



## Alegoria - Donde lo Técnico encuentra lo Lúdico

*Whitepaper de la Plataforma de Roteirización de Contenidos Técnicos para Redes Sociales*

Gustavo Almeida<sup>1,\*</sup> and Rodrigo Almeida<sup>2,\*</sup>

1. Academy of Symbolic Realities, Department of Storycraft and Interactive Media, Plaza de los Ecos 37, 28045, VALDORIA, España
2. Nordlicht Laboratory of Allegory, Department of Computational Mythmaking, Skymarka 22, 9045, NORDVIK, Norway

\* Correspondence: Gustavo Almeida gaasalmeida@gmail.com \* Correspondence: Rodrigo Almeida rodrigo.almeida@gmail.com



Alegoria Digital Team  
Tools 4 Storytelling  
<https://alegoria.digital>

# Table of contents

<b>1</b>	<b>Introducción</b>	<b>1</b>
1.1	Propuesta de Valor . . . . .	2
1.1.1	Ahorro de tiempo y esfuerzo . . . . .	2
1.1.2	Claridad y consistencia en la comunicación . . . . .	2
1.1.3	Escalabilidad del contenido . . . . .	2
1.1.4	Integración entre técnicos y creativos . . . . .	2
1.1.5	Retorno sobre la inversión . . . . .	3
1.1.6	Lenguaje simple legal . . . . .	3
1.1.7	Rastreabilidad completa . . . . .	3
1.1.8	Inteligencia Artificial regulada . . . . .	3
1.1.9	Asistente de Explicabilidad . . . . .	4
1.1.10	Base de conocimiento viva . . . . .	4
1.2	Utilizando Alegoria: Un Estudio de Caso . . . . .	4
1.2.1	Etapa 1: Cargando Contenido Base . . . . .	4
1.2.2	Etapa 2: Creando una Jornada y sus Episodios . . . . .	6
1.2.3	Etapa 3: Crear Guiones . . . . .	8
1.2.4	Etapa 4: Crear Guion Digital . . . . .	11
1.2.5	Catálogo . . . . .	14
1.2.6	Asistente de Explicabilidad de Guiones . . . . .	17
1.2.7	Gráficos de Conocimiento . . . . .	18
<b>2</b>	<b>Alegoria y el Lenguaje Simple</b>	<b>21</b>
2.1	Beneficios del uso de Textos Lúdicos . . . . .	21
2.1.1	En la Educación . . . . .	21
2.1.2	En Marketing . . . . .	21
2.1.3	Social Media como fuente de información . . . . .	22
2.1.4	Impacto Regional . . . . .	23
<b>3</b>	<b>Macroproceso Alegoria</b>	<b>24</b>
<b>4</b>	<b>Organización del Conocimiento</b>	<b>32</b>
4.1	Ventajas del Enfoque de Conocimiento . . . . .	33
4.2	Adherencia de Alegoria al Marco Regulatorio de la Inteligencia Artificial .	33

*Table of contents*

<b>5 Pila Tecnológica, Métodos, IA y Componentes de Alegoria</b>	<b>34</b>
5.1 Pila Tecnológica . . . . .	34
5.2 Ecosistema de Inteligencia Artificial . . . . .	34
5.3 Metodología Alegoria . . . . .	34
5.4 Componentes Funcionales . . . . .	35
<b>6 Conclusión</b>	<b>37</b>
<b>7 Referencias</b>	<b>39</b>

# List of Figures

1.1	Etapa 1 - Cargando Contenido Base . . . . .	6
1.2	Etapa 2 - Crear Jornada y sus Episodios - Pantalla 1 . . . . .	7
1.3	Etapa 2 - Crear Jornada y sus Episodios - Pantalla 2 . . . . .	8
1.4	Etapa 3 - Crear Guiones - Pantalla 1 . . . . .	9
1.5	Etapa 3 - Crear Guiones - Pantalla 2 . . . . .	10
1.6	Etapa 3 - Crear Guiones - Pantalla 3 . . . . .	11
1.7	Etapa 4 - Crear Guion Digital - Pantalla 1 . . . . .	12
1.8	Etapa 4 - Crear Guion Digital - Pantalla 2 . . . . .	13
1.9	Etapa 4 - Crear Guion Digital - Pantalla 3 . . . . .	14
1.10	Catálogo - Card . . . . .	15
1.11	Datos del Guion Digitalizado - Pantalla 1 . . . . .	16
1.12	Datos del Guion Digitalizado - Pantalla 2 . . . . .	17
1.13	Asistente de Explicabilidad de Guiones . . . . .	18
1.14	Gráficos de Conocimiento - Pantalla 1 . . . . .	19
1.15	Gráficos de Conocimiento - Pantalla 2 . . . . .	20
2.1	Gráfico Newman et al. (2025) . . . . .	22
3.1	Macroproceso Alegoria . . . . .	24
3.2	Insertar Información Técnica . . . . .	26
3.3	Crear Jornada y sus Episodios . . . . .	27
3.4	Crear Guion . . . . .	28
3.5	Crear Guion Digital . . . . .	29
3.6	Crear Base de Conocimiento . . . . .	31
4.1	Modelo de Conocimiento Alegoria . . . . .	32
5.1	Pila Tecnológica Alegoria . . . . .	36

# **List of Tables**

2.1 Panorama América Latina. . . . .	23
--------------------------------------	----

# 1 Introducción

Alegoria – “Donde lo técnico encuentra lo lúdico” – es una plataforma SaaS de **roteirización de contenidos técnicos**. Ayuda a profesionales y equipos técnicos a *traducir materiales densos* —como normas, manuales, planes o especificaciones— en *narrativas lúdicas y envolventes para redes sociales*.

Alegoria genera un guion completo, con **texto estructurado, sugerencias de audio e imágenes, salvaguardas<sup>1</sup> y prompts<sup>2</sup>** sirviendo como una *base creativa y técnica* para la producción de videos, podcasts o posts.

Es importante entender que lo que Alegoria entrega *no es el producto final, sino una especificación narrativa* —es decir, una descripción detallada de cómo debe presentarse el contenido, qué tono adoptar y qué elementos visuales y de audio usar, así como sugerencias de prompts para generación de contenido visual y salvaguardas. A partir de eso, un profesional de medios o marketing puede entonces *producir el video, podcast o post final* con precisión y coherencia en relación a la intención original.

**De forma simple, Alegoria no produce el video, sino que roteiriza y documenta la visión técnica y narrativa del contenido, sirviendo de puente entre el especialista técnico y el creador de medios.**

Imagina algunas situaciones: necesitas presentar un producto técnico en el perfil en redes sociales de la empresa; eres candidato a un cargo público y quieres hacer tus propuestas más comprensibles; o eres un profesional liberal que desea divulgar su especialidad. En todos estos casos, Alegoria ayuda a organizar el contenido técnico en torno a una narrativa que facilite la comprensión y haga la absorción de información más accesible.

Se espera que cualquier usuario técnico sin familiaridad con la construcción de contenido para redes sociales utilice Alegoria para crear guiones a partir de materiales como especificaciones, normas, políticas públicas, planes de gobierno y manuales. Con la plataforma, el usuario técnico adapta rápidamente esos documentos al formato de las redes, facilitando la comunicación con el profesional de medios o marketing y preparando el consumo de la información técnica en la lógica de la economía de la atención (Referencia: Monge (2024)).

---

<sup>1</sup>Salvaguardas en el contexto de IA son mecanismos de protección diseñados para mitigar riesgos, garantizar uso ético y alinear sistemas de inteligencia artificial con valores humanos y normas legales.

<sup>2</sup>Prompts para generación de imágenes son instrucciones textuales detalladas proporcionadas a modelos de IA, como DALL-E, Midjourney o Stable Diffusion, que guían la creación de visuals específicos a partir de descripciones lingüísticas

## 1.1 Propuesta de Valor

### 1.1.1 Ahorro de tiempo y esfuerzo

- Crear narrativas a partir de materiales técnicos es demorado; el roteirizador automatiza las etapas más pesadas de estructuración y adaptación.
- El especialista técnico puede concentrarse en el contenido en sí, mientras la herramienta se encarga de la *traducción a lenguaje accesible y envolvente*.
- Reduce drásticamente el tiempo entre tener un contenido denso (ej: norma, proceso, especificación) y producir algo publicable en las redes.
- Generación de contenido en diversos idiomas de forma automática.

### 1.1.2 Claridad y consistencia en la comunicación

- Garantiza que *el mensaje técnico sea comprendido correctamente*, sin distorsiones.
- Las narrativas siguen *modelos consistentes*, lo que mejora la coherencia entre múltiples publicaciones de una organización.
- El guion sirve como un *documento de referencia* para revisiones y validaciones técnicas antes de invertir en la producción final.

### 1.1.3 Escalabilidad del contenido

- Permite que equipos pequeños generen gran volumen de contenido, haciendo viable la implementación del modelo de cola larga (Anderson (2006))
- Facilita la *replicación de formatos exitosos* para diferentes temas o plataformas.
- Abre camino para integración con flujos de automatización (ej: generación automática de posts, videos cortos, o podcasts).

### 1.1.4 Integración entre técnicos y creativos

- Actúa como *puente entre el especialista en contenido y el productor de medios*.
- Elimina ruidos de comunicación, ya que el guion se convierte en una “especificación narrativa” clara.

## 1 Introducción

- Evita retrabajo y malentendidos sobre el tono, el público-alvo y el mensaje central.

### 1.1.5 Retorno sobre la inversión

- El costo de la herramienta es inferior al costo de horas gastadas por redactores, revisores y productores intentando entender el material técnico.
- El guion profesional preformato *aumenta el impacto y engagement del contenido final* en las redes sociales.
- Ayuda a instituciones, profesionales y empresas a *posicionar su marca como referencia accesible y moderna* sin perder rigor.

### 1.1.6 Lenguaje simple legal

- Inspirada en la Ley Nacional de Lenguaje Simple, garantiza comunicación accesible sin pérdida de precisión técnica.
- Transforma normas, manuales y planes en materiales claros y atractivos.
- Facilita la comprensión del público general y reduce barreras entre el sector técnico y la sociedad.

### 1.1.7 Rastreabilidad completa

- Cada decisión del guion se registra, permitiendo auditoría total del proceso creativo.
- Soporta prácticas de gobernanza, transparencia y conformidad, esenciales para entornos regulados.
- Facilita revisión colaborativa y control histórico de cambios.

### 1.1.8 Inteligencia Artificial regulada

- Alineada al Marco Legal de la Inteligencia Artificial para uso responsable de la tecnología.
- Identifica riesgos, sesgos y salvaguardas automáticamente durante la generación de contenido.
- Garantiza adhesión ética y legal en las narrativas producidas por IA.

### **1.1.9 Asistente de Explicabilidad**

- Permite cuestionar y entender el porqué de cada elección narrativa o estilística.
- Actúa como un mentor, explicando fundamentos, referencias y decisiones del guion.
- Promueve transparencia y aprendizaje continuo para quien utiliza la herramienta.

