# UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

## DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTÍNUA

**MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN DIGITAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**MODALIDAD:** PROYECTO DE TITULACIÓN CON COMPONENTES DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DESARROLLO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN DIGITAL

**TEMA:**

# "USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL MEJORAMIENTO LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR DURANTE EL SEGUNDO TRIMESTRE DE 2024"

**AUTOR:**
Lic. Renato Andrés Paredes Martínez

**DIRECTOR:**
Lic. Danilo Eduardo Villarroel Silva, Mgtr.

**AÑO 2025**

# UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

# DIRECCIÓN DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTÍNUA

## MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN DIGITAL

## TRABAJO DE TITULACIÓN

**MODALIDAD:** PROYECTO DE TITULACIÓN CON COMPONENTES DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DESARROLLO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN DIGITAL

**TEMA:**

# USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL MEJORAMIENTO LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR DURANTE EL SEGUNDO TRIMESTRE DE 2024

**AUTOR:**
Lic. Renato Andrés Paredes Martínez

**DIRECTOR:**
Lic. Danilo Eduardo Villarroel Silva, Mg.

**VOCALES:**
Lic. José Israel Nájera Sosa, Mgtr.
Lic. Jhonatan André Naranjo Andrade, Mgtr.

**AÑO 2025**

## CERTIFICADO DE EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Lic. Danilo Eduardo Villarroel Silva, Mgtr., en mi calidad de Docente tutor, a petición de la parte interesada,

**CERTIFICO:**

Que, el Lic. Renato Andrés Paredes Martínez con cédula de identidad número: 1725154411, maestrante de la Maestría en Comunicación con Mención en Comunicación Digital, ejecutó el estudio de campo para la tesis titulada: "USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL MEJORAMIENTO LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR DURANTE EL SEGUNDO TRIMESTRE DE 2024."

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Guaranda 31 de julio de 2025

**Lic. Danilo Eduardo Villarroel Silva, Mgtr.**
**Docente Tutor**

## DERECHOS DE AUTOR

Yo, Renato Andrés Paredes Martínez portador de la Cédula de Identidad No. 1725154411 en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **Uso de herramientas de inteligencia artificial para el mejoramiento la producción audiovisual en la Carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar durante el segundo trimestre de 2024**, modalidad Trabajo de titulación con componentes de investigación aplicada y/o desarrollo. De conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

La autora declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Nombres y Apellidos



Renato Andrés Paredes Martínez
(firma electrónica)

## CONCESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Lic. Renato Andrés Paredes Martínez portador de la cédula de identidad N.º 1725154411, maestrante en la Maestría en Comunicación con Mención en Comunicación Digital, en calidad de autor de la tesis titulada: **"USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL MEJORAMIENTO LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR DURANTE EL SEGUNDO TRIMESTRE DE 2024"** otorgo la siguiente autorización:

**Autorización de uso**

Autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar el uso de todos o parte de los contenidos que me pertenecen, incluidos en esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación, respetando los derechos de autor que me corresponden como titular de los mismos.

**Vigencia de los derechos de autor**

Mis derechos de autor se mantendrán vigentes, salvo por la presente autorización que permite el uso académico mencionado. Esta autorización se otorga conforme a lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su reglamento.

**Digitalización y publicación**

Asimismo, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar a proceder con la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en su repositorio virtual, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Guaranda, 8 de agosto de 2025



Lic. Renato Andrés Paredes Martínez C.I.: 1725154411

**Lic. Renato Andrés Paredes Martínez**

**C.I.:** 1725154411

**Dedicatoria**

A la perseverancia que se forja en silencio en las horas difíciles

Dedico el presente trabajo de investigación a mis padres: Jenny Martínez y Jesús Paredes por el apoyo recibido en cada etapa, reto y momento que he afrontado durante toda la vida, por ser el soporte y el faro que guía cada aventura con fe inquebrantable, a mis hermanas que son el motor del aliento, a mis abuelos cuyos consejos son y serán las pistas que seguiré a lo largo de mi vida con responsabilidad y orgullo por cada uno de ellos.

Dedico también estas páginas a todas las personas que, desde la distancia o la cercanía, aportaron con una palabra oportuna, una crítica sincera o un ejemplo inspirador. Y finalmente a mí mismo por no rendirme ante la incertidumbre, por sujetar la disciplina cuando cunado el entusiasmó flaqueaba y por recordar siempre que el conocimiento puesto al servicio de quien lo necesita, cobra un verdadero significado.

**Renato Andrés Paredes Martínez**

**Agradecimiento**

Con profunda gratitud, deseo expresar mi reconocimiento a Dios por la vida y las diferentes bendiciones recibidas, así como a todas las personas que han hecho posible la culminación de este trabajo, a mis padres por el apoyo brindado y el soporte en este largo caminar, a mis abuelos por cada voto de confianza, aliento y su cariño; a mi director de tesis, Mgtr. Danilo Villaroel, por su guía experta, paciencia y compromiso, que han sido fundamentales para dar forma a este trabajo. Agradezco también al Mgtr. Bladimir Guarnizo, por sus valiosas sugerencias y su apoyo académico.

A mis compañeros/as de posgrado y docentes, por las discusiones enriquecedoras, el trabajo en equipo y las risas compartidas que aligeraron esta travesía. Un agradecimiento especial a la Universidad Estatal de Bolívar, por brindarme sus recursos, tiempo e inspiración, sin los cuales este proyecto no habría sido posible. Finalmente, a la Mgtr Eliana Naranjo, por su apoyo inicial al optar por el presente posgrado. Este logro no es solo mío, sino de todos aquellos que caminaron conmigo en esta etapa.

**Renato Andrés Paredes Martínez**

**Índice**

Certificación de Tutor (Docente) II
Declaración juramentada de autenticidad de autoría (egresado) III
Concesión de derechos de autor IV
Dedicatoria (opcional) V
Agradecimiento (opcional) VI
Título VII
Índice VIII
Abstract I

CAPÍTULO I: PROBLEMA
1.1. Planteamiento del problema 15
1.2. Formulación del problema 16
1.3. Justificación 16
1.4. Objetivo: general y específicos 18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO
2.1. Antecedentes investigativos (estado del arte) 19
2.2. Fundamentación teórica (categorías fundamentales) 22
2.2.1 Teorías de la comunicación 22
Teoría de la Convergencia (Henry Jenkins, 2006) 22
Teoría del Prosumidor (Toffler, 1979; Fuchs, 2010) 22
Teoría de los Usos y Gratificaciones (Katz & Blumler, 1959) 23
Teoría del Algoritmo y la Burbuja de Filtros (Pariser, 2011) 23
2.2.2 Categorías fundamentales 24
Inteligencia artificial (IA) 24
Tipos de inteligencia artificial 25
Aplicaciones de la IA en educación 26
Inteligencia artificial en la producción audiovisual 29
IA y transformación de la narrativa audiovisual 30

Edición y postproducción digital: eficiencia y automatización 31
Competencias digitales y audiovisuales 32
Desafíos éticos y limitaciones 33
Capacitación tecnológica 34
2.3. Fundamentación legal (de ser necesaria) 35
Contexto internacional 35
Contexto nacional (Ecuador) 36
2.4. Hipótesis o ideas a defender 38
2.5. Variables 39
2.6. Operacionalización de variables 40

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO
3.1. Tipo, nivel y métodos de Investigación 41
Tipo de investigación 41
Nivel de investigación 41
Enfoque de investigación 41
Métodos de investigación 42
3.2. Población y muestra 42
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de la información 43
3.4. Técnicas de procesamiento, análisis y presentación de datos 43

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTEPRETACIÓN DE RESULTADOS
4.1. Presentación de resultados por objetivos 44
SECCIÓN: Formación y conocimiento en inteligencia artificial 44
SECCIÓN: Uso actual de herramientas de IA 47
SECCIÓN: Capacidades y habilidades asociadas 50
SECCIÓN: Percepciones y actitudes 57
Entrevistas
Entrevista al Docente Lic. Wagner Enrique Ortega Arcos sobre El Uso de la Inteligencia Artificial en la Producción Audiovisual Universitaria 62
Entrevista a Carlos Macías: Percepciones y experiencias sobre el uso de inteligencia artificial en la producción audiovisual 68

Entrevista al docente José Bladimir Guarnizo Delgado sobre el Uso de La Inteligencia Artificial en la Producción Audiovisual Universitaria 70
Análisis e interpretación de entrevistas 76
4.2. Comprobación de hipótesis o ideas a defender 78

CAPÍTULO V: PROPUESTA METODOLÓGICA/TECNOLÓGICA
Título de la propuesta: Taller de capacitación en herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual para estudiantes y docentes de la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar. 79
Fundamentación 79
Población Objetivo 80
Objetivos del plan 80
Objetivos específicos 80
Estructura modular del plan 81
Módulo 1: Introducción a la Inteligencia Artificial en Medios Audiovisuales 81
Módulo 2: Generación de Guiones y Contenido Narrativo con IA 81
Módulo 3: Locución y Doblaje Automatizado 82
Módulo 4: Edición y Efectos Visuales con IA 82
Módulo 5: Animación y Generación de Imágenes/Video 82
Módulo 6: Ética, Propiedad Intelectual y Reflexión Crítica 83
Resumen de contenidos por módulo 83
Metodología activa y participativa 84
Cronograma Tentativo 85
Componente innovador 85
Recursos Necesarios 85
Evaluación del Aprendizaje 85
Indicadores de Éxito 86
Presupuesto estimado 87
CONCLUSIONES 88
RECOMENDACIONES 89

**Índice de tablas y gráficos**


Tabla y gráfico 1 ¿Has recibido Formación sobre herramientas de inteligencia artificial aplicadas a lo audiovisual? 44

Tabla y gráfico 2 ¿Cómo calificarías tu nivel de conocimiento sobre IA aplicada a la producción audiovisual? 45

Tabla y gráfico 3 ¿Conoces alguna herramienta de IA aplicada a lo audiovisual? Menciona una o más: 46

Tabla y gráfico 4. ¿Has utilizado alguna de las siguientes herramientas para producción audiovisual? (Marca todas las que correspondan): 47

Tabla y gráfico 5. ¿En qué etapa del proceso audiovisual has utilizado IA? (Marca todas las que correspondan): 48

Tabla y gráfico 6 ¿En qué medida empleas IA en tus proyectos audiovisuales? 49

Tabla y gráfico 7 Me siento capaz de organizar y planificar un proyecto audiovisual básico. 50

Tabla 8. Sé estructurar narrativamente un guion para video o contenido digital. 51

Tabla y gráfico 9. Me adapto con facilidad a nuevas plataformas y tecnologías para crear contenido audiovisual. 52

Tabla y gráfico 10. ¿Cuál de las siguientes herramientas usa IA para generar videos automáticos a partir de texto? 53

Tabla y gráfico 11. ¿Qué etapa del proceso audiovisual se relaciona con la escritura de guiones y planificación de escenas? 54

Tabla y gráfico 12. ¿Cuál es una función típica de la IA en la postproducción de videos? 55

Tabla y gráfico 13. - ¿Qué herramienta permite editar video usando comandos de texto o eliminar objetos automáticamente? 56

Tabla y gráfico 14. ChatGPT puede ser usado para generar guiones o ideas narrativas en la preproducción audiovisual. 57

Tabla y gráfico 15. La inteligencia artificial solo se usa en la fase de grabación. 68

Tabla y gráfico 16. Una competencia digital clave en producción audiovisual es saber adaptar tecnologías emergentes como la IA. 59

Tabla y gráfico 17. Las herramientas de IA no requieren ningún tipo de formación o conocimiento previo para ser usadas. 60

Tabla y gráfico 18 ¿Considera importante diseñar un plan de capacitación sobre el uso de herramientas de inteligencia artificial para la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar? 61

**Índice de Cuadros**


| | |
|---|---|
| Cuadro 1 Herramientas y plataformas de inteligencia artificial aplicadas a la producción de video educativo | 27 |
| Cuadro 2 Aplicaciones de la inteligencia artificial en plataformas de juegos educativos | 28 |
| Cuadro 3 Herramientas de IA permiten realizar producciones más eficientes y de mayor calidad técnica con bajo costo | 30 |

**Título:** Uso de herramientas de inteligencia artificial para el mejoramiento la producción audiovisual en la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar durante el segundo trimestre de 2024.


**Resumen**

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el impacto del uso de herramientas de inteligencia artificial en el mejoramiento de las competencias en producción audiovisual de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar durante el segundo trimestre de 2024. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con diseño no experimental, utilizando encuestas, test de conocimientos y entrevistas para obtener información relevante. Se identificó un nivel medio de uso de plataformas como RunwayML, Pictory y ChatGPT, principalmente en etapas de postproducción. Asimismo, se evidenció que los estudiantes que emplearon estas tecnologías de manera frecuente demostraron un mayor dominio técnico, creatividad narrativa y capacidad de adaptación a nuevos entornos digitales. Se diseñó un plan de capacitación tecnológica como propuesta de intervención, orientado a fortalecer las habilidades prácticas mediante estrategias accesibles y contextualizadas. Los resultados permiten concluir que la integración de inteligencia artificial en la formación comunicacional contribuye significativamente a mejorar las competencias audiovisuales, siempre que se acompañe de procesos de formación adecuados, éticos y pedagógicamente estructurados.



**Palabras clave:**

ADAPTACIÓN TECNOLÓGICA, COMPETENCIAS AUDIOVISUALES, EDUCACIÓN SUPERIOR, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, PRODUCCIÓN DIGITAL.

Abstract

This research aimed to analyze the impact of using artificial intelligence tools on improving audiovisual production competencies among students of the Communication program at the Universidad Estatal de Bolívar during the second quarter of 2024. The study followed a quantitative approach with a non-experimental design, using surveys, knowledge tests, and interviews to gather relevant information. A moderate level of use was identified for platforms such as RunwayML, Pictory, and ChatGPT, mostly during the postproduction phase. The findings showed that students who frequently used these technologies demonstrated higher technical proficiency, narrative creativity, and adaptability to digital environments. A technological training plan was proposed to reinforce practical skills through accessible and context-adapted strategies. The results support the conclusion that the integration of artificial intelligence into communication training significantly contributes to the development of audiovisual competencies, provided that it is accompanied by appropriate, ethical, and pedagogically structured training processes.

**KEYWORDS:**

AUDIOVISUAL COMPETENCIES, DIGITAL PRODUCTION, HIGHER EDUCATION, ARTIFICIAL INTELLIGENCE, TECHNOLOGICAL ADAPTATION

# CAPÍTULO I: PROBLEMA

## EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1 Planteamiento del problema

A nivel mundial, la integración de la inteligencia artificial (IA) en la producción audiovisual ha transformado significativamente los procesos creativos, aumentando la eficiencia y la calidad técnica de los contenidos digitales (Carbonell-Alcocer, Sanchez-Acedo, Benitez-Aranda, & Gertrudix, 2024). Esta revolución tecnológica plantea tanto oportunidades como desafíos en las industrias culturales, al modificar la colaboración entre humanos y sistemas automatizados (Castro-Hurtado, Amaya-Torrenegra, & Serna-Agudelo, 2024)

En el contexto latinoamericano, y específicamente en el ámbito educativo, la incorporación de la IA en los programas de comunicación sigue siendo limitada, evidenciando una falta de integración formal en los planes de estudio (Ballano-Macías, Medina-Cambrón, & Espona-Cervera, 2024). Esta brecha tecnológica puede impactar negativamente en la preparación de los futuros profesionales para afrontar las nuevas dinámicas del mercado audiovisual.

De manera local, en la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar, se observa que el uso de herramientas de IA en los procesos de producción audiovisual es incipiente, limitando las capacidades innovadoras de los estudiantes. Ante esta situación, resulta fundamental investigar cómo la aplicación estratégica de tecnologías basadas en IA podría optimizar los procesos de producción audiovisual, mejorando tanto la calidad de los contenidos como la competitividad profesional de los egresados.

Además, el desconocimiento sobre las potencialidades de la inteligencia artificial genera resistencia y poca apropiación tecnológica en los espacios de formación académica. Esto representa una limitación seria, dado que el sector audiovisual exige cada vez más habilidades en herramientas de automatización, edición inteligente y generación de contenidos creativos impulsados por IA, como ocurre ya en otras universidades y centros de formación avanzada.

Aunque existen herramientas de IA accesibles para la educación, su implementación enfrenta limitaciones de infraestructura tecnológica, capacitación docente y actualización curricular. Esta investigación tiene el alcance de analizar estas problemáticas en la Universidad Estatal de Bolívar durante el segundo trimestre de 2024, proponiendo estrategias de integración de IA que respondan a las necesidades de modernización educativa y profesional.

### 1.2. Formulación del problema

¿De qué manera el uso de herramientas de inteligencia artificial puede mejorar la producción audiovisual en la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar durante el segundo trimestre de 2024?

### 1.3. Justificación.

La presente investigación busca comprender y evidenciar de qué manera el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) puede mejorar la producción audiovisual dentro de los procesos formativos de la carrera de Comunicación en la Universidad Estatal de Bolívar. Este estudio surge ante la necesidad apremiante de actualizar las metodologías de creación de contenido, integrando tecnologías emergentes que ya están revolucionando la industria audiovisual en el contexto global (Carbonell-Alcocer et al., 2024).

En este contexto, Villarroel-Silva (2019) afirma que “al enfrentarnos al avance digital y a la denominada virtualización del conocimiento, es transcendental propender al dominio de las herramientas digitales como la multimedia e interactividad, entonces, fundamentalmente a dominar el lenguaje técnico de hipertexto” (pág. 137). En el contexto del avance digital, ya no basta con saber utilizar herramientas multimedia e interactivas; también es fundamental comprender el lenguaje técnico del hipertexto. Este conocimiento no solo amplía las posibilidades comunicativas, sino que permite interactuar de forma más efectiva en entornos virtuales y digitales, optimizando la manera en que se produce y se transmite la información.

Además, esta investigación tiene como propósito generar estrategias que faciliten a los estudiantes la adquisición de competencias alineadas con las exigencias actuales del mercado laboral, contribuyendo así a mejorar su empleabilidad en un entorno cada vez

más competitivo. Desde una perspectiva teórica, el estudio aporta al conocimiento sobre la integración de la inteligencia artificial en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el campo de la comunicación. A nivel práctico, propone alternativas viables para implementar tecnologías accesibles en el contexto universitario, fortaleciendo la formación académica y profesional.

Metodológicamente, el trabajo adquiere relevancia al explorar enfoques aplicados del uso de la IA en la creación de productos audiovisuales, lo que permite desarrollar habilidades prácticas en los estudiantes y fomenta una cultura de innovación educativa. La pertinencia y actualidad del tema se refuerzan ante la acelerada evolución tecnológica y la creciente demanda de profesionales capacitados en el uso de herramientas digitales emergentes (Ballano-Macías et al., 2024).

La relevancia de este trabajo radica en su potencial para aportar a la modernización del currículo universitario y fomentar experiencias de aprendizaje más dinámicas, contextualizadas y alineadas con las demandas del entorno digital. Su aporte científico se distingue por ser uno de los primeros estudios que abordan, desde una perspectiva aplicada, el impacto de la inteligencia artificial en la producción audiovisual universitaria dentro del contexto local.

En cuanto a su utilidad, el proyecto está diseñado para beneficiar directamente a estudiantes y docentes de la carrera de Comunicación, aunque sus alcances pueden extenderse a otras áreas académicas vinculadas con la creación de contenidos digitales. Se espera que el impacto de esta investigación se refleje en la mejora sustancial de la calidad de los productos audiovisuales académicos, el fortalecimiento de las competencias digitales y el impulso de una cultura institucional orientada hacia la innovación tecnológica.

La factibilidad del estudio se sustenta en la disponibilidad de recursos tecnológicos básicos y en la disposición tanto de docentes como de estudiantes para participar activamente en procesos de capacitación y experimentación con herramientas de inteligencia artificial.

### 1.4. Objetivos: general y específicos

**Objetivo general**

- Analizar el uso de herramientas de inteligencia artificial para mejorar la producción audiovisual en la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar durante el segundo trimestre de 2025, mediante estrategias prácticas de capacitación tecnológica.

