

SXSW 2024

BY FRAN LUCA & SANTI OLIVERA - INTERACT



Intro

_Este año fue la edición número 38 del South by Southwest (SXSW) en Austin, Texas.

_El único festival en el mundo que integra las industrias de la publicidad, tecnología, el cine, la música y el marketing.

_Más de 370.000 llegaron a la ciudad solamente para ser parte del evento.

_Muchísimos brasileros, hubo más argentinos que nunca.

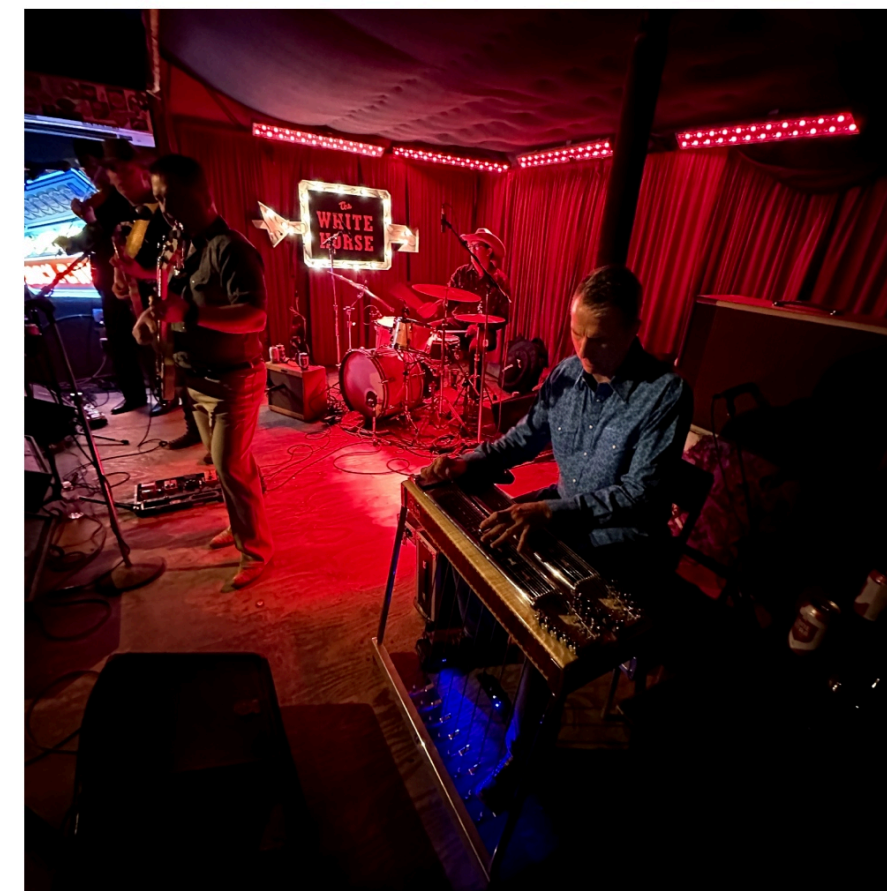
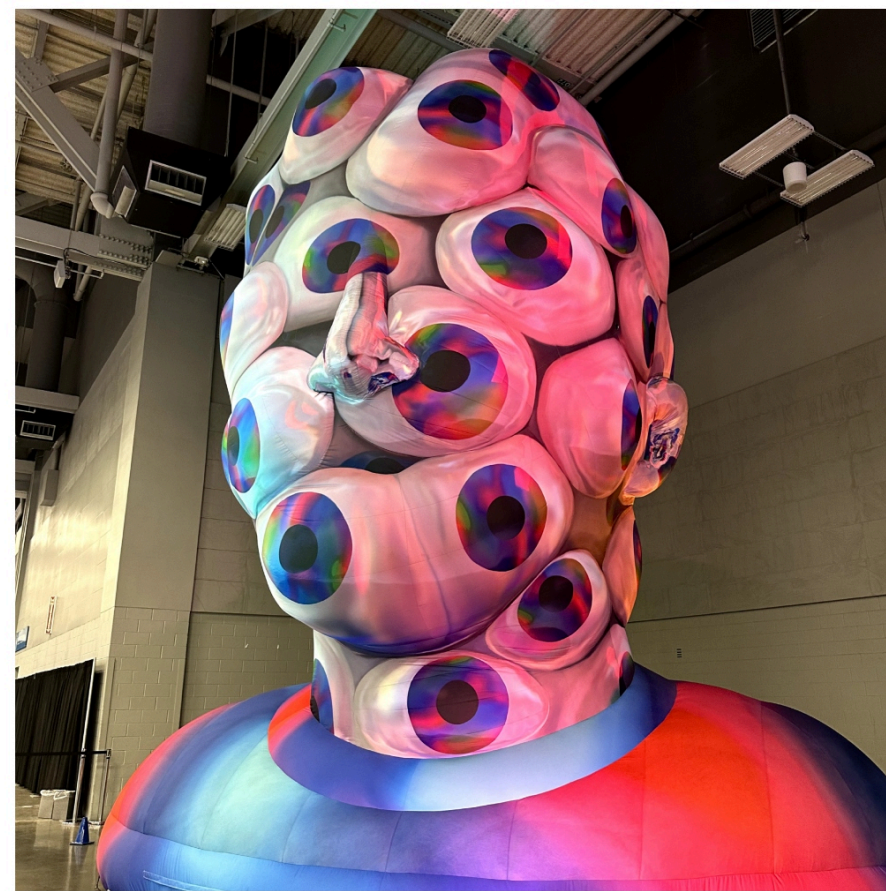
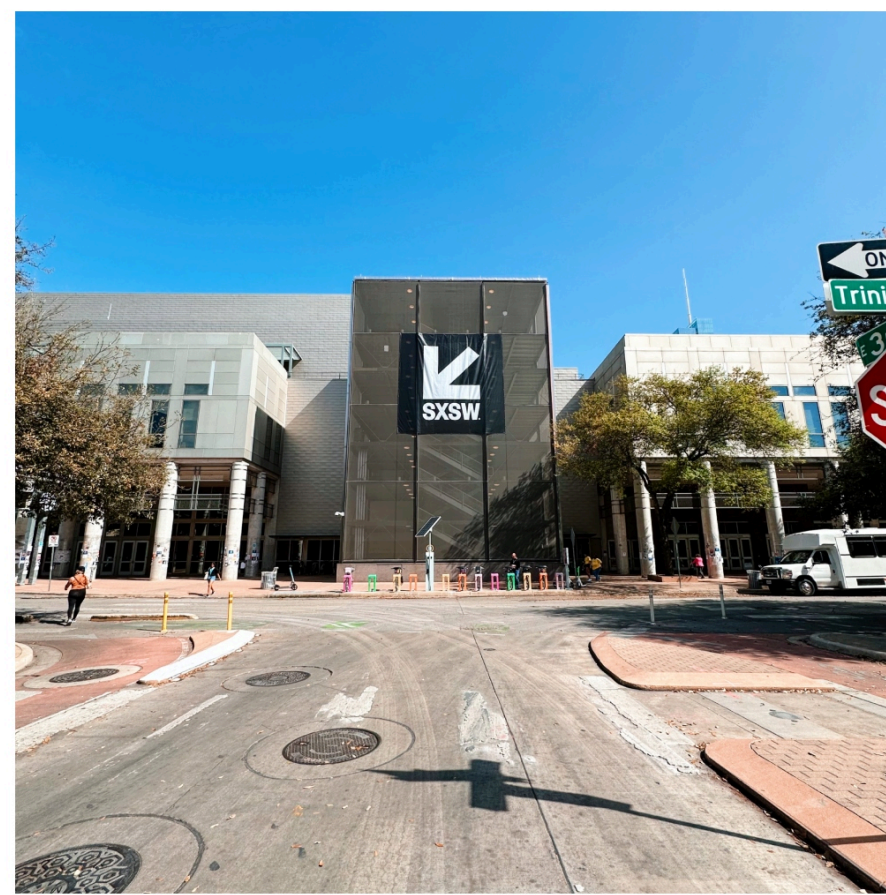
Intro

