero menciona que la falta de información puede llevar a ser un problema, por eso el ojo humano debería saber y poder diferenciar lo que proviene del humano o de la IA.

Problemas y desafíos: también indica que el problema está en las fuentes laborales, por ejemplo, antes había más personas en temas de fotografía dentro de la industria, ahora hay uno solo, y también ocurre que ahora no hay ni diseñadores ni otros rubros que han ido desapareciendo. Otro gran desafío es cómo catalogar una obra. Si una IA crea una imagen: ¿es una imagen? ¿es una foto?

UTEC - Rosina Píriz (Academia)

Piensa y ve a la IA como una herramienta que puede potenciarse y por este motivo la tiene como una gran oportunidad de desarrollo.

Oportunidades y Desafíos: menciona que la IA es una gran oportunidad a nivel operativo, pero también artístico y creativo. Pero el desafío es cómo a partir de esto, nos reconfiguramos para generar valor con estos cambios. Hay que transitar este camino, y es una gran oportunidad para derribar distintos pensamientos e ideas ya establecidas, por ejemplo, sobre los derechos de autor y la ética. La IA nos invita a cuestionarnos y a

ver qué se debe mejorar y cambiar de lo que ya está establecido. Para finalizar indica que existe otro desafío grande desde el sector artístico y tiene que ver con quienes van a construir nuestros imaginarios, es un desafío a nivel cultural.

PHORO - Patricia Horovitz (Sector privado)

Menciona que algunas veces no se sabe si es el principio del futuro o del principio de que se atrofie parte del cerebro. La IA puede ser aplicada para un cálculo, eso está bien, pero el proceso humano en lo creativo es distinto.

Oportunidades y desafíos: la oportunidad sería poder aprovecharla como una herramienta para seguir creando y no para suplantar personas. Y como desafío se cuestiona, ¿cómo podemos aplicar la IA para que a todos nos eleve de alguna forma?

Problemas y desafíos: menciona que si se usa y abusa de IA y no como una herramienta se puede estar matando una generación artística. Que sea una herramienta para lograr otras cosas y no para atrofiar el cerebro. Que no suplante el cerebro humano para la creatividad.

Scharf Dani - Ilustrador, Director de arte (Independiente)

A modo de introducción menciona que la tecnología está muy bien como herramienta a nivel general. En el espacio de las Industrias Creativas la IA es aplicada desde otro lado. Es importante la conciencia, concientizar el uso y su alcance aplicado a las artes creativas.

Los grandes desafíos: hay que aprender, enseñar y concientizar lo que conlleva la IA en las artes creativas. Hay que llevar la correcta explicación y generar conciencia sobre el uso de la IA, temas legales y hasta donde está bien o no, lo ético del uso ya que está ocurriendo muy rápido.

Iglesias Luis Fernando - Abogado (Independiente)

A modo de introducción compara este tema con lo ocurrido cuando apareció la batería electrónica (instrumento musical). Se pensó que la batería real original iría a desaparecer. Pero luego del susto se volvió a la tranquilidad porque eso no ocurrió.

Problemas y Desafíos: el miedo es sustituir el trabajo humano por la IA. El problema es el uso de los materiales sin consentimiento, el tema del derecho de autor. El ámbito de derecho de autor respeta mucho el trabajo del creador o creadora, dividiendo en el derecho moral y el derecho patrimonial. Algo creado con IA que viole distintos derechos, pero ¿quién está cometiendo la violación? “Atrás” de la IA ¿quién se hace responsable de esa violación? Una cosa es utilizarlo como herramienta, como inspiración y otra cosa es utilizarlo como creación. Hay que considerar si las obras creadas por IA se toman como una creación humana o artificial, si se cambia o no la norma de derecho de autor. Para el derecho de autor siempre tiene que existir atrás una persona que se haga responsable de la obra. Indica que el tema es qué datos usa la IA, cuando los datos usados violan los derechos de autor se está violando la normativa de derecho de autor. Se podría cambiar la normativa de derecho de autor, se podría de actualizar, pero hay que ver, ya que en el mundo hay diferentes ramas del derecho que son aplicables al problema.

Oportunidades y Desafíos: menciona que no se puede prohibir nada, solo hay que controlar que los resultados u obras creadas por IA utilizaron obras creadas por otras personas, hay que controlarlo. No negarlo ni prohibirlo, solo controlarlo y ver si viola o no normas o derechos. Un plagio puede ser no solo una copia textual, sino también la re-transformación de una obra. Pero el cambio de la legislación es muy complicado. Incorporar como una dimensión más las obras realizadas con IA para que no exista la necesidad de que nadie mienta y no diga.