**Objetivos específicos**

- Diagnosticar el nivel de conocimiento y uso actual de herramientas de inteligencia artificial entre los estudiantes y docentes.
- Identificar las herramientas de inteligencia artificial aplicables a la producción audiovisual en el contexto académico de la carrera de Comunicación.
- Proponer estrategias de capacitación tecnológica que faciliten el mejoramiento de las competencias audiovisuales mediante el uso de inteligencia artificial.

# CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

## 2.1. Antecedentes investigativos (estado del arte)

En la actualidad, la inteligencia artificial (IA) está transformando de forma acelerada la producción de contenidos audiovisuales. Su influencia va más allá del ámbito profesional e industrial, y empieza a generar cambios significativos también en el entorno académico. En carreras como Comunicación, donde la producción de contenido es un eje fundamental, se vuelve imprescindible analizar cómo estas herramientas están redefiniendo los métodos de enseñanza, la creación de materiales didácticos y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

Este estado del arte reúne investigaciones recientes —tanto del ámbito internacional como del contexto hispanohablante— que examinan el uso de la IA en procesos como la generación, edición y postproducción de contenido audiovisual. Los hallazgos permiten contextualizar el problema que aborda esta investigación: la urgente necesidad de integrar tecnologías de inteligencia artificial en los procesos formativos universitarios, con el objetivo de potenciar la calidad, eficiencia y creatividad de los productos comunicacionales.

Un ejemplo representativo es el estudio realizado por Carbonell-Alcocer et al. (2024), quienes compararon dos cursos masivos en línea (MOOC), uno de los cuales incorporó herramientas de inteligencia artificial generativa en la creación de Recursos Educativos Abiertos (REA). Los resultados evidenciaron que el uso de estas tecnologías no solo agilizó los procesos de producción, sino que también mejoró notablemente la calidad técnica de los contenidos, redujo los costos y facilitó el acceso a recursos tecnológicos avanzados para equipos con capacidades limitadas. Este caso demuestra que la incorporación de la IA en contextos educativos no solo es factible, sino que constituye una oportunidad estratégica para fortalecer las competencias en comunicación digital y optimizar la producción académica.

La industria audiovisual también ofrece ejemplos inspiradores al incorporar la inteligencia artificial en archivos documentales está transformando profundamente los procesos de documentación y producción audiovisual, pues "permite automatizar procesos como el reconocimiento de rostros, la transcripción de voz a texto y la clasificación temática del contenido, optimizando los flujos de trabajo documental" (López de Quintana Sáenz, 2024).

Esta innovación no solo ha redefinido el papel del documentalista, haciéndolo más dinámico y estratégico, sino que también ha mejorado significativamente los flujos de trabajo en la producción de contenidos. Gracias a estos avances, se presenta como un modelo valioso que puede ser adaptado con éxito en contextos universitarios.

Desde otra perspectiva, Mena Muñoz & Mateos Abarca (2024) analizaron editores de video basados en IA generativa, destacando su capacidad para automatizar tareas como reconocimiento facial, inserción de efectos visuales, edición de imágenes y musicalización. Para los autores, estas herramientas han democratizado la producción audiovisual, permitiendo que incluso personas con conocimientos técnicos básicos logren resultados de alta calidad.

La IA no solo cambia la técnica, también reconfigura la creatividad. Caballero, Sora-Domenjó y Codina (2024) analizan iniciativas como OpenDocs y el +RAIN Film Festival, las cuales exploran formas innovadoras de narración audiovisual mediadas por inteligencia artificial. Estas experiencias no solo experimentan con la tecnología, sino que abren paso a una nueva estética en el lenguaje audiovisual, caracterizada por narrativas no lineales y estilos visuales que desafían las estructuras tradicionales de la producción cinematográfica.

Asimismo, en el campo del arte experimental, Sarzi-Ribeiro y Sedeño-Valdellós (2024) los autores examinan las obras del artista Ben Bogart, quien integra algoritmos de inteligencia artificial en sus procesos creativos, no solo como herramientas técnicas, sino como agentes colaborativos en la construcción del contenido. Su estudio destaca cómo la IA tiene el potencial de transformar los paradigmas tradicionales de la autoría y la estética, proponiendo nuevas formas de creación en el arte audiovisual contemporáneo.

En el área de edición y postproducción, Jironza Hidalgo (Jironza Hidalgo, Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual, 2024) destaca que las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden realizar tareas como la colorización automática, la segmentación de imágenes y la generación de animaciones, reduciendo de forma significativa los tiempos de trabajo. Estas capacidades constituyen una ventaja notable para estudiantes y productores independientes que buscan optimizar sus recursos. Sin embargo, junto con estas oportunidades también emergen retos importantes. Médola et al. (2024) analizan, desde una perspectiva semiótica, que la producción automatizada de contenidos aún presenta limitaciones para reproducir con precisión intenciones comunicativas complejas.

Esto podría afectar la claridad del mensaje audiovisual y, por ende, su efectividad comunicativa.

A esto se suman las advertencias planteadas por Franganillo (2023), quien examina los dilemas éticos y legales asociados al uso de tecnologías como los deepfakes y la clonación de voz. Si bien estas herramientas representan avances tecnológicos notables, también abren la puerta a posibles usos indebidos, como la manipulación informativa o el fraude de identidad. En este contexto, las instituciones de educación superior asumen un rol fundamental: formar comunicadores con pensamiento ético, crítico y reflexivo ante los desafíos que plantea la inteligencia artificial.

La inteligencia artificial está transformando profundamente la producción audiovisual, no solo desde lo técnico, sino también desde lo creativo y lo formativo. Estas transformaciones generan oportunidades significativas para potenciar la calidad, la accesibilidad y la innovación en los contenidos, pero también requieren una mirada crítica que contemple sus implicaciones éticas y comunicacionales. En este sentido, en el contexto de la Universidad Estatal de Bolívar, se vuelve pertinente investigar cómo integrar estas herramientas de forma estratégica y pedagógica durante el segundo trimestre de 2024, con el propósito de enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en comunicación y preparar a los futuros profesionales para enfrentar con responsabilidad los retos del ecosistema digital contemporáneo.

## 2.2. Fundamentación teórica

Dentro del estudio del empleo de instrumentos de inteligencia artificial para optimizar la producción audiovisual, sobresalen diversas teorías comunicativas que posibilitan respaldar científicamente las dinámicas presentes de producción y consumo de medios desde la educación universitaria.

### 2.2.1 Teorías de la comunicación

#### 2.2.1.1. Teoría de la Convergencia (Henry Jenkins, 2006)

Esta teoría es fundamental, ya que la investigación se ubica en un entorno educativo donde convergen medios tradicionales (producción audiovisual clásica) con herramientas digitales emergentes como la inteligencia artificial. "La convergencia periodística cabría concebirla como un proceso que afecta tanto al modo en que se producen los contenidos como a su consumo" (Jenkins, 2006, como se citó en García-Avilés et al., 2010, p. 43).

Esta perspectiva garantiza que las personas no solo sean receptoras de información, sino que también contribuyan a generarla, algo muy acorde con el día a día de los estudiantes de comunicación que están empezando a crear materiales con el apoyo de la inteligencia artificial. “El flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre diversas industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias, que irán casi a cualquier lugar en busca de las experiencias de entretenimiento que desean” (Jenkins, 2006, p. 2, traducción propia).

> Como señalan Salaverría, García Avilés y Masip (2010), “la convergencia periodística es un proceso multidimensional que, facilitado por la implantación generalizada de las tecnologías digitales de telecomunicación, afecta al ámbito tecnológico, empresarial, profesional y de contenidos de los medios de comunicación, propiciando una integración de herramientas, espacios, métodos de trabajo y lenguajes anteriormente disgregados” (p. 42).

#### 2.2.1.2. Teoría del Prosumidor (Toffler, 1979; Fuchs, 2010)

Dentro del marco de la tesis, los alumnos y profesores se desenvuelven como prosumidores: son usuarios de tecnologías digitales, pero también las emplean para generar material audiovisual con la asistencia de la IA. “Toffler identificó el prosumismo como una combinación de producción y consumo, una idea que anticipó cómo la tecnología permitiría a los individuos no solo consumir productos, sino también contribuir activamente a su creación” (Toffler 1979 como se citó en López Beltrán, 2024 pág. 1).

López Beltrán (2024) explica que “al producir y consumir contenido en plataformas como las redes sociales, los prosumidores contribuyen con datos y contenido, generando valor económico para las empresas, muchas veces sin recibir compensación” (pág. 1). Esta perspectiva nos permite comprender cómo las herramientas tecnológicas otorgan a los usuarios la capacidad de asumir un papel dual: el de productor y consumidor a la vez.

#### 2.2.1.3. Teoría de los Usos y Gratificaciones (Katz & Blumler, 1959)

Esta perspectiva resulta valiosa para examinar las razones por las cuales alumnos y profesores optan por usar herramientas de inteligencia artificial: ya sea por eficiencia, creatividad, ahorro de tiempo o mejora en la calidad. Martínez (2011) recuerda que “el modelo de usos y gratificaciones, un modelo centrado en la audiencia y que entiende los medios de comunicación de un modo que satisface las necesidades relacionadas con la interacción social” (p. 466).

Esta perspectiva permite comprender la IA no solo como una herramienta técnica, sino como una extensión de las capacidades comunicativas del individuo, ajustándose a sus contextos y aspiraciones. Como sugiere Martín-Barbero (1987), los usuarios no consumen contenidos de forma pasiva, sino que “se apropian y reelaboran los contenidos mediáticos mediante mediaciones culturales” (párr. 5). Así, el modelo de usos y gratificaciones puede iluminar por qué los usuarios en entornos educativos recurren a la IA no solo para generar productos audiovisuales, sino para transformar sus procesos de enseñar, aprender y comunicarse.

#### 2.2.1.4. Teoría del Algoritmo y la Burbuja de Filtros (Pariser, 2011)

Considerando que muchas herramientas de IA operan mediante algoritmos (como la edición automatizada o las sugerencias de contenido), esta perspectiva invita a una reflexión crítica sobre cómo los algoritmos podrían restringir la creatividad o la variedad de contenidos en contextos académicos, si no se utilizan de manera consciente y reflexiva.

> Pariser (2017) describe cómo los algoritmos personalizan la información que recibimos en línea: Cada vez en mayor medida, cuando entramos en sitios web saben quiénes somos e intentan ajustar los contenidos que nos muestran a lo que creen que buscamos utilizando algoritmos. Esto ocurre en medios sociales como Facebook y en sitios como Google. Mucha gente no se da cuenta, pero Google usa la información que tiene de nosotros para informar sobre los resultados de búsqueda que vemos, y cada vez se aplica más en las noticias y en la información que nos muestran los artículos que nos van a interesar. Así que el filtro burbuja es como el universo personal de información resultado de nuestra actividad en la web, y lo que lo diferencia de ecosistemas de medios previos es que no sabemos sobre qué criterios se filtran las cosas, ni sabemos quiénes creen que somos estos algoritmos. En consecuencia, no podemos realmente saber lo que se está quedando fuera. (pág. 47 traducción propia).

Las teorías más relevantes para la presente investigación se sitúan mayormente en la era digital y la cultura participativa: posibilitan explicar cómo los usuarios aprenden y crean en un entorno influenciado por la IA. En particular, la teoría de la convergencia y la del prosumidor son cruciales para justificar la transformación en la dinámica de la producción audiovisual educativa que estás investigando.

### 2.2.2 Categorías fundamentales

#### 2.2.2.1 Inteligencia artificial (IA)

En el sector educativo en todos sus niveles y en el ámbito comunicativo, la Inteligencia Artificial se ha desarrollado desde sistemas analíticos hasta usos creativos, como la IA generativa, que facilita la creación eficaz y accesible de contenido audiovisual automatizado. Según Molina Isaza (2024) asegura que "La inteligencia artificial en la educación plantea desafíos metodológicos y oportunidades de innovación que permiten reformular procesos formativos e investigativos" (pág. 5). Su integración en la educación superior implica tanto beneficios como desafíos éticos y metodológicos.

Pereyra (2023) plantea:

> En el entorno digital en general, y en los medios, redes sociales y plataformas mediáticas en particular, circula y se produce también conocimiento. Los estudiantes producen sentidos de modo transmedia a través de múltiples pantallas, lenguajes y soportes; ahora atravesados también por la IA (pág. 5).

##### 2.2.2.1.1 Tipos de inteligencia artificial

La inteligencia artificial se categoriza según su nivel por la habilidad para replicar o exceder funciones humanas; por su autonomía y el nivel de complejidad o independencia con el que opera. Esta categorización es relevante ya que establece qué clase de instrumentos pueden emplearse, por ejemplo, en la producción de contenidos audiovisuales o en procedimientos educativos.

1. **IA débil.** Ejecuta tareas específicas con algoritmos definidos (como asistentes virtuales) Está diseñada para realizar una tarea específica, como reconocer voz, traducir textos, recomendar videos o editar imágenes. Por ejemplo: Siri, ChatGPT, traductores automáticos, editores de video con IA como RunwayML. Molina Isaza (2024) afirma que "IA débil: se centra en la ciencia y la ingeniería que posibilitan crear y configurar computadoras para ejecutar actividades que demandan inteligencia" (pág. 607). El presente trabajo se revisan las herramientas más utilizadas por estudiantes para tareas de producción audiovisual automatizada.

2. **IA fuerte:** Para Molina Isaza (2024) “se enfoca en la ciencia y la ingeniería que buscará imitar la inteligencia humana a través de máquinas” (pág. 607). La Inteligencia Artificial fuerte es una IA hipotética, con la capacidad de llevar a cabo cualquier labor cognitiva que un ser humano pueda realizar. Posee lógica, aprendizaje adaptable y toma de decisiones independiente. Ejemplos: Aún no están completamente desarrollados. Carbonell Alcocer et al., (2024)“La democratización de la inteligencia artificial está redefiniendo los paradigmas en el ámbito de la producción audiovisual y multimedia, reclamando un replanteamiento fundamental de los procesos creativos (pág. 19). Se prevé a futuro con tecnologías capaces de razonar de manera autónoma. A pesar de que esta Inteligencia Artificial no se utiliza directamente, resulta crucial comprender sus futuras consecuencias para la educación y la producción audiovisual automatizada.

3. **IA generativa**: La inteligencia artificial generativa se caracteriza por su capacidad para crear nuevos contenidos —texto, imágenes, audio o video— a partir de grandes volúmenes de datos. Según Campi (2024), “podría analizar los datos de rendimiento y estilo de aprendizaje de los estudiantes en aulas híbridas, brindando recomendaciones personalizadas, contenido específico y rutas adaptadas a cada estudiante” (p. 26).

   Aunque se considera un subtipo de IA débil, posee un alto potencial creativo, lo que la convierte en una herramienta valiosa en contextos académicos y de producción audiovisual. Ejemplos de esta tecnología incluyen ChatGPT, Midjourney, DALL·E, Pictory, Descript y Synthesia. En el contexto de la presente investigación, su aplicación resulta especialmente relevante, pues los estudiantes la emplean para elaborar guiones, narraciones, efectos visuales y contenido multimedia original, optimizando así los procesos creativos y de aprendizaje.

#### 2.2.2.1.2 Aplicaciones de la IA en educación

La inteligencia artificial ha comenzado a desempeñar un papel fundamental en el ámbito educativo, aportando herramientas capaces de automatizar procesos, personalizar experiencias y enriquecer las dinámicas de enseñanza y aprendizaje. Su capacidad para procesar grandes volúmenes de datos y adaptarse a las preferencias del usuario la convierte en un recurso clave para el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes universitarios.

> Como señala Fernández de Silva (2023), la inteligencia artificial tiene el potencial de transformar la educación al brindar una experiencia de aprendizaje más personalizada, eficiente y accesible para todos los estudiantes. Juntas, estas herramientas ayudan a optimizar la calidad de los cursos, mejorar la gestión universitaria y la eficiencia administrativa, así como brindar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más personalizada (p. 46).

Entre sus aplicaciones más frecuentes destaca la adaptación del aprendizaje, mediante plataformas que ajustan los contenidos, el ritmo y las actividades según el perfil y las necesidades de cada estudiante. De igual manera, sobresalen los sistemas de retroalimentación automatizada, que proporcionan comentarios inmediatos sobre ensayos, evaluaciones o proyectos audiovisuales, incrementando así la eficacia del proceso de evaluación y liberando tiempo para actividades pedagógicas de mayor complejidad.

En el campo de la educación audiovisual, la IA se utiliza en herramientas que facilitan la automatización de la creación de guiones, la sugerencia de estructuras narrativas e incluso la generación de voces sintéticas y efectos visuales sofisticados. Funciones que, hasta hace pocos años, eran exclusivas de profesionales en montaje y postproducción, hoy están disponibles para estudiantes gracias a interfaces intuitivas, democratizando el acceso a la producción audiovisual de calidad.

**Cuadro 1. Herramientas y plataformas de inteligencia artificial aplicadas a la producción de video educativo**

| Plataforma / Herramienta | Uso educativo y sitio web |
|---|---|
| **Animoto** | Usar para videos explicativos y presentaciones educativas. https://animoto.com |
| **Biteable** | Ideal para explicar conceptos complejos en formato visual. https://biteable.com |
| **Canva** | Útil para presentaciones académicas y video lecciones. https://www.canva.com |
| **InVideo** | Perfecto para generar contenidos audiovisuales educativos breves. https://invideo.io |
| **Keras** | Para programadores: entrenamiento de modelos de análisis de video. https://keras.io |
| **Khan Academy** | Acceder a contenido ya creado o usar como apoyo para clases. https://www.khanacademy.org |
| **OpenAI** | Usar ChatGPT para generar guiones y DALL·E para imágenes educativas. https://openai.com |
| **OpenCV** | Para desarrollos técnicos: reconocimiento facial, seguimiento de objetos. https://opencv.org |
| **Pictory** | Útil para transformar guiones académicos en contenido audiovisual. https://pictory.ai |
| **Renderforest** | Ideal para presentaciones de proyectos académicos o institucionales. https://www.renderforest.com |
| **RunwayML** | Crear, editar o mejorar videos educativos con efectos profesionales. https://runwayml.com |
| **TensorFlow** | Para investigación avanzada en análisis de datos visuales. https://www.tensorflow.org |

**Nota.** Adaptado y mejorado de Fernández de Silva (2023).

Un estudio llevado a cabo por Carbonell Alcocer et al., (2024) en cursos MOOC determinó que la integración de inteligencia artificial en la creación de contenido educativo mejoró la calidad técnica, disminuyó los gastos de producción y facilitó el acceso a materiales digitales para diversos públicos. Este tipo de avances es especialmente significativo en universidades públicas con recursos escasos, como la Universidad Estatal de Bolívar, donde la inteligencia artificial podría cambiar la manera de enseñar y producir contenido en la carrera de Comunicación.

El uso de la inteligencia artificial en el ámbito educativo no solo optimiza el aprovechamiento de los recursos disponibles, sino que también abre posibilidades creativas para docentes y estudiantes, promoviendo procesos innovadores, especialmente en áreas como la comunicación, donde la integración de contenidos y dinámicas lúdicas resulta fundamental.

**Cuadro 2. Aplicaciones de la inteligencia artificial en plataformas de juegos educativos**

| Tipo de plataforma/juego | Función educativa basada en IA | Ejemplo / Sitio web |
|---|---|---|
| **Juegos de simulación** | Crean entornos virtuales realistas donde los estudiantes toman decisiones profesionales simuladas. | SimCityEDU |
| **Juegos de aprendizaje adaptativo** | Ajustan automáticamente la dificultad del contenido según el desempeño del estudiante. | Smartick |
| **Juegos educativos interactivos** | Permiten interacción activa con retroalimentación inmediata y personalizada. | Kahoot! |
| **Juegos con narrativa histórica** | Simulan contextos históricos para desarrollar pensamiento crítico y comprensión contextual. | Mission US |
| **Juegos cooperativos** | Integran IA para que los estudiantes trabajen en equipo resolviendo desafíos. | CodeCombat |

**Nota.** Adaptado y mejorado de (Fernández de Silva, 2023).

#### 2.2.2.1.3 Inteligencia artificial en la producción audiovisual

Hinojosa Becerra et al., (2024) afirman que “la IA ha demostrado ser efectiva en la automatización de tareas en la producción audiovisual, como la edición de vídeo, la sincronización de audio, la generación de efectos especiales o la gestión de metadatos” (pág. 120). La producción de contenidos audiovisuales comprende un conjunto de procesos técnicos y creativos orientados a la generación de materiales visuales y sonoros, estructurados en tres fases esenciales: preproducción, producción y postproducción.