### **1.1.10 Base de conocimiento viva**

- Construye un repositorio dinámico con conceptos, fuentes y jornadas narrativas.
- Favorece reutilización y escalabilidad de contenidos dentro de la organización.
- Garantiza consistencia entre múltiples contenidos y evoluciona conforme nuevas producciones se incorporan.

## **1.2 Utilizando Alegoria: Un Estudio de Caso**

En este estudio de caso, imagina que eres uno de los responsables de la campaña de marketing para redes sociales del político João Azevedo (coalición “Juntos pela Paraíba”) para el gobierno del estado de Paraíba en 2022. Tu rol es crear los guiones para la divulgación del plan de gobierno de la coalición Juntos pela Paraíba.

### **1.2.1 Etapa 1: Cargando Contenido Base**

El primer paso en el flujo de Roteirización es insertar el Contenido Base. El Contenido Base puede ser cualquier fuente de información técnica: especificación, manual, normativo, plan, procedimiento, en fin, la documentación que dio origen al contenido técnico. En la figura Figure 1.1 presentamos la pantalla de Carga del Contenido Base: Este es el primer paso imprescindible para todo el proceso de roteirización, ya que toda la demás información será derivada de esta etapa. A continuación, un detalle mayor de los pasos para la carga del contenido base:

1 - Selección de la página “Roteirización Digital” para tener acceso a las etapas de carga del contenido

2 - En el menú superior, seleccionar la Pestaña “Cargar Contenido”

3 - Para registrar el contenido, es necesario seleccionar un perfil. En el contexto de Alegoria, un perfil representa el punto de vista del narrador o la función que el narrador está ejerciendo en el momento de la construcción narrativa. En este estudio de caso, seleccionaremos la opción “Funcionario Público”, debido a la mayor proximidad con el tema objeto de la roteirización. En la versión 0.3.0 de Alegoria, los siguientes perfiles están disponibles:

## 1 Introducción

- Profesor
- Profesional de Salud (Médico, Dentista, Psicólogo, ...)
- Influencer Digital
- Empresario/Emprendedor
- Funcionario Público
- Actor
- Escritor
- Coach
- Líder Espiritual
- Comunicador
- Periodista
- Líder Técnico/Ingeniero
- Copywriter
- Ghostwriter

4 - Realizar la carga del documento utilizado como referencia para generación del contenido base. El objetivo es mantener la rastreabilidad de la información y permitir evaluar la adhesión del contenido publicado en redes sociales al documento original. En este caso, realizaremos la carga del plan de gobierno de la coalición Juntos pela Paraíba.

5 - Aquí escribes el título del contenido base. Para este caso, decidiste iniciar la roteirización de las propuestas que componen el Eje I del plan de gobierno.

6 - Por último, el texto del contenido base se pega en el campo textual. Es importante reforzar la limitación de 3.000 caracteres por contenido en la versión 0.3.0 de Alegoria.

7 - Haz clic en “Cargar Contenido Base” para insertar la información en la base de conocimientos.

## 1 Introducción

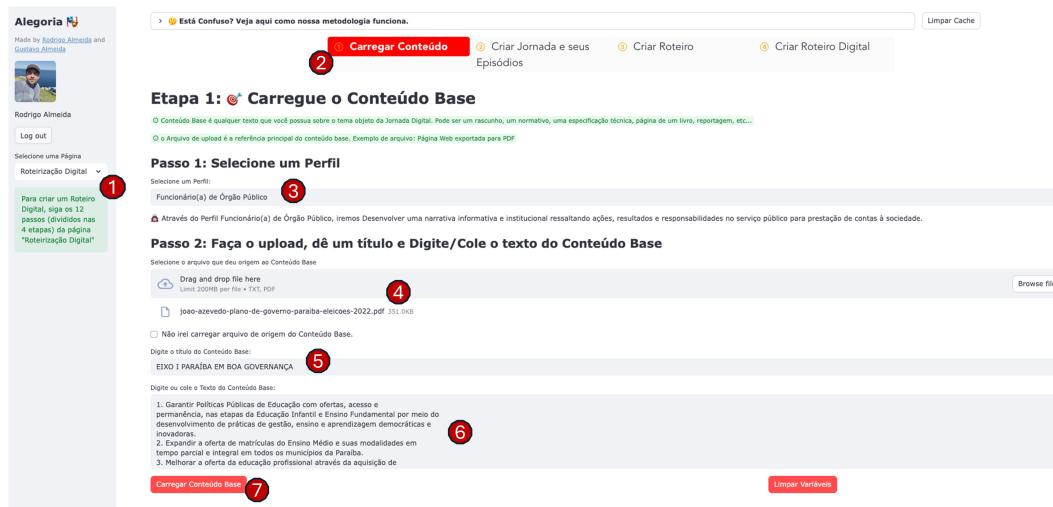


Figure 1.1: Etapa 1 - Cargando Contenido Base

### 1.2.2 Etapa 2: Creando una Jornada y sus Episodios

En la metodología Alegoria, una Jornada representa la estrategia adoptada para presentación del contenido técnico y la división y definición de episodios: Debido a la cantidad de información y diversidad de contenidos, es necesario dividirlos en partes (episodios) para cumplir el alcance propuesto. Influyen en la cantidad de episodios generados: La duración **esperada** de cada episodio y la cantidad **esperada** de episodios por jornada. Estas métricas son **guías**<sup>3</sup> para Alegoria, y el software intentará adaptar el contenido a la expectativa del usuario.

1- En la figura Figure 1.2, en el menú superior, seleccionar la Pestaña “Crear Jornada y sus Episodios”. Hasta la etapa 6 nos referiremos a los ítems descritos en la figura Figure 1.2.

2 - Seleccionar Contenido Base previamente registrado en la Etapa 1. Importante: Los contenidos serán listados por título.

3 - Selecciona el Medio Digital donde se presentará el guion. Las opciones disponibles son: Redes Sociales, Podcasts o Textos para Blog/Sitios.

4 - Selecciona la Duración esperada de cada episodio: Corta, Media o Larga Duración (dependiendo de la cantidad de párrafos por episodio)

<sup>3</sup>Dependiendo del tamaño del contenido, tanto la duración como la cantidad de episodios necesarios podrán no atender al quantitativo seleccionado por el usuario.

## 1 Introducción

5 - Selecciona la cantidad esperada de episodios por Jornada: Pocos (2 a 4), Muchos (5 a 8) o no hay límite para la cantidad de episodios

6 - El botón “Generar propuestas de Jornadas y Episodios” construirá hasta 3 (tres) propuestas de Jornadas.

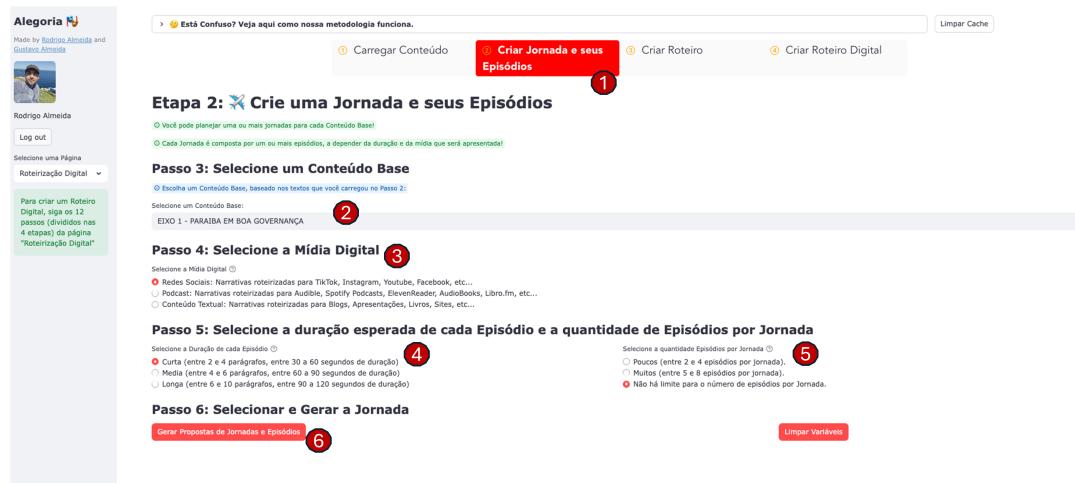


Figure 1.2: Etapa 2 - Crear Jornada y sus Episodios - Pantalla 1

7, 8 y 9 - En la figura Figure 1.3 es posible observar las propuestas de Jornadas juntamente con los episodios

10 - Después de elegir la jornada, basta seleccionar la opción por título para que la carga se efectúe en la base de conocimiento Alegoria.

## 1 Introducción

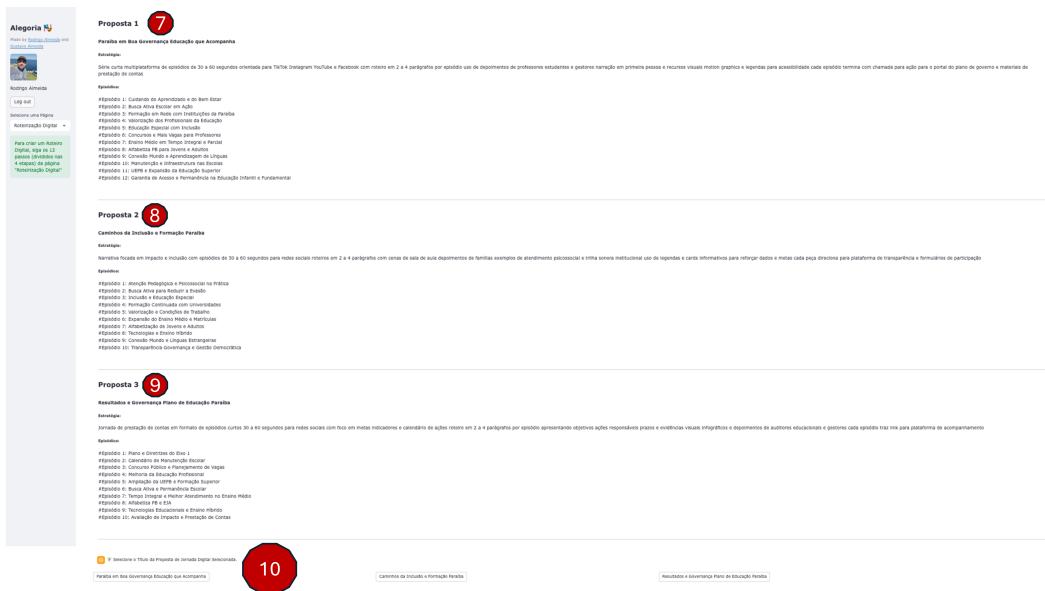


Figure 1.3: Etapa 2 - Crear Jornada y sus Episodios - Pantalla 2

### 1.2.3 Etapa 3: Crear Guiones

En Alegoria los Guiones son instanciaciones narrativas para cada episodio que componen una Jornada. De esta forma, el usuario deberá, a partir de la selección de una Jornada, roteirizar cada episodio<sup>4</sup>. La figura Figure 1.4 presenta la pantalla con los primeros pasos de la roteirización.