Además, estudiar las implicancias de posibles violaciones de derecho de autor en los procesos de entrenamiento de las IA. Por ejemplo, si una IA para el desarrollo literario es entrenada con guiones cinematográficos: ¿alguien sabe si estos guiones eran públicos o si sus autores dieron autorización para su uso en una IA?

Rocamora Martín - Sector música (Independiente)

A modo de introducción menciona que existe cantidad de oportunidades y de desafíos con la IA. ¿De qué manera acompañar estos cambios, a nivel personal y profesional, de qué manera se transforma el trabajo de todos ya que seguro se va a transformar? ¿De qué manera se transforman las empresas y la industria en sí?

Oportunidades y Desafíos: los grandes desafíos son ver qué puertas se abren con estas herramientas. Hay que empezar a hablar entre los que desarrollan, los que legislan y los que la usan. Tiene que existir un rol del Estado para promover el rol de la industria frente a la IA. Hay que tratar de incorporar todos los avances nuevos que hay. Menciona también que hay muchos riesgos y el Estado debe colaborar para mitigar esos riesgos. Cómo se transita la transformación de la industria y sus trabajadores en este cambio con IA. Europa está transitando la IA responsable, se está parando desde ese punto regulando y afinando el uso. Hay que ver cómo nos paramos nosotros.

Lafigliola Guido - Sector artes visuales (Independiente)

Menciona que la IA es una herramienta sin propósito, tratar de catalogar si los procesos llegaron con IA o solo con el pensamiento humano es muy difícil y complejo por este motivo capaz que no se debería ir por ese camino.

Oportunidades y desafíos: indica que las Industrias creativas deberían tomar la IA como una herramienta que cae para ayudar aprovechando que hay acceso a estas potentes herramientas de forma masiva. Hay que tratar de ser más productivos usándolas para poder competir en el mundo de mejor forma. Es una gran oportunidad para agregar competitividad a nuestra industria. Pero los grandes desafíos están en la ética, es fundamental en toda esta discusión, los modelos éticos no llegan de un solo lugar como Europa, sino de distintos lugares. Para terminar menciona que se debería apostar a la productividad con la IA, y esto es un gran desafío de trabajo y desarrollo en sí mismo.

Los conceptos y palabras más repetidas son:

- Categoría: Normativa y regulación. Sobre el uso de la IA en obras creativas o en los procesos de entrenamiento.

- Medir el impacto en la fuente de trabajo, analizar la reconversión laboral para aquellos roles que se vean impactados.
- Desarrollo de herramientas locales para el uso de la comunidad artística y con datos locales y que nos independicen de los equipos extranjeros.
- Posicionamiento global, el uso de la IA para el desarrollo y la competitividad.
- También tener cuidado en los procesos educativos, y reconvertir los procesos educativos o de evaluación.
- ¿Quién es el autor de una obra creada con o por la IA?
- La ética en el uso de la IA.
- La IA no reemplaza al humano en los procesos creativos.

Parte 2: Objetivos y líneas de acción

Scharf Dani - Ilustrador, Director de arte (Independiente)

Objetivos: propone tener como objetivo el involucramiento de distintos gestores y colectivos de artistas de contenido que no están organizados jurídicamente pero que trabajan mucho con este tema. Valorizar el recurso humano que está atrás de la IA en la industria creativa. Valorizar al artista. ¿Se puede lograr fomentar el Uruguay natural de la creatividad? Fortalecer el arte. Fomentar el desarrollo de la IA, pero sin descuidar la creatividad humana. No perder el factor humano. Parte del pilar de la ética.

Líneas de acción: desarrollar el intercambio del ecosistema creando un grupo de asesores. La política debería tener un foco humano-centrista. Fortalecer el área de las artes al mismo tiempo del fortalecimiento de la parte tecnológica. Tienen que existir programas que fomenten el desarrollo de la industria creativa. Se debe contar con financiamiento económico para el desarrollo primero de las artes en general y segundo de la IA aplicada al arte.

AE - Demian Godoluz (Sociedad civil)

Menciona que se están mezclando las distintas artes que engloba esta temática.

Líneas de acción: Se pueden fomentar el arte de producción de la creatividad.

CDF - IdeM - Gabriel García (Institución pública)

Objetivos: si va a existir un grupo que discuta los temas de derecho de autor se debe involucrar a todos los actores en esta reestructura de los derechos de autor con la IA. Propiciar el desarrollo local sobre el uso de la IA para distintos rubros.