Como señala Romero (1996), la producción audiovisual es, ante todo, un proceso colectivo en el que cada integrante del equipo debe conocer con precisión las tareas que le corresponden, mantener una coordinación constante y comunicación fluida con las demás áreas, y, sobre todo, tener absoluta claridad respecto a los objetivos del producto que se está elaborando.

En el ámbito educativo, este proceso no solo contribuye al desarrollo de competencias técnicas, sino que también fomenta habilidades narrativas, comunicativas y reflexivas, que resultan esenciales para la formación integral del estudiante.

En el contexto de la comunicación contemporánea, la inteligencia artificial está revolucionando cada etapa de la producción audiovisual, optimizando tiempos y ampliando las posibilidades creativas. Su impacto se evidencia en:

- Preproducción: generación automática de guiones, análisis de tendencias temáticas y elaboración de storyboards mediante algoritmos.
- Producción: utilización de cámaras inteligentes, sistemas de seguimiento automático y asistentes virtuales para la grabación.
- Postproducción: aplicación de editores automáticos, mejora de la calidad de imagen y sonido, incorporación de efectos visuales avanzados y adaptación de formatos para diferentes plataformas de difusión.

De esta manera, la IA no solo agiliza los flujos de trabajo, sino que también democratiza el acceso a herramientas de alta calidad, antes reservadas a producciones profesionales, lo que abre nuevas oportunidades para estudiantes y creadores emergentes.

**Cuadro 3. Herramientas de IA permiten realizar producciones más eficientes y de mayor calidad técnica con bajo costo**

| Herramienta | Aplicación principal | Descripción breve |
|---|---|---|
| **ChatGPT / GPT-4** | Generación de guiones, diálogos y textos narrativos | Asistencia creativa para redacción de contenido audiovisual. |
| **DALL·E** | Creación de imágenes y storyboards | Genera imágenes a partir de texto para conceptualización visual. |
| **ScriptBook** | Análisis de guiones cinematográficos | Predice éxito comercial y analiza narrativa y personajes con IA. |
| **Cinelytic** | Análisis predictivo para cine y TV | Evalúa guiones, casting y rentabilidad de películas. |
| **Runway ML** | Edición de video con IA (eliminación de fondo, doblaje, etc.) | Herramienta visual para creadores, basada en modelos de IA generativa. |
| **Pictory AI** | Generación automática de videos desde texto | Ideal para marketing, noticias o MOOC; convierte guiones en videos breves. |
| **Descript** | Edición de audio y video con transcripción automática | Útil para podcast, subtitulado y corrección en videos con texto. |

**Nota.** Adaptado y mejorado de (Fernández de Silva, 2023).

Hoy en día, la incorporación de herramientas digitales y automatizadas ha modificado las dinámicas tradicionales de producción. Estas innovaciones requieren de nuevas competencias y metodologías adaptativas.

Pabón Leal et al., (2024) señalan:

> Esta disciplina dinámica abarca el diseño, desarrollo y aplicación de software multimedia, el diseño gráfico, la producción audiovisual, la animación, el desarrollo de videojuegos, la electrónica digital entre otras, abriendo un vasto espectro de posibilidades en áreas como la educación, el entretenimiento, la comunicación y la industria.

Hoy en día, la incorporación de herramientas digitales y automatizadas ha modificado de manera significativa las dinámicas tradicionales de producción audiovisual. Estas innovaciones no solo optimizan procesos, sino que exigen nuevas competencias técnicas y metodologías adaptativas que respondan a las demandas de entornos en constante cambio. Como señalan Marion y Fixson (2021), “las herramientas digitales están transformando los procesos tradicionales de producción, impulsando nuevas metodologías y competencias adaptativas” [traducción propia] (p. 14

#### 2.2.2.1.4 IA y transformación de la narrativa audiovisual

Más allá de los aspectos técnicos, la inteligencia artificial también está provocando cambios en las dimensiones creativas y estéticas de la producción audiovisual. Caballero et al., (2024) estudiaron cómo las convocatorias OpenDocs y el +RAIN Film Festival están explorando nuevas formas de narrativa cinematográfica a partir del uso de IA generativa. Los autores sostienen que "el cine ha adoptado nuevas tecnologías siguiendo modelos estratégicos que a menudo resultan ser ciclos de replicación y perfeccionamiento en lugar de mostrar originalidad." (pág. 57).

**Dentro del campo del video experimental,** Sarzi-Ribeiro y Sedeño-Valdellós (2024) examinaron trabajos del artista Ben Bogart, que emplea algoritmos de Inteligencia Artificial para la producción de obras audiovisuales. Su estudio resalta la importancia de la Inteligencia Artificial no únicamente como herramienta, sino como un colaborador creativo en el proceso de creación artística (Sarzi-Ribeiro & Sedeño-Valdellós, 2024). Estas investigaciones posibilitan considerar la Inteligencia Artificial no únicamente como un recurso técnico, sino como una tecnología que reinterpreta la autoría y la estética en los productos audiovisuales.

**Edición y postproducción digital.** eficiencia y automatización Jironza Hidalgo (2024), en un estudio centrado en el campo de la postproducción digital, examinó diversas herramientas de IA que automatizan tareas como la colorización de escenas, la segmentación de imágenes y la generación de animaciones. Jironza (2024) "La inteligencia artificial ha emergido como una fuerza disruptiva y transformativa que afecta a varios aspectos de la tecnología actual, revolucionando a las industrias a través de su habilidad para automatizar tareas y aumentar la eficiencia en los trabajos" (pág. 166).

Las limitaciones y retos por la integración de estas tecnologías que implica la integración de estas tecnologías. Médola et al. (2024) reflexionan desde una perspectiva semiótica sobre la producción automatizada de contenidos y destacan que, si bien la IA es capaz de generar productos visualmente funcionales, aún enfrenta dificultades para reproducir con precisión intenciones comunicativas complejas, lo que puede afectar la interpretación del mensaje audiovisual (Médola, De Oliveira, & Da Silva, 2024).

El análisis de los antecedentes evidencia una tendencia marcada: la inteligencia artificial está transformando la producción audiovisual en todas sus dimensiones, técnicas, creativas y educativas. Estos cambios abren oportunidades significativas para optimizar la eficiencia, ampliar el acceso y elevar la calidad del contenido. Sin embargo, también plantean retos importantes en cuanto a la interpretación, la ética y el control del material generado. En el caso de la Universidad Estatal de Bolívar, resulta plenamente justificado analizar y promover la incorporación de estas herramientas, especialmente a través de programas de capacitación en comunicación educativa y estratégica, durante el segundo trimestre de 2024.

### 2.2.3 Competencias digitales y audiovisuales

Redecker (2017) plantea:

> La competencia digital de los educadores se expresa en su capacidad para utilizar las tecnologías digitales, no solo para mejorar la enseñanza, sino también en sus interacciones profesionales con compañeros, estudiantes, padres y otras partes interesadas, para su desarrollo profesional individual y para el bien colectivo y la innovación continua en la organización y en la profesión docente.

En el contexto universitario, estas competencias se han vuelto importantes para la educación integrada de los estudiantes, especialmente en una carrera como la comunicación, donde el contenido digital y audiovisual es parte de un perfil profesional. Si las tecnologías como la inteligencia artificial en la producción audiovisual están integradas, se requiere un nivel más avanzado de estas habilidades. Esto significa que no solo sabe cómo usar herramientas digitales, sino también para comprender su lógica, capacidades expresivas, restricciones técnicas e importancia ética. A este respecto, las habilidades digitales se formulan con habilidades audiovisuales, que incluyen planificación, diseño, realización, edición y distribución de contenido visual y saludable en varios formatos y plataformas.

Yaguana Romero et al. (2022) en su estudio de Sonora con IA, enfatizan que el uso de la inteligencia artificial en el entorno de comunicación debe desarrollar nuevas habilidades para los estudiantes, especialmente las relacionadas con los experimentos tecnológicos, la adaptación de la narrativa y la creatividad digital (Yaguana Romero,

Arrobo-Agila, & Jaramillo, 2022). En este contexto, el papel del estudiante se transforma: ya no es solo un consumidor de tecnología, sino un consumidor activo que crea, ajusta y evalúa el contenido digital con el soporte de herramientas inteligentes. Pabón-Lealmet al., (2024) muestra que las competencias multimedia y tecnología de comunicación deben considerarse para nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial, la producción de contenido digital y el trabajo en el entorno virtual. Participación activa en los estudiantes

La tecnología digital, especialmente la inteligencia artificial, impulsa un aprendizaje activo y creativo al fomentar el pensamiento complejo y la expresión personal. Su integración en la educación permite a los estudiantes participar en contextos reales, resolver problemas complejos y desarrollar habilidades mediante actividades prácticas y científicas (Redecker, 2017)

Las habilidades digitales y audiovisuales son el eje central de la capacitación vocacional moderna. Fortalecerlo a través de estrategias de capacitación tecnológica con herramientas de IA no es solo la respuesta a los requisitos del mercado, sino también la capacidad de enriquecer la enseñanza con métodos activos, creativos e innovadores.

#### 2.2.3.1 Desafíos éticos y limitaciones

La incorporación de la inteligencia artificial en el ámbito educativo y comunicativo conlleva riesgos significativos, tales como la excesiva dependencia tecnológica, la perpetuación de sesgos existentes en los algoritmos y la merma del pensamiento crítico ante resultados generados automáticamente. Por esta razón, su uso debe estar fundamentado en principios pedagógicos y éticos robustos.

Como mencionan Camargo & Ahumada (2023) “La educación es un campo que requiere constantes ajustes y transformaciones que respondan a las necesidades locales y a los desafíos globales, la lectura crítica ha sido durante mucho tiempo un pilar fundamental de la educación” (pág. 3747).

En el sector audiovisual, Franganillo (2023)señala los retos éticos, legales y sociales que se presentan con la utilización de IA generativa, que incluye recursos como los deepfakes y la clonación de voz. Aunque son avances interesantes, también pueden

facilitar la manipulación de datos, suplantación de identidad y violaciones de derechos de autor. Estas inquietudes son particularmente significativas en la capacitación universitaria de comunicadores, donde es esencial promover una postura ética y crítica respecto a estas herramientas.

### 2.2.4 Capacitación tecnológica

La capacitación tecnológica en el ámbito universitario comprende un conjunto de actividades formativas orientadas a fortalecer y actualizar las competencias digitales de docentes y estudiantes. Este proceso cobra especial relevancia en la adopción de tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial, el aprendizaje automático o las herramientas de edición automática de contenido audiovisual. Más que una simple actualización de habilidades técnicas, su propósito es transformar las prácticas educativas, promoviendo métodos innovadores para la enseñanza, la producción de contenidos, la interacción académica y el aprendizaje colaborativo.

De acuerdo con Molina Isaza (2024), la educación en inteligencia artificial dentro de los entornos académicos es crucial para facilitar una incorporación reflexiva y efectiva de estas tecnologías en la enseñanza, evitando un uso superficial que se limite a la herramienta en sí.

Molina (2024), en concordancia con el cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible, la implementación de inteligencia artificial en la educación requiere una formación docente sólida que garantice su uso competente, reafirmando que los educadores no serán reemplazados por las máquinas. Además, destaca que al transformar metodologías y ajustar planes de estudio, los estudiantes pueden beneficiarse de estas herramientas, siempre que los beneficios superen los riesgos (p. 609).

En el ámbito de la producción audiovisual, la capacitación tecnológica debe enfocarse en el uso práctico de herramientas de inteligencia artificial como RunwayML, Pictory o Synthesia, capaces de automatizar procesos como la escritura de guiones, la edición de videos o la generación de voz e imagen. Este tipo de formación debe diseñarse considerando las condiciones tecnológicas de la institución educativa y adaptarse a su

realidad, garantizando enfoques inclusivos y accesibles que permitan a todos los estudiantes y docentes aprovechar al máximo estas innovaciones.

Pereyra (2023) destaca que las universidades deben avanzar hacia una enseñanza tecnológica crítica y autónoma, donde los estudiantes no solo usen tecnología, sino que también la entiendan y controlen como parte de su formación profesional. En esta línea, la capacitación se convierte en un elemento clave para asegurar la relevancia y calidad del aprendizaje en programas como Comunicación, donde la creación de contenido digital exige habilidades que se actualizan continuamente con el progreso tecnológico (Pereyra, 2023).

Por lo tanto, la capacitación tecnológica en el ámbito universitario no debería restringirse a cursos aislados, sino integrarse con el plan de estudios, el perfil profesional y las demandas del mercado laboral. Debe habilitar a los estudiantes a ser usuarios competentes y creadores proactivos en espacios digitales, aportando innovación tanto a la educación académica como a la práctica comunicativa.

## 2.3. Fundamentación legal

El uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) en la producción audiovisual universitaria debe enmarcarse en un contexto jurídico que garantice el respeto a los derechos fundamentales, la ética tecnológica y la innovación responsable. En el caso de la Universidad Estatal de Bolívar, esta fundamentación legal se apoya tanto en instrumentos internacionales como en normativas nacionales, que orientan la implementación de tecnologías emergentes en el ámbito educativo y comunicacional.

### 2.3.1. Contexto internacional

A nivel internacional, la UNESCO aprobó en (2021) la *Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial*, que establece principios como la equidad, la inclusión, la privacidad y la supervisión humana. Este documento orienta el uso ético de la IA, señalando que las tecnologías inteligentes deben estar alineadas con los derechos humanos y el desarrollo sostenible. Además, destaca la necesidad de integrar la IA en los sistemas educativos como herramienta para reducir brechas digitales y promover la innovación pedagógica (UNESCO, 2021).

Otro referente clave es el Reglamento General de Protección de Datos (GDPR) de la Unión Europea. Aunque no es aplicable legalmente en Ecuador, se reconoce como un estándar internacional en el tratamiento de datos personales. Este reglamento enfatiza la transparencia, el consentimiento informado y la protección de datos sensibles, aspectos fundamentales al emplear plataformas de IA que recolectan o procesan información audiovisual de estudiantes o usuarios (Parlamento Europeo y del Consejo, 2016).

Ambas normativas orientan la adopción de tecnologías de IA en la educación, promoviendo un enfoque ético y seguro en el manejo de contenido audiovisual generado en entornos digitales.

### 2.3.2. Contexto nacional (Ecuador)

En el marco jurídico ecuatoriano, la **Constitución de la República del Ecuador** garantiza en su artículo 26 el derecho a una educación integral, mientras que en el artículo 385 establece que el sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación debe contribuir al desarrollo sustentable mediante la promoción del conocimiento y la tecnología (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008). Esto respalda el uso de IA como herramienta educativa e innovadora.

La **Ley Orgánica de Educación Superior (LOES),** en su artículo 8, exige a las instituciones de educación superior fomentar la investigación científica y tecnológica, así como su vinculación con la sociedad (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008). Este principio respalda la incorporación de herramientas de IA en proyectos académicos orientados a la mejora de la producción audiovisual en carreras como Comunicación.

Asimismo, el **Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (Código Ingenios)** reconoce, en sus artículos 17 y 46, a los contenidos culturales y audiovisuales como parte del ecosistema de innovación y promueve el acceso abierto al conocimiento, la protección de la creatividad y el uso ético de la tecnología (Asamblea Nacional del Ecuador, 2016).

En conjunto, estas normativas nacionales establecen una base legal sólida para impulsar proyectos académicos que integren la inteligencia artificial en la producción audiovisual, garantizando que se realicen bajo criterios de responsabilidad social, ética educativa y legalidad.

## 2.4. Hipótesis o ideas a defender

### 2.4.1. Hipótesis general

El conocimiento y uso de herramientas de inteligencia artificial contribuye al fortalecimiento de las competencias tecnológicas y narrativas en la producción audiovisual de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar durante el segundo trimestre de 2024.

### 2.4.2. Hipótesis nula

El conocimiento y uso de herramientas de inteligencia artificial no contribuye al fortalecimiento de las competencias tecnológicas y narrativas en la producción audiovisual de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar durante el segundo trimestre de 2024.

### 2.4.3. Explicación

La suposición planteada en esta investigación —que el entendimiento y empleo de herramientas de inteligencia artificial ayuda a mejorar las habilidades tecnológicas y narrativas en la creación audiovisual— se origina directamente del problema de estudio y de los objetivos establecidos, y se describe de manera que permite su evaluación y comprobación a través de técnicas estadísticas descriptivas. En otras palabras, la suposición establece una posible conexión entre el nivel de conocimiento y utilización de herramientas de IA entre los estudiantes y su habilidad para crear contenido audiovisual.

Dado que se trata de un estudio cuantitativo con un enfoque descriptivo, no se utilizan métodos inferenciales para determinar causalidades, pero sí se valida la hipótesis mediante el análisis de tendencias, frecuencias y relaciones entre variables medibles, tales como el uso de herramientas, la frecuencia de utilización en diferentes etapas del proceso audiovisual, y la autoevaluación de habilidades llevada a cabo por los estudiantes.

Así, la hipótesis en este escenario cumple con su función metodológica: dirige el análisis, ofrece una interpretación inicial del fenómeno observado, y permite, a través de las técnicas disponibles, decidir si hay suficientes evidencias para considerarla aceptable o descartarla.

## 2.5. Variables

### 2.5.1. Variable independiente (VI):

- Uso de herramientas de inteligencia artificial

(Esta es la causa o factor que se manipula o introduce en el estudio).

### 2.5.2. Variable dependiente (VD):

- Competencias en producción audiovisual

(Esta es la consecuencia o el efecto que se espera observar o medir como resultado del uso de IA).

### 2.6. Operacionalización de variables

| Variable | Definición | Dimensión | Indicadores | Escala | Técnicas e instrumentos |
|---|---|---|---|---|---|
| **Uso de herramientas de inteligencia artificial** (VI) | Conjunto de tecnologías que automatizan tareas mediante algoritmos, aplicadas a la creación y edición de contenido audiovisual en educación. | Tipo de herramienta utilizada | Herramientas conocidas o utilizadas (RunwayML, Pictory, ChatGPT, etc.) | Nominal | Encuesta (cuestionario cerrado) |
| | | Frecuencia de uso | Veces por semana que se utiliza alguna herramienta de IA | Ordinal | Encuesta |
| | | Finalidad de uso | Etapa en que se usa (preproducción, producción, postproducción) | Nominal | Encuesta / entrevista semiestructurada |
| **Competencias en producción audiovisual** (VD) | Habilidades técnicas, narrativas y creativas necesarias para la planificación, realización y edición de productos audiovisuales. | Competencia técnica | Nivel de conocimiento en software de edición, IA y grabación | Ordinal / Likert | Encuesta de autoevaluación / Test de conocimiento |
| | | Creatividad narrativa | Capacidad percibida para estructurar ideas audiovisuales | Ordinal / Likert | Escala de percepción en encuesta |
| | | Adaptación tecnológica | Facilidad para incorporar nuevas herramientas y plataformas | Ordinal / Likert | Encuesta / entrevista estructurada |

# CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

## 3.1 Tipo, nivel y métodos de investigación

Siguiendo a Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018)la investigación se concibe como "un conjunto de procesos sistemáticos y empíricos que se aplica al estudio de un fenómeno" (p. 1). Bajo esta perspectiva, el presente estudio adopta un enfoque mixto, combinando estrategias cuantitativas y cualitativas para analizar el uso de herramientas de inteligencia artificial en la producción audiovisual universitaria.

Desde la ruta cuantitativa, se evalúan variables como la mejora técnica, la reducción en los tiempos de edición y el nivel de satisfacción de los participantes. Esta estrategia permite establecer patrones y relaciones causales mediante observación sistemática y objetiva, ya que "la investigación cuantitativa busca comprobar teorías mediante la observación sistemática, controlada y objetiva de los fenómenos" (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018, p. 37).

Por su parte, el enfoque cualitativo aporta comprensión sobre las percepciones y experiencias de docentes y estudiantes, profundizando en los sentidos que estos atribuyen al uso de la inteligencia artificial en sus procesos educativos. Como destacan Creswell y Plano Clark (2018), el enfoque mixto es apropiado cuando se pretende abordar fenómenos complejos desde diversas perspectivas, integrando lo medible con lo significativo.

### 3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo no experimental, ya que no se manipulan deliberadamente las variables, sino que se observan y analizan tal como ocurren en su contexto natural. Según Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres (2022), este tipo de diseño es adecuado cuando se busca describir fenómenos en su ambiente real, sin intervenir directamente en ellos.