1 - En la figura Figure 1.4, en el menú superior, fue seleccionada la Pestaña “Crear Guiones”.

2, 3, 4 - Estas son las selecciones para Contenido Base, Jornada y Episodio, respectivamente. El mismo episodio puede ser roteirizado varias veces.

5 - Selección del Idioma en que se generarán los Guiones. En la versión 0.3.0 están disponibles los idiomas: Portugués, Inglés, Español, Italiano y Francés.

6 - En la etapa 6, el botón “Generar Propuestas de Guion para el Episodio Seleccionado” generará hasta 3 (tres) propuestas.

<sup>4</sup>El episodio será roteirizado considerando el contexto del contenido técnico, la estrategia de la Jornada y el título del episodio seleccionado.

## 1 Introducción



Figure 1.4: Etapa 3 - Crear Guiones - Pantalla 1

7, 8 y 9 - En la figura Figure 1.5 es posible observar las propuestas de Guiones para el episodio, ya en el idioma seleccionado.

10 - Después de elegir el guion, basta seleccionar la opción por título para que se genere automáticamente una vista previa.

## 1 Introducción

The screenshot shows the Alegoria digital storyboard creation interface. On the left, a sidebar includes a profile picture, the name 'Rodrigo Almeida', and options for 'Log out', 'Selecionar uma Página', and 'Roteirização Digital'. The main area displays three proposed storyboards:

- Proposta 1 (7)**  
Title: **Cuidar para Aprender: Educação e Bem-Estar em Foco**  
Description: Olá, sou professora da Rede Estadual e quero compartilhar como o Governo do Estado da Paraíba e a Secretaria de Educação estão transformando nosso ambiente escolar. Por meio do Eixo 1 do Plano de Governo Paraíba em Boa Governança, foi criado um programa inovador de atenção pedagógica e psicosocial que acolhe e apoia estudantes e profissionais. Além disso, nossa gestão se fortalece com práticas democráticas e transparentes, sempre em diálogo com a comunidade escolar. Juntos garantimos um ensino mais humano e eficiente. Quer conhecer mais? Acesse o portal do plano de governo e veja como cuidamos de quem ensina e aprende.
- Proposta 2 (8)**  
Title: **Juntos pela Educação: Atenção Integral na Paraíba**  
Description: Sou estudante da rede pública e, este ano, vi de perto as ações do programa de atenção pedagógica e psicosocial lançado pelo Governo do Estado, por meio da Secretaria de Educação da Paraíba. Nossa bem-estar e desenvolvimento acadêmico agora têm prioridade, com suporte de equipes especializadas e uma gestão escolar comprometida com práticas transparentes e democráticas. Esse cuidado faz toda diferença na nossa rotina. Quer entender melhor essas iniciativas? Clique no link do nosso portal e confira os detalhes das ações do Eixo 1 Paraíba em Boa Governança.
- Proposta 3 (9)**  
Title: **A Nova Escola: Gestão, Apoio e Desenvolvimento**  
Description: Como gestor escolar, presenciei a evolução do nosso ensino com as ações do Eixo 1 Paraíba em Boa Governança. Criamos, junto à Secretaria de Educação, um programa voltado à atenção pedagógica e psicosocial, que valoriza cada estudante e profissional da educação. A governança democrática se une ao compromisso com a transparência e à valorização dos recursos públicos, mostrando que cuidar das pessoas é fundamental para o sucesso educacional. Quer participar dessa transformação? Visite o portal de prestação de contas do plano de governo para saber mais.

At the bottom, a summary step is shown: **10** **Selecione o Título da Proposta da Jornada Digital Selecionada.** The summary also lists the three proposed storyboard titles: **Cuidar para Aprender: Educação e Bem-Estar em Foco**, **Juntos pela Educação: Atenção Integral na Paraíba**, and **A Nova Escola: Gestão, Apoio e Desenvolvimento**.

Figure 1.5: Etapa 3 - Crear Guiones - Pantalla 2

11 - El código del guion se genera y se presenta al usuario, como se muestra en la figura Figure 1.6.

12 - Al final, haciendo clic en “Cargar la Base de Guion”, el guion se inserta en la base de conocimiento y queda disponible para ser digitalizado<sup>5</sup> en la etapa 4.

<sup>5</sup>En Alegoria, un guion digitalizado es el conjunto de artefactos generados después de concluida la etapa 4 de la roteirización: imágenes, audios, prompts, salvaguardas, reportes, bloques de texto.

## 1 Introducción

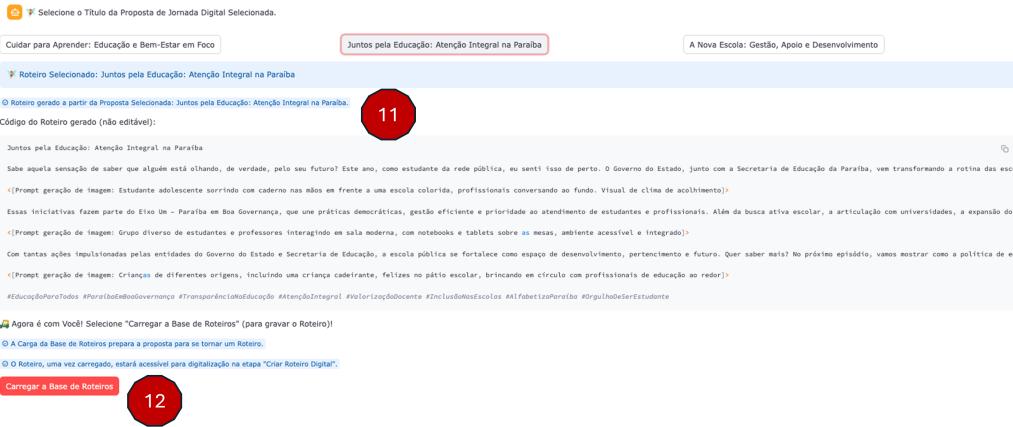


Figure 1.6: Etapa 3 - Crear Guiones - Pantalla 3

### 1.2.4 Etapa 4: Crear Guion Digital

El Guion Digital consolida todo el contenido generado por Alegoria como “entregable” para el usuario: Imágenes, Textos, Audios, Prompts, Hashtags, Salvaguardas y Reportes. En esta etapa, el usuario seleccionará Voz (estilo, idioma), Imagen (estilo visual) y podrá ajustar textos y prompts para generación de Audios e Imágenes. También se generarán los insumos para Salvaguardas y Reportes.

1 - En la figura Figure 1.7, en el menú superior, fue seleccionada la Pestaña “Crear Guion Digital”.

2,3,4 - La elección de la voz se hace escuchando fragmentos de Audio en varios idiomas. Prestar atención a qué idiomas cada estilo de voz mejor se adapta. Después de elegir la voz, es necesario elegir el estilo narrativo<sup>6</sup>.

5 - En esta etapa, el estilo visual debe elegirse para definir el concepto de video e imágenes de la pieza final. Importante: la generación usa el modelo de IA especializado en sketches (borradores), produciendo solo referencias conceptuales para la generación del contenido que efectivamente irá a redes sociales — recomendamos que las imágenes no se usen directamente en la pieza final para redes sociales.

<sup>6</sup>Estilos Narrativos: “Entrenamiento y Audiobooks”, “Claro y Consistente” o “Dramático y muy expresivo”

## 1 Introducción

6,7,8 - Seleccionar Contenido, Jornada y Episodio que será digitalizado. Solo episodios roteirizados en la etapa 3 serán presentados en esta lista.

Figure 1.7: Etapa 4 - Crear Guion Digital - Pantalla 1

9 - Aquí presentamos la lista de información consolidada para la generación del contenido final

10 a 15 - La creación de imágenes y audios sucede en bloques<sup>7</sup>: En cada bloque el usuario puede hacer cambios en textos y prompts y generar audio e imágenes hasta que se alcance un resultado positivo.

16 - Sugerencias de Hashtags para inclusión en redes sociales

<sup>7</sup>El número de bloques por guion puede variar, dependiendo de la duración esperada.

## 1 Introducción

The screenshot shows the Alegoria digital storyboard interface. The top navigation bar includes 'Alegoria', 'Made by Rodrigo Almeida and Gustavo Almeida', 'Log out', 'Selecionar uma Página', and 'Roteirização Digital'. The main content area is titled 'Passo 12: Digitalize o Roteiro "Juntos pela Educação: Atenção Integral na Paraíba"'. It contains 16 numbered circular steps (9 to 16) with various content blocks:

- Step 9:** Text about the episode's theme and its connection to the 'EIXO 1 - PARAÍBA EM BOA GOVERNANÇA'.
- Step 10:** Text about the new educational program.
- Step 11:** Text about the new educational program.
- Step 12:** Text about the new educational program.
- Step 13:** Text about the new educational program.
- Step 14:** Text about the new educational program.
- Step 15:** Text about the new educational program.
- Step 16:** Text about the new educational program.

Each step includes a 'Clique para gerar Áudio do Bloco de Texto' (Step 9-15) or 'Clique para gerar Imagem do Bloco de Texto' (Step 11-15) button.

Figure 1.8: Etapa 4 - Crear Guion Digital - Pantalla 2

17 - Aquí se presentan las salvaguardas: principales observaciones respecto al contenido generado, riesgos y eventuales puntos de atención para divulgación en redes sociales.

18 - Al hacer clic en “Digitalizar Guion”, todo el contenido será cargado en la Base de Conocimiento Alegoria. IMPORTANTE: el Botón solo se habilitará después de la generación de todo el contenido de imágenes y audios en los bloques presentados en las etapas 10 a 15.

## 1 Introducción

Apontamentos referente às Salvaguardas:

Análise resumida (com base na LGPD - Lei nº 13.709/2018 e nos exemplos fornecidos):

17

1) Existência de dados pessoais identificáveis:

- Não há no texto nomes, documentos, telefones, endereços, números de identificação, contas bancárias, ou qualquer outro dado que permita identificação direta de pessoas.
- Conclusão: risco de identificação direta - baixo.

2) Existência de dados pessoais sensíveis ou categorias protegidas:

- O texto menciona "criança cadeirante" (referência a deficiência/deficiência de saúde) - considera-se como dado sensível (saúde/deficiência).
- Há referência a "existência de adolescentes com necessidades de apoio de crianças/adolescentes em proteção especializada pela LGPD e exigir cuidados adicionais (consentimento dos pais/responsáveis).
- O texto menciona "ambiente de acompanhamento psicosocial, "estar" - indica possibilidade de tratamento de informações relacionadas à saúde mental/condições psicológicas, que são dados sensíveis se coletados.
- Conclusão: presença de indicações de categorias sensíveis (deficiência, saúde/saúde mental, menoridade) - risco sensível/alto caso essas informações sejam associadas a indivíduos identificáveis.

