

MAKE CRAFT STUDIO

TRAYECTORIA / SELECCIÓN DE PROYECTOS

Make Craft Studio es un estudio de experiencias interactivas y tecnología dedicado a **transformar espacios en experiencias**. Desarrolla instalaciones inmersivas de mediana y gran escala para museos, centros de interpretación, municipios, empresas y productoras, en el ámbito nacional e internacional, tanto en el sector público como en el privado.

A lo largo de más de veinte años se coordinaron y articularon equipos de cientos de profesionales para dar forma a más de 150 experiencias interactivas: mapping, espacios inmersivos, instalaciones robóticas, interfaces físicas y mecánicas, computer vision, AR y VR, y sistemas con inteligencia artificial.

2026



MUSEO CASA BELGRANIANA

libro mágico sobre la Virgen de la Merced y cuadro parlante de Manuel Belgrano.

📍 undefined 📅 2026



RECORRIDO AUTOGUIADO — TEATRO ESPAÑOL DE AZUL

Diseño y desarrollo de una experiencia digital autoguiada multilingüe, con landing web, contenidos interactivos y recursos sonoros generados mediante **inteligencia artificial** (ElevenLabs), accesibles mediante códigos QR.

📍 Azul, Buenos Aires 📅 2026



ARGENTINA Y EL HOLOCAUSTO — EXPERIENCIA DIGITAL

Desarrollo de la landing web y audioguía interactiva de la exposición, con contenidos generados mediante **inteligencia artificial** (ElevenLabs) y acceso a recursos digitales desde códigos QR.

📍 Cámara de Diputados de la Nación, CABA 📅 2026



ALBERDI.IA

Tótem en la vía pública realizado íntegramente con **inteligencia artificial**, app landing como extensión y gamificación de la experiencia

📍 San Miguel de Tucumán, Tucumán 📅 2026



EXPERIENCIA CONGRESALES — CASA HISTÓRICA

Quince tótems parlantes con **inteligencia artificial** en vía pública, app de colección de insignias por punto y selfie point con generación por IA sobre Google Vertex.

📍 San Miguel de Tucumán, Tucumán 📅 2026



VÍA CRUCIS INTERACTIVO — EL ROSEDAL

Quince estaciones intervenidas con **inteligencia artificial** en vía pública, con iluminación **DMX** y ambientación sonora.

📍 San Miguel de Tucumán, Tucumán 📅 2026



GUARDIANES DE LA HISTORIA

Desarrollo de aplicaciones para el nuevo pabellón permanente del Museo de la Libertad y los Derechos Humanos

📍 Ciudad de Panamá, Panamá 📅 2026



MUESTRA INTERACTIVA CGT — EX ESMA

Sala inmersiva, cuatro aplicaciones táctiles, sonido cuadrafónico e intervención de televisores y radios de época que cobran vida.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2026

2025



RECORRIDO 360 – CIUDAD DE SIMOCA

Recorrido virtual inmersivo en 360 sobre puntos de interés de la ciudad, para visores **Meta Quest**.

📍 Simoca, Tucumán 📅 2025



CASA DE LA PROVINCIA DE TUCUMÁN

Pared táctil interactiva sobre la provincia, libro mágico sobre la Virgen de la Merced y cuadro parlante de Manuel Belgrano.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2025

2024



WYNWOOD WALLS – RECORRIDO 360

Recorrido virtual del complejo mural con **hotspots** de contenido. Registro fotográfico, **stitching**, postproducción y plataforma web.

📍 Miami, Estados Unidos 📅 2024



MANA CONTEMPORARY – NEW JERSEY

Graffiti virtual y graffiti láser proyectado a gran escala sobre fachada, desarrollado para Outcast.

📍 New Jersey, Estados Unidos 📅 2024



MAPPING STAND MED – LA RURAL

Mapping sobre estructura a escala del Obelisco para el stand de MED en la Feria de Oftalmología, en La Rural.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2024



COLEGIO NACIONAL RAFAEL HERNÁNDEZ – RECORRIDO 360

Recorrido virtual navegable del edificio histórico, con **hotspots** de contenido embebido. Registro, **stitching**, postproducción y plataforma administrable.