Líneas de acción: se debe agregar a todas las organizaciones hasta las de fotografías y libros para trabajar en el uso del acceso de la información con el uso de la IA. En la discusión de derechos de autores se enfocan en muchas organizaciones, pero se olvidan de las instituciones de archivos y bibliotecas que también tienen que estar para aportar a democratizar la información.

Lafigliola Guido - Sector artes visuales (Independiente)

Objetivos: concientizar la sociedad a nivel personal y laboral. Enfocar en hablarle a la ciudadanía sobre las ventajas de la existencia de la IA para el desarrollo de distintos trabajos. Reconversión laboral. No hay que quedarse en el análisis y la filosofía, hay que enseñarle a la gente. Minimizar el impacto de la pérdida de empleo con el uso de la IA.

Líneas de acción: re-capacitación de la fuerza laboral actual, con programas de formación que promuevan incorporar nuevos roles con conocimiento en el uso de la IA. Incentivando a las personas mayores de 30 años que vuelvan a la universidad, a tomar carreras y volver a capacitarse para ayudar a la reconversión laboral. Desarrollar políticas para mitigar el impacto de la posible pérdida de empleo con el uso de la IA. Fomentar el desarrollo del uso de la IA, capacitando para usarla, para producir.

Iglesias Luis Fernando - Abogado (Independiente)

Objetivos: promover el Uso responsable y ético de la IA. Adecuar la normativa atendiendo las diferentes normativas mundiales. Promover el uso responsable, estar atento a los cambios, a lo que está ocurriendo en el mundo en temas de derecho de autor. Ver cómo ha evolucionado en los distintos países. Analizar qué cambios hay en el derecho.

Líneas de acción: el Estado debe estar en el marco normativo y guiar los cambios en el derecho de autor. Armar un equipo de trabajo con todos los referentes del Estado en temas de derecho de autor junto a AGADU, SUDEI, la cámara de software, archivos y bibliotecas, y otras instituciones como la cámara del libro entre otros, que desarrolle estrategias a corto y largo plazo para mitigar el impacto en los derechos de autor a partir de la introducción de la IA en las industrias creativas.

Rocamora Martín - Sector música (Independiente)

Objetivos: promover el uso responsable y ético de la IA, con base en el modelo europeo. Ayudar que la industria se transforme con la IA, favoreciendo que la industria la incorpore desde adentro y no desde afuera. Proteger a la industria local, y ver de qué manera promover una forma para desarrollar la industria creativa con la IA de forma local.

Líneas de acción: montar un observatorio de IA que analice también el marco legal internacional que cuente con muchos aspectos como la medición continua sobre el impacto de la IA en las industrias. Ayudando a los profesionales, ayudando con planes a que las empresas cambien y mejores. El Estado debe contar con becas de formación, proyectos concursables, programas de educación formal y no formal, programas de reconversión laboral.

Otros objetivos y líneas de acción propuestas:

Tema: Normativo/ Regulatorio

Propuesta de posibles objetivos: promover el uso responsable, transparente y ético de la IA.

Propuestas de acción:

- Desarrollar un observatorio de IA que analice las tendencias internacionales, marco legal, líneas de acción, estrategias de protección de los derechos de autor u otros derechos humanos.
- El Estado tiene que proponer acciones concretas y lineamientos para la protección del derecho de autor. Para ello crear un equipo de trabajo con todos los actores involucrados: Estado, AGADU, Cámara del libro, PIT-CNT, FEUU, SUDEI, Archivos y bibliotecas, entre otros.

Tema: Empleo

Propuesta de posibles objetivos: favorecer el desarrollo de la industria nacional creativa y desarrollar estrategias que mitiguen el impacto negativo a partir del uso de la IA.

Propuestas de acción:

- Analizar la matriz productiva actual y medir el impacto que tiene el uso de la IA en las distintas industrias creativas y la matriz de empleo.
- Desarrollar estrategias de reconversión laboral.
- Tener mecanismos de medición continua del impacto del uso de la IA en la matriz de empleo.

Tema: Ética

Propuesta de posibles objetivos: que la estrategia nacional de IA tenga una perspectiva humano-centrista y de protección de los derechos humanos.

Propuestas de acción:

- Concientizar a la población del uso ético y responsable de la IA.
- Desarrollar guías para el uso ético de la producción creativa.
- Desarrollar un sello país para la producción creativa que identifique que la obra fue realizada siguiendo los lineamientos del “uso responsable y ético de la IA”.

Tema: Desarrollo de la Industria

Propuesta de posibles objetivos: desarrollo de la industria creativa y el posicionamiento global.