3) Risco de reidentificação e uso indevido:

- Isoladamente, o conteúdo é genérico e não identifica pessoas; porém, se combinado com outras bases de dados, imagens ou detalhes locais (por exemplo, fotos de alunos com identificação, listas escolares, comunicações públicas locais), as referências a essas pessoas podem ser usadas para reidentificar.
- Conclusão: risco de reidentificação - baixo a moderado no estado atual; pode aumentar para alto em contexto de cruzamento com outros dados.

4) Conformidade com a legislação (sumário):

- O texto não explora dados de identificação direta, mas contém referências às categorias protegidas pela LGPD (dados sensíveis e dados de crianças/adolescentes). A LGPD exige tratamento com bases legais adequadas e cuidados reforçados para dados sensíveis.

Avaliação final do risco das informações contidas no texto:

- Risco para identificação direta: baixo.
- Risco relativo ao tratamento de dados sensíveis (deficiência, saúde/psicosocial) e de menores: moderado a alto, caso essas referências sejam vinculadas a indivíduos identificáveis ou a imagens/registros que permitam identificação.

Digitalizar Roteiro

18

Figure 1.9: Etapa 4 - Crear Guion Digital - Pantalla 3

### 1.2.5 Catálogo

El Catálogo en Alegoria consolida todos los guiones generados en la herramienta, presentando para cada guion un resumen de la estrategia adoptada en su creación. Un identificador único se genera con el objetivo de mantener la rastreabilidad de todo el contenido. La imagen Figure 1.10 presenta una “card” presentada en el Catálogo Alegoria.

## 1 Introducción



Figure 1.10: Catálogo - Card

Al hacer clic en “Detalles”, el usuario es dirigido a una pantalla con la consolidación de todos los artefactos que componen el guion digitalizado (Figure 1.11). Son ellos:

1,2 - Contenido de Texto<sup>8</sup>, Contenido de Destaque<sup>9</sup> y Contenido Visual<sup>10</sup> para cada bloque del guion

3 - Enlace para descarga del audio generado

4 - Enlace para descarga de la imagen generada

<sup>8</sup>Contenido de Texto: Texto utilizado para generación de audio

<sup>9</sup>Contenido de Destaque: Texto que puede usarse como destaque en la presentación o como gancho para divulgación del contenido en redes sociales

<sup>10</sup>Contenido Visual: Prompt para generación de la imagen que representa el bloque

## 1 Introducción

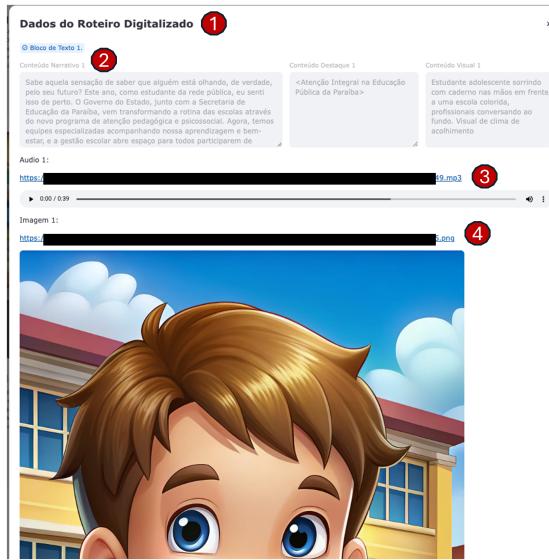


Figure 1.11: Datos del Guion Digitalizado - Pantalla 1

5 - Hashtags para ser usados en la divulgación del contenido

6 - Enlace para descarga del Reporte del Guion Digital<sup>11</sup>. Haz clic aquí para ver el Reporte del Guion Digital para el Estudio de Caso (en portugués).

---

<sup>11</sup>El reporte del guion digital consolida toda la información esencial del guion, incluyendo textos, imágenes, audios, prompts, hashtags y salvaguardas. Sirve como insumo completo para el responsable por la generación de contenido, permitiendo rastrear todo lo producido en la plataforma Alegoria.

## 1 Introducción

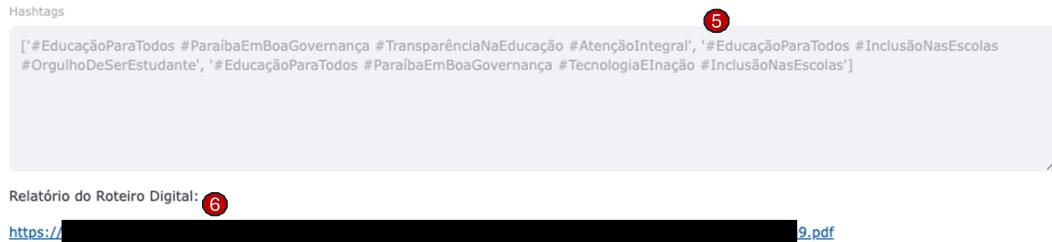


Figure 1.12: Datos del Guion Digitalizado - Pantalla 2

### 1.2.6 Asistente de Explicabilidad de Guiones

El Asistente de Explicabilidad<sup>12</sup> de Guiones es un chatbot de IA que aclara dudas y proporciona información relevante sobre el contenido de los guiones. Relaciona guiones, destaca riesgos y salvaguardas para divulgación, rastrea el origen del contenido —incluyendo pasos de generación, archivos iniciales y contexto completo de la roteirización de materiales técnicos.

- 1 - En la figura Figure 1.13, fue seleccionada la página “Asistente”.
- 2 - El usuario podrá hacer preguntas en cualquier idioma al asistente.
- 3 - Después de un período de análisis y consultas a la base de conocimiento, se genera una respuesta.
- 4 - El usuario podrá dar feedback sobre la respuesta generada.

<sup>12</sup>Alegoria aborda la explicabilidad como la capacidad de sistemas de inteligencia artificial de fornecer explicaciones claras y comprensibles sobre sus decisiones y procesos internos, combatiendo el efecto “caja negra” de modelos complejos.

## 1 Introducción

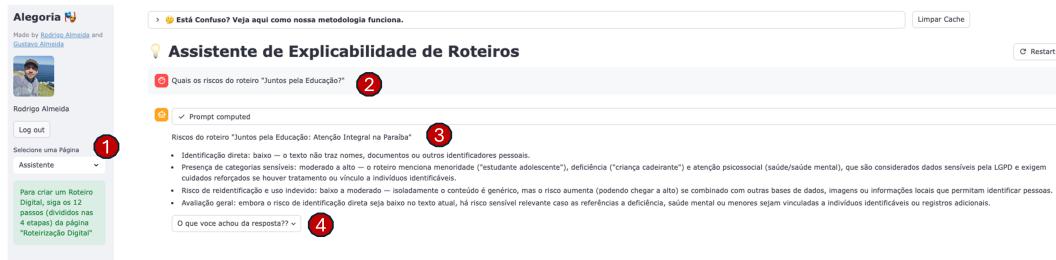


Figure 1.13: Asistente de Explicabilidad de Guiones

### 1.2.7 Gráficos de Conocimiento

Los gráficos de conocimiento son estructuras que facilitan la visualización del camino recorrido para generación de los guiones, garantizando el entendimiento completo del proceso decisario para la roteirización. El proceso comienza con la identificación del contenido base (por título) y a partir de ahí la generación de las visualizaciones. Los tópicos a seguir presentan las pantallas que componen esta funcionalidad:

- 1 - En la figura Figure 1.14, fue seleccionada la página “Conocimiento”.
- 2 - Selecciona el contenido base que será analizado.
- 3 - Presenta los indicadores: Total de Jornadas, Episodios y Guiones generados por Medio Digital: Redes Sociales, Podcasts y Contenido Textual
- 4,5 - Un grafo de conocimiento - en formato de “árbol” - para navegar entre jornadas, episodios y guiones con toda la información consolidada por etapa

## 1 Introducción

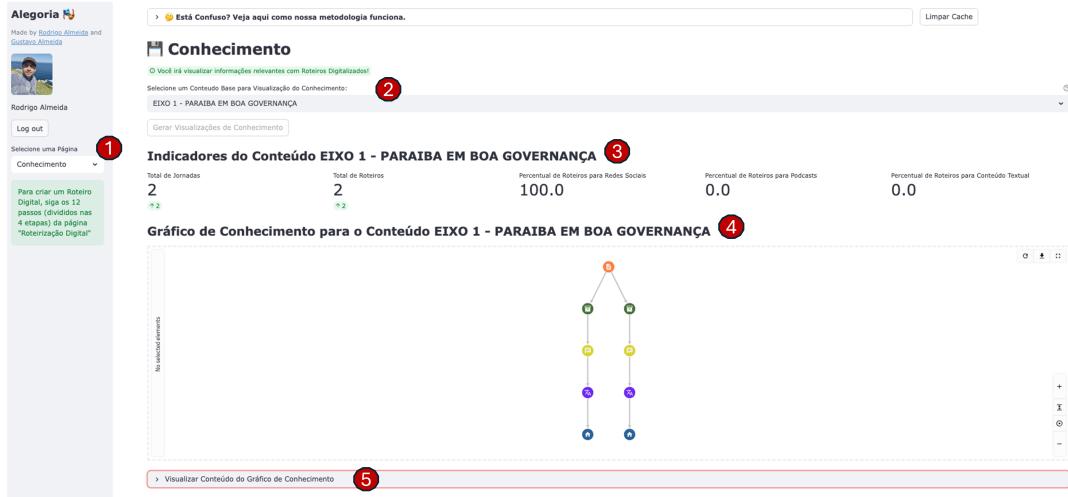


Figure 1.14: Gráficos de Conocimiento - Pantalla 1

6 - Wordcloud con las hashtags más comunes en los guiones generados. Ayuda a identificar relevancia de contenido

7 - Riesgo Regulatorio: nota de la evaluación de los episodios desde el punto de vista de los riesgos regulatorios. Las notas van de 0 a 10, siendo 0 ningún riesgo y 10 el mayor riesgo. Una evaluación de generación, entre 0 y 100% indica el riesgo general de todos los guiones generados para el contenido base seleccionado.