### 3.1.2 Nivel de investigación

El estudio se clasifica como descriptivo y explicativo. Es descriptivo porque busca detallar cómo se utilizan actualmente las herramientas de inteligencia artificial (IA) en la producción audiovisual dentro de un entorno educativo específico. A su vez, es explicativo porque pretende identificar de qué manera estas herramientas influyen o contribuyen al mejoramiento de dicha producción. Como señalan Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres (2022), "el estudio descriptivo busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice" (p. 97), mientras que los estudios explicativos permiten "establecer las causas de los eventos y fenómenos que se estudian" (p. 101).

### 3.1.3 Enfoque de investigación

Se adopta un enfoque mixto de investigación, que combina técnicas cuantitativas y cualitativas con el propósito de obtener una comprensión más profunda y completa del fenómeno analizado. En esta investigación, el enfoque cuantitativo permite medir el impacto concreto del uso de herramientas de inteligencia artificial en la producción audiovisual académica, mediante indicadores como la calidad técnica, el tiempo de edición o la satisfacción de los usuarios. Al mismo tiempo, el enfoque cualitativo permite explorar las percepciones, experiencias y valoraciones que docentes y estudiantes tienen sobre estas herramientas emergentes.

Esta combinación metodológica no solo enriquece el análisis, sino que responde a la necesidad de abordar fenómenos educativos y tecnológicos desde múltiples dimensiones. Como afirman Creswell y Plano Clark (2018), los métodos mixtos son especialmente útiles cuando se desea una visión integradora de problemas complejos. Asimismo, Onwuegbuzie & Johnson (2004) sostienen que esta estrategia investigativa permite superar las limitaciones de cada enfoque por separado, potenciando la validez y profundidad de los hallazgos. Según Fetters, Curry, & Creswell (2013) los métodos mixtos permiten integrar diversas fuentes de datos y enfoques metodológicos, lo cual potencia la validez de los hallazgos en investigaciones complejas, especialmente en contextos como la salud, aunque sus principios pueden aplicarse también en ámbitos educativos.

### 3.1.4 Métodos de investigación

La presente investigación se apoya en los métodos de análisis, síntesis, inducción y deducción, los cuales permiten abordar el objeto de estudio desde una perspectiva integral:

- La inducción posibilita generar conclusiones generales a partir de observaciones particulares, como las que se obtendrán en el contexto del aula y en la ejecución de proyectos audiovisuales.
- La deducción permitirá contrastar hipótesis formuladas a partir de teorías existentes sobre producción audiovisual e inteligencia artificial.
- El análisis facilitará descomponer la información recopilada en componentes relevantes para su comprensión y evaluación.
- La síntesis, por su parte, integrará esos elementos para construir interpretaciones coherentes y fundamentadas, que aporten al conocimiento académico sobre el fenómeno estudiado.

## 3.2 Población y muestra

La población objeto de estudio está conformada por los estudiantes de quinto, sexto y séptimo ciclo de la carrera de Comunicación Social de la Universidad Estatal de Bolívar, durante el segundo trimestre del año 2024. Según datos proporcionados por la Secretaría de la carrera, el total de estudiantes asciende a 61, distribuidos de la siguiente manera: 17 estudiantes en quinto ciclo, 14 en sexto y 30 en séptimo ciclo.

Para la selección de la muestra se empleará un muestreo no probabilístico, el cual se caracteriza por no otorgar a todos los elementos de la población la misma probabilidad de ser elegidos. Tal como señalan Hernández Sampieri et al. (2018), “en el muestreo no probabilístico no todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos. La selección no depende del azar, sino de las características del investigador o del estudio” (p. 177). Esta elección responde a criterios de accesibilidad y relevancia para el objeto de estudio.

### 3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

La recolección de datos se basará en el uso de fuentes primarias y secundarias. Entre las fuentes primarias se encuentran las encuestas aplicadas directamente a los estudiantes y las entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes del área de producción audiovisual. Las fuentes secundarias incluirán artículos científicos, informes académicos y documentos institucionales relacionados con el uso de herramientas de inteligencia artificial en entornos educativos.

Las técnicas seleccionadas son la encuesta, con cuestionarios estructurados que incluyen preguntas cerradas y abiertas; y la entrevista semiestructurada, orientada a recoger valoraciones cualitativas por parte de los docentes. Los instrumentos correspondientes serán formularios digitales para la aplicación de encuestas y grabaciones de audio para el registro de las entrevistas, lo cual facilitará la sistematización y posterior análisis de la información recolectada.

### 3.4 Técnicas de procesamiento, análisis y presentación de datos

El análisis de los datos cuantitativos se realizará mediante técnicas estadísticas descriptivas, utilizando los programas Microsoft Excel y SPSS. Estos permitirán calcular frecuencias, porcentajes y elaborar representaciones gráficas que reflejen los principales hallazgos del estudio.

Para los datos cualitativos obtenidos en las entrevistas, se aplicará un análisis de contenido temático, que permitirá identificar patrones, categorías y significados relevantes en los discursos de los docentes.

Los resultados serán expuestos mediante tablas, gráficos de barras y diagramas circulares, herramientas que facilitarán una presentación visual clara y comprensible, contribuyendo a una adecuada interpretación de los hallazgos por parte de la comunidad académica.

# CAPÍTULO IV

# ANÁLISIS E INTEPRETACIÓN DE RESULTADOS

## 4.1 Presentación de resultados por objetivos

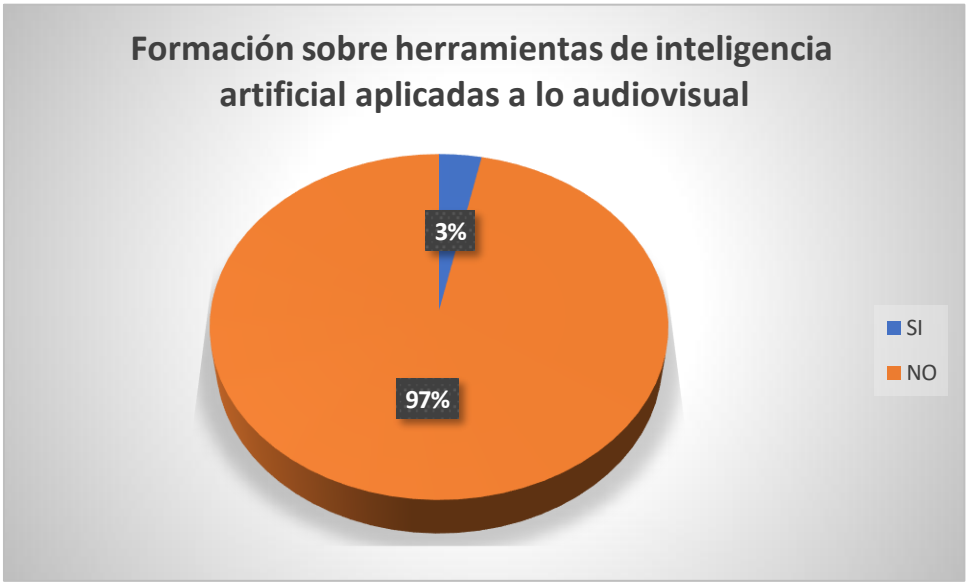
### SECCIÓN 1: Formación y conocimiento en inteligencia artificial

**Tabla 1 ¿Has recibido Formación sobre herramientas de inteligencia artificial aplicadas a lo audiovisual?**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| SI | 2 | 3% |
| NO | 59 | 97% |
| Total | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 1**



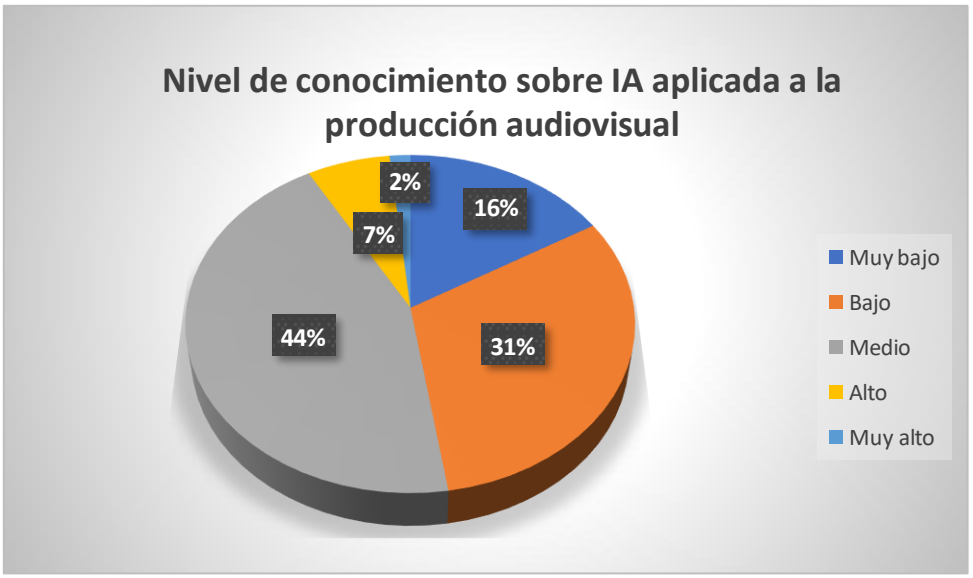

**Análisis e interpretación. -** Solo el 3% de los encuestados ha recibido formación en herramientas de inteligencia artificial aplicadas a lo audiovisual, mientras que el 97% no ha sido capacitado. Esto revela una importante brecha formativa y justifica la necesidad de implementar planes de capacitación en la carrera de Comunicación de la UEB.

**Tabla 2 ¿Cómo calificarías tu nivel de conocimiento sobre IA aplicada a la producción audiovisual?**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| Muy bajo | 10 | 16% |
| Bajo | 19 | 31% |
| Medio | 27 | 44% |
| Alto | 4 | 7% |
| Muy alto | 1 | 2% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 2**




**Análisis e interpretación.** – La mayoría de los encuestados presenta un conocimiento limitado sobre inteligencia artificial en producción audiovisual, con un 47% ubicado en niveles bajo o muy bajo, frente a solo un 9% que se considera con conocimiento alto o muy alto. Esta diferencia revela una clara brecha formativa que requiere ser atendida mediante estrategias de capacitación específicas para fortalecer las competencias digitales en el ámbito académico.

**Tabla 3 ¿Conoces alguna herramienta de IA aplicada a lo audiovisual? Menciona una o más:**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| SI | 32 | 52% |
| NO | 29 | 48% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 3**




**Análisis e interpretación. -** Más de la mitad de los encuestados (52%) afirma conocer alguna herramienta de inteligencia artificial aplicada a lo audiovisual, mientras que el 48% indica no tener conocimiento al respecto. Esta distribución revela que el nivel de familiaridad con estas tecnologías es aún limitado y se encuentra en una etapa inicial de adopción. La diferencia marginal entre ambos grupos sugiere una brecha de conocimiento que debe ser atendida, posiblemente relacionada con un aprendizaje autodidacta y no institucionalizado, lo cual refuerza la necesidad de incorporar formación formal sobre inteligencia artificial en el currículo de la carrera de Comunicación.

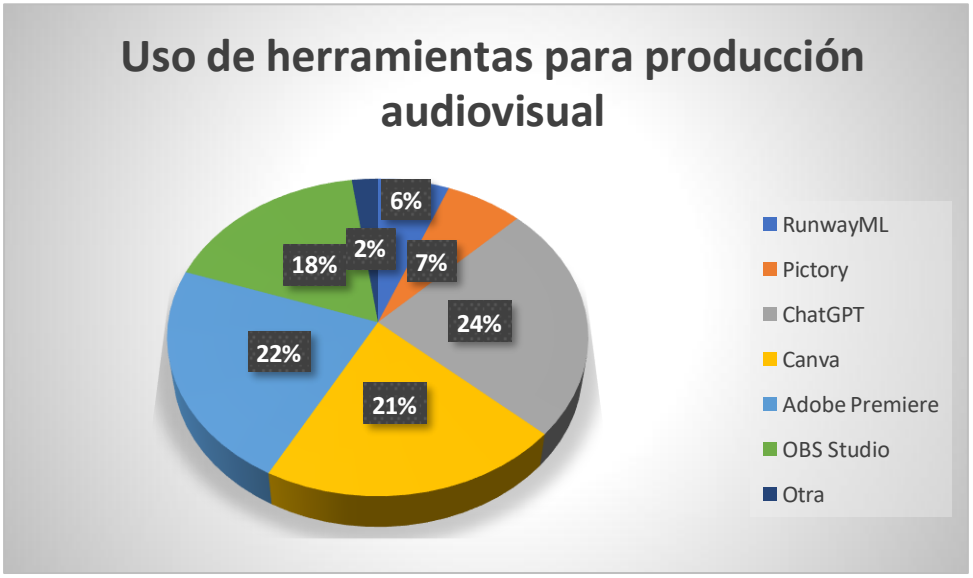
**SECCIÓN 2: Uso actual de herramientas de IA**

**Tabla 4. ¿Has utilizado alguna de las siguientes herramientas para producción audiovisual? (Marca todas las que correspondan):**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| RunwayML | 11 | 6% |
| Pictory | 12 | 7% |
| ChatGPT | 44 | 24% |
| Canva | 39 | 21% |
| Adobe Premiere | 41 | 22% |
| OBS Studio | 32 | 18% |
| Otra | 4 | 2% |
| | 183 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 4**



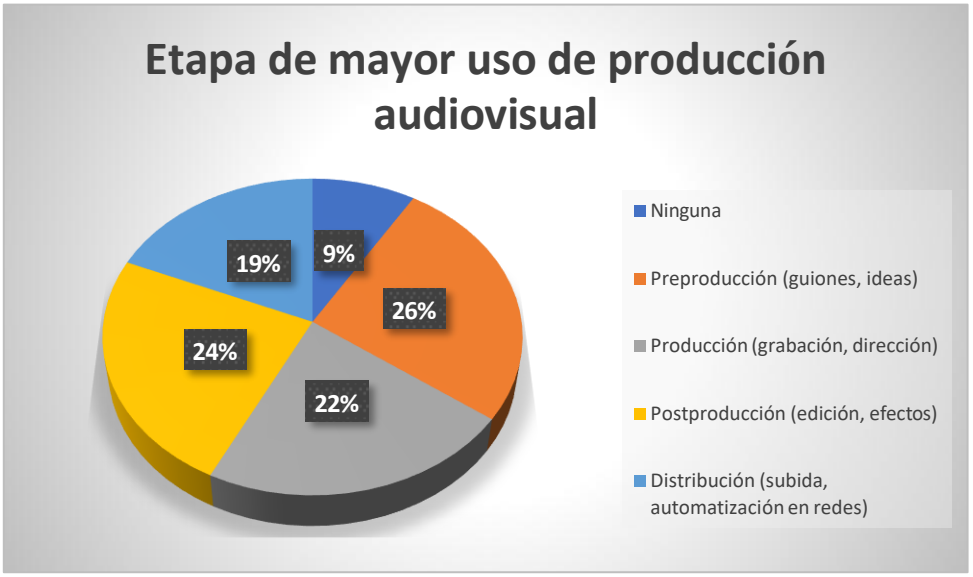

**Análisis e interpretación. -** Los resultados indican que los estudiantes utilizan con mayor frecuencia herramientas accesibles como ChatGPT (24%), Adobe Premiere (22%) y Canva (21%), mientras que el uso de plataformas especializadas en inteligencia artificial como RunwayML (6%) y Pictory (7%) es bajo, lo que evidencia una adopción parcial de la IA en la producción audiovisual y sugiere la necesidad de mayor formación técnica en el área.

**Tabla 5. ¿En qué etapa del proceso audiovisual has utilizado IA? (Marca todas las que correspondan):**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| Ninguna | 16 | 9% |
| Preproducción (guiones, ideas) | 48 | 26% |
| Producción (grabación, dirección) | 41 | 22% |
| Postproducción (edición, efectos) | 44 | 24% |
| Distribución (subida, automatización en redes) | 34 | 19% |
| | 183 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 5**



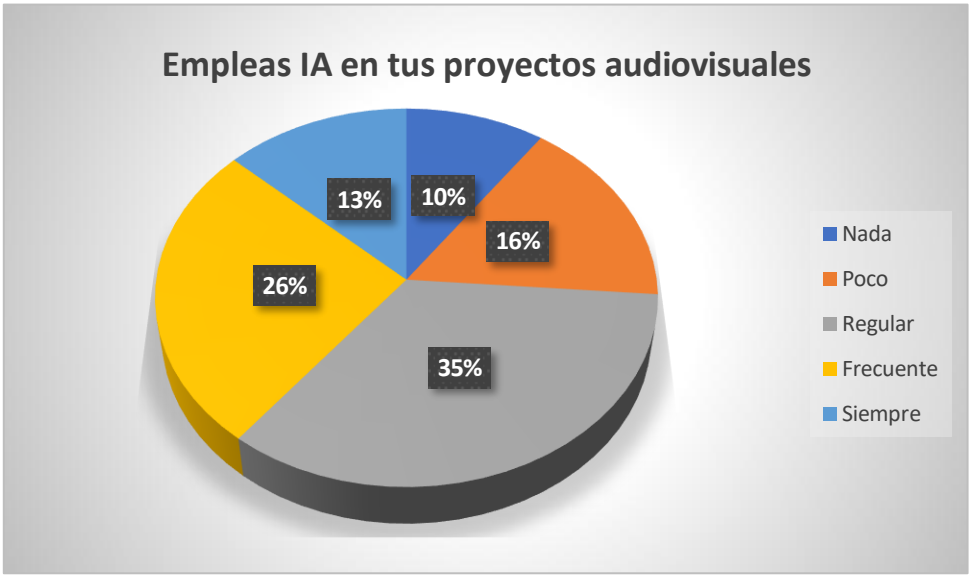

**Análisis e interpretación. -** La mayor parte del uso de inteligencia artificial por parte de los estudiantes se concentra en las etapas de preproducción (26%) y postproducción (24%), seguidas de producción (22%) y distribución (19%), mientras que un 9% indica no haberla utilizado en ninguna fase. Esto sugiere que la IA se aplica principalmente en tareas de planificación creativa y edición, lo que refleja su potencial como herramienta de apoyo en procesos no lineales de la producción audiovisual, aunque aún existe un segmento que no ha integrado estas tecnologías en ninguna etapa.

**Tabla 6 ¿En qué medida empleas IA en tus proyectos audiovisuales?**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| Nada | 6 | 10% |
| Poco | 10 | 16% |
| Regular | 21 | 35% |
| Frecuente | 16 | 26% |
| Siempre | 8 | 13% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 6**




**Análisis e interpretación. -** La mayoría de los encuestados declara emplear inteligencia artificial en sus proyectos audiovisuales con una frecuencia regular (35%) o frecuente (26%), mientras que solo el 13% afirma usarla siempre y un 26% en total reconoce usarla poco o nada. Estos datos indican una adopción progresiva de la IA en la práctica audiovisual estudiantil, con una tendencia clara hacia su integración habitual, aunque aún persiste una proporción significativa de usuarios con uso limitado o nulo.