Propuestas de acción:

- Desarrollar instrumentos para fortalecer el desarrollo de la industria creativa. (becas, proyectos concursables, etc.)
- Fomentar el ecosistema y el intercambio creativo y el desarrollo técnico, con distintos grupos de trabajo.
- Instrumentos de intercambio con organismos internacionales para intercambios formativos, técnicos y creativos en consonancia con los acuerdos internacionales y en el marco del desarrollo sello país “uso responsable y ético de la IA”.

- Fomentar la inclusión en la temática educativa con el uso de la IA dentro del bachillerato artístico.
- Desarrollar modelos locales propios, con una perspectiva de protección de derechos humanos y protección de derechos de autor.
- En los concursos y premios nacionales, crear categorías específicas y solicitar se identifiquen las obras realizadas con IA.

Subgrupo: 5

- Moderador: Rodrigo Capdevila, Agestic
- Relatora: Nancy Ibarra, Agestic
- Participaron 11 (once) personas de: 4 (cuatro) instituciones públicas, 4 (cuatro) organizaciones de la sociedad civil, 2 (dos) instituciones académicas y 1 (una) persona participó a título personal.

Parte 1: Ronda de intercambio

SIC - MEC - Natalia Ríos (Institución pública)

Señala que hay muchos desafíos y oportunidades que aparecen con mirada apocalíptica. En todo cambio tecnológico hay cosas para problematizar que deben permitir visualizar los impactos positivos. No disociar la tecnología de lo humano, pues son humanos quienes crean la tecnología. Indica que no todo es tan binario y es oportuno frente a esta época difícil y con futuro incierto buscar oportunidades en estas tecnologías.

AUCH - Pablo Praino (Sociedad civil)

Comienza señalando que no es la primera vez que se habla de IA y la preocupación por la orientación que se le ha dado. Ejemplifica con algunos focos positivos que ha tenido en Japón tanto en una panadería para identificar panes, como para identificar células cancerígenas. Sin embargo se ha enfocado en automatizaciones en sectores donde no hay un problema a solucionar: escribir, dibujar, y otras actividades creativas.

Siendo "Inteligencia Artificial" la palabra "de moda", lleva a que IA se use en todo. Ejemplifica que en tres comerciales IA se usó en publicidad solo porque la palabra es lo que está de moda. Es inevitable el uso banal. Agrega que en el trabajo de historietas, por ejemplo, cuando la automatización entra en juego, puede haber complicaciones.

Se puede automatizar ciertos procesos, pero la decisión final en toda la toma de decisiones debe ser humana.

Comenta que se empieza a poner freno en uso de la tecnología recién cuando aparece algún problema legal que puede generar juicios, por ejemplo en generadores de

imágenes que bloquean palabras clave y nombres específicos para evitar ser demandados por los damnificados con peso legal.

Agrega que se vuelve cada vez más complicada la regulación de la creación de contenido, porque hay modelos individuales no centralizados y que obviamente no se puede estar en la casa de cada persona, pero si se puede regular en espacios públicos y de uso comunitario.

Mencionó que dentro de la esfera pública, hubo concurso de ilustración donde se aceptaba material con IA.

Balsa María - Abogada, consultora (Independiente)

Indicó que: tanto el uso de marcas de agua u otros identificadores digitales para identificar la generación de contenido sintético plantean dificultades, ya sea por ser fácilmente eliminables en caso de ser incluidos en los *outputs* generados por los sistemas de IA, y por otro lado no en todos los casos podría justificarse la obligación de su utilización (para identificar el *output* como contenido generado por IA). En este sentido será un abordaje útil estimular que dichas marcas sean utilizadas para identificar contenidos generados por humanos y para identificar fuentes fiables.

En el caso de los concursos, las declaraciones de autoría y/o de uso de herramientas de IA, y en su respectivo alcance, es un camino a seguir, más allá de las dificultades probatorias referidas.

Lo que regula es los derechos de autor. Quien maneja la herramienta manifiesta tener el control de esa obra.

Respecto al concurso mencionado, indicó que no había forma de proteger a nadie: ni al artista que declaraba ni al que usaba la herramienta de modo legal, ni al jurado que no podía distinguir no se podía, ni a los abogados.

Con la declaración de derechos de autor, se tomó este camino.

TUCE - FHCE - UdelaR - Felipe Correa (Academia)

Respecto al tema de los miedos apocalípticos, menciona que Brechner (ex presidente de Plan Ceibal) ha dicho en su momento que tiene miedo de la velocidad. Hay asimetría para gente que tiene alta capacitación. Hay una gran cantidad de cosas que las personas pueden hacer, que la IA las cubre.