## 1 Introducción

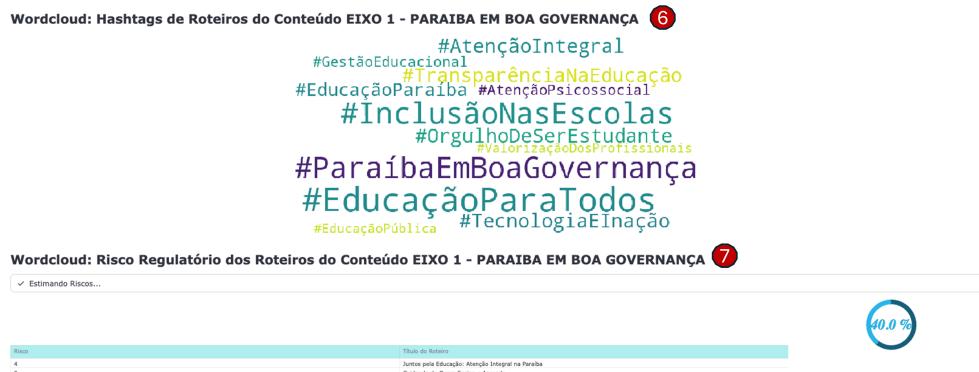


Figure 1.15: Gráficos de Conocimiento - Pantalla 2

## 2 Alegoria y el Lenguaje Simple

Alegoria está fuertemente inspirada en la Ley nº 15.263/2025, que instituye la Política Nacional de Lenguaje Simple en la administración pública brasileña (Referencia: Brasil (2025)). La ley define el lenguaje simple como un conjunto de técnicas para transmitir información de forma que el ciudadano pueda fácilmente encontrar, comprender y usar lo que leyó. Esto involucra no solo cambiar palabras difíciles, sino también estructurar el texto, el diseño y el orden de la información con foco en la comprensión del ciudadano. La adopción de lenguaje simple para temas técnicos resuelve barreras reales de comprensión. Si pudiéramos resumir la motivación en una única estadística, sería que el 50% de estudiantes brasileños están por debajo del nivel 2 en lectura en el examen PISA 2022 (Referencia: Organisation for Economic Co-operation and Development (2023)). Esta estadística implica la necesidad de adaptar contenido para permitir que más personas absorban conocimientos complejos sin frustración. A continuación veremos las ventajas de utilizar textos lúdicos para alcanzar este objetivo.

### 2.1 Beneficios del uso de Textos Lúdicos

#### 2.1.1 En la Educación

Los textos lúdicos transforman jergas en historias o analogías cotidianas, facilitando la interpretación de argumentos y distinción entre hecho y opinión, habilidades deficientes en 1 de cada 4 jóvenes de la OCDE.

#### 2.1.2 En Marketing

Consumidores con baja proficiencia en interpretación de textos, comunes en América Latina (ej.: Argentina 401, Colombia 409, Brasil 410 puntos en PISA), rechazan productos muy técnicos por confusión o vergüenza con textos densos. El lenguaje lúdico aumenta la adhesión vía infográficos y narrativas locales, ampliando el alcance de dichos productos a mercados emergentes.

### 2.1.3 Social Media como fuente de información

La frase *Social Media is the main source of news* es más verdadera en América Latina que en países desarrollados, impulsada por alta penetración de smartphones y analfabetismo funcional que favorece formatos visuales cortos. En Brasil, redes sociales lideran con 40-75% de uso para noticias (TikTok 75%, Instagram 20%), superando TV (28%) y portales (20%), mientras en la región 4 de cada 10 personas las adoptan como principal fuente.

## Proportion that say social media is their main source of news

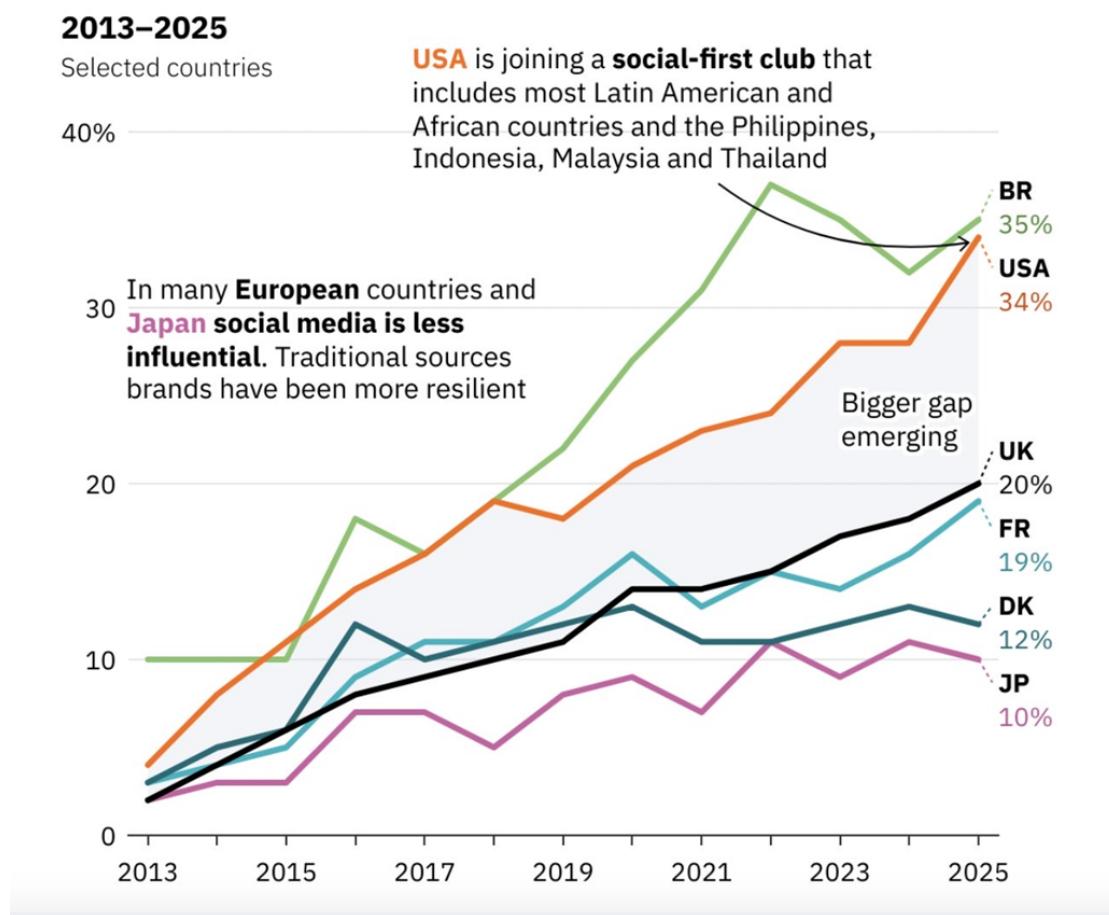


Figure 2.1: Gráfico Newman et al. (2025)

### 2.1.4 Impacto Regional

En América Latina, con puntuaciones estancadas por debajo del nivel 2 en el examen PISA, estrategias lúdicas superan brechas culturales y lingüísticas. Contenidos educativos presentados de forma lúdica ganan tracción al hacer temas técnicos accesibles, como artículos médicos o finanzas digitales. La tabla Table 2.1 consolida los principales problemas encontrados en América Latina respecto a la interpretación de textos, y cómo soluciones lúdicas pueden mitigar problemas abordando resultados relevantes.

Table 2.1: Panorama América Latina.

Problemas	Solución Lúdica	Resultado
Baja Lectura (Pisa)	Analogías Simples	+ Absorción nuevas Tecnologías
Analfabetismo Funcional 30–50%	Historias Visuales	Mayor Productividad
Brechas en América Latina	Narrativas Locales	+ Ventas soluciones Innovadoras

### 3 Macroproceso Alegoria

El flujo representado en Figure 3.1 identifica el macroproceso de la plataforma Alegoria para transformar información técnica en contenido para redes sociales.

#### Insertar Información Técnica (Input Tech Info)

- Punto de partida en que la información técnica (normas, especificaciones, documentos brutos) se inserta en el sistema.
- Esta etapa alimenta la base sobre la cual todo el resto del proceso será construido.

#### Crear Jornada y sus Episodios (Define Journey)

- La información técnica se organiza en una **Jornada**, es decir, un encadenamiento lógico de temas o episodios.

#### Crear Guion (Build Script)

- La Jornada definida se convierte en guiones narrativos estructurados.
- Se especifican texto, bloques de habla que servirán de base para la producción de medios.

#### Crear Guion Digital (Create Social Content)

- Los guiones se transforman en contenidos específicos para redes sociales.

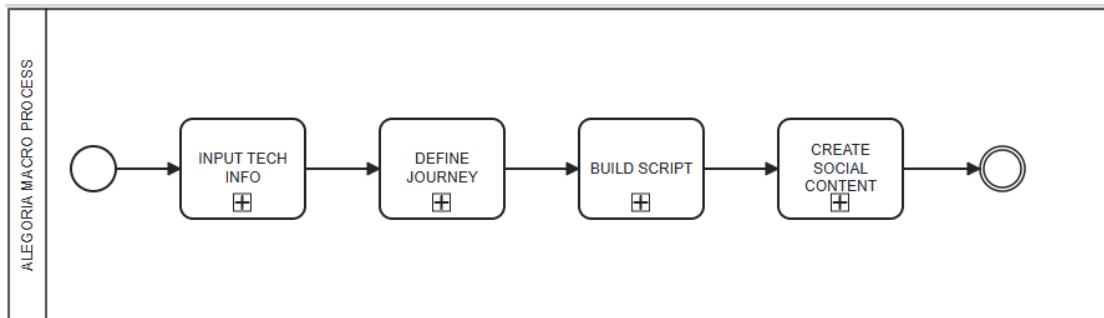


Figure 3.1: Macroproceso Alegoria

### 3 Macroproceso Alegoria

El diagrama Figure 3.2 detalla el subproceso **Insertar Información Técnica**, que prepara la base técnica y conceptual antes de la construcción de las jornadas y guiones.

#### Seleccionar Perfil (Select Persona)

- Primero, se selecciona la **persona** que representará la perspectiva de la narrativa (por ejemplo, profesor, escritor, médico, influencer, ...).
- Esta elección orienta el tono, el lenguaje y el foco de las próximas etapas.

#### Cargar Información Técnica (Load Tech Info References)

- A continuación, se cargan las **referencias técnicas**: leyes, normas, manuales, especificaciones, informes, etc.
- En esta etapa ya se construyen identificadores y metadatos que permitirán rastreabilidad futura del contenido.

#### Cargar Base de Conocimiento (Load Knowledge Base with Tech Info)

- Las referencias técnicas se usan para **cargar la base de conocimiento**, estructurando los datos para uso posterior por los módulos de jornada y roteirización.
- Con base en la persona elegida y las referencias técnicas, el sistema selecciona el proceso de conocimiento adecuado (ver diagrama “Generar Contenido del Guion Digital”), que se activa desde este punto.

