

SYNCRON IA · TECNOLOGÍA DE LA IMAGINACIÓN

Laboratorio de *Imaginación* Aplicada

La experimentación al servicio de una causa.

PROGRAMA DE DIEZ SESIONES CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

DOSSIER PARA INSTITUCIONES Y
EQUIPOS

ARTURO
ORDORIKA

CHOLULA, PUEBLA · SEPTIEMBRE
2026



QUÉ ES

Diez sesiones para experimentar, *hasta sacar un proyecto al mundo*



Diez sesiones para dejar de opinar sobre la inteligencia artificial y empezar a experimentarla. Cada quien entra con una pregunta y sale con algo que la contesta: una página, un libro, un daimón, un ensayo, una obra, presentados en una muestra pública.

Para maestros, equipos directivos, equipos creativos y cualquier grupo con una causa entre manos. Se puede llegar sin saber nada de inteligencia artificial.

EL LABORATORIO SE MUEVE POR DOS PREGUNTAS

- I** **¿Qué piensas de la inteligencia artificial?**
Se anota en la primera sesión y se comprueba en la última, con tu propio proyecto en la mano.
- II** **¿Qué quieres lograr?**
El experimento se diseña alrededor de tu causa. Nunca alrededor de la máquina.

Somos pioneros involuntarios de esta época. Lo menos que podemos hacer es experimentarla en vez de opinar desde la orilla.

DURACIÓN	CUPO	MODALIDAD	INVERSIÓN
10 sesiones	8 a 12 proyectos	Presencial o en línea	\$6,000
de 120 minutos, una por semana	se abre con ocho inscritos	en tu sede, o en vivo por videoconferencia	por proyecto, las diez sesiones

EL PROGRAMA

Tres pilares, *suelos o como camino*

Cada pilar se contrata solo, uno nada más si es lo que tu equipo necesita. Juntos son el programa completo, con las muestras integradas en vez de repetidas.

I	Entrenamiento · dos sesiones Tu equipo toca todas las máquinas y resuelve un problema real de su día a día el mismo día.	\$2,000 SUELTO · POR PERSONA
II	Taller Activo de Experimentación · cuatro sesiones sueltas, tres en el programa Aquí se deja de probar y se empieza a experimentar: cada quien diseña el suyo alrededor de su causa. Suelto, cierra con una muestra al grupo.	\$3,200 SUELTO · POR PROYECTO
III	Semillero de Proyectos · cinco sesiones sueltas, cuatro en el programa más la muestra pública El proyecto nace de verdad y se presenta ante público. Una página, un libro, un daimón, un ensayo, una obra. Alto rendimiento: se entra por los dos pilares anteriores o demostrando nivel.	\$4,500 SUELTO · POR PROYECTO

EL PROGRAMA COMPLETO

\$6,000 POR PROYECTO · LAS DIEZ SESIONES

Los tres por separado suman once sesiones y ~~\$9,700~~. El programa completo, diez sesiones, queda en **\$6,000 por proyecto**.

Un proyecto es una persona, o dos que trabajan juntas: la segunda paga \$1,500. Una generación es de ocho a doce proyectos. Grupo completo de doce: **\$72,000**.

¿Sólo una parte? Se puede. Nada más el Entrenamiento para tocar todas las máquinas, o el Taller para diseñar el experimento, o el Semillero si ya traen nivel. El mínimo de ocho proyectos inscritos es el mismo.

Una por semana, *y la muestra pública al final*

-
- | | |
|----|--|
| 01 | El contexto y la postura
Qué es esto en realidad. Cada quien anota su tesis inicial. |
| 02 | El arsenal
Probar todo lo que hay a la mano y medir hasta dónde llega cada quien. |
| 03 | Tus causas
Qué te mueve y qué querías lograr desde antes de todo esto. |
| 04 | Diseñar el experimento
Poner la máquina al servicio de esa causa, no al revés. |
| 05 | Experimentar como pintor
Probar, fallar, ajustar. Cada quien enseña al grupo qué encontró. |
| 06 | Del experimento al proyecto
Qué va a nacer, con nombre y forma. |
| 07 | Construcción a fondo
Se le suman recursos y se levanta la pieza. |
| 08 | Aterrizaje y forma final
La página, el libro, el ensayo, el daimón. |
| 09 | Empaque y afinación
Traducción y acabado para mostrarlo al mundo. |
| 10 | La muestra pública
Cada quien presenta y contesta su tesis. ¿Tenías razón? |
-

Sesiones 01 y 02, Entrenamiento · 03 a 05, Taller Activo · 06 a 09, Semillero · 10, Muestra.