¿Capacitación con IA o qué tipo de IA nos permitiría conseguir reconversiones laborales y de capacidades donde sea necesario?

Respecto a la declaración de uso, señala que no es una garantía en los hechos, es un acercamiento a una garantía desde el punto de vista del derecho.

Las declaraciones de uso de IA deberían ser no solo una etiqueta, deberían ser como los octógonos de los alimentos, que indican la presencia de tal o cual sustancia. Ejemplo: se usó IA para tal o cual cosa. Nadie usará una etiqueta de 'NO SE USA IA'.

Menciona sobre los peligros por responsabilidad por plagio inadvertido. Cuando se usan herramientas abiertas y se plagia sin saberlo por fuentes utilizadas. Buscar cómo proteger a los usuarios.

En los contratos debería haber cláusulas de uso para los creadores respecto a si se puede o no usar la producción para alimentar IA. En algún lado debe haber una autorización de uso, y qué regalías debe haber por única vez y por flujo con ganancias. Esencialmente el modelo de los pools de Spotify los considera inadecuado.

Tanto en las organizaciones privadas como en las públicas debe atenderse el tema del sesgo como la desalineación en el entrenamiento.

CURE - UdelaR - Pablo Boquete (Academia)

Señala que lo que está por detrás es la relación entre arte, técnica y tecnología. Es la pelea de siempre. Considera importante pensar en una analogía de IA en el inicio de lo que fue internet, y ver qué tan rápido se va a desarrollar. Por ejemplo con qué cantidad de imágenes se entrena IA. Cada vez se entrena con menos imágenes y solo con una descripción y es una nueva forma.

Es un nuevo planteo. Hay muchos creadores que trabajan de una manera que habría que ver cómo esto no se los 'lleva puestos', que de pronto de la noche a la mañana quede obsoleto, es un problema. Lo que encuentra en la licenciatura: qué se le enseña a quienes egresarán en 5 años.

CDU - Carlo Nicola (Sociedad civil)

Menciona que al formular una consulta con estudiantes sobre avances en el trabajo, resultó que "no habían avanzado en nada porque no había nada que hacer" (en el escenario de trabajo con herramientas de IA generativa).

Considera que es un problema crítico. El paso atrás no se lo cuestionan: "la máquina tiró esto y ya está. No hay docentes en medio viendo esto con criterio de falta de pensamiento crítico". Se queda con un resultado de 15 minutos reflejo de *promptear* durante 5 minutos y ya está.

Menciona además como problema serio el sesgo.

En su actividad, indica que utiliza IA para avanzar rápido, pero el aspecto conceptual es suyo.

AUCH - Pablo Praino (Sociedad civil)

Complementa indicando que se debería ver la documentación del proceso. Los *prompts* sucesivos si hay relacionamiento con una herramienta como tal.

INAV - MEC - María Frick (Institución pública)

Siguiendo el diálogo, refiere a que el resultado también es muy pobre. Los guionistas trabajan con IA aumentan la productividad.

INMUS - MEC - Patricia Papasso (Institución pública)

Menciona, en el marco del intercambio, hasta dónde la IA es una herramienta y hasta dónde crea contenidos. Siempre hay una dimensión ética del uso.

Hoy no se puede discernir qué es y qué no es IA, y es allí donde se lleva al terreno de lo ético.

TUCE - FHCE - UdelaR - Felipe Correa (Academia)

Indica que en texto escrito no es tan fácil ni posible distinguir si un producto es generado por un ser humano o por IA. Si se quiere hacer algo que pueda identificar que fue hecho o no con IA, la idea de los 'octógonos' (analogía con las etiquetas referidas a excesos de sal, azúcar, etc. en los envases de los productos), quiere levantar el tema de la ética y el foco filosófico.

El tema es la finalidad de uso, el para qué se usó, y qué conciencia se tiene sobre qué se está haciendo cuando se usa IA. Es una herramienta estadística que produce promedios (para decirlo en forma sencilla) y si se suma el tema de 'alucinaciones', genera el problema en la credibilidad de lo que sea que se está presentando. Además, hay dificultad para entender y saber que es un promedio.

INAV - MEC - María Frick (Institución pública)

Menciona que hay iniciativas en el reglamento europeo de IA, hay obligatoriedad de incluir metadata o que se identifique como algo que emana de un sistema de IA, y también ya existen herramientas que desafían la interoperabilidad, siempre y cuando se hayan conservado las marcas de agua. Tomar como base la buena práctica y el reglamento de la UE. Sobre todo en la parte de *e-fakes*.