### 3 Macroproceso Alegoria

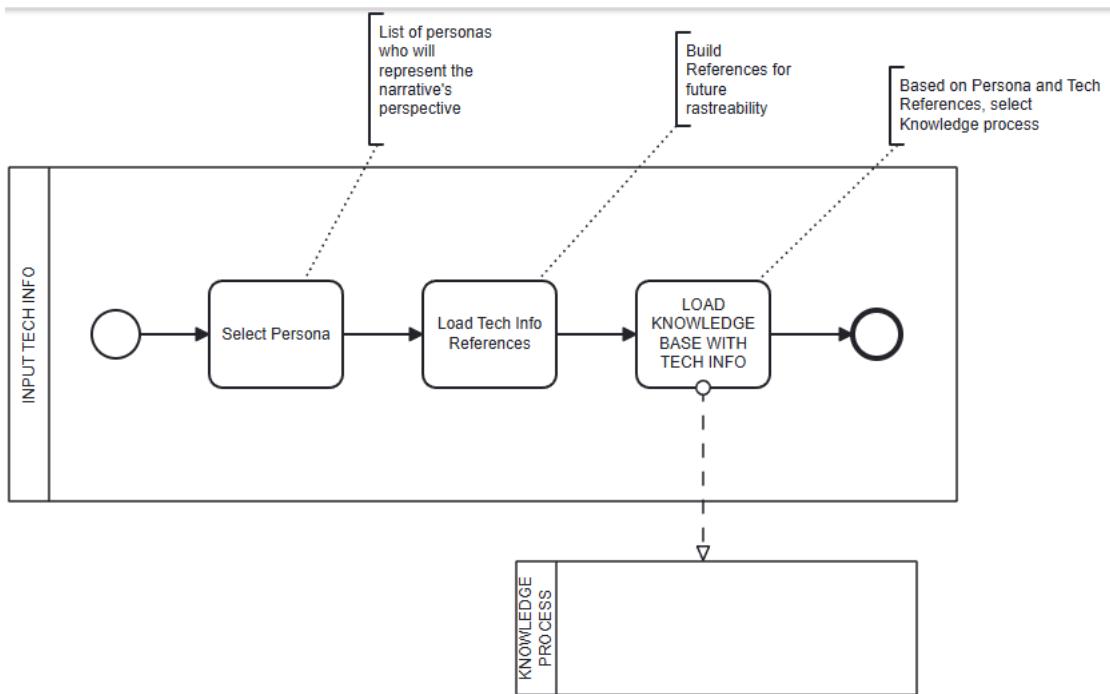


Figure 3.2: Insertar Información Técnica

El diagrama presentado en la figura Figure 3.3 describe el subproceso “Crear Jornada y sus Episodios”, en que la plataforma transforma referencias técnicas en jornadas estructuradas para roteirización.

**Seleccionar Contenido Base (Select Tech References)** El usuario elige qué referencias técnicas (documentos, normas, leyes, informes) serán la base de esa jornada.

Estas referencias delimitan el alcance temático y el contenido que podrá usarse en los guiones.

**Seleccionar Medio Digital (Select Digital Media)** Se define en qué medios digitales se publicará la jornada (por ejemplo: video corto, podcast, contenido textual de post único).

La elección del medio orienta el formato narrativo, la granularidad y el nivel de detalle de la jornada.

**Seleccionar Duración y Número de Episodios (Select duration and number of episodes for each Journey)** El usuario elige la duración objetivo y cuántos episodios compondrán la jornada.

Este paso rompe el contenido en partes seriadas, evitando guiones excesivamente largos para una única pieza.

### 3 Macroproceso Alegoria

**Seleccionar Jornada (Select Journey)** A partir de las combinaciones anteriores, el usuario selecciona (o confirma) la Jornada a ser utilizada.

Cada jornada representa un camino narrativo específico construido sobre el mismo conjunto de referencias técnicas.

**Cargar Jornada (Load Journey in Knowledge Base)** La jornada seleccionada se carga en la base de conocimiento, con sus relaciones a referencias técnicas, medio objetivo, duración y episodios.

Esto permite rastreabilidad y reutilización de la jornada en etapas posteriores de roteirización y generación de contenido.

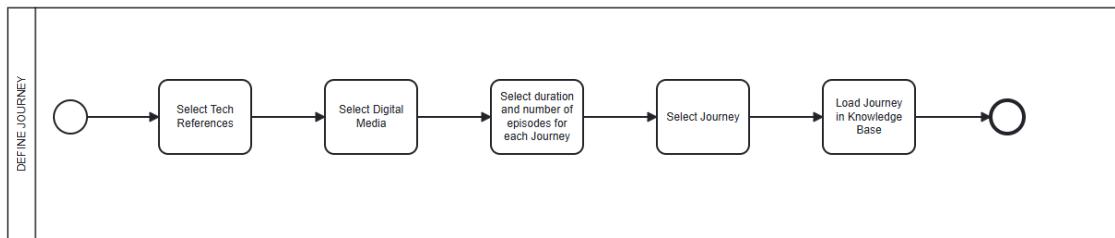


Figure 3.3: Crear Jornada y sus Episodios

El diagrama presentado en la figura Figure 3.4 describe el subproceso “Crear Guion”, en que la jornada y el episodio seleccionados se convierten en un guion validado y protegido por salvaguardas de IA.

**Seleccionar Jornada y Episodio (Select Journey and Episode)** El usuario elige qué Jornada y qué Episodio serán roteirizados.

Esta elección define el recorte de contenido técnico y el contexto narrativo para el guion.

**Seleccionar Idioma (Select Language)** Se define el idioma en que se producirá el guion.

Permite soportar narrativas multilingües a partir de la misma base de conocimiento.

**Seleccionar Guion (Select Script)** El sistema genera versiones de guion y el usuario selecciona la que mejor atiende al objetivo.

En esta etapa pueden existir variaciones por tono de voz, persona o medio objetivo.

**Aprobar Guion (Validate Script)** El guion elegido pasa por validación de contenido, consistencia y adhesión al objetivo comunicacional.

Pueden verificarse claridad, alineación técnica y conformidad con políticas internas o regulatorias.

### 3 Macroproceso Alegoria

**Crear Salvaguardas de IA (Build AI Safeguards)** Se definen salvaguardas de IA ligadas al guion: alertas, restricciones, disclaimers, límites de uso, riesgos y condiciones de divulgación.

Estas salvaguardas funcionan como rieles de seguridad para cualquier uso posterior del contenido.

**Cargar Base de Guiones (Load Script Database)** El guion validado, junto con sus salvaguardas y metadatos, se carga en la base de guiones de la plataforma.

A partir de ahí, queda disponible como insumo rastreable para generación de contenidos en diferentes medios.

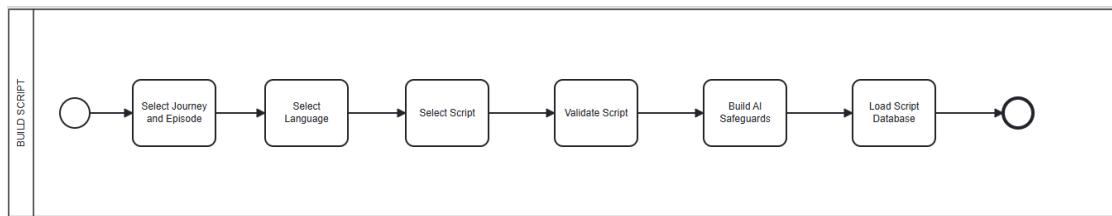


Figure 3.4: Crear Guion

El diagrama Figure 3.5 describe el subproceso Crear Guion Digital, en que el guion ya estructurado se transforma en medios digitales que podrán usarse en la generación del contenido para redes sociales.

**Seleccionar voz y estilo narrativo (Select voice and narrative Style)** Se define la voz (locutor/persona de habla) y el estilo narrativo.

Esta elección ajusta ritmo, entonación y lenguaje al público-alvo y al canal de publicación.

**Seleccionar Estilo Visual (Select Visual Style)** Se elige el estilo visual que guiará las imágenes y videos.

El objetivo es garantizar unidad estética entre las piezas generadas a lo largo de la jornada.

**Validar Prompts y Audios (Validate Prompts and Audio Content)** Se revisan y validan los prompts usados para IA de imagen/audio y el contenido de audio previsto (locución, hablados, pista).

Se verifican claridad, adhesión al guion y conformidad con salvaguardas y políticas de comunicación.

**Generar Imágenes y Audios (Generate Audio and Images)** Con los prompts validados, el sistema genera audios e imágenes de apoyo para los episodios.

Estos activos pasan a componer el kit de medios vinculado al guion.

### 3 Macroproceso Alegoria

**Generar Contenido del Guion Digital (Generate Script Content)** Por último, se genera el contenido final para redes sociales, combinando guion, audio e imágenes (leyendas, textos de post, descripciones, prompts, salvaguardas, reportes, audios).

El resultado son piezas roteirizadas listas para usarse como requisitos en la construcción de la versión definitiva de la pieza que irá a redes sociales.

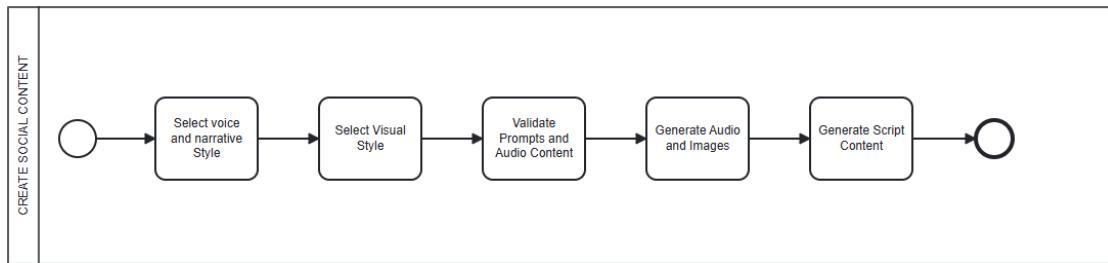


Figure 3.5: Crear Guion Digital

El diagrama presentado en la figura Figure 3.6 muestra el Proceso para cargar base de conocimiento, que extrae y organiza conocimiento técnico a partir de diferentes perspectivas (personas), produciendo elementos estructurados para el grafo/base de conocimiento.

Hay cuatro pistas paralelas, una para cada perspectiva:

Storyteller

Business (Emprendedor/negocios)

Government (Gobierno)

Professional (Profesional)

En todas ellas, el flujo conceptual es el mismo, cambiando solo el tipo de información extraída.

**Storyteller** Find Characters / Narrative Context Info: identifica personajes y contexto narrativo (quién habla, para quién, en qué situación).

Facts and its relations: extrae hechos relevantes y relaciones entre ellos dentro de la historia.

Context (Importance of each Fact): califica el peso de cada hecho en la narrativa (central, secundario, fondo).

Elements (Place, Time, Sentiments, ...): produce elementos estructurados como lugar, tiempo, emociones, clima narrativo etc.

**Business (Entrepreneur and Business Info)** Entrepreneur and Business Info: captura datos sobre el emprendedor, el negocio y su contexto.