	Friday 3/8	Saturday 3/9	Sunday 3/10	Monday 3/11	Tuesday 3/12	Wednesday 3/13	Thursday 3/14	Friday 3/15	Saturday 3/16	
CONFERENCE TRACKS	CULTURE									
	FASHION & BEAUTY									
	FOOD									
	GOVERNMENT & CIVIC ENGAGEMENT									
	PSYCHEDELICS									
	2050									
	ADVERTISING & BRAND EXPERIENCE									
	DESIGN									
	ENERGY									
	HEALTH & MEDTECH									
	STARTUPS									
	TECH INDUSTRY									
	WORKPLACE									
	CREATING FILM & TV									
	FILM & TV INDUSTRY									
	EXHIBITIONS	SPORTS								
GAME INDUSTRY										
XR										
CREATOR ECONOMY										
ARTIFICIAL INTELLIGENCE										
MUSIC & TECH										
MUSIC CAREERS										
CLIMATE CHANGE										
TRANSPORTATION										
FESTIVALS		COMEDY								
	FILM & TV									
	MUSIC									

Primary Access Key **SXSW 2024**

- ALL SXSW BADGES
- PLATINUM & INTERACTIVE BADGES*
- PLATINUM, FILM & TV & INTERACTIVE BADGES
- PLATINUM, MUSIC & INTERACTIVE BADGES

* Interactive Badges have primary access to all Conference Tracks and secondary access to the Film & TV and Music Festivals



“AI is so complex — we either love it or we hate it.”

-JOHN MAEDA

VP de Design & AI en Microsoft



SXSW 2024

takeaways

“Design and Artificial Intelligence” de John Maeda, VP de Design & AI en Microsoft

_El diseño humaniza la tecnología, no humanicemos a la IA.

_El pensamiento “computacional” es invaluable. *Aprende a hablar en “machine”.*

_La transformación en el plano laboral va a llegar RÁPIDO. *Es un maratón, no un sprint.*

_Sé crítico de la IA. *Exijamos regulación.*

datita



Design Against AI

“The technology supercycle is here and it'll change the course of human history... we don't have to submit, we don't have to give up our agency.”