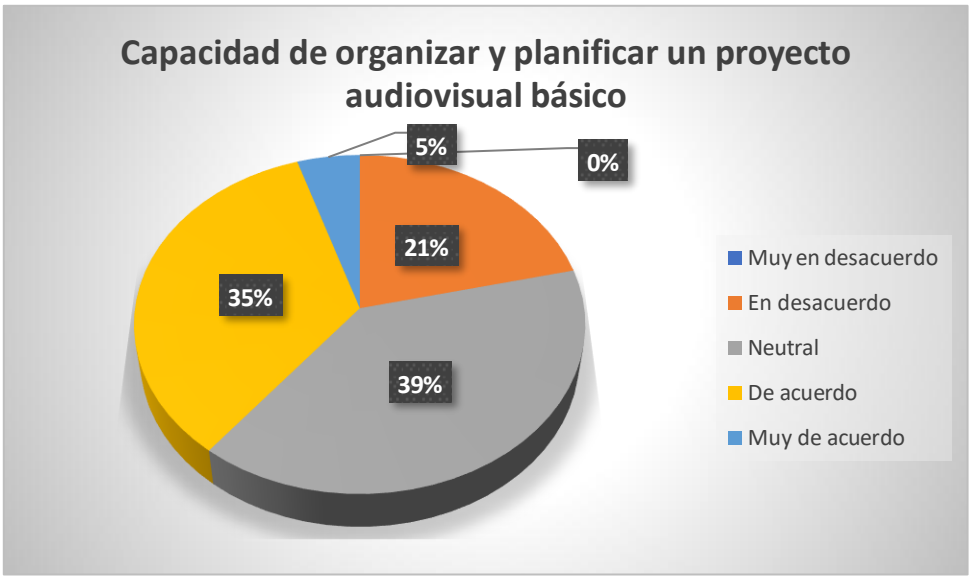
## SECCIÓN 3: Capacidades y habilidades asociadas

**Tabla 7 Me siento capaz de organizar y planificar un proyecto audiovisual básico.**

| ALTERNATIVAS | F | % |
|---|---|---|
| Muy en desacuerdo | 0 | 0% |
| En desacuerdo | 13 | 21% |
| Neutral | 24 | 39% |
| De acuerdo | 21 | 35% |
| Muy de acuerdo | 3 | 5% |
| | 63 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 7**



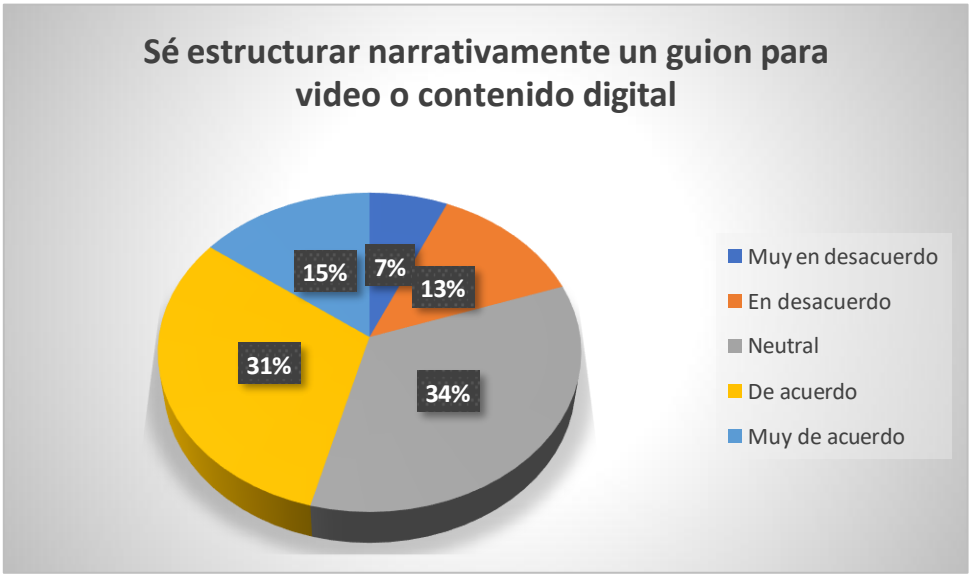

**Análisis e interpretación. -** La mayoría de los encuestados se percibe con una capacidad moderada o positiva para organizar y planificar un proyecto audiovisual, con un 35% que está de acuerdo y un 5% muy de acuerdo, mientras que el 39% se mantiene en una posición neutral. Solo el 21% expresa desacuerdo. Esto sugiere que, aunque una parte importante aún no tiene plena seguridad en sus habilidades, existe una base sólida de estudiantes que se consideran preparados para asumir tareas básicas de planificación en producción audiovisual.

**Tabla 8. Sé estructurar narrativamente un guion para video o contenido digital.**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| Muy en desacuerdo | 4 | 7% |
| En desacuerdo | 8 | 13% |
| Neutral | 21 | 34% |
| De acuerdo | 19 | 31% |
| Muy de acuerdo | 9 | 15% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 8**



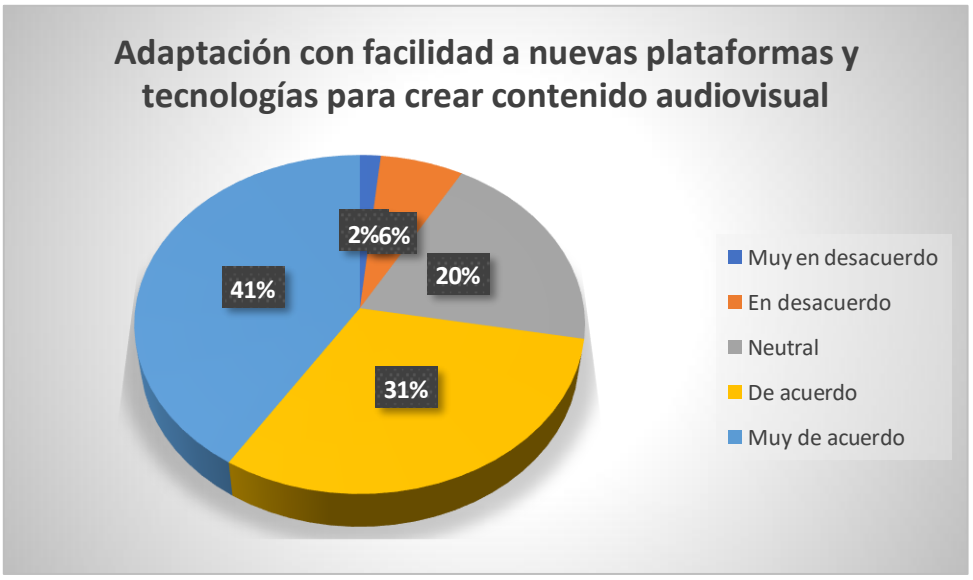

**Análisis e interpretación. -** El 46% de los estudiantes (31% de acuerdo y 15% muy de acuerdo) afirma sentirse capaz de estructurar narrativamente un guion, mientras que un 20% expresa no tener esta competencia y un 34% se mantiene neutral. Esta distribución sugiere que, aunque una parte significativa del grupo reconoce esta habilidad, aún existe un número considerable de estudiantes que no se sienten seguros, lo que evidencia la necesidad de reforzar la formación en narrativa audiovisual dentro de la carrera de Comunicación.

**TABLA 9. Me adapto con facilidad a nuevas plataformas y tecnologías para crear contenido audiovisual.**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| Muy en desacuerdo | 1 | 2% |
| En desacuerdo | 4 | 6% |
| Neutral | 12 | 20% |
| De acuerdo | 19 | 31% |
| Muy de acuerdo | 25 | 41% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 9**



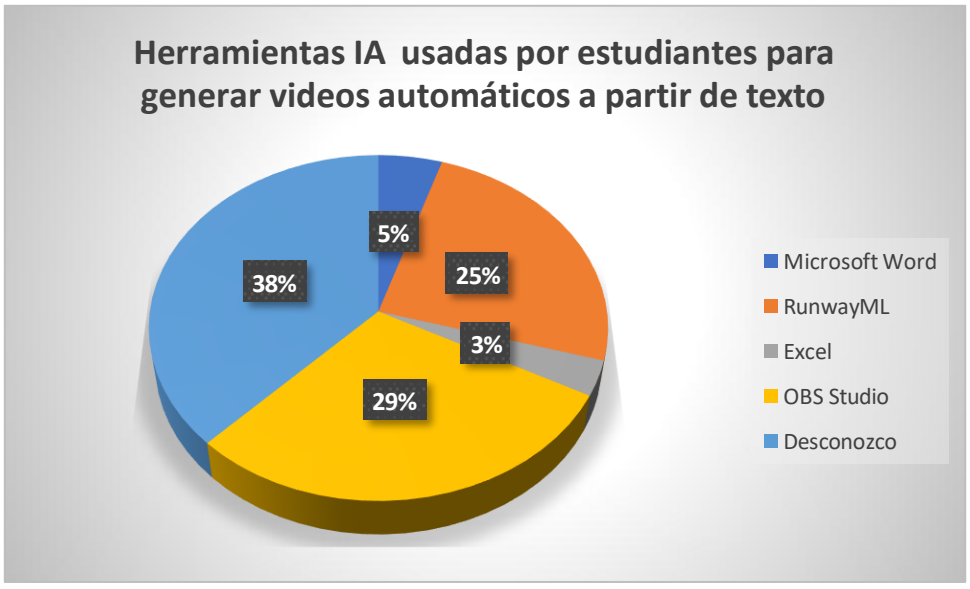

**Análisis e interpretación. -** Los datos revelan que el 72% de los estudiantes (41% muy de acuerdo y 31% de acuerdo) considera que se adapta con facilidad a nuevas plataformas y tecnologías para crear contenido audiovisual, mientras que solo un 8% expresa desacuerdo y un 20% se mantiene neutral. Esta tendencia muestra una actitud mayoritariamente positiva hacia la adopción tecnológica, lo que representa una base favorable para la integración de herramientas de inteligencia artificial en la formación audiovisual.

**TABLA 10. ¿Cuál de las siguientes herramientas usa IA para generar videos automáticos a partir de texto?**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| Microsoft Word | 3 | 5% |
| RunwayML | 12 | 18% |
| Excel | 2 | 3% |
| OBS Studio | 21 | 43% |
| Desconozco | 23 | 31% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 10**



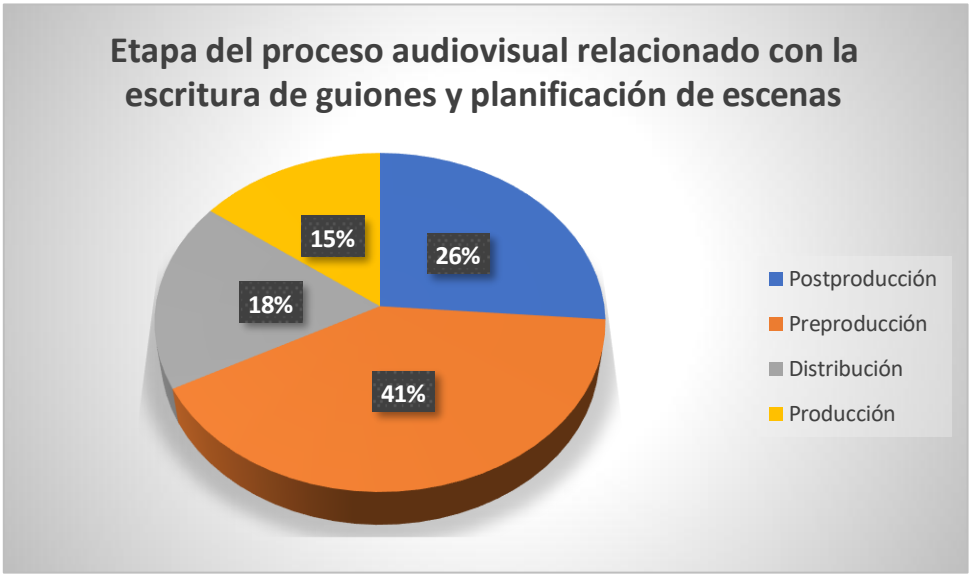

**Análisis e interpretación. -** Los resultados muestran que solo el 18% de los encuestados identificó correctamente a RunwayML como una herramienta que utiliza inteligencia artificial para generar videos automáticos a partir de texto, mientras que un 43% respondió incorrectamente seleccionando OBS Studio y un 31% reconoció no saber la respuesta. Este bajo nivel de acierto evidencia una brecha significativa en el conocimiento específico sobre herramientas de IA aplicadas al ámbito audiovisual, lo que refuerza la necesidad de incorporar contenidos formativos que aborden el funcionamiento y las aplicaciones reales de estas tecnologías en el proceso de producción.

**TABLA 11. ¿Qué etapa del proceso audiovisual se relaciona con la escritura de guiones y planificación de escenas?**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| Postproducción | 16 | 26% |
| Preproducción | 25 | 41% |
| Distribución | 11 | 18% |
| Producción | 9 | 15% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 11**



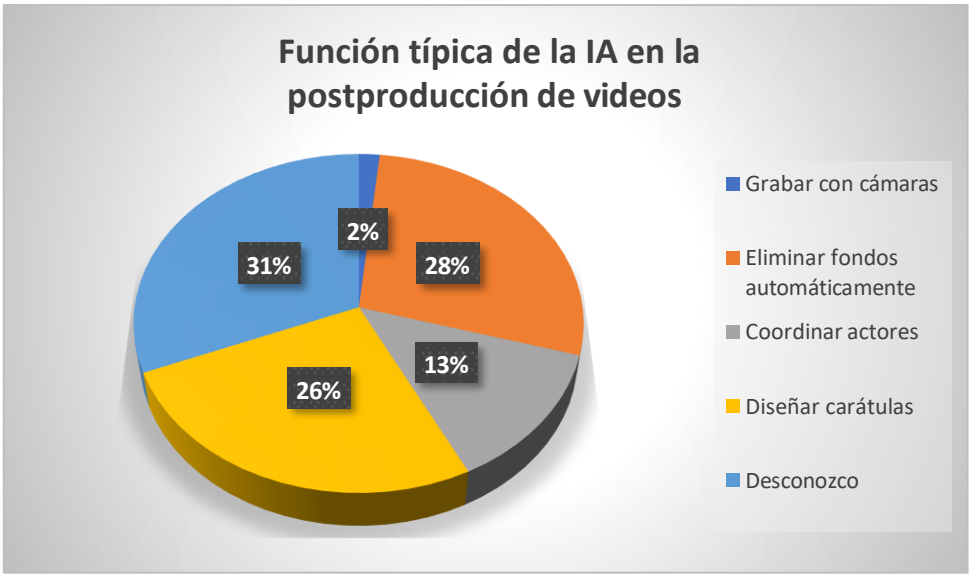

**Análisis e interpretación.** - Solo el 41% de los encuestados identificó correctamente la preproducción como la etapa del proceso audiovisual relacionada con la escritura de guiones y planificación de escenas, mientras que el 59% seleccionó respuestas incorrectas, principalmente postproducción (26%) y distribución (18%). Esta distribución indica una confusión conceptual significativa entre las fases del proceso audiovisual, lo que sugiere que una parte importante del estudiantado aún no domina los fundamentos técnicos del flujo de producción, evidenciando la necesidad de reforzar la enseñanza teórica y práctica sobre la estructura de las etapas audiovisuales.

**Tabla 12. ¿Cuál es una función típica de la IA en la postproducción de videos?**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| Grabar con cámaras | 1 | 2% |
| Eliminar fondos automáticamente | 17 | 28% |
| Coordinar actores | 8 | 13% |
| Diseñar carátulas | 16 | 26% |
| Desconozco | 19 | 31% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 12**



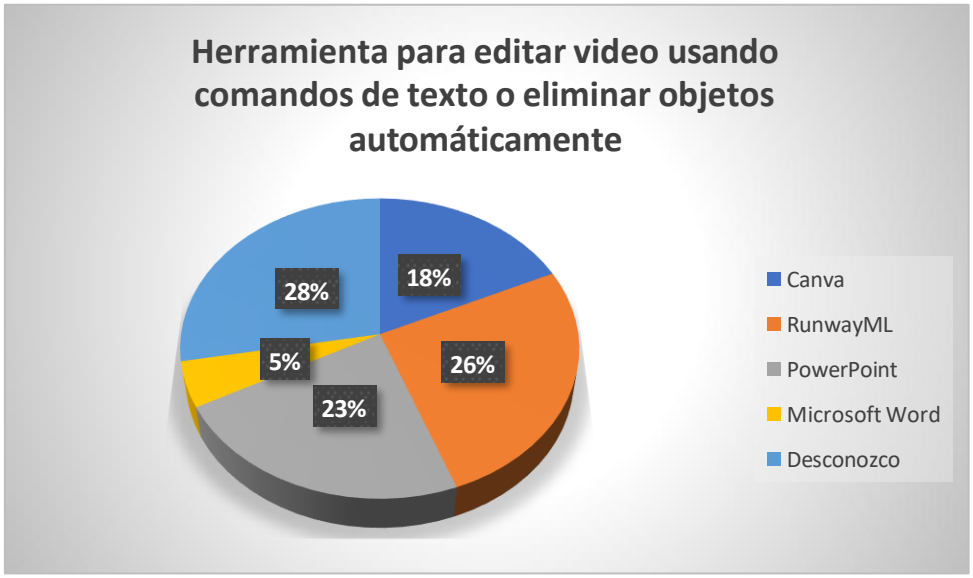

**Análisis e interpretación.** - Solo el 28% de los encuestados identificó correctamente que una función típica de la inteligencia artificial en la postproducción de videos es eliminar fondos automáticamente, mientras que un 41% eligió opciones incorrectas y un 31% reconoció no saber la respuesta. Estos resultados reflejan un bajo nivel de conocimiento técnico sobre las aplicaciones específicas de la IA en el proceso de postproducción, lo que pone en evidencia la necesidad de fortalecer los contenidos relacionados con tecnologías emergentes dentro de la formación audiovisual.

**Tabla 13. - ¿Qué herramienta permite editar video usando comandos de texto o eliminar objetos automáticamente?**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| Canva | 11 | 18% |
| RunwayML | 16 | 26% |
| PowerPoint | 14 | 23% |
| Microsoft Word | 3 | 5% |
| Desconozco | 17 | 28% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 13**




**Análisis e interpretación. -** Solo el 26% de los encuestados identificó correctamente a RunwayML como la herramienta que permite editar video mediante comandos de texto o eliminar objetos automáticamente, mientras que el 46% seleccionó opciones incorrectas como Canva o PowerPoint y el 28% declaró no conocer la respuesta. Esta distribución evidencia una limitada comprensión sobre herramientas avanzadas de inteligencia artificial aplicadas a la edición audiovisual, lo cual refuerza la necesidad de incluir contenidos más actualizados y específicos sobre software de IA en la formación académica de los estudiantes de Comunicación.

## SECCIÓN 6: Percepciones y actitudes

**Tabla 14. ChatGPT puede ser usado para generar guiones o ideas narrativas en la preproducción audiovisual.**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| SI | 42 | 31% |
| NO | 19 | 69% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 14**



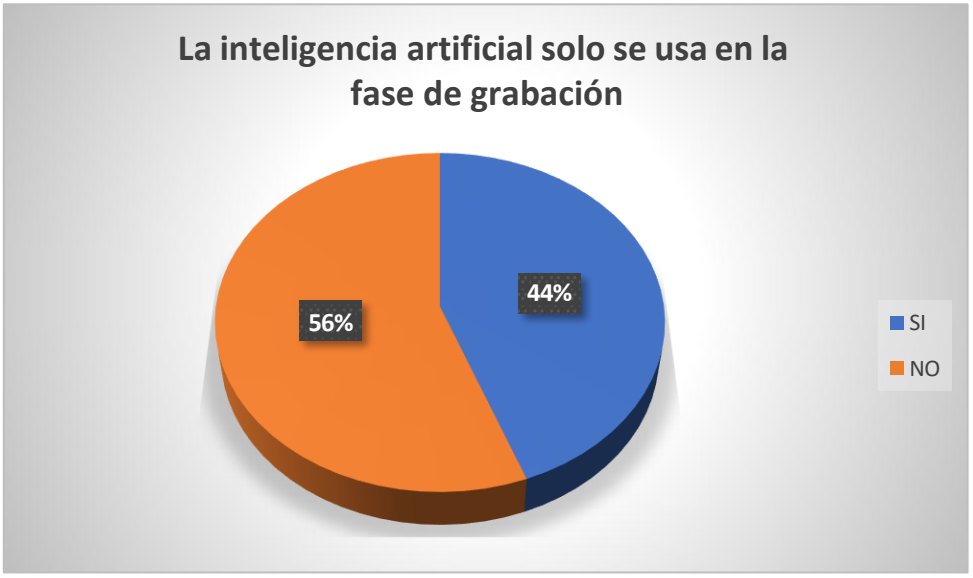

**Análisis e interpretación. -** El 80% de los encuestados reconoce que ChatGPT puede ser utilizado para generar guiones o ideas narrativas en la preproducción audiovisual, mientras que el 20% no identifica esta funcionalidad. Estos resultados reflejan un buen nivel de conocimiento práctico sobre las capacidades de esta herramienta de inteligencia artificial en el ámbito creativo, lo que indica que una parte significativa del estudiantado está al tanto de su utilidad en etapas tempranas de producción audiovisual, especialmente en procesos de generación de contenido narrativo.