### 3 Macroproceso Alegoria

Facts and its relations: mapea hechos ligados al negocio (problemas, oportunidades, métricas, stakeholders) y sus conexiones.

Context (Importance of each Fact): evalúa la relevancia de cada hecho para la estrategia del negocio.

Elements (Products, Benefits, Problems, ...): genera elementos como productos, beneficios, dolores, objeciones y resultados esperados.

**Government (Governmental and Govern Level Info)** Governmental and Govern Level Info: recoge información de políticas públicas, órganos, niveles de gobierno.

Facts and its relations: organiza hechos sobre normas, programas, metas y actores institucionales.

Context (Importance of each Fact): define la importancia de cada hecho para el escenario regulatorio o institucional.

Elements (Entities, Resources, ...): extrae elementos como entidades gubernamentales, recursos, instrumentos legales y programas.

**Professional (Professional Information)** Professional Information: reúne datos sobre el profesional y su actuación.

Facts and its relations: relaciona hechos del cotidiano laboral, competencias, responsabilidades y desafíos.

Context (Importance of each Fact): clasifica qué hechos son más críticos para la práctica profesional.

Elements (Workplace, Work Activities, ...): produce elementos como ambiente laboral, actividades clave, herramientas y rutinas.

En todas las pistas, el resultado final es un conjunto de elementos estructurados (entidades, relaciones, contexto e importancia) que alimenta la base de conocimiento usada después en las jornadas y guiones.

### 3 Macroproceso Alegoria

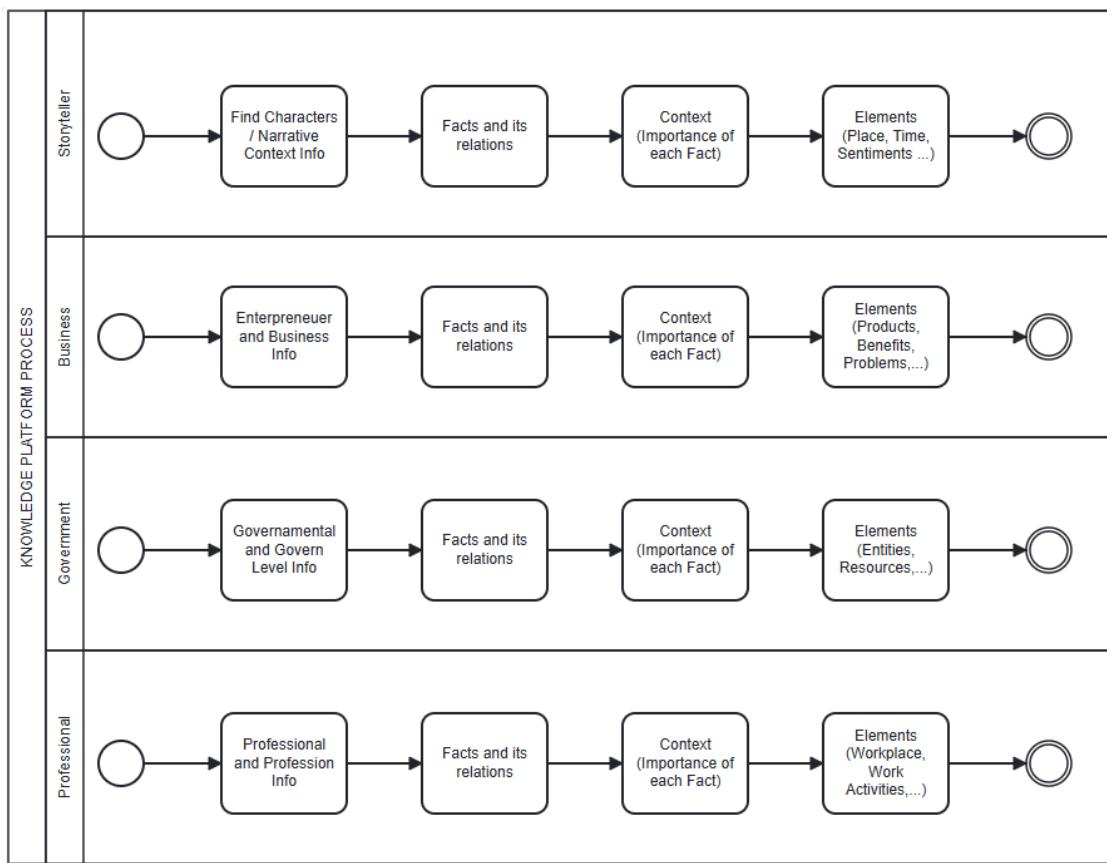


Figure 3.6: Crear Base de Conocimiento

## 4 Organización del Conocimiento

En el contexto de Alegoria, una base de conocimiento es una representación a través de grafos<sup>1</sup> de la información obtenida y generada por la plataforma, donde nodos y aristas organizan y conectan datos de forma flexible y poderosa, facilitando el análisis y la toma de decisiones en entornos complejos. La figura siguiente consolida la estructura de información Alegoria:

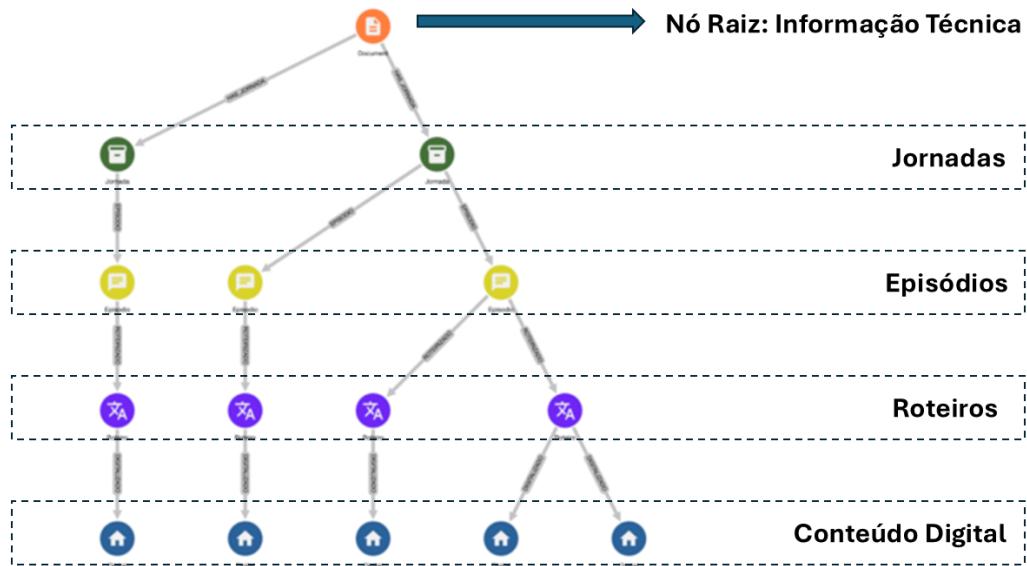


Figure 4.1: Modelo de Conocimiento Alegoria

La estructura jerárquica de organización del conocimiento —con jornadas derivadas de documentos originales, ramificadas en episodios, guiones y contenidos digitales— proporciona escalabilidad informacional al permitir la expansión modular y fluida de activos de datos, minimizando redundancias y maximizando reutilización en pipelines de producción de medios. Esta arquitectura facilita decisiones asertivas mediante la generación paralela de múltiples guiones narrativos alternativos, soportados por grafos de conocimiento que

<sup>1</sup>Un grafo es una estructura matemática abstracta compuesta por un conjunto no vacío de vértices (o nodos) y un conjunto de aristas que conectan pares de esos vértices, representando relaciones entre objetos

#### *4 Organización del Conocimiento*

preservan rastreabilidad y contexto semántico completo. La automatización secuencial de las etapas (de la jornada al contenido final) acelera la operatividad en órdenes de magnitud, mientras el árbol de conocimiento, anclado en nodos raíz con parámetros esenciales, delimita el alcance de actuación de la IA, garantizando conformidad regulatoria, consistencia conceptual y reducción de alucinaciones en generaciones automatizadas.

### **4.1 Ventajas del Enfoque de Conocimiento**

Alegoria automatiza la transformación de especificaciones técnicas, normativas, informativas o documentos desestructurados en guiones narrativos optimizados para medios digitales. Organiza grafos de conocimiento que interconectan contenidos, permitiendo reaprovecharlos como insumos en múltiples plataformas. Utiliza lenguajes adaptativos, adecuados a diferentes audiencias, con roteirización parametrizada por duración objetivo y perfiles narrativos especializados (como profesores, influencers, emprendedores, escritores, profesionales de salud, servidores públicos, actores, coaches, líderes espirituales, comunicadores y periodistas). Ofrece generación narrativa multilingüe y selección optimizada de modelos de IA para componer guiones completos, incluyendo todos los insumos necesarios para la producción profesional en plataformas dedicadas.

### **4.2 Adherencia de Alegoria al Marco Regulatorio de la Inteligencia Artificial**

Alegoria implementa mecanismos de seguridad de la información en entornos de nube, en conformidad con Gabinete de Segurança Institucional da Presidência da República (2021). Mantiene rastreabilidad integral de todos los guiones generados, permitiendo el monitoreo completo del ciclo de vida del contenido en medios sociales. Cuenta además con un asistente de explicabilidad, basado en grafo de conocimiento, capaz de identificar hechos, decisiones subyacentes a los guiones y motivos de la generación de contenido. Realiza análisis automático de riesgos regulatorios, estimando niveles de riesgo y puntos críticos antes del lanzamiento. Finalmente, utiliza el grafo de conocimiento para el agrupamiento lógico y la revisión exhaustiva de las decisiones automatizadas.

## 5 Pila Tecnológica, Métodos, IA y Componentes de Alegoria

La solución Alegoria está compuesta en una pila tecnológica basada en los siguientes pilares:

### 5.1 Pila Tecnológica

La Plataforma de Conocimiento, conforme descrito en la sección 3 de este documento, consolida información contextual (entidades y relaciones) para subsidiar la composición de las narrativas y orientar la inteligencia artificial respecto al alcance del contenido a producirse.

El backend de la solución fue desarrollado para integrar la inteligencia artificial a esta plataforma, tornando rastreables y navegables todas las interacciones entre ambas y permitiendo identificar claramente todos los puntos en que hubo decisión humana, lo que garantiza control total sobre el contenido generado por la IA.

### 5.2 Ecosistema de Inteligencia Artificial

El ecosistema de inteligencia artificial reúne un conjunto de modelos y prompts empleados en diferentes etapas de la composición de contenidos para medios sociales. Alegoria prioriza modelos especialmente adecuados a la estructuración de conocimiento —con identificación de entidades y relaciones e aislamiento de hechos— y modelos con buen desempeño en la construcción de narrativas, sin alejarse del foco técnico e informativo del contenido generado.