📍 La Plata, Buenos Aires 📅 2024

2023



TRIVIAS HEARTSTOPPER – VR EDITORAS

Dos aplicaciones táctiles de trivia con sistema de premiación para la activación de Heartstopper.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2023



SELFIE POINT HEARTSTOPPER – VR EDITORAS

Selfie point con **Stable Diffusion**: la foto del visitante se compone sobre la portada del libro en tiempo real. Implementado luego en Guadalajara.

📍 Buenos Aires, Argentina · Guadalajara, México 📅 2023



MUSEO ETNOGRÁFICO PARI AIKE

Desarrollo de museografía, identidad, muralismo, aplicaciones y equipamiento. Discontinuado por cambio de gestión antes de la apertura.

📍 Perito Moreno, Santa Cruz 📅 2023



CENTRO DE INTERPRETACIÓN PAMPA AZUL

Desarrollo de museografía y varias experiencias interactivas sobre soberanía marítima. Discontinuado por cambio de gestión antes de la apertura.

📍 Bahía Blanca, Buenos Aires 📅 2023



MUESTRA TEMPORAL – BANCO CENTRAL

Desarrollo de experiencias con técnicas de **mapping** para la muestra temporal de la Casa de Moneda.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2023



MUSEO DE LA AFIP

Puesta en valor integral del museo: renovación del espacio, museografía y modernización tecnológica del recorrido.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2023



MUSEO DE LA ADUANA DE BUENOS AIRES

Desarrollo integral del museo y centro de interpretación de la Aduana, en su edificio histórico.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2023



MUSEO DE LA ADUANA DE GUALEGUAYCHÚ

Desarrollo integral del museo, distribuido en dos pisos y siete salas.

📍 Gualeguaychú, Entre Ríos 📅 2023



CATA – CENTRO DE ARTE Y TECNOLOGÍA APLICADA

Coordinación integral y desarrollo de cuatro salas: **realidad aumentada**, sala envolvente con navegación por trackball y cuadros parlantes multilingües.

📍 Catamarca, Argentina 📅 2023



MUSEO DE MADRES DE PLAZA DE MAYO – LÍNEA FUNDADORA

Desarrollo integral de la muestra permanente: obra, museografía, diseño y aplicaciones interactivas.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2023



ESPACIO INTERACTIVO – TEATRO DE SAN NICOLÁS

Desarrollo integral del centro de interpretación: más de diez experiencias con holografías, manivelas, trackballs y cuadros parlantes.

📍 San Nicolás de los Arroyos, Buenos Aires 📅 2023



PIANO DE SOLENOIDES – TEATRO DE SAN NICOLÁS

Piano acústico intervenido con **solenoides**: al apoyar una tarjeta **RFID** sobre la tapa, el instrumento ejecuta esa pieza por sí solo.

📍 San Nicolás de los Arroyos, Buenos Aires 📅 2023

2022



PAMPA ENERGÍA – EXPO OIL & GAS PATAGONIA

Coordinación integral y desarrollo de cinco experiencias: instalaciones cinéticas con **steppers** y dimado **DMX**, y paredes táctiles con **pintura conductiva**.

📍 Neuquén, Argentina 📅 2022



PAMPA ENERGÍA – EXPO OIL & GAS BUENOS AIRES

Coordinación integral y desarrollo de cuatro experiencias: proyecciones animadas por **steppers** y dimado, y dos superficies táctiles con **pintura conductiva**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2022



EL HOMBRE DEL RELOJ

Reloj monumental a seis metros de altura, sobre pantalla LED con estructura física: una figura dibuja y borra las horas a mano, en ciclo continuo.