Obliga a los usuarios (destinatarios de despliegue) a los proveedores y también a quien genera la herramienta. Básicamente ver qué obligaciones están asociadas. Lo mismo que pasa con las redes sociales.

Agrega que estaría bueno visibilizar lo que se está haciendo en la UE, con el reglamento de servicios digitales y mercado único, que pone en tela de juicio las obligaciones que tienen las plataformas, las redes sociales, la moderación de contenido. Libertad de expresión versus controles de moderación de contenido.

Agrega que de las cosas que más complican es la autonomía de las personas, la manipulación cognitiva, que no tenemos ni idea como se está generando el *hacking* mental, y por eso de ahí lo que sucede con las redes sociales, combinado con IA, no se tiene ni idea qué pasa. Debe fomentarse la conciencia crítica. Hay que generar IA en otro tipo de inteligencia emocional, si no, nos convertimos en pueblos cada vez más 'burros'.

No se desarrolla la parte cognitiva. Todo va tan rápido que con un *prompt* se generan cosas. Hay otro tipo de educación en paralelo que debe cambiar para tener personas pensantes y emocionalmente libres con conciencia del ser.

INMUS - MEC - Patricia Papasso (Institución pública)

Responde a la intervención anterior por el opuesto: identificar lo que fue generado en el 100% por la capacidad humana. Agrega que se le 'pide' condiciones éticas a las herramientas tecnológicas.

TUCE - FHCE - UdelaR - Felipe Correa (Academia)

Aclara que la marca de agua no es una marca visible. Puede ser metadata o puede ser el orden de determinados pixeles en la imagen u otra variante. Indica que es como la máquina enigma: aplica el detector e identifica el pixel.

Parte 2: Objetivos y líneas de acción

DINATEL - MIEM - Ramiro Pérez (Institución pública)

Señala como interesante el ejercicio que se realiza para actualizar la estrategia de IA para el Gobierno Digital (que es la estrategia vigente).

Enfocaría en el que es consumidor puro, el que es generador puro y en actividades creativas.

Oportunidades:

- IA hará que los productos generados sean cada vez más interesantes.
- las industrias creativas en sí la hacen cada vez más interesante

Desafío:

- cómo se protege a quien genera los contenidos audiovisuales. No inventar, hay normativa que se maneja a nivel internacional. La UE trabaja seriamente.

CURE - UdelaR - Pablo Boquete (Institución pública)

Indica con relación a las cosas que se plantean hoy: ¿qué vigencia tendrán en 5 años, (por ejemplo)?

La principal preocupación es qué estrategia se puede desarrollar para acompañar a los humanos de hoy en este proceso creativo, con fuerte foco en información, acceso a herramientas, vincularlas con sistemas de producción y generar el espacio para acompañar. Los humanos no aprendemos a la velocidad que aprende una máquina.

En el 2016 se discutía la llegada de las máquinas automáticas. Es todo muy rápido.

AUCH - Pablo Praino (Sociedad civil)

Resume en tema de oportunidades: educación, conciencia y crítica; regulación en lo que se pueda como algún tema análogo al “octógono” (ya referido); documentación en los procesos y uso, sobre todo en material y proyectos presentados a concursos; priorización del humano con su puesto como artista presupuestado.

También menciona la importancia de entender un flujo de trabajo y entender las disciplinas diferentes. Salen cosas buenas y comercializables.

CDU - Carlo Nicola (Sociedad civil)

Habla de las asimetrías y menciona el abrir un camino en paralelo. Lo que hay que entrenar no es a la IA sino a nosotros sobre qué hacer con esa herramienta.

Hasta donde sea posible limitar algo, si tiene sentido dar esa batalla, seamos nosotros los que tengamos el pensamiento crítico. Que pese lo ético.

EGEDA - Helena Nosei (Sociedad civil)

Trae una reflexión: “no se pueden poner puertas al campo”. IA es una herramienta poderosa. Ejemplifica diciendo que la energía nuclear mata, pero hay que tenerla en la medicina. Debe haber espacio para todo, lo que sí debe es blanquearse: qué está hecho con IA y qué no.

SIC - MEC - Natalia Ríos (Institución pública)

Señala que oportunidades y amenazas hay ‘millones’. En el plano del mundo de lo artístico puntualiza:

- generar masa crítica y más local: Uruguay, América del Sur, etc.
- deben existir espacios democráticos abiertos de discusión, con vinculación de otras disciplinas, que atraviese la educación.
- educación en estos temas en nivel de primaria o educación inicial hasta los últimos grados.
- que la IA no precarice aún más a los trabajadores de las industrias creativas. Muy poco legislado.