### 5.3 Metodología Alegoria

Promovemos la jornada completa del contenido técnico, partiendo del embrión —sea una especificación técnica, normativa, informativa o un documento desorganizado— hasta la creación de guiones narrativos listos para cualquier medio digital. En este recorrido, organizamos el material en Jornadas, Guiones y Episodios, hasta llegar a la versión final

## 5 Pila Tecnológica, Métodos, IA y Componentes de Alegoria

en formato de contenido digital, listo para ser sometido a plataformas o refinado por equipos de diseño.

Estructuramos la base de conocimiento del contenido, permitiendo la interconexión inteligente de información y el reaprovechamiento como insumo en diferentes contextos. Adoptamos un lenguaje compatible con todas las audiencias y roteirizamos el contenido de acuerdo con la duración deseada.

Aplicamos perfiles narrativos diversificados —como profesores, influencers digitales, emprendedores, escritores, ghostwriters, profesionales de la salud, servidores públicos, actores, coaches, líderes espirituales, comunicadores y periodistas— para adaptar el tono y el estilo del mensaje. Desarrollamos narrativas en múltiples idiomas y construimos guiones con todos los insumos necesarios para producciones profesionales en plataformas especializadas. Finalmente, seleccionamos los modelos de inteligencia artificial más adecuados para sustentar esta composición narrativa.

### 5.4 Componentes Funcionales

Las siguientes funcionalidades fueron implementadas pensando en la operación de la plataforma Alegoria:

El Constructor de Contenido es el núcleo de la plataforma Alegoria: mediante etapas guiadas, el usuario transforma documentos técnicos en narrativas de presentación ajustadas a la audiencia elegida.

El Asistente de IA (Explicabilidad) es un agente inteligente capaz de esclarecer dudas sobre la rastreabilidad del contenido generado para medios sociales, verificar la adhesión al marco regulatorio y proporcionar información contextual sobre cada guion.

El Catálogo reúne todos los guiones producidos a partir de la documentación técnica utilizada como insumo, funcionando como repositorio organizado de contenidos.

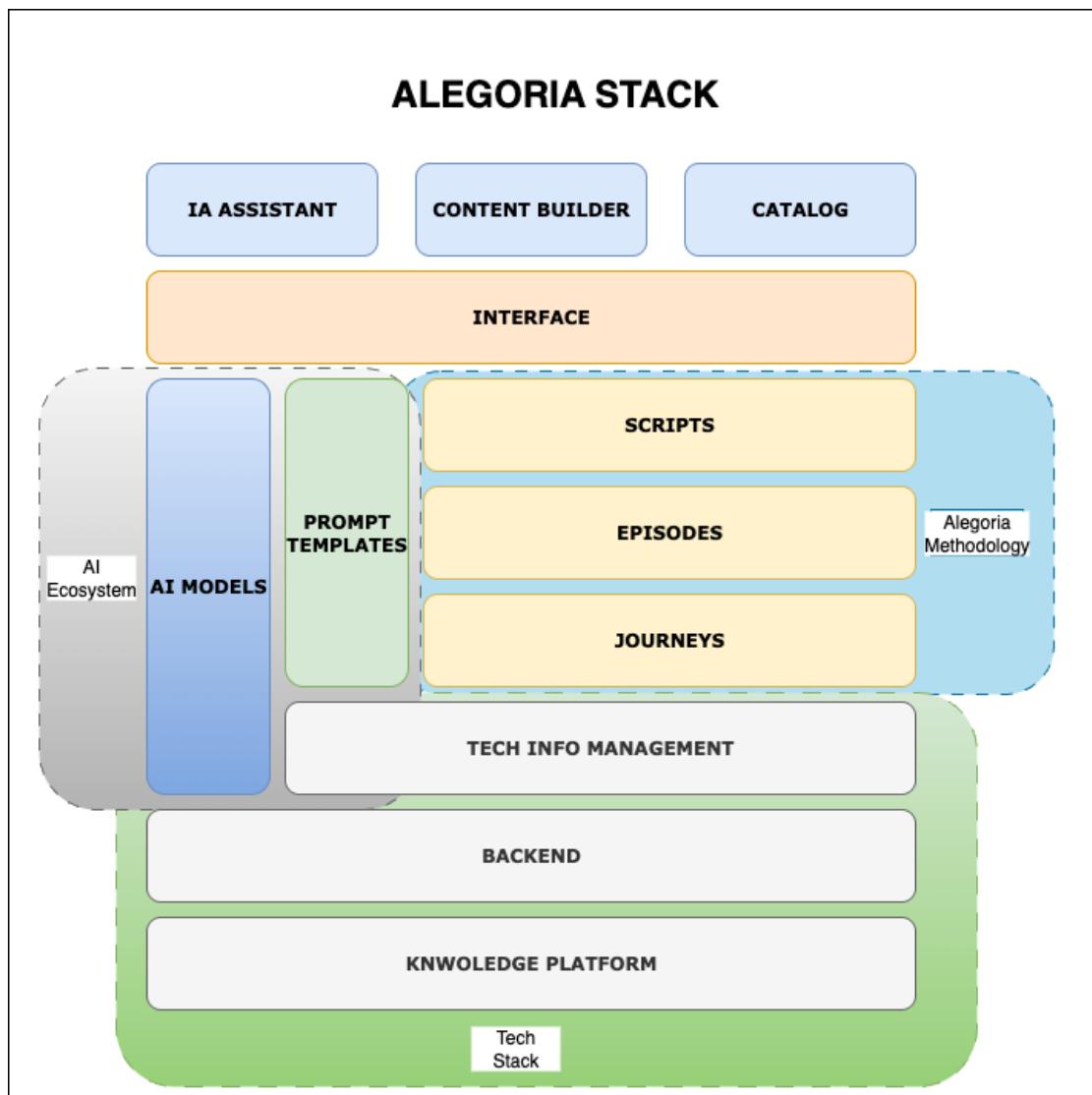


Figure 5.1: Pila Tecnológica Alegoria

## 6 Conclusión

En 2021, cuando conversamos por primera vez respecto a las implicaciones de la Inteligencia Artificial en el proceso creativo, imaginábamos que la IA podría de hecho tomar el lugar del ser humano. Vislumbrábamos robots ganadores del Nobel de literatura o museos llenos de artes construidas por inteligencias no humanas. El primer intento de crear algo en ese sentido (el embrión de lo que en el futuro sería Alegoria) partía de una premisa clara: los modelos de inteligencia artificial madurarían y crearían contenidos tan diversos y ricos que el ser humano se tornaría obsoleto. Era un objetivo ambicioso y, entendemos ahora, equivocado. En 2025, a pesar de los intentos de las grandes empresas de IA por alcanzar la Inteligencia Artificial General<sup>1</sup> (en inglés *Artificial General Intelligence - AGI*), lo que vimos fue el amadurecimiento de la IA como una herramienta que, a pesar de rica en información y altamente capaz de generar imágenes y videos, aún depende del intelecto humano para traer *sentido y propósito* a sus acciones.

Cuatro años después de comenzar nuestra Jornada construimos una herramienta centrada en el ser humano, que es elemento fundamental para alcanzar *sentido y propósito* a todo el proceso creativo. Nuestra maduración está en el entendimiento de que la **Inteligencia Artificial es una poderosa pieza de automatización y orquestación**<sup>2</sup> que, en el caso de Alegoria, se mostró capaz de conducir a un ser humano sin experiencia en redes sociales a alcanzar resultados expresivos en la roteirización de contenido técnico. Reforzamos que el mérito está en el ser humano: Cuando llamados a asumir un rol creativo, en posesión de las herramientas correctas, somos capaces de resultados impresionantes. Alegoria es, al final de cuentas, el hilo conductor donde el humano se hace presente en la *contación de historias, dando sentido y propósito a lo técnico a través de un enfoque lúdico*.

Alegoria es una herramienta moderna de Inteligencia Artificial. Además de su función principal, acompaña herramientas que permiten observación de salvaguardas, análisis de riesgos regulatorios, rastreabilidad de contenido y explicabilidad completa del proceso de roteirización, garantizando total control humano sobre el contenido generado. Adherente al Marco Legal de la Inteligencia Artificial (Camara dos Deputados (2023)) y a la Política Nacional de Lenguaje Simple (Brasil (2025)) trae consigo la preocupación de mantener, en manos humanas, el total control sobre cómo se comporta la Inteligencia Artificial.

---

<sup>1</sup>AGI representa un sistema de IA capaz de comprender, aprender y ejecutar cualquier tarea intelectual humana en múltiples dominios, con flexibilidad cognitiva equivalente a la de un ser humano

<sup>2</sup>Automatización y Orquestación, pues consigue generar contenido a gran escala al mismo tiempo que nos da gobernanza sobre todo ese contenido

## *6 Conclusión*

Pero, al fin y al cabo, ¿para qué queremos que técnicos generen guiones para redes sociales? Desde el 25 de octubre de 2025, China exige que influencers y creadores de contenido comprueben calificación profesional (diplomas, certificaciones o licencias) para publicar sobre temas técnicos sensibles como salud, medicina, finanzas, derecho y educación. En España la “Ley del Influencer” exige, desde 2024, cuenta con directrices estrictas de publicidad e identificación de contenido patrocinado, visando prevenir desinformación en temas profesionales. En Brasil, PL 1547/2023 y PL 5990/2025 proponen regulación de creadores digitales, con capacitación, certificación por el Ministerio de Trabajo y restricciones a contenidos técnicos sin calificación. Hay de hecho una tendencia global para que las plataformas verifiquen especialistas. Vemos esto como algo muy positivo. Alegoria está aquí, y ahora, para atender esta demanda.

## 7 Referencias

- Anderson, Chris. 2006. *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*. New York: Hyperion.
- Brasil. 2025. “Lei Nº 15.263/2025, Que Institui a Política Nacional de Linguagem Simples Na Administração Pública Brasileira.” Diário Oficial da União.
- Camara dos Deputados. 2023. “Projeto de Lei n 2338/2023: Disp oe Sobre o Uso Da Inteligencia Artificial.” Brasilia, DF: Camara dos Deputados. <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2487262>.
- Gabinete de Segurança Institucional da Presidência da República. 2021. “Instrução Normativa Nº 5, de 30 de Agosto de 2021.” Diário Oficial da União, Edição Extra nº 164-A, 31 ago. 2021. <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/instrucao-normativa-n-5-de-30-de-agosto-de-2021-341649684>.
- Monge, Regina. 2024. “O Que é a Economia Da Atenção?” November 14, 2024. <https://exame.com/bussola/o-que-e-a-economia-da-atencao/>.
- Newman, Nic, Richard Fletcher, Craig T. Robertson, Amy Ross Arguedas, and Rasmus Kleis Nielsen. 2025. “Reuters Institute Digital News Report 2025.” *Digital News Report*, June. <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2025>.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. 2023. *PISA 2022 Results (Volume i): The State of Learning and Equity in Education*. Programme for International Student Assessment (PISA). Paris: OECD Publishing.