📍 Tafí Viejo, Tucumán 📅 2022



CASA SANTA CRUZ

Vidriera interactiva sensorial por los cien años de la Patagonia Rebelde.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2022

2021



BUENOS AIRES MUSEO – BAM

Desarrollo integral: museología, gráfica, mobiliario y treinta experiencias interactivas, entre táctiles, robótica, piso interactivo y salas inmersivas.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2021



CENTRO DE INTERPRETACIÓN – BUENOS AIRES TURISMO

Desarrollo integral del espacio: museografía, gráfica, mobiliario y diez experiencias interactivas.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2021



VIDRIERAS INTERACTIVAS – FARMACIA LA ESTRELLA

Tres vidrieras interactivas en la farmacia La Estrella: sistema de luces reactivo al tacto sobre el vidrio de la vitrina.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2021

2020



MUSEO DEL HOLOCAUSTO

Desarrollo integral de más de 40 experiencias: táctiles, **mapping**, pisos proyectados, salas inmersivas, audioguía multilingüe e inteligencia artificial.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2020



MUSEO DEL HOLOCAUSTO – RECORRIDO 360

Recorrido virtual de 45 escenas con audioguía, video y aplicaciones embebidas en los **hotspots**. Registro, **stitching** y plataforma administrable.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2020

2019



LA BOMBA DE TIEMPO – CC KONEX

Pared reactiva al movimiento en tiempo real: **optical flow** por **Kinect** que orienta un sistema de partículas según la dirección del cuerpo.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2019

2018



PORSCHE – AUTOMECHANIKA

Desarrollo de experiencias interactivas para el stand de la marca en Automechanika.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2018



AUDI Y MERCEDES-BENZ – AUTOMECHANIKA

Mapping sobre vehículos y experiencias interactivas para los stands de ambas marcas en Automechanika.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2018



QUILMES

Desarrollo de experiencias interactivas para el recorrido de visitantes de la fábrica.

📍 Quilmes, Buenos Aires 📅 2018



FERRARI

Sistema de animaciones para banners y campaña publicitaria de la marca.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2018



FOX

Sistema de animaciones para banners y campaña publicitaria de la marca.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2018

2017



EVITA COMO BANDERA

Desarrollo de proyecciones y audioguía para la exposición temporal.

📍 Cañadón Seco, Santa Cruz 📅 2017



REFLEXIONES DE LA SHOÁ – SEMINARIO RABÍNICO LATINOAMERICANO

Desarrollo tecnológico integral: seis aplicaciones táctiles, control gestual por **Leap Motion** y trackeo de movimiento. Con versión itinerante posterior.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2017

2016



FALABELLA – HOTEL SHERATON

Selfie point que compone un GIF de doce cuadros, lo envía por correo y registra los datos del visitante en base para campañas posteriores.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2016



STAND YPF – TECNÓPOLIS

Pecera virtual retroproyectada en domo, con proyección y pantallas sincronizadas por **OSC**. Desarrollo en **OpenFrameworks**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2016



MESA INTERACTIVA YACYRETÁ – TECNÓPOLIS

Mesa interactiva con navegación experimental por joystick y rotador. Desarrollo integral en **C++** y **OpenFrameworks**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2016



GRANJA VIRTUAL – LA RURAL

Realidad aumentada con fauna ganadera en 3D sobre el predio. Experiencia premiada como mejor stand tres años consecutivos.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2014, 2015, 2016



RAID

Juego de puntería con aerosol intervenido: el gatillo enciende un emisor IR, trackeado por **TUIO** para mover la mira en pantalla.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2016



TOYOTA

Sistema de banners y branding game para la landing de la marca.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2016



OBRAS DE MARTA MINUJÍN

Desarrollo técnico de obras de Marta Minujín: sistemas de sensado y robótica aplicados a piezas de gran escala.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2014, 2015, 2016

2015



LÁGRIMAS DEL COSMOS – CC SAN MARTÍN

Piso interactivo con sistema de partículas reactivo al paso del público. Segunda versión de la obra.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2015



CUEVA DE LAS MANOS

Captura de la silueta de la mano por **computer vision**, vectorizada e incorporada a una colección colectiva persistente en base de datos.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2015



UNIVERSO GARDEN ANGELS

Catorce aplicaciones de punto de venta desplegadas en locales de la marca en todo el país.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2015