EL ARSENAL

Un gurú finge que domina todo. Un experimentador dice hasta dónde llegó.

Los que uso a fondo.

ChatGPT

Claude

Claude Code

Gemini

Google Notebook

AI Studio

Google Flow

Grok

ElevenLabs

Y por debajo de las interfaces.

Montar una app

Manejo de APIs

Daimones digitales

Los que apenas he probado.

Kimi

Manus

DeepSeek

y lo que salga mañana

Daimón digital: personalidad sintética de inteligencia artificial. Así les llamamos en Sincron iA.

LO QUE INCLUYE

- ♦ Diez sesiones de 120 minutos, una por semana, presenciales en tu sede o en vivo por videoconferencia.
- ♦ La muestra pública al final, con las tesis en la mano: cada quien presenta su proyecto y contesta lo que anotó en la primera sesión.
- ♦ Todas las máquinas en licencias gratuitas: nadie tiene que comprar una suscripción para entrar.
- ♦ Trabajo entre sesiones, con el arsenal abierto y el experimento de cada quien en marcha.
- ♦ Traslado dentro de Puebla y Cholula. Fuera, se suman traslado y viáticos, a negociar con quien contrate.

TRAE CADA PARTICIPANTE

- ♦ Una computadora y una cuenta de Gmail. Con esa cuenta abrimos todo lo demás en licencias gratuitas.
- ♦ Una pregunta y una causa. Se puede llegar sin saber nada de inteligencia artificial.

PONE LA SEDE

- ♦ Internet de alta velocidad para todos y un proyector. Yo llevo mi computadora.
- ♦ Un salón con mesas donde quepan las computadoras. En línea, una videoconferencia profesional.

CÓMO SE CONTRATA

La institución contrata el laboratorio *y paga por la gente que va*

Por persona en el Entrenamiento; por proyecto en el Taller, el Semillero y el programa completo. Una generación se abre con mínimo ocho proyectos inscritos, igual para el programa completo que para cualquier pilar suelto. Si alguien viene por su cuenta, la puerta es la Asesoría de Imaginación Aumentada.

-
- | | |
|----|---|
| 01 | Me escribes.
Por WhatsApp o con el formulario del dossier en línea: tu institución o tu grupo, y qué quieren mover. |
|----|---|
-
- | | |
|----|--|
| 02 | Te mando la propuesta.
Fechas, sede o en línea, y la cotización por proyecto o por grupo completo. En menos de dos días hábiles. |
|----|--|
-
- | | |
|----|--|
| 03 | Se aparta con el pago.
Transferencia, tarjeta o los otros métodos. El proceso completo está en synchronia.com/como-pagar . |
|----|--|
-
- | | |
|----|---|
| 04 | Arrancamos.
Diez semanas, una sesión por semana, y la muestra pública al final. |
|----|---|
-

QUIÉN LO IMPARTE

Arturo Ordorika

Escritor en jefe de la serie de Disney *Fabricantes de Ovnis*. Productor para Televisa-Univisión, VIX, Vice Media, Banijay y Pampa Films. Jurado internacional para Fox Networks. Premio Nacional de Cuento Fantástico y de Ciencia Ficción 2004. Maestría en Leicester. Diez libros publicados. Fundador de Synchron iA: desde finales de 2023, más de tres mil horas de experimentación nocturna con estas máquinas. Sólo enseña lo que ya probó él.

Esto ya está pasando, *y no en un laboratorio de Palo Alto*



77

El Capi, un maestro de 77 años

El Capitán José Arturo Zepeda da clase en la Escuela Militar de Sargentos. Prepara su material didáctico y cumple sus entregas apoyado en IA. Desarma el argumento de la edad y el de la barrera técnica.

01

Sirena Interior, una danza que estrenó su propia música

Un poema de Princesa Hernández se volvió música compuesta con IA. Ángeles Rodríguez creó la danza y la bailó ante público. Más de doce funciones.

20

Sherezad, el caso propio

Un guionista sin código construyó un estudio de desarrollo narrativo dirigiendo inteligencias artificiales. Lo que se aprende de noche se vuelve algo que sirve a otros.

HABLEMOS ENTRE HUMANOS

WHATSAPP

+52 220 293 4721

DOSSIER EN LÍNEA Y COTIZACIÓN

sincron-ia.com/laboratorio/dossier