-AMY WEBB

CEO Future Today

SXSW 2024



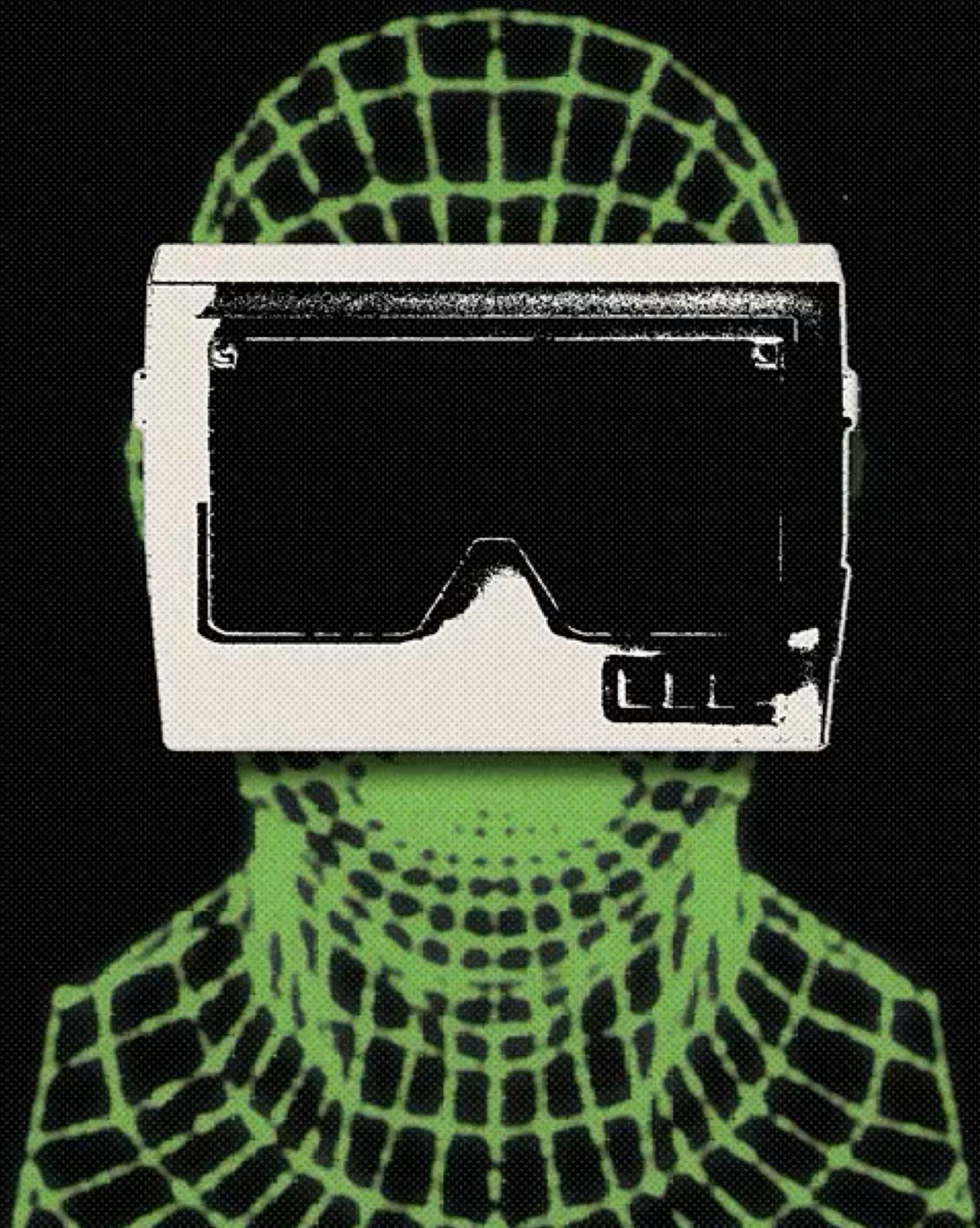
gen-T