Balsa María - Abogada, consultora (Independiente)

Cuando se lee historia, el mundo siempre fue apocalíptico, siempre dio miedo. En este caso, personalmente cree, que el primer desafío es filosófico, que hay que pensar el rol de las artes, con pensamiento humanista.

Fortalecer los marcos legales existentes y perfeccionarlos. Derechos de autor, lo que ya existe, mejorarlo.

Conocimiento: generar conocimiento e información para pensamiento crítico de los creadores. Tener poder sobre la herramienta y no al revés. Que los consumidores tengan el conocimiento para identificar uno y otro.

INAV - MEC - Mercedes Bustelo (Institución pública)

Profundizar en algunas líneas de acción que ya se vienen dando o que ya existen, hay cosas que se dan de forma cíclica, que se dieron en otros contextos y en otras instancias. Insistir en generación de conocimiento y masa crítica con pensamiento crítico.

Investigación en laboratorio generando acceso. Se asume que todos acceden a IA y no todos acceden. El porcentaje es muy reducido. Desafío: cómo hacer que se achiquen las brechas.

INMUS - MEC - Patricia Papasso (Institución pública)

Señala la importancia de generar espacios de reflexión sobre ética de uso de las herramientas. Que el uso y la reflexión sobre el uso sean parte del mismo tejido y no que

sean parte uno del otro. La ética debe estar permeando el uso mismo de la herramienta. La enseñanza y el abordaje deben estar tejiendo una red de pensamiento.

Por otro lado en particular desde la música, plantea la importancia que tiene la enseñanza y educación respecto a los derechos de autor. Hay muchos músicos con trayectoria que no saben definir que es derecho de autor y propiedad intelectual, de forma transversal como todos los derechos humanos y abordados en algún momento de la currícula de la formación pública de nuestro país.

TUCE - FHCE - UdelaR - Felipe Correa (Academia)

Plantea investigar qué tipo de formación se necesita para creadores y ciudadanos, usuarios y protección de datos. Declaración detallada de uso de IA.

Contrato de creadores que contemplen el permiso o prohibición de uso de IA.

Sistemas justos de regalías a creadores por uso de su obra por herramientas de IA. Ante un producto: ¿quién tiene la responsabilidad por plagio o cosas más funestas?

Oportunidad: como asistentes del trabajador que sea un asistente, que no precarice transformando algo hecho en su base con IA.

Balsa María - Abogada, consultora (Independiente)

Desafío: diálogo interdisciplinario. De qué forma trabajar en lo multidisciplinario. Investigar si hay formas de trabajar así, que las personas puedan hablar con quien estudia otra cosa.

CURE - UdelaR - Pablo Boquete (Academia)

Menciona la idea de organizar *Hackatones* para elaborar herramientas.

A largo plazo es la programación en la escuela. No solo para aprender el código sino aprender cómo pensar. Vincular a quienes tienen miradas distanciadas de la tecnología, que pueden salir varias cosas interesantes.

EGEDA - Helena Nosei (Sociedad civil)

Hace mención a Juan Grompone que como docente decía que “no venía a enseñar un lenguaje sino a pensar en forma organizada”. La base canónica de la resolución de problemas es una. Entiende que eso hay que enseñarles a los chicos, a pensar. No generar gente generalista.

INAV - MEC - María Frick (Institución pública)

Analizando objetivos y acciones, menciona que a nivel de educación de calidad una propuesta puede ser:

- gobierno: promover el uso responsable y ético, resolviendo las asimetrías, promover *sandboxes* regulatorios.
- industria: capacitación crítica en colaboración con instituciones académicas.
- academia: apoyando la capacitación.

- ciudadanía: fomentando los principios de transparencia y explicabilidad. Derecho de la ciudadanía a explicar y a ser explicado.

Agrega que la OEA plantea el trabajo con población vulnerable, se trabaja en una red interinstitucional e interdisciplinaria integrada por niños, niñas, adolescentes, padres, madres y tutores.

Combatir asimetrías por ejemplo padres e hijos. Conocer y entender los sesgos, los riesgos y los problemas que puede tener el uso de IA. Problema de las redes: cuanto más escándalo más consumo tiene el contenido, porque les interesa a quienes lo venden.

