

## 2.6. IA multimedia y otros

Si los apartados anteriores se centraban en imagen, sonido y tiempo, ahora nos vamos al **mundo más físico y funcional**, en concreto a los ámbitos de:

☐ **Arquitectura y Urbanismo:** optimizando flujos de habitabilidad, generando planos técnicos y proponiendo soluciones sostenibles mediante el análisis de datos ambientales.

☐ **Moda y Joyería:** permitiendo crear estructuras orgánicas y complejas —biomiméticas— imposibles de concebir mediante el dibujo tradicional, facilitando la impresión 3D y la fabricación digital.

☐ **Artesanías Digitales (Cerámica y Escultura):** utilizando la IA para previsualizar texturas, calcular resistencias de materiales y experimentar con el volumen antes del contacto con la materia.

☐ **Videojuegos y Entornos Inmersivos:** permitiendo crear mundos que no solo se ven, sino que "reaccionan" al usuario, dotando a los personajes de memoria y personalidad propia; junto con generando escenarios infinitos que desafían la linealidad narrativa tradicional.