el otro GPT

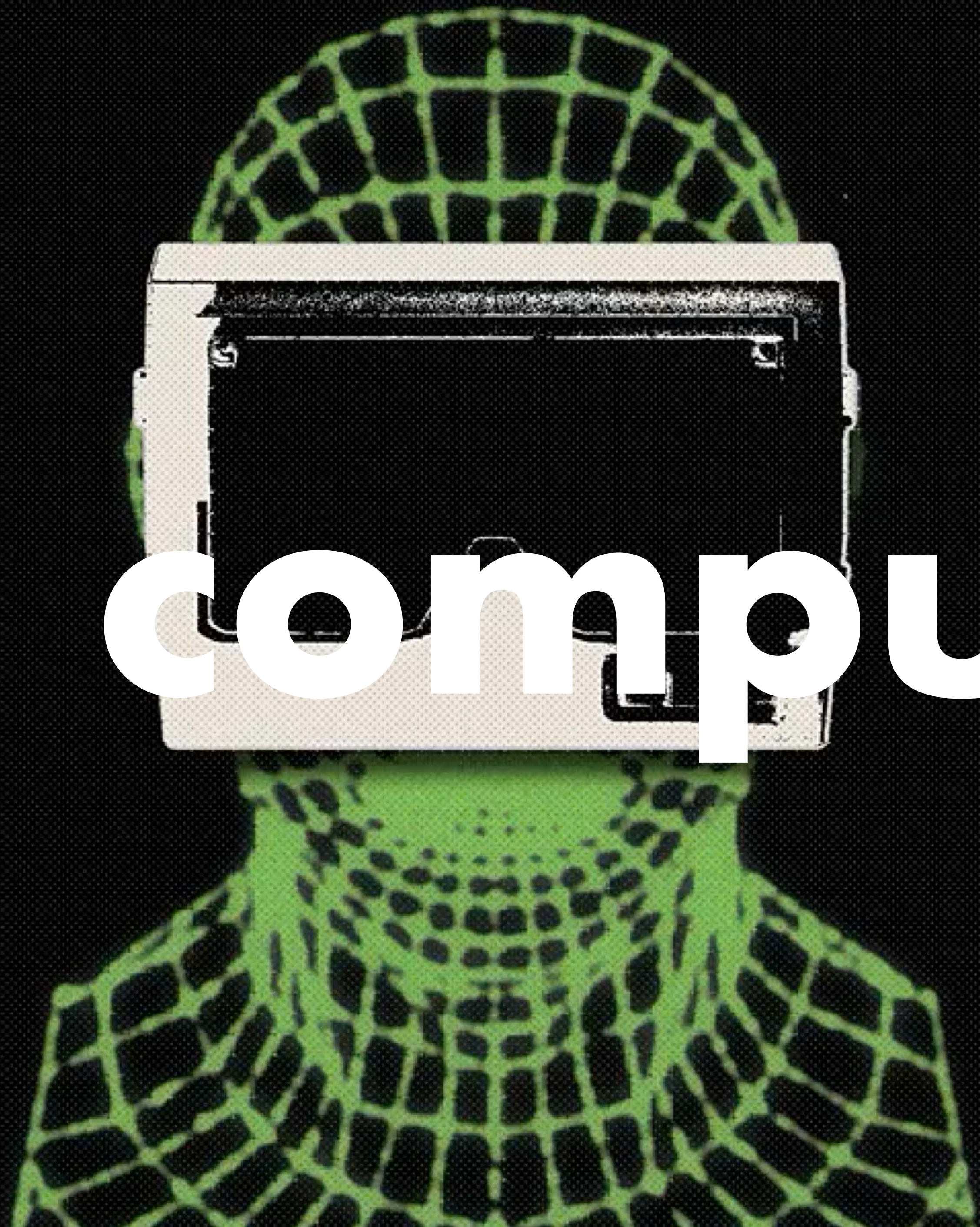
(General Purpose Technology)