INMUS - MEC - Patricia Papasso (Institución pública)

Palabra clave: derechos humanos

Preocupación: se recarga a la educación con un problema que es del tejido social, que es más complejo. La educación formal no puede resolver todos los problemas que se están planteando. Entiende oportuno pensar en otros mecanismos que sean complementarios a la educación formal. Ejemplo: encarar con perspectiva social de encuentros en formato de talleres con los núcleos de referencia de niños y jóvenes a las que se integren adultos de su entorno sino los pares. Generar nuevos espacios alternativos a la educación formal que complementen la carencia a nivel social.

En un momento los espacios Ceibal estaban instalados en determinados espacios que trabajan con poblaciones vulnerables. Esa experiencia se ha ido retrayendo, se ha llevado a la educación formal y no a los espacios no formales de educación. Este enfoque tiene más que ver con formación en valores como ética, y eso no está pasando.

Balsa María - Abogada, consultora (Independiente)

Interesa que se promuevan instancias de diálogo multidisciplinario, para que los artistas se apropien "críticamente" de las tecnologías y se pueda promover la generación de contenidos que con asistencia de IA que permitan expresar la individualidad o la "impronta personal" y nuestra "identidad cultural".

TUCE - FHCE - UdelaR - Felipe Correa (Academia)

Instituir grupos de estudio acerca de qué necesidades de formación se tiene a nivel de esta disciplina, considerando que más importante que la herramienta es el marco en que se da el aprendizaje.

AUCH - Pablo Praino (Sociedad civil)

Ha investigado herramientas y en forma personal, está familiarizado con su uso y su potencial. Una de las cosas que se puede hacer, institucionalmente, desde marcos de políticas, leyes etc. es darle un lugar al artista que usa la IA donde se pueda mover sin temor a ser acusado de plagio por ejemplo. Tener un lugar legítimo para esa expresión, le parece válido y ayudaría a la transparencia.

También hay que proteger el otro camino más tradicional y análogo, que no permita 'robar la plata' haciendo uso de obras generadas por IA en esos espacios protegidos.

CURE - UdelaR - Pablo Boquete (Académica)

Entiende que se está hablando de casos de IA instalados en sistemas de producción tradicional. Hay que pensar el uso de la herramienta dentro del lenguaje de forma diferente. Es un camino que abre la tecnología. Solo se puede trabajar en lo interdisciplinar para producir cosas nuevas, y no más de lo mismo.

SIC - MEC - Natalia Ríos (Institución pública)

Menciona que la IA generativa homogeniza la producción y generación creativa y dejan detrás otras producciones tales como oficios manuales. Lo que crea la IA se parece entre sí mucho como está hoy, pero que en realidad quedan atrás otras expresiones. “Hay reflote de lo *vintage*”.

TUCE - FHCE - UdelaR - Felipe Correa (Academia)

Habrà una parte del mercado que será tomada por la IA. Ejemplifica con las novelas de romance. El ámbito de los escritores fantasmas se verá multiplicado. Por otra parte, indica que es un producto que la gente quiere. Habrá gente que vive de eso y quedará desplazada, enmarcado en el tema de la fotografía. El tema es cuando la sensibilidad creativa se ensambla con la industria.

Luego del intercambio, se realiza un resumen de acciones concretas a plantear en plenario:

- Formación en pensamiento computacional y código desde primaria (existen programas de Ceibal) la idea es curricularmente, sino también en pensamiento crítico como unidad que flexiona con las demás. Espacio específico dedicado a esto interactuando con otras áreas.
- Generar espacios no formales, interdisciplinarios, intergeneracionales, abiertos de creación de proyectos con objetivos específicos asociados a la temática en cuestión de la IA, con participación de múltiples actores y contribuyendo a la apropiación crítica (específicos para creadores de la industria) considerando el uso ético y responsable
- Generar un proceso de análisis de buenas prácticas normativas vigentes en diferentes partes del mundo de forma comparada para elaborar una base robusta para proteger a usuarios y creadores en Uruguay. Atención especial en normativa de la UE.
- Protección a usuarios y a consumidores de IA. Investigar, analizar y armar modelos de contratos de cesión o de venta para creadores.
- Instalar una ventanilla de asistencia legal para creativos y para el público en general sobre IA. Ejemplos: contratos, ventas usufructo, derechos de autor, etc. y otras para damnificados de *fake news*. que podría estar acompañada de campañas de difusión pública
- Problema: manipulación cognitiva de herramientas de IA, posibilidad de plagios involuntarios, declaración de uso de IA detallado en algunos productos de IA, remuneraciones a aquellos cuyos materiales se hayan utilizado en IA generativa, sino que haya formas más justas, transparencia de documentación de procesos.

- Fortalecer la autonomía.