**Tabla 15. La inteligencia artificial solo se usa en la fase de grabación.**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| SI | 27 | 44% |
| NO | 34 | 56% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 15**




**Análisis e interpretación. -** El 56% de los encuestados respondió correctamente que la inteligencia artificial no se limita únicamente a la fase de grabación, mientras que un preocupante 44% aún sostiene esta idea errónea. Esta división evidencia una falta de comprensión completa sobre el alcance real de la IA en el proceso audiovisual, ya que esta tecnología también se aplica ampliamente en preproducción, postproducción y distribución. Por tanto, es necesario reforzar la formación conceptual de los estudiantes respecto al rol integral que cumple la inteligencia artificial en todas las etapas del proceso creativo y técnico audiovisual.

**Tabla 16. Una competencia digital clave en producción audiovisual es saber adaptar tecnologías emergentes como la IA.**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| SI | 43 | 70% |
| NO | 18 | 30% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 16**




**Análisis e interpretación. -** El 70% de los encuestados está de acuerdo en que adaptarse a tecnologías emergentes como la inteligencia artificial constituye una competencia digital clave en la producción audiovisual, mientras que el 30% no lo considera así. Esta mayoría significativa indica una conciencia creciente sobre la importancia de integrar la innovación tecnológica en el quehacer audiovisual, lo cual representa una base favorable para impulsar procesos de formación orientados al desarrollo de habilidades digitales aplicadas al entorno profesional actual.

**TABLA 17. Las herramientas de IA no requieren ningún tipo de formación o conocimiento previo para ser usadas.**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| SI | 52 | 85% |
| NO | 9 | 15% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 17**



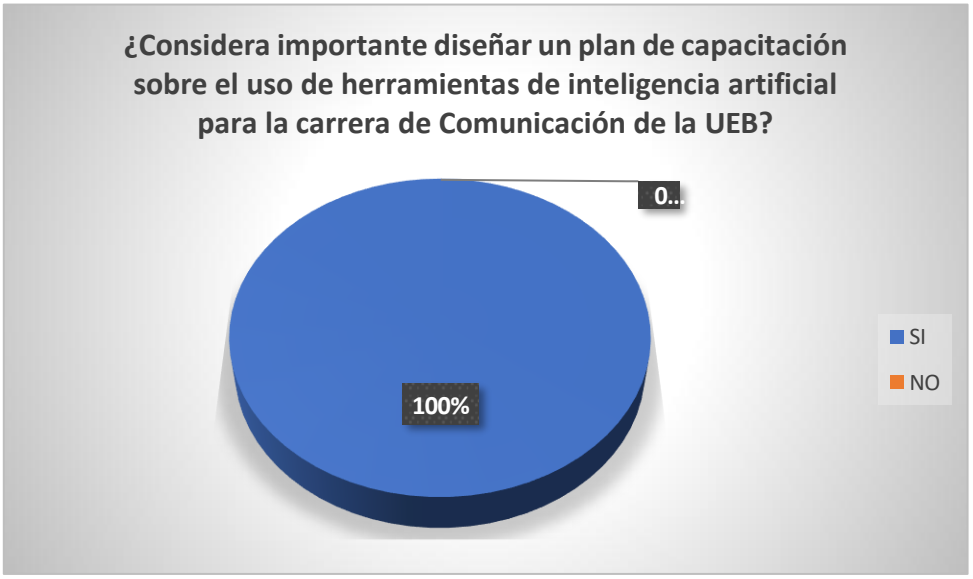

**Análisis e interpretación. -** El 85% de los encuestados considera que las herramientas de inteligencia artificial no requieren ningún tipo de formación o conocimiento previo para ser utilizadas, mientras que solo el 15% reconoce la necesidad de capacitación. Esta percepción generalizada revela una subestimación del componente técnico y conceptual que implica el uso adecuado de la inteligencia artificial en el ámbito audiovisual, lo que podría derivar en un uso superficial o incorrecto de estas tecnologías. Este hallazgo refuerza la urgencia de desarrollar programas formativos que no solo enseñen a usar herramientas, sino que también promuevan una comprensión crítica y profesional de su aplicación.

**Tabla 18 ¿Considera importante diseñar un plan de capacitación sobre el uso de herramientas de inteligencia artificial para la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar?**

| ALTERNATIVAS | f | % |
|---|---|---|
| SI | 61 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| | 61 | 100% |

Note: datos obtenidos de los estudiantes carrera de comunicación UEB
Segundo trimestre del año 2024.
Renato Paredes.

**Gráfico 18**




**Análisis e interpretación. -** El 100 % de los encuestados considera importante diseñar un plan de capacitación sobre el uso de herramientas de inteligencia artificial en la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar. Este consenso absoluto evidencia una alta disposición institucional para implementar procesos formativos en IA, lo que valida la pertinencia del estudio y respalda la propuesta de intervención planteada.

## Análisis e interpretación de entrevistas

## Entrevista al Docente Lic. Wagner Enrique Ortega Arcos sobre El Uso de la Inteligencia Artificial en la Producción Audiovisual Universitaria

### Datos generales del entrevistado: breve biografía

Wagner Ortega Arcos es docente universitario, comunicador social, productor audiovisual y especialista en tecnologías aplicadas a la comunicación. Actualmente se desempeña como Docente en la Maestría en Comunicación, mención Comunicación Digital de la Universidad Estatal de Bolívar y es docente-investigador de la Universidad Técnica de Ambato (UTA), donde ha liderado proyectos académicos relacionados con innovación tecnológica, comunicación digital y producción multimedia. Ha sido autor y coautor de artículos científicos y capítulos de libros vinculados al marketing digital y el uso de inteligencia artificial (IA) en procesos comunicacionales. Con una destacada trayectoria en formación continua, ha participado en seminarios internacionales, diplomados y capacitaciones en herramientas digitales emergentes, consolidándose como referente en la incorporación de tecnologías en la enseñanza universitaria.

### Presentación y contextualización

**Entrevistador:** Buenas tardes, profesor Wagner. ¿Cómo está? ¿Cómo ha pasado?

**Entrevistado**: Buenas tardes, Renato. Bien, con muchas actividades, como siempre.

**Entrevistador:** Gracias por su tiempo, profesor. El motivo de esta entrevista es recabar información para mi trabajo de tesis de la Maestría en Comunicación Digital que curso en la Universidad Estatal de Bolívar.

**Entrevistado:** Perfecto. Adelante con la entrevista.

### Tema de la investigación

**Entrevistador:** El tema de mi investigación es "El uso de herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual en la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar." El objetivo de esta entrevista es profundizar en su

experiencia y visión sobre el uso, impacto y valoración de estas herramientas en los procesos académicos de producción audiovisual.

**Uso y conocimiento de herramientas de IA**

Entrevistador: ¿Conoce usted herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual? ¿Cuáles ha utilizado?

Entrevistado: Sí, conozco varias herramientas, aunque mi experiencia no se limita a una sola institución. A nivel general, he utilizado Ideogram, Copilot, Claude, RunwayML, CapCut, FlexClip, Invideo, entre otras. También he explorado herramientas como Google Gemini y ElevenLabs, que nacieron con propósitos específicos (audio, texto o imagen), pero que actualmente integran funciones múltiples para generar contenido audiovisual completo.

**Aplicación práctica y frecuencia de uso**

**Entrevistador:** ¿Ha utilizado estas herramientas en proyectos académicos o personales?

**Entrevistado:** Sí, de manera frecuente. Como docente, utilizo inteligencia artificial para detectar plagio y generar material académico. El uso a diario, no para copiar, sino como apoyo en la producción de contenidos y revisión de trabajos.

**Etapas del proceso audiovisual**

**Entrevistador:** ¿En qué etapas del proceso audiovisual (preproducción, producción o posproducción) utiliza herramientas de inteligencia artificial?

**Entrevistado:** En las tres etapas. Las utilizo desde la generación de ideas en la preproducción, pasando por la edición en producción, hasta la mejora de calidad en la posproducción. Por ejemplo, recurro a prompts bien estructurados para obtener imágenes, videos o sugerencias narrativas que potencien el producto final.

**Experiencia de uso**

**Entrevistador:** ¿Cómo describiría su experiencia al utilizar estas herramientas?

**Entrevistado**: Al inicio fue un poco complejo adaptarse, pero luego se volvió una experiencia fascinante. Pasé del miedo al entusiasmo. Sin embargo, también genera

incertidumbre sobre los límites entre la creatividad humana y la automatización. Existe el riesgo de que estas tecnologías sustituyan nuestra imaginación si no las usamos críticamente.

**Ventajas frente a métodos tradicionales**

**Entrevistador:** ¿Qué ventajas considera que ofrece la inteligencia artificial frente a los métodos tradicionales?

**Entrevistado:** Muchas. Ahorra tiempo, reduce costos, permite mayor innovación y creatividad. Como mencioné en un capítulo de un libro que escribí, las inteligencias artificiales vinieron para quedarse. La clave está en conocer, aprender, manejar y finalmente dominar estas herramientas.

**Capacitación recibida**

**Entrevistador:** ¿Ha recibido formación formal sobre el uso de estas tecnologías?

**Entrevistado:** Sí. Desde hace tres años participo constantemente en cursos y talleres. Uno de los más significativos fue con un especialista español, duró seis meses y me permitió profundizar en el tema. A partir de ahí, no he dejado de capacitarme.

**Impacto en habilidades técnicas y creativas**

**Entrevistador:** ¿Considera que la IA ha mejorado sus habilidades en producción audiovisual?

**Entrevistado:** Sin duda. La IA no reemplaza mi creatividad, pero la potencia. Me brinda nuevas ideas, mejora mis propuestas y me permite producir con mayor eficiencia.

**Productos generados con IA**

**Entrevistador:** ¿Qué productos audiovisuales ha logrado generar o ha visto generados gracias a la IA?

**Entrevistado:** He generado jingles, piezas publicitarias, canciones, afiches e incluso contenidos para estudiantes. En el ámbito profesional, he producido campañas visuales que han sorprendido por su estética y rapidez de producción.

**Creatividad en estudiantes**

**Entrevistador:** ¿Cree que el uso de IA fomenta o limita la creatividad en los estudiantes?

**Entrevistado:** Depende del estudiante. Algunos usan la IA como herramienta de apoyo y mejora, otros se vuelven dependientes y pierden su capacidad creativa. Esa es una preocupación real: el uso debe ser formativo, no sustituto del pensamiento crítico.

**Oportunidades para la educación superior**

**Entrevistador:** ¿Qué oportunidades ve en la integración de la IA a la enseñanza universitaria?

**Entrevistado:** Muchísimas. Pero se requiere voluntad institucional y capacitación constante tanto de docentes como estudiantes. Además, estas herramientas deben incorporarse en todas las áreas del conocimiento, no solo en Comunicación.

**Desafíos y limitaciones**

**Entrevistador:** ¿Cuáles son los principales desafíos para integrar IA en la producción audiovisual educativa?

**Entrevistado:** Primero, la falta de formación; segundo, los recursos económicos; y tercero, las deficiencias en conectividad e infraestructura. Muchos cursos son costosos y no todos tienen acceso a ellos. Además, en Ecuador, el acceso a internet sigue siendo limitado.

**IA en el currículo académico**

**Entrevistador:** ¿Cree que la formación en IA debe incluirse en el currículo formal de la carrera?

**Entrevistado:** Definitivamente. No solo como capacitaciones, sino como una asignatura específica: Comunicación con Inteligencia Artificial. Incluso propongo que se cree una nueva carrera con ese enfoque. Es urgente y necesario.

**Diferencias idiomáticas en resultados**

**Entrevistador:** ¿Considera que los resultados varían al utilizar prompts en inglés n lugar de español?

**Entrevistado:** Sí, los resultados en inglés son generalmente más completos y precisos. Esto se debe a que la mayoría de estas herramientas han sido entrenadas principalmente en ese idioma.

**Autorización y cierre**

**Entrevistador:** Le agradezco mucho, profesor Wagner. ¿Me permite utilizar sus respuestas para transcribirlas y tabularlas en mi trabajo de tesis?

**Entrevistado:** Por supuesto, cuenta con mi autorización. Mucho éxito con tu investigación.

**Entrevistador:** Muchas gracias por su tiempo y valiosos aportes. Un cordial saludo.

**Entrevistado:** Gracias a ti. Éxitos, estamos en contacto.

## Entrevista a Carlos Macías: Percepciones y experiencias sobre el uso de inteligencia artificial en la producción audiovisual

**Datos generales del entrevistado:**

Carlos Macías es periodista profesional, con una maestría en Dirección y Planificación Estratégica y diplomados en periodismo digital y redacción especializada. Actualmente trabaja en el Consejo de Gobierno del Archipiélago de Galápagos, es vicepresidente de la Federación Nacional de Periodistas del Ecuador y docente universitario. Su experiencia profesional y académica le ha permitido desarrollar una visión crítica sobre la incorporación de nuevas tecnologías, en particular la inteligencia artificial, en los procesos comunicacionales.

1. **Presentación y contextualización**

   **Entrevistador:** Buenas tardes, licenciado Macías. ¿Cómo se encuentra?
   **Entrevistado:** Buenas tardes. Muy bien, gracias. Es un gusto poder colaborar en su investigación.
   **Entrevistador:** Esta entrevista forma parte de mi tesis de Maestría en Comunicación Digital en la Universidad Estatal de Bolívar, cuyo objetivo es analizar el uso de herramientas de inteligencia artificial en la producción audiovisual universitaria.
   **Entrevistado:** Excelente, adelante con las preguntas.

2. **Conocimiento y uso de herramientas de IA**

   **Entrevistador:** ¿Conoce y utiliza herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual?
   **Entrevistado:** Sí, utilizo funciones con IA en programas como Adobe Premiere, After Effects y Audition. También empleo Final Cut Pro, DaVinci Resolve y Avid Media Composer. Además, uso ChatGPT y RunwayML, especialmente en la etapa de preproducción, para elaborar guiones y storyboards.

3. **Aplicación práctica**

   **Entrevistador:** ¿En qué etapas del proceso audiovisual ha integrado la IA?
   **Entrevistado:** Principalmente en la preproducción y posproducción. En preproducción, para conceptualizar ideas y elaborar guiones; en posproducción, para optimizar efectos, transiciones y ajustes visuales.

4. **Experiencia de uso**

   **Entrevistador:** ¿Cómo describiría su experiencia trabajando con IA?
   **Entrevistado:** Ha sido bastante intuitiva. Muchas herramientas no tienen manuales extensos, lo que obliga a explorar y aprender por cuenta propia. La clave está en no limitarse al uso técnico, sino en diseñar estrategias de comunicación con la IA.

5. **Ventajas frente a métodos tradicionales**

   **Entrevistador:** ¿Qué ventajas le ve a la IA frente a métodos tradicionales?
   **Entrevistado:** Permite generar productos que, de forma convencional, serían difíciles de imaginar. Aporta nuevas maneras de pensar y visualizar la comunicación, y mejora notablemente la producción de efectos y recursos visuales.

6. **Capacitación recibida**

   **Entrevistador:** ¿Ha recibido formación específica en IA?
   **Entrevistado:** Sí, en cursos académicos y capacitaciones con expertos en el desarrollo de estas herramientas. Es un campo que avanza rápido, así que la actualización constante es imprescindible.

7. **Impacto en habilidades técnicas y creativas**

   **Entrevistador:**

   ¿La IA ha potenciado sus habilidades como productor audiovisual?
   **Entrevistado:** Sí. Permite diferenciarse y crear contenidos más originales, siempre que el usuario sepa cómo guiarla y no dependa de plantillas predeterminadas.

8. **Productos generados con IA**

   **Entrevistador:** ¿Podría dar ejemplos de productos elaborados con IA?
   **Entrevistado:** He participado en videos temáticos como uno sobre migración en Galápagos y otro sobre fauna marina del Parque Nacional Galápagos, donde se generaron escenas submarinas sin necesidad de sumergirse físicamente.

9. **Creatividad y estudiantes**

   **Entrevistador:** ¿Cree que la IA fomenta o limita la creatividad en estudiantes?

   **Entrevistado:** Depende del uso. Bien empleada, potencia la creatividad; mal empleada, genera dependencia y limita el pensamiento crítico.

10. **Oportunidades en la educación superior**

    **Entrevistador:** ¿Considera importante incluir la IA en la enseñanza universitaria?

    **Entrevistado:** Sin duda. Debería integrarse como materia formal en la malla curricular, pero la academia aún necesita más profesionales capacitados para dictar asignaturas completas sobre el tema.

11. **Cierre y autorización**

    **Entrevistador:** Gracias por sus valiosos aportes. ¿Me autoriza a incluir sus respuestas en mi investigación?

    **Entrevistado:** Claro, cuente con mi autorización. Me alegra contribuir a un trabajo que aborda un tema tan actual y necesario.

**Entrevista al docente José Bladimir Guarnizo Delgado sobre el Uso de la Inteligencia Artificial en la Producción Audiovisual Universitaria**

**Datos generales del entrevistado:**

José Bladimir Guarnizo Delgado es docente universitario, periodista, productor audiovisual y gestor académico. Se desempeña como docente en la asignatura de Cinematografía en la Universidad Estatal de Bolívar (UEB) y cuenta con una destacada trayectoria en el ámbito de la comunicación educativa y la producción audiovisual. Además de su formación en Comunicación Social, posee maestrías en Gestión Educativa y Comunicación Corporativa, y una sólida experiencia como investigador en temas vinculados a innovación, creatividad y tecnología en los procesos comunicacionales. Ha participado como ponente en congresos internacionales y ha contribuido con capítulos de libros y artículos científicos sobre la transformación digital en la educación y los medios.

**Presentación y contextualización**

**Entrevistador:** Buenas tardes, profesor Guarnizo. ¿Cómo está?

**Entrevistado:** Buenas tardes, Renato. Muy bien, gracias. Siempre comprometido con la docencia y con proyectos que buscan innovar desde el aula y desde la producción audiovisual.

**Entrevistador:** Muchas gracias por su tiempo, profesor. Esta entrevista forma parte de mi tesis de Maestría en Comunicación Digital en la UEB. El objetivo es conocer su experiencia en el uso de herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual universitaria**.**

**Entrevistado:** Con gusto, encantado de poder contribuir con su investigación.

**Tema de la investigación**

**Entrevistador:** El tema de mi tesis es 'El uso de herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual en la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar.'

**Entrevistado:** Un tema muy pertinente y actual. La inteligencia artificial está transformando profundamente la forma en la que concebimos, producimos y distribuimos contenido audiovisual, especialmente en el ámbito académico.

**Uso y conocimiento de herramientas de IA**

**Entrevistador:** ¿Conoce usted herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual? ¿Cuáles ha utilizado?

**Entrevistado:** Sí, tengo conocimiento y algo de experiencia en el uso de varias herramientas. Entre ellas destacan RunwayML, Pictory, ChatGPT, Descript, CapCut, D-ID y Kaiber. También he explorado plataformas como ElevenLabs para la generación de voz y Canva con funciones de IA para diseño gráfico y video. Estas herramientas permiten optimizar procesos creativos en todas las fases de producción.

**Aplicación práctica y frecuencia de uso**

**Entrevistador:** ¿Ha utilizado estas herramientas en proyectos académicos o personales?

**Entrevistado:** Sí, con frecuencia. Las utilizo tanto en el ámbito académico, como docente, para la creación de materiales didácticos, edición de video, generación de guiones, como también en proyectos personales y profesionales vinculados a la producción de cortometrajes y contenidos para redes sociales.

**Etapas del proceso audiovisual**

**Entrevistador:** ¿En qué etapas del proceso audiovisual (preproducción, producción o posproducción) utiliza herramientas de inteligencia artificial?

**Entrevistado:** En las tres etapas. En la preproducción, por ejemplo, utilizo la IA para generar sinopsis, personajes y storyboards. En producción, la IA puede apoyar en la captura automatizada de escenas o en la generación de voces en off. En posproducción, herramientas como RunwayML permiten hacer corrección de color, montaje automatizado, y efectos visuales.

**Experiencia de uso**

**Entrevistador:** ¿Cómo describiría su experiencia al utilizar estas herramientas?

**Entrevistado:** Al principio fue desafiante por la curva de aprendizaje, pero con el tiempo se vuelve una experiencia muy enriquecedora. Son plataformas intuitivas, y una vez que se entienden sus principios básicos, permiten explorar múltiples posibilidades creativas. Sin embargo, también hay que tener criterio para no depender exclusivamente de ellas.