LAMs

connectables



face computers



datita



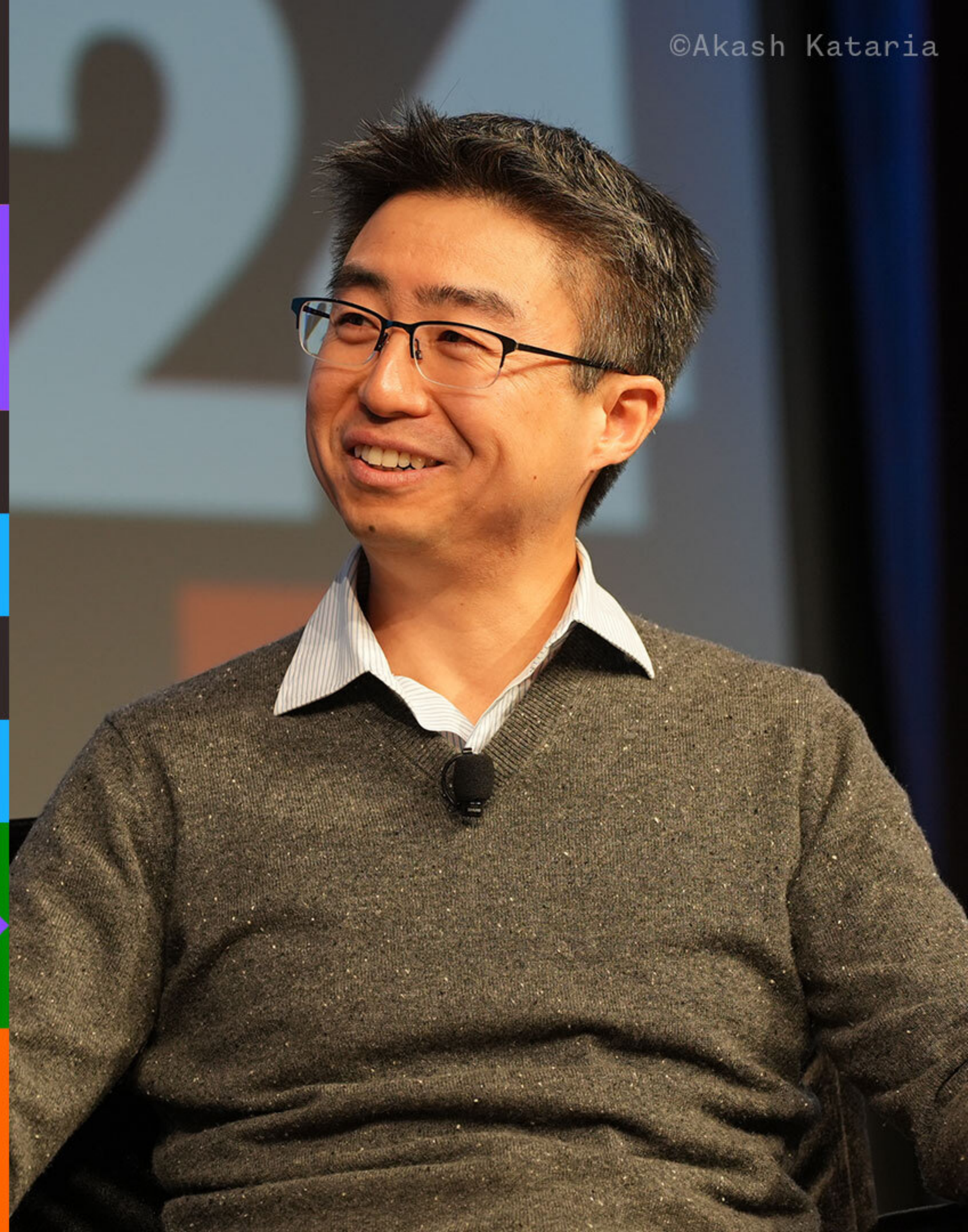
Tech Trend Report 2024

“Fundamentally, our minds are curious. AI lets us go deeper and ask those questions.”

-PETER DENG

Head Of chatGPT & VP of Consumer OpenAI

SXSW 2024



takeaways

“AI and Humanity’s co-evolution” - Peter Deng, Head Of chatGPT y VP of Consumer de OpenAI

_Implicancias filosóficas de la evolución de la humanidad y la AI en conjunto. *¿Estamos todos destinados a convertirnos en prompt engineers o seremos artistas felizmente desempleados?*

_La IA nos irá transformando de seres que crean y responden a personas que curan y preguntan.

_La tecnología por sí sola no es perjudicial, somos nosotros los responsables en cómo la utilizamos.

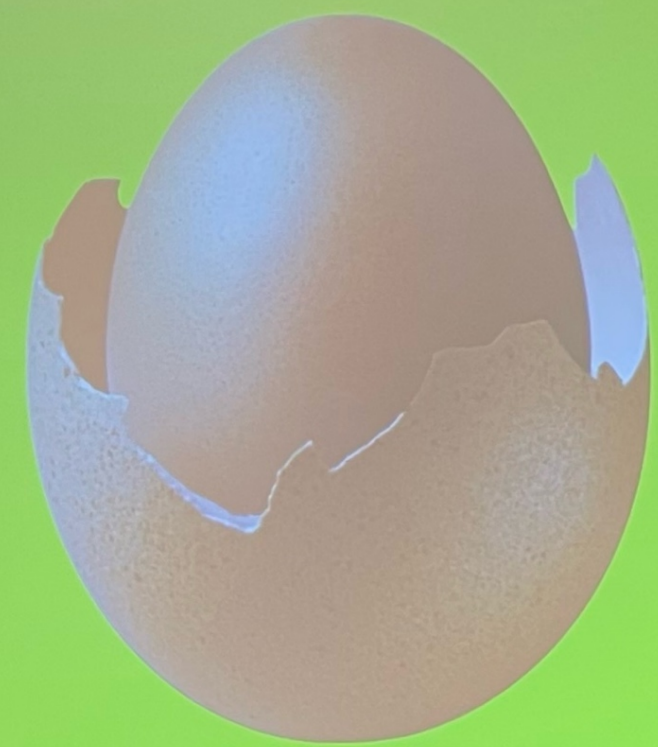
“No hay algoritmo
para la cultura”

- TOYGUN YILMAZER

CSO – TBWA Istanbul

SXSW 2024





CULTURE IS HUMAN-DRIVEN.

- Culture is based on human beliefs and behaviors.
- AI works best in well-defined stable situations.
- Human manners, emotions and preferences are highly complex and unstable for AI.



CULTURE IS EMOTIONAL.