FUERA BUITRES – TECNÓPOLIS

Juego multiusuario para seis jugadores simultáneos con controles de arcade, desarrollado para el stand de Economía en Tecnópolis.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2015



SKULLCANDY

Landing con video de animación navegable por teclado hacia adelante y hacia atrás, con scrub cuadro a cuadro sin salto perceptible.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2015



DESTINO – PALAIS DE GLACE

Espejo deformante por captura de cámara en tiempo real, en **OpenFrameworks**. Premio adquisición del Salón Nacional de Artes Visuales.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2015



AGROFINA

Aplicación táctil con simulación física en **Box2D** para el stand de Agrofina en la exposición de San Nicolás de los Arroyos.

📍 San Nicolás de los Arroyos, Buenos Aires 📅 2015



MARLBORO

Activación de marca para stands mediante branding games y pantallas **multitouch**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2015



E-TRADE FINANCIAL

Desarrollo integral, front y back, del sitio multiplataforma de la plataforma de negociación electrónica de activos.

📍 California, Estados Unidos 📅 2015



MERCEDES-BENZ

Sistema de animaciones para banners y campaña publicitaria de la marca.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2015



PLAYSTATION

Sistema de animaciones para banners y campaña publicitaria de la marca.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2015



DOVE

Sistema de animaciones para banners y campaña publicitaria de la marca.

📍 Londres, Reino Unido 📅 2015



GATORADE

Activación al aire libre con medición de velocidad de carrera y devolución del registro en pantalla al finalizar el recorrido.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2015

2014



LÁGRIMAS DEL COSMOS – BIENAL KOSICE

Piso interactivo con simulación de ondas sobre la superficie proyectada, reactivo al paso del público.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2014



MUESTRA LA SAGRADA

Visuales reactivas en tiempo real generadas por **optical flow**. Desarrollo en **OpenFrameworks**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2014



THE WONDERFUL 101

Sistema de animaciones para banners y campaña de lanzamiento del juego.

📍 Osaka, Japón 📅 2014



CASA DEL BICENTENARIO

Aplicación de presentación para Cadena Nacional, con control de avance y retroceso de las animaciones mediante ring mouse en vivo.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2014



NATURA

Desarrollo integral, front y back, del sitio institucional de Natura.

📍 São Paulo, Brasil 📅 2014



GRAND MARNIER

Desarrollo front end del sitio de Grand Marnier, con maquetado responsive multiplataforma.

📍 Neauphle-le-Château, Francia 📅 2014



ARS ELECTRONICA – TOTAL RECALL

Resolución técnica integral de la pieza: sensado en sala transmitido en tiempo real entre Linz y Buenos Aires mediante dos aplicaciones sincronizadas.

📍 Linz, Austria 📅 2014

2013



OFF!

Branding game con trackeo de cuerpo por **Kinect** y desarrollo en **OpenFrameworks**. Creado en Argentina e implementado luego en Canadá.

📍 Buenos Aires, Argentina · Toronto, Canadá 📅 2013



BUENOS AIRES ACTIVA – LA RURAL

Experiencia de **realidad aumentada** para el stand de la Provincia de Buenos Aires en la Exposición Rural.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2013



INFOMAPA – LA RURAL

Doce tótems **multitouch** distribuidos en el predio con digitalización completa del mapa, agenda en tiempo real y orientación entre stands.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2013



INFORAZAS – LA RURAL

Sistema holográfico con animación 3D controlada por gestos: trackeo de mano por **Kinect**, anterior a la aparición de sensores dedicados.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2013



MESSE FRANKFURT – COSTA SALGUERO

Pantalla **multitouch** informativa para el stand de Messe Frankfurt en Costa Salguero.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2013

2012



FUNDACIÓN TELEFÓNICA

Piso interactivo con sistema de partículas de comportamiento autónomo y trackeo de personas por **Kinect**. **OpenFrameworks** y **OpenCV**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2012



MUSEO BANCO PROVINCIA

Proyecto integral de museo: pantallas táctiles, proyección, sensado de personas y vidrieras interactivas.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2012