**Ventajas frente a métodos tradicionales**

**Entrevistador**: ¿Qué ventajas considera que ofrece la inteligencia artificial frente a los métodos tradicionales?

**Entrevistado:** Ahorro de tiempo, reducción de costos, mejora en la calidad de los productos y una enorme capacidad para experimentar sin mayores riesgos. Además, permite que estudiantes con limitaciones técnicas o de equipo puedan igual crear productos audiovisuales competitivos.

**Capacitación recibida**

**Entrevistador:** ¿Ha recibido formación formal sobre el uso de estas tecnologías?

**Entrevistado**: Sí. He participado en varios cursos, talleres y seminarios tanto nacionales como internacionales. También me mantengo en constante autoformación. Considero que la actualización permanente es clave en este campo tan dinámico.
Impacto en habilidades técnicas y creativas

**Entrevistador:** ¿Considera que la IA ha mejorado sus habilidades en producción audiovisual?

**Entrevistado:** Absolutamente. Me ha permitido explorar nuevas formas de narrar, experimentar con formatos interactivos, y desarrollar contenidos que antes requerían más tiempo o equipos especializados. La IA complementa y potencia la creatividad humana.

**Productos generados con IA**

**Entrevistador:** ¿Qué productos audiovisuales ha logrado generar o ha visto generados gracias a la IA?

**Entrevistado:** He trabajado en videos promocionales, cápsulas educativas, animaciones con voz sintética, presentaciones narradas, y algunos experimentos de videoarte. Además, mis estudiantes han producido piezas realmente interesantes combinando IA con técnicas tradicionales.

**Creatividad en estudiantes**

**Entrevistador:** ¿Cree que el uso de IA fomenta o limita la creatividad en los estudiantes?

**Entrevistado:** Depende del enfoque. Cuando se usa con criterio, fomenta la creatividad porque ofrece herramientas que amplifican ideas. Pero si se usa de forma

pasiva, puede limitar la imaginación. El rol del docente es clave para guiar su uso responsable y creativo.

**Oportunidades para la educación superior**

**Entrevistador:** ¿Qué oportunidades ve en la integración de la IA a la enseñanza universitaria?

**Entrevistado:** Hay una gran oportunidad de modernizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, mejorar la producción académica, dinamizar contenidos y formar a los estudiantes en habilidades que serán esenciales en su desarrollo profesional. Es un cambio necesario y urgente.

**Desafíos y limitaciones**

**Entrevistador: ¿**Cuáles son los principales desafíos para integrar IA en la producción audiovisual educativa?

**Entrevistado:** Principalmente el acceso desigual a la tecnología, la falta de formación docente en herramientas digitales, y la resistencia al cambio. También hay un desafío ético respecto al uso de contenidos generados por IA y la autoría.

**IA en el currículo académico**

**Entrevistador:** ¿Cree que la formación en IA debe incluirse en el currículo formal de la carrera?

**Entrevistado:** Definitivamente. No solo como complemento, sino como asignatura específica. De hecho, propondría incluso una mención o especialidad en "Comunicación con Inteligencia Artificial". Las universidades deben adaptarse a este nuevo paradigma.

**Diferencias idiomáticas en resultados**

**Entrevistador: ¿**Considera que los resultados varían al utilizar prompts en inglés en lugar de español?

**Entrevistado**: Sí, hay una diferencia notoria. Muchas herramientas han sido entrenadas mayormente en inglés, por lo que los resultados suelen ser más precisos y variados. Sin embargo, esto también está mejorando con el tiempo en español.

**Autorización y cierre**

**Entrevistador:** Le agradezco mucho, profesor Guarnizo. ¿Me permite utilizar sus respuestas para transcribirlas y tabularlas en mi trabajo de tesis?

**Entrevistado:** Claro, con mucho gusto. Me alegra poder aportar a una investigación tan relevante para nuestra carrera.

**Entrevistador:** Muchas gracias por su tiempo y valiosos aportes.

**Entrevistado:** Gracias a ti, Renato. Éxitos en tu trabajo y cuenta conmigo para lo que necesites.

## Análisis e interpretación de entrevistas

### Conocimiento y uso de herramientas de IA

Los tres docentes entrevistados evidencian un alto nivel de conocimiento sobre herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual. Se mencionan herramientas como RunwayML, ChatGPT, Invideo, CapCut, ElevenLabs, Ideogram, Pictory y Descript. Coinciden en que el uso de estas plataformas ha transformado significativamente las prácticas educativas y creativas en el ámbito audiovisual.

**Interpretación:** Existe un conocimiento extendido entre los docentes sobre el ecosistema de herramientas IA, aunque su aplicación está mediada por la experiencia autodidacta o capacitación informal. La integración es progresiva, pero aún falta sistematización institucional.

### Aplicación en el proceso audiovisual

Todos los entrevistados coinciden en que la IA se puede integrar en las tres fases del proceso audiovisual: preproducción (guiones, storyboards, generación de ideas), producción (grabación asistida, voz sintética) y postproducción (edición automatizada, efectos, sonido, colorización).

**Interpretación:** La IA no reemplaza el proceso creativo, sino que lo optimiza y potencia, facilitando la producción con menos recursos y tiempo. Esto democratiza el acceso a la producción audiovisual para estudiantes con limitaciones tecnológicas.

### Impacto en las habilidades técnicas y creativas

Los entrevistados destacan que la IA potencia la creatividad, siempre que sea utilizada con criterio. Advierten que un uso pasivo puede generar dependencia y pérdida de pensamiento crítico, sobre todo en estudiantes que la usan como sustituto de la imaginación.

**Interpretación:** El factor pedagógico es crucial. La IA debe integrarse como un apoyo al pensamiento creativo, no como un reemplazo. Se requiere una orientación didáctica clara desde la docencia.

### Ventajas, desafíos y oportunidades

Las ventajas percibidas incluyen el ahorro de tiempo y recursos, la automatización de tareas repetitivas y la posibilidad de experimentar sin altos costos. Entre los desafíos destacan la falta de formación docente, la brecha tecnológica y el acceso desigual a internet, especialmente en zonas rurales.

**Interpretación:** Si bien la IA ofrece ventajas competitivas, su implementación educativa requiere superar obstáculos estructurales como la capacitación, el acceso a tecnología y la actualización permanente de contenidos curriculares.

### IA en el currículo académico

Todos los docentes entrevistados coinciden en la necesidad urgente de incluir una asignatura específica sobre inteligencia artificial en comunicación. Incluso se propone el diseño de una mención o carrera especializada.

**Interpretación:** Existe consenso en que la IA debe formar parte estructural del currículo universitario y no limitarse a capacitaciones esporádicas. Esta inclusión debe ser formal, técnica y ética.

## Comprobación de hipótesis

### Comprobación descriptiva:

Los resultados obtenidos permiten comprobar de manera descriptiva la hipótesis general. Si bien solo el 3% de los encuestados ha recibido formación formal sobre inteligencia artificial aplicada a lo audiovisual, más del 50% afirma conocer herramientas como ChatGPT, Google Gemini o Copilot. Asimismo, el 72% ha utilizado al menos una herramienta de IA en distintas etapas de producción audiovisual, especialmente en preproducción (26%) y postproducción (24%).

En cuanto al desarrollo de competencias, el 46% de los encuestados considera que sabe estructurar narrativamente un guion (sumando las opciones “de acuerdo” y “muy de acuerdo”), y el 72% manifiesta que se adapta con facilidad a nuevas tecnologías. Además, el 39% afirma que emplea herramientas de IA con frecuencia o siempre en sus proyectos. Estas respuestas indican una tendencia clara: quienes utilizan herramientas de inteligencia artificial tienden a mostrar mayores niveles de confianza en sus capacidades tecnológicas y narrativas dentro del proceso audiovisual.

Según los datos el 100% de los encuestados considera importante diseñar un plan de capacitación sobre el uso de IA, lo que refuerza la percepción de que estas herramientas no solo tienen un impacto real en la producción audiovisual, sino que su integración puede ser clave para el desarrollo académico y profesional de los estudiantes. En consecuencia, se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula desde una perspectiva descriptiva, al evidenciarse que el conocimiento y uso de herramientas de IA está vinculado con el fortalecimiento de competencias en producción audiovisual.

# CAPÍTULO V

# PROPUESTA METODOLÓGICA/TECNOLÓGICA

**Título de la propuesta:**

Taller de capacitación en herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual para estudiantes y docentes de la carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar.

**Dirigido a:** Estudiantes y docentes de la carrera de Comunicación
**Institución:** Universidad Estatal de Bolívar
**Año:** 2025

**Fundamentación**

Esta propuesta nace como respuesta directa al problema identificado en la investigación: la escasa formación formal en herramientas de inteligencia artificial (IA) y su limitado uso estratégico en los procesos de producción audiovisual. Según los resultados, el 97% de los estudiantes no ha recibido capacitación en IA, y aunque existe interés y uso empírico de algunas herramientas (como ChatGPT, Canva o Premiere), el conocimiento técnico y el aprovechamiento de funciones avanzadas sigue siendo bajo. A esto se suma la percepción errónea de que estas herramientas no requieren formación previa (85%), lo cual puede derivar en usos superficiales o incorrectos.

En ese marco, se plantea un plan de capacitación sistemático, contextualizado y orientado a competencias, como una solución viable para mejorar el dominio técnico y narrativo de herramientas de IA en la carrera de Comunicación. Esta propuesta se alinea con el tercer objetivo específico de la investigación, al proponer una estrategia concreta de mejora formativa, con base en evidencia real.

Se identificó un creciente interés y necesidad en la comunidad académica por integrar herramientas de IA que optimicen la creación de contenidos audiovisuales, especialmente ante el auge de plataformas digitales y nuevas tendencias tecnológicas.

Encuestas internas reflejaron que más del 70% de los estudiantes y docentes desconocen a profundidad el uso práctico de estas herramientas y el 100% requiere la implementación urgente de un plan de capacitación en IA.

**Población Objetivo**

- Estudiantes de segundo a octavo semestre de la carrera de Comunicación.
- Docentes del área audiovisual, digital y multimedia.

**Objetivos del plan**

Diseñar e implementar un plan de capacitación dirigido a estudiantes y docentes de la carrera de Comunicación en el uso práctico de herramientas de inteligencia artificial (IA) aplicadas a la producción audiovisual, para fortalecer la innovación, eficiencia y creatividad en sus proyectos académicos y profesionales.

**Objetivos específicos**

- Introducir conceptos clave de IA y su aplicación en medios digitales.
- Capacitar en el uso de herramientas de IA para edición de video, generación de guiones, locución, efectos y animación.
- Fomentar el pensamiento crítico sobre el uso ético y responsable de la IA en la comunicación.

**Estructura modular del plan**

El plan se desarrollará en tres módulos temáticos, cada uno con una combinación de actividades teóricas y prácticas, enfocadas en habilidades aplicables a contextos reales de producción audiovisual:

**Módulo 1: Introducción a la inteligencia artificial en medios audiovisuales**

**Objetivo:** Comprender los fundamentos básicos de la inteligencia artificial y su aplicación en la producción audiovisual.

**Contenidos:**

- ¿Qué es la inteligencia artificial? Conceptos clave.
- Breve historia y evolución de la IA en medios creativos.
- Tendencias actuales: IA en cine, publicidad y redes sociales.
- Casos de estudio reales (ej: trailers generados por IA, videos deepfake positivos).

**Herramientas sugeridas:** ChatGPT, RunwayML, YouTube para ejemplos.

**Módulo 2: Generación de guiones y contenido narrativo con IA**

**Objetivo:** Aprender a utilizar IA para crear ideas, guiones y estructuras narrativas para productos audiovisuales.

**Contenidos:**

- Técnicas de prompt engineering (cómo hablarle a una IA).
- Creación de sinopsis, escaletas y guiones con IA.
- Adaptación de contenidos para diferentes plataformas (TikTok, YouTube, podcasts).

**Herramientas sugeridas:** ChatGPT, Sudowrite, Sora AI.

**Módulo 3: Locución y doblaje automatizado**

**Objetivo:** Aplicar herramientas de IA para generar voces sintéticas, doblaje y correcciones de audio

**Contenidos:**

- Tipos de síntesis de voz: narrativas, realistas, emocionales.
- Automatización de narración de videos y audiolibros.
- Ética del uso de voces sintéticas y manipulación vocal.

**Herramientas sugeridas:** ElevenLabs, Descript, Murf AI.

**Módulo 4: Edición y efectos visuales con IA**

**Objetivo:** Explorar herramientas de edición inteligente que aceleran el trabajo de postproducción.

**Contenidos:**

- Recorte automático de escenas y eliminación de fondo.
- Mejora de resolución, colorización automática, restauración de imagen.
- Uso de IA para edición de ritmo y sincronización de audio/video.

**Herramientas sugeridas:** RunwayML, Pika Labs, Adobe Premiere con IA.

**Módulo 5: Animación y generación de imágenes/video**

**Objetivo:** Aplicar IA para generar visuales, personajes animados y escenas completas desde texto o audio.

**Contenidos:**

- Imagen a partir de texto (text-to-image).
- Generación de avatares y personajes.
- Video a partir de texto o audio.
- Animaciones simples para redes sociales o contenido educativo.

**Herramientas sugeridas:** D-ID, Midjourney, Kaiber, Synthesia.

**Módulo 6: Ética, propiedad intelectual y reflexión crítica**

**Objetivo:** Promover una reflexión ética sobre el uso de IA en la comunicación y producción audiovisual.

**Contenidos:**

- ¿Qué es ético y qué no? Límites en la creación automatizada.
- Derechos de autor y propiedad intelectual en obras generadas por IA.
- El rol del comunicador humano en la era de la automatización. Actividades: análisis de casos reales, debate grupal, creación de código ético personal.

**Resumen de contenidos por módulo**

| **Módulo** | **Tema** | **Herramientas Sugeridas** |
|---|---|---|
| 1 | Introducción a la IA en medios audiovisuales | ChatGPT, RunwayML |
| 2 | Generación de guiones y contenido con IA | Sora AI, ChatGPT, Sudowrite |
| 3 | Locución y doblaje automatizado | Descript, ElevenLabs |
| 4 | Edición y efectos visuales con IA | RunwayML, Pika Labs, Kaiber |
| 5 | Animación y generación de imágenes/video con IA | D-ID, Midjourney, Synthesia |
| 6 | Aspectos éticos y legales en el uso de IA | Casos prácticos,legislación aplicable |

**Metodología activa y participativa**

Se utilizará una metodología activa y participativa, con énfasis en el aprendizaje por proyectos. Las sesiones combinarán exposiciones breves, demostraciones guiadas, práctica supervisada y evaluación formativa. El enfoque será tanto constructivista como basado en competencias, para asegurar la transferencia del conocimiento al contexto académico y profesional.

La presente propuesta toma como referente metodológico experiencias de formación en inteligencia artificial aplicadas en otros contextos, como es el caso de cursos orientados al sector empresarial. En particular, se retoma el enfoque modular y práctico de programas formativos que abordan la IA desde una perspectiva aplicada, combinando fundamentos teóricos, resolución de problemas reales, análisis de casos y trabajos prácticos. Este modelo ha sido adaptado a las necesidades y características propias del ámbito académico de la carrera de Comunicación, con el fin de fortalecer las competencias digitales y narrativas vinculadas a la producción audiovisual.

El plan de capacitación propuesto contempla una modalidad flexible, con recursos digitales, acompañamiento tutorial y actividades integradoras por módulo, permitiendo una experiencia de aprendizaje activa y contextualizada. A diferencia de programas centrados en procesos empresariales, esta adaptación se orienta al desarrollo de habilidades comunicacionales mediante el uso estratégico de herramientas de IA en etapas como la escritura de guiones, edición automatizada, generación de contenido y análisis crítico de sus implicaciones. De este modo, se busca no solo la incorporación técnica de la IA en la formación, sino también una comprensión reflexiva y ética de su uso en los medios digitales.

El plan se desarrolla de acuerdo a las siguientes acciones:

- Clases teóricas breves y demostraciones prácticas.
- Talleres interactivos con proyectos reales de los estudiantes.
- Espacios colaborativos para intercambio entre docentes y estudiantes.
- Evaluación práctica por módulos (portafolio).

**Cronograma Tentativo**

| Semana | Actividad |
|---|---|
| 1 | Introducción y nivelación |
| 2–3 | Módulo 1 y 2 |
| 4–5 | Módulo 3 y 4 |
| 6–7 | Módulo 5 |
| 8 | Módulo 6 y presentación de proyectos finales |

**Componente innovador**

La innovación de esta propuesta radica en su enfoque integral: no se limita al uso instrumental de la IA, sino que promueve una comprensión crítica de su aplicación en el campo audiovisual. Es una estrategia inédita dentro del plan de estudios actual, que articula teoría, tecnología y creatividad narrativa, y responde a una necesidad real detectada mediante evidencia empírica.

**Recursos Necesarios**

- Computadoras con acceso a internet.
- Licencias o versiones gratuitas de herramientas de IA.
- Proyector, audífonos, micrófonos.
- Plataforma virtual (Moodle o Google Classroom) para materiales y evaluaciones.

**Evaluación del Aprendizaje**

- Proyectos prácticos por módulo.
- Evaluación de participación.
- Presentación final de un producto audiovisual usando IA.
- Encuesta de satisfacción al finalizar.

**Indicadores de Éxito**

- Al menos 80% de los participantes completan el programa.
- Al menos 70% aplica herramientas de IA en sus proyectos dentro de 3 meses.
- Aumento en la calidad y originalidad de los productos audiovisuales presentados. Estudiantes y docentes capacitados en el uso funcional y creativo de IA en producción audiovisual.
- Mayor confianza y competencia narrativa y técnica en la creación de contenidos.
- Disminución de errores conceptuales sobre el rol y alcance de la IA.
- Generación de productos audiovisuales innovadores con soporte tecnológico.

**Presupuesto estimado**

| Rubro | Descripción | Costo Unitario (USD) | Cantidad | Subtotal (USD) |
|---|---|---|---|---|
| 1. Honorarios Profesionales | Facilitadores especializados en IA y medios audiovisuales (por módulo) | 200 | 6 módulos | 1.200 |
| 2. Licencias de Software | Acceso a herramientas IA premium: RunwayML, ElevenLabs, Descript, Synthesia | 100 | 5 herramientas | 500 |
| 3. Recursos Tecnológicos | Alquiler de equipos: micrófonos, cámaras, proyectores | 100 | 3 días | 300 |
| 4. Material Didáctico | Guías digitales, instructivos, hojas de evaluación | 2 | 100 personas | 200 |
| 5. Plataforma Virtual | Suscripción mensual a Google Workspace / LMS (uso compartido) | 100 | 1 mes | 100 |
| 6. Logística y Refrigerios | Coffee break y materiales de bienvenida para sesiones presenciales | 4 | 100 personas | 400 |
| 7. Difusión del Programa | Diseño y difusión de afiches, redes sociales, correo institucional | 100 | 1 campaña | 100 |
| | Total, estimado | | | 2.800 USD |

## CONCLUSIONES

El diagnóstico realizado permitió evidenciar que tanto estudiantes como docentes poseen un nivel de conocimiento y uso incipiente de las herramientas de inteligencia artificial, lo que demuestra la necesidad de fortalecer su formación tecnológica en el ámbito académico de la carrera de Comunicación.

Se identificaron diversas herramientas de inteligencia artificial aplicables a la producción audiovisual —como editores automatizados, software de generación de guiones y sistemas de mejora de imagen y sonido—, cuya incorporación puede optimizar significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje y la calidad de los productos académicos.

A partir de los hallazgos, se proponen estrategias de capacitación tecnológica que contribuyan al mejoramiento de las competencias audiovisuales, promoviendo un aprendizaje práctico y actualizado, orientado a la innovación académica y a la preparación de los futuros comunicadores en entornos digitales.

## RECOMENDACIONES

Implementar programas de formación continua en el uso de herramientas de inteligencia artificial dirigidos a docentes y estudiantes, con el fin de superar las limitaciones detectadas en el nivel de conocimiento y práctica actual.

Incorporar dentro de la malla curricular de la carrera de Comunicación asignaturas o módulos prácticos orientados al uso de herramientas de inteligencia artificial aplicables a la producción audiovisual, garantizando así su pertinencia académica.