- We connect with cultural trends on an emotional level.
- Cultural meaning goes beyond the literal meaning of words or symbols.
- AI excels at literal language but struggles with human senses and emotions.

takeaways

“No hay algoritmo para la cultura” - Toygun Yilmzaer, CSO – TBWA Istanbul

_Darnos cuenta de que estamos en el negocio de la cultura, no el de la creatividad: la cultura es impredecible, emocional y movilizadora por la humanidad. **La buena publicidad cambia la cultura.**

_Las únicas personas aptas para dictar nuevas chispas en la cultura somos nosotros mismos, no las máquinas.

_Objetivos de campaña de marketing: impactar a las personas y crear conexiones emocionales entre las marcas y sus públicos.

_Ninguna innovación tecnológica, por ahora, entiende y puede experimentar verdaderamente el sentir. Solo alguien que comprende qué es la emoción puede producir algo más allá y encantar.

_Estamos hablando de inteligencia artificial, no de emoción artificial.

datita



“Go viral or die!”

- MICHAEL KRIVICKA

Founder – whoisthebaldguy

SXSW 2024



takeaways

“Go viral or Die!”, Michael Krivicka - Founder whoisthebaldguy

- _No hagas un aviso
- _Que lo quieras ver de nuevo/ que lo compartas/ **que a los medios les interese**
- _The crazier the better
- _La idea de un viral NO viene de un producto sino son lo que haces con el producto: hacer más divertido original y/o ridículo el uso del producto
- _Pensá en los titulares de los medios
- _Se el primero en hacerlo en el mundo, no el más grande, chico, original etc: el primero
- _Subirlo a canales nuevos. De esa forma sienten que ellos descubrieron la noticia
- _Se tiene que entender en mute
- _No usar CGI: tiene que existir.
- _No dirigirse a los fans
- _Mostrar el punto crítico en los primeros dos segundos. Y luego el caso
- _Gente real y reacciones reales
- _Que el vídeo sea crudo, no publicitario
- _No sigas las tendencias
- _The brand is in the backseat. Cuando aparece, todo cobra sentido
- _Kill the brief

“La atención es un activo
(valuable currency)”

- **JIAONA ZHANG**

Chief Product Officer – Linktree

SXSW 2024



takeaways

“La atención es un activo – valuable currency”, Jiaona Zhang – Chief Product Officer - Linktree

_Siglo XXI: de publisher to consumer a creator to community

_Parasocial influence

_El futuro está en los nano creadores

_El presupuesto debe ir de performance a creadores

_El propósito de las marcas como creadores es entretener y no promocionar

_Hay que dejar de llamarlos influencers y pasar a decirles simplemente CREADORES

“La evolución de la economía de creadores”

- DAN CLANCY + STREAMERS

CEO - Twitch

SXSW 2024



takeaways

“La evolución de la economía de creadores”, Dan Clancy – CEO Twitch & otros

_Twitch es una verdadera red social porque hay se habla entre todos vía los canales/ en las otras redes sociales solo de scrollea la pantalla

_Se vienen las Micro producciones

_Y los contenidos cortos

_Twitch grabado vs streaming?

_Twitch en celulares va a crecer

_Content is life and life is content

_Twitch mutó de gaming a lifestyle

_La gente está en los canales y no se mueven de ahí. Es difícil encontrar cosas nuevas

_Twitch es long form content. Miz no piensa la mismo

_ Discusión: Twitch es contenido o es conversación?_Hay que dejar de llamarlos influencers y pasar a decirles simplemente CREADORES?