ESCENAS DE EXTINCIÓN – TEATRO SAN MARTÍN

Tela tensada retroproyectada y reactiva al tacto: al hundir la superficie con las manos se despejan las nubes y aparece el cielo detrás.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2012



UMBILICAL – SALA CRONOPIOS, CC RECOLETA

Proyección sobre estructura ruteada con trackeo de público en tiempo real: al acercarse, se encienden las celdas próximas. **OpenFrameworks** y **Kinect**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2012



CLAEM – LA MÚSICA DEL DI TELLA

Quince atriles sonoros con sensado de proximidad: cada uno enciende su propio tacho **DMX** y reproduce su pieza al acercarse el visitante.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2012



PRINCIPIO ESTOCÁSTICO – MUESTRA RECORRIDOS

Mapping generativo con **random walkers** y **perlin noise**, dibujando trazas de luz en tiempo real. Parte de la muestra Recorridos.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2012



BRANDING GAMES YACYRETÁ – TECNÓPOLIS

Tres branding games y pantallas interactivas para el stand de Yacyretá en Tecnópolis.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2012

2011



FASEBOOK – PROYECTO UNTITLED, CC RECOLETA

Obra en triple proyección sobre el ruido y la saturación de las redes sociales. Parte del proyecto Untitled.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2011



OBRA DE MARA FACCHIN – CON GUSTAVO CHAB

Deformación generativa por código de la obra de Mara Facchin, con animación reactiva al audio en tiempo real.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2011



LIGHTNING RAIN

Árbol lumínico reactivo en espacio público: matriz de LED que se enciende por proximidad, con sensado de personas por **Kinect**.

📍 Toronto, Canadá 📅 2011



LATE

Instalación con vidrio táctil resuelto por diferencia de color entre píxeles con cámara. Mención Especial a la Investigación Artística, Bienal Kosice.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2011



GRAFFITI VIRTUAL – ANSES

Graffiti virtual pintado con luz: aerosoles intervenidos con emisores IR, trackeo del haz en tiempo real y **mapping** sobre la superficie proyectada.

📍 Mar del Plata, Buenos Aires 📅 2011



DELL TECHNOLOGIES

Sistema de banners y landing de producto para la marca.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2011

2010



PX – MUESTRA EXTINCIONES, CC BORGES

Instalación que compone el retrato del visitante con las fotografías de participantes anteriores: grilla, color promedio por celda y búsqueda por coincidencia.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2010



SISTEMÁTICA – MUESTRA EXTINCIONES, CC BORGES

Instalación con autómatas que imprimen palabras al colisionar y colapsan progresivamente. Desarrollo en **ActionScript 3**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2010



PANTALLAS TÁCTILES YACYRETÁ – TECNÓPOLIS

Tres superficies táctiles de 100" construidas a medida: retroproyección, LED difuso y gestos por **TUIO**. Cardúmenes generativos con steering behaviours.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2010

2009



CNC – EXPO TELECOMUNICACIONES

Cuatro pantallas **multitouch**, animación 3D y desarrollo de contenido para stand en exposición internacional de telecomunicaciones.

📍 Bangkok, Tailandia 📅 2009



NFL

Sistema de 160 animaciones para web. Port y migración de **ActionScript 3** a estándares **HTML5**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2009



NINTENDO

Sistema de animaciones para web. Port y migración de **ActionScript 3** a estándares **HTML5**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2009

2008



CENTRO CULTURAL BORGES

Piso interactivo con sistema de trackeo propio. Reconocimiento de personas en tiempo real desarrollado en **OpenFrameworks** y **OpenCV**.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2008



CLARÍN

Infografías animadas en **HTML5** para las coberturas del diario.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2008

2007



NIKE

Activación de marca en punto de venta con pantalla táctil y mesa interactiva.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2007



ADIDAS

Landing de lanzamiento de producto con animación.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2007



NIKON

Sistema de banners y landing de producto para la marca.

📍 Buenos Aires, Argentina 📅 2007

99 PROYECTOS · 2007–2026 · MAKECRAFT.STUDIO