Desarrollar un plan institucional de capacitación tecnológica en fases, que permita fortalecer progresivamente las competencias audiovisuales mediante el uso de inteligencia artificial, promoviendo innovación, creatividad y pertinencia en el ámbito educativo.

**Bibliografía**


- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de La Repúlica Del Ecuador.* Quito: Registro oficial No. 449.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2016). *Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación – Código Ingenios.* Quito: Registro Oficial Suplemento 899.
- Ballano-Macías, S., Medina-Cambrón, A., & Espona-Cervera, Á. (2024). Presencia de las tecnologías emergentes en los planes de estudio de los grados de comunicación. *Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, 1*(28), 29–52 .
- Caballero, J., Sora-Domenjó, C., & Lluís, C. (2024). Implicaciones de la inteligencia artificial generativa en la narrativa y la estética cinematográfica: un estudio sobre las convocatorias OpenDocs y +RAIN Film Festival. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*(71).
- Camargo Quemba, S. A., & Ahumada, L. S. (2023). Literacidad, Un Enfoque De Lectura Necesario Para Contribuir A La Utilización Crítica De La Inteligencia Artificial En La Educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 3745-3760.
- Campi, W. M. (2024). Educación Híbrida e Inteligencia Artificial Formativa: Una revisión crítica. *Minerva • IUPFA • AÑO VII • VOL. 2*, 26-44. Obtenido de https://ojs.editorialiupfa.com/index.php/minerva/article/view/162/122
- Carbonell-Alcocer, A., Sanchez-Acedo, A., Benitez-Aranda, N., & Gertrudix, M. (2024). La inteligencia artificial generativa en los recursos educativos abiertos: Análisis de MOOCs. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 100–115. doi:https://doi.org/10.32870/cys.v2025.8784
- Castro-Hurtado, J. J., Amaya-Torrenegra, R. A., & Serna-Agudelo, J. G. (2024). Coevolución y corecreación: Una mirada ecológica de la inteligencia híbrida en la fase de preproducción de los medios audiovisuales. *URU Revista de Comunicación y Cultura*, 100–112. doi:https://doi.org/10.32719/26312514.2024.10.6
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research.* Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Fernández de Silva, M. (2023). *La Inteligencia Artificial en Educación. Hacia un*

*Futuro de Aprendizaje Inteligente.* Maracay: Escriba.

- Fetters, M. D., Curry, L. A., & Creswell, J. W. (2013). Multimethod research as a process of triangulation to promote understanding of mixed methods. *Health Services Research*, 2134–2156.
- Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales, 11*(2), 1–17.
- García-Avilés, J. A., Salaverría-Aliaga, R., & Masip, P. (2010). *Convergencia periodística. Una investigación académica con mirada profesional.* Navarra: Universidad de Navarra. Obtenido de https://dadun.unav.edu/server/api/core/bitstreams/3bb7c5f6-5721-4805-b6bc-e539d117100c/content
- Hernández-Sampieri, R. &.-T. (2022). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (7.ª ed.).* Ciudad de México: McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA.* Ciudad de México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA.* México: McGraw-Hill Education. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Hinojosa Becerra, M., Marín Gutiérrez, I., & Maldonado Espinosa, M. (2024). Inteligencia Artificial y la producción audiovisual. En Á. Torres-Toukoumidis, & T. León-Alberca, *ComunicAI. La revolución dela Inteligencia Artificial en la Comunicación.* (págs. 117-140). Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide. New York University Press.* New York: New York University Press.
- Jironza Hidalgo, J. (2024). Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual. *Ñawi, 8*(2), 165–177.

- Jironza Hidalgo, J. (2024). Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual. *Ñawi, 8(2).*, 165-177. Obtenido de https://nawi.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/1125/1125
- Katz, E., & Blumler, J. G. (1959). The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research. En E. &. Katz, *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research* (págs. 1–20). Beverly Hills: Sage.
- López Beltrán, F. (2024). *Acercamiento teórico y crítico del concepto de prosumidor para entender las audiencias de los medios digitales.* Manizalez: Universidad de Manizales. Obtenido de https://ridum.umanizales.edu.co/server/api/core/bitstreams/1e640a03-30f5-41ff-8d2c-862ab32834c9/content
- López de Quintana Sáenz, E. (2024). La Documentación en ATRESMEDIA: tecnología y recursos humanos al servicio de la producción de contenidos. *La Documentación en ATRESMEDIA: tecnología y recursos humanos al servicio de la producción de contenidos*(81), 55–64.
- Marion, T. J., & Fixson, S. K. (2021). he transformation of the innovation process: How digital tools are changing work, collaboration, and organizations in new product development. *Journal of Product Innovation Management*, *38*(1), 192-215. doi:https://doi.org/10.1111/jpim.12547
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía.* México D.F.: Gustavo Gili.
- Martínez, F. (2011). La teoría de los usos y gratificaciones aplicada a las redes sociales. En F. Ortega, & L. Cardeñosa, *Nuevos Medios Nueva Comunicación* (págs. 461-474). Salamanca: Universidad de Salamanca. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Ana-Serrano-Telleria/publication/260592820_DEL_DISENO_GRAFICO_Y_AUDIOVISUAL_AL_DISENO_DE_INTERACCION_UN_ESTUDIO_SOBRE_LOS_NODOS_INICIALES_EN_CIBERMEDIOS/links/02e7e531a5dbbd0d88000000/DEL-DISENO-GRAFICO-Y-AUDIOVISUAL-A
- Médola, A. S., De Oliveira, V. L., & Da Silva, H. (2024). Audiovisual e inteligência artificial: ferramentas autônomas na produção de conteúdo. *Revista GEMInIS*, *14*(3), 87–104.

- Mena Muñoz, S., & Mateos Abarca, J. P. (2024). Herramientas de inteligencia artificial generativas aplicadas a la edición audiovisual. Tipologías y disyuntivas. *Revista AEIC, 11*, 1–24.
- Molina-Isaza, L. E. (2024). Aspectos determinantes de la inteligencia artificial en la investigación educativa. *Praxis 20 (3)*, 602-620.
- Onwuegbuzie, A. J., & Johnson, R. B. (2004). Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. *Educational Researcher, 33*(7), 14–26. doi:https://doi.org/10.3102/0013189X033007014
- Pabón-Leal, J. L., Rodríguez-Ibáñez, R. E., & Mendoza-Gafaro, R. E. (2024). Tendencias de la ingeniería multimedia: una mirada glocal desde el sector educativo. *Aibi Revista de Investigación Administración e Ingeniería*, 155-165. Obtenido de https://s3.us-east-1.amazonaws.com/objects.readcube.com/articles/downloaded/sfu/213ccffa1fa7391d45a5707efcccc0675ab54abf0ffccac4aa22fc4fea4257ba.pdf?X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&X-Amz-Credential=ASIA2A2FUGL6CQYQ3T
- Pariser, E. (2017). Fake news, los filtros burbuja y la batalla por la verdad- El nuevo sistema de medios sesgado y personalizado. En F. T. Society, *Un foro para pensar sobre el futuro de la sociedad tecnológica* (págs. 41-54). Madrid: ASPEN. Obtenido de bocks.googleusercontent.com/books/content?req=AKW5QafLlM2NsnmPF2JkMu65RUdJnJar8AcHYeu9InU2VG16o2yWpElRy_Azs2_kf6dQXDb5HknRlnu_oI26nwEUkkTchpb49prwaog9hsi2R_X8TJKwPPOBKk6lM9j_FbHz6K5ilve7GeyNuffTQ1K44GpopeKin-_yFCeoQ-gjk1RiAO9MPK32DFyZMhUVx0F8L1tJNlCSM_N80
- Parlamento Europeo y del Consejo. (2016). *Reglamento General de Protección de Datos (GDPR).* Bruselas: Parlamento Europeo.
- Pereyra, M. M. (2023). IA generativa, educación superior y comunicación: los desafíos por venir. *Question/Cuestión, Nro.76, Vol.3*, 1-13.
- Redecker, C. (2017). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores.* Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. DigCompEdu.
- Romero, A. (1996). Manual de producción audiovisual. *Revista de Estudios*

*Cinematográficos*, 1-33.

- Salaverría, R., García-Avilés, J. A., & Masip, P. (2010). Concepto de convergencia periodística. En X. López García, & X. Pereira, *Convergencia Digital. Reconfiguración de los medios de comunicación en España* (págs. 42-64). Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela (Servicio de Publicaciones).
- Sarzi-Ribeiro, R., & Sedeño-Valdellós, A. (2024). Vídeo experimental y procesos creativos con inteligencia artificial: Algunas obras de Ben Bogart. *AusArt AEIC, 12*(1), 257–264.
- UNESCO. (2021). *Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial.* Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_spa
- Villarroel-Silva, D. E. (2019). Caso Diario de Riobamba. Periodismo digital hiperlocal. En S. Tejedor, *Herramientas Digitales para Comunicadores* (págs. 135–137). Barcelona: UAB Universidad Autónoma de Barcelona.
- Yaguana Romero, H., Arrobo-Agila, J. P., & Jaramillo, A. R. (2022). La inteligencia artificial en la narrativa sonora. Estudio de caso. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura, 66*, 9-23. Obtenido de https://s3.us-east-1.amazonaws.com/objects.readcube.com/articles/downloaded/sfu/0af6606e35d6be425a18d2a037e5a57993449df7a0d63474f5684cfd80ad20b2.pdf?X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&X-Amz-Credential=ASIA2A2FUGL6KI634D

# Anexos

## Anexo 1 Encuesta

**Cuestionario Técnico - Encuesta sobre IA en Producción Audiovisual**

**Estudiantes de la carrera de Comunicación**

**Universidad Estatal de Bolívar**

**Segundo trimestre del año 2024**

**Autor: Renato Paredes**

| N° | Pregunta | Tipo de pregunta | Sección |
|---|---|---|---|
| 1 | ¿Has recibido formación sobre herramientas de IA aplicadas a lo audiovisual? | Cerrada dicotómica | Formación y conocimiento en IA |
| 2 | ¿Cómo calificarías tu nivel de conocimiento sobre IA aplicada a la producción audiovisual? | Escala ordinal | Formación y conocimiento en IA |
| 3 | ¿Conoces alguna herramienta de IA aplicada a lo audiovisual? Menciona una o más. | Cerrada dicotómica + abierta | Formación y conocimiento en IA |
| 4 | ¿Has utilizado alguna de las siguientes herramientas para producción audiovisual? (Marca todas las que correspondan) | Múltiple selección | Uso actual de herramientas de IA |
| 5 | ¿En qué etapa del proceso audiovisual has utilizado IA? (Marca todas las que correspondan) | Múltiple selección | Uso actual de herramientas de IA |
| 6 | ¿En qué medida empleas IA en tus proyectos audiovisuales? | Escala ordinal | Uso actual de herramientas de IA |
| 7 | Me siento capaz de organizar y planificar un proyecto audiovisual básico. | Escala Likert | Capacidades y habilidades asociadas |
| 8 | Sé estructurar narrativamente un guion para video o contenido digital. | Escala Likert | Capacidades y habilidades asociadas |
| 9 | Me adapto con facilidad a nuevas | Escala Likert | Capacidades y |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | plataformas y tecnologías para crear contenido audiovisual. | | habilidades asociadas |
| 10 | ¿Cuál de las siguientes herramientas usa IA para generar videos automáticos a partir de texto? | Selección única (respuesta correcta) | Capacidades y habilidades asociadas |
| 11 | ¿Qué etapa del proceso audiovisual se relaciona con la escritura de guiones y planificación de escenas? | Selección única (respuesta correcta) | Capacidades y habilidades asociadas |
| 12 | ¿Cuál es una función típica de la IA en la postproducción de videos? | Selección única (respuesta correcta) | Capacidades y habilidades asociadas |
| 13 | ¿Qué herramienta permite editar video usando comandos de texto o eliminar objetos automáticamente? | Selección única (respuesta correcta) | Capacidades y habilidades asociadas |
| 14 | ChatGPT puede ser usado para generar guiones o ideas narrativas en la preproducción audiovisual. | Cerrada dicotómica | Percepciones y actitudes |
| 15 | La inteligencia artificial solo se usa en la fase de grabación. | Cerrada dicotómica | Percepciones y actitudes |
| 16 | Una competencia digital clave en producción audiovisual es saber adaptar tecnologías emergentes como la IA. | Cerrada dicotómica | Percepciones y actitudes |
| 17 | Las herramientas de IA no requieren ningún tipo de formación o conocimiento previo para ser usadas. | Cerrada dicotómica | Percepciones y actitudes |
| 18 | ¿Considera importante diseñar un plan de capacitación sobre el uso de herramientas de IA para la carrera de Comunicación? | Cerrada dicotómica | Percepciones y actitudes |

## Anexo 2

**Banco de preguntas sobre uso de IA en producción**

**audiovisual Conocimiento de IA**

- ¿Qué herramientas de inteligencia artificial conoce y ha utilizado para la producción audiovisual?

**Frecuencia y aplicación**

- ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas de IA en proyectos académicos o personales?

**Etapas del proceso**

- ¿En qué fases del proceso audiovisual (preproducción, producción, posproducción) emplea herramientas de IA?

**Experiencia de uso**

- ¿Cómo describiría su experiencia general con el uso de herramientas de inteligencia artificial?

**Ventajas**

- ¿Qué ventajas percibe en el uso de IA frente a los métodos tradicionales en producción audiovisual?

**Capacitación**

- ¿Ha recibido formación formal o autodidacta sobre el uso de herramientas de IA? ¿En qué consistió?

**Impacto en habilidades**

- ¿Considera que el uso de IA ha mejorado sus habilidades técnicas o creativas en producción audiovisual?

**Productos generados**

- ¿Qué productos audiovisuales ha creado o conoce que se hayan generado con IA?

**Creatividad estudiantil**

- ¿La IA fomenta o limita la creatividad en los estudiantes? ¿Por qué?

**Oportunidades educativas**

- ¿Qué oportunidades identifica al integrar IA en la enseñanza universitaria?

**Desafíos**

- ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta la implementación de IA en entornos educativos?

**Currículo académico**

- ¿Considera necesario incluir formación sobre IA en la malla curricular de la carrera de Comunicación?

**Idioma y precisión**

- ¿Ha notado diferencias en los resultados al usar prompts en inglés en lugar de español? ¿Cuáles?

**Uso estratégico**

- ¿Cree que el valor de la IA radica más en su uso técnico o en la estrategia comunicacional que permite desarrollar?

**Acceso tecnológico**

- ¿Cómo influye la disponibilidad de tecnología y conectividad en el uso de IA en educación superior?

**Propuesta curricular**

- ¿Estaría de acuerdo en proponer una asignatura o mención en Comunicación con Inteligencia Artificial?

**Integración institucional**

- ¿Cuál debe ser el rol de las instituciones universitarias frente a la implementación de IA en la docencia?

**Autonomía y dependencia**

- ¿Qué riesgos identifica en una dependencia excesiva de IA por parte de estudiantes o docentes?

# Brochure




**100% Online**

# Plan de capacitación en herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual

Autor: Renato Paredes M.
Director: Danilo Villarroel S.

# INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADAS A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar presenta el Programa de Capacitación en Herramientas de Inteligencia Artificial Aplicadas a la Producción Audiovisual, dirigido a estudiantes y docentes interesados en fortalecer sus habilidades en la creación de contenidos mediante tecnologías emergentes. Esta iniciativa responde al crecimiento acelerado de la inteligencia artificial en el ámbito de la comunicación y a la necesidad de integrar estas herramientas en el quehacer académico y profesional.

El programa está estructurado en seis módulos teórico-prácticos que abordan desde la generación de guiones con IA hasta la edición automatizada, locución sintética, animación y reflexión ética sobre su uso. A través de un enfoque participativo, los asistentes explorarán plataformas digitales actuales, desarrollarán proyectos creativos y potenciarán su capacidad de adaptación al entorno audiovisual contemporáneo.

Esta capacitación busca no solo actualizar competencias técnicas, sino también promover una mirada crítica sobre el impacto de la IA en los medios, impulsando una formación integral, ética y visionaria en los futuros comunicadores y educadores de la Universidad Estatal de Bolívar.



## DURACIÓN

**2 meses**



## DURACIÓN DE CADA MATERIA

**1-2 semanas**



## MÓDULOS

**6**

# DESTACA COMO UN LÍDER ESTRATÉGICO: LIDERAZGO CREATIVO CON IA EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La Inteligencia Artificial (IA) está revolucionando el mundo de la comunicación, especialmente en el ámbito audiovisual, al permitir la automatización de procesos creativos, la generación inteligente de contenidos y la optimización de los flujos de trabajo en producción. Estas tecnologías, que antes parecían lejanas o exclusivas de la industria tecnológica, hoy están al alcance de estudiantes, docentes y profesionales que buscan innovar, emprender y liderar en el entorno digital.

En este contexto, crece la necesidad de formar comunicadores estratégicos, capaces no solo de usar herramientas como ChatGPT, RunwayML, Descript o ElevenLabs, sino de comprender a fondo sus principios, potenciales creativos y limitaciones éticas. Este taller está diseñado para capacitar a futuros líderes en comunicación visual que deseen integrar la IA de manera reflexiva, eficiente y con un alto sentido de responsabilidad profesional.

A lo largo del programa, los participantes explorarán tres ejes clave:

- Cómo funcionan las tecnologías de IA aplicadas a la creación de contenido audiovisual.
- Estrategias basadas en IA para mejorar la productividad y creatividad en proyectos comunicacionales.
- Principios técnicos y éticos del uso de IA para la creación de productos audiovisuales innovadores.

# BENEFICIOS DEL PLAN DE CAPACITACIÓN EN HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADAS A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



Primera propuesta institucional de capacitación aplicada al uso de IA en comunicación y medios audiovisuales, alineada con la visión tecnológica de la UEB.



Formación estratégica y creativa para estudiantes y docentes, enfocada en la aplicación real de la IA en entornos de producción audiovisual.



Entrenamiento con herramientas líderes como ChatGPT, RunwayML, ElevenLabs, Descript y Synthesia, desde el guion hasta la postproducción.



Aprendizaje práctico en "Prompt Engineering", clave para optimizar el uso de sistemas generativos y potenciar la narrativa audiovisual.



Desarrollo de competencias digitales, automatización creativa y pensamiento estratégico en comunicación contemporánea.



Aplicación inmediata a proyectos reales mediante una estructura modular, colaborativa y orientada a resultados.



Enfoque ético y reflexivo sobre el uso de la IA, promoviendo responsabilidad social y visión crítica en el campo comunicacional.

"Pertenecer a la Universidad Estatal de Bolívar es asumir el compromiso de crecer con conocimiento, servir con ética y transformar con responsabilidad. Somos parte de una comunidad que valora la excelencia académica y forma profesionales son capaces de liderar los desafíos del mundo actual."



# MODELO EDUCATIVO ONLINE CON ENFOQUE INTERCULTURAL

El presente plan de capacitación se sustenta en un modelo educativo combinado, que articula los principios del constructivismo, el aprendizaje activo con tecnologías digitales y el enfoque intercultural de la Universidad Estatal de Bolívar. Esta integración busca responder tanto a los desafíos del entorno digital como a la diversidad cultural, cognitiva y territorial de los participantes.

Desde la modalidad online, se promueve un aprendizaje autónomo, flexible y centrado en el estudiante, mediante el uso de plataformas digitales y herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual. El enfoque intercultural reconoce y valora los saberes previos, los contextos culturales diversos y las formas propias de aprendizaje de los estudiantes, garantizando una educación inclusiva y situada.

**Este modelo combina los siguientes ejes:**

- **Constructivismo: aprendizaje significativo a partir de la experiencia individual y colectiva.**
- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): aplicación práctica del conocimiento a través de proyectos audiovisuales reales.**
- **Aprendizaje Colaborativo: diálogo de saberes, trabajo en equipo y construcción conjunta de conocimientos.**
- **Enfoque Tecnopedagógico: integración efectiva de herramientas de IA para el desarrollo de competencias digitales. Interculturalidad: respeto, inclusión y reconocimiento de la diversidad cultural como valor educativo.**
- **Este enfoque híbrido potencia la formación de comunicadores capaces de liderar procesos tecnológicos con visión crítica, ética y socialmente comprometida, alineados con los principios de pertinencia, equidad y transformación que impulsa la Universidad Estatal de Bolívar.**

### ANTES DE NUESTRO ENCUENTRO SINCRÓNICO:

1