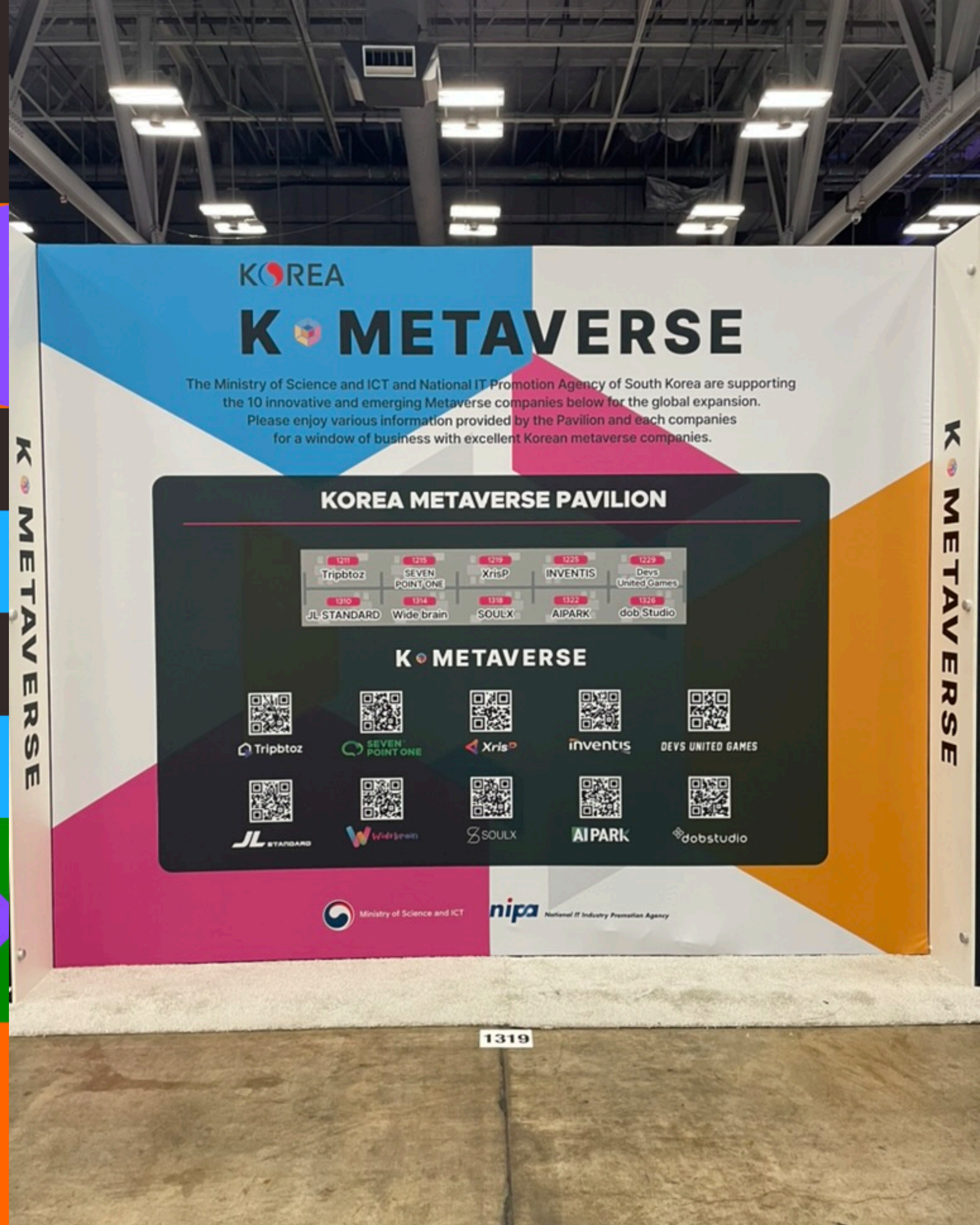
datita



expo



K metaverse: un espacio desarrollado por Korea donde se exhibieron todo tipo de gadgets tecnológicos.



SXSW 2024



**Holobox
By Holoconnects**



Hapto cloud: un proyecto de la Universidad de Tokio, en colaboración con Hakuhodo DY, presentó gráficos interactivos en 3D utilizando estimulación táctil ultrasónica.

Podés tocar gráficos 3D en el aire.

SXSW 2024



learnings



Learnings

_Tenés que ser un “AI first” thinker. Pensar en *machine*

_Todos ahora tenemos un asistente.

_Trabajar con AI va a pagar.

_Tenemos que empujar a las AI a ser mejores.

_Tu negocio está a punto de ser interrumpido y no por una sola cosa.

_Dejá de resistirte, el AI es indefectible, mejor adoptarla ya que perder tiempo.

1885

1915

WAGNER SIGN.COM



SEE YOU AT SXSW 2025!
MARCH 7-15

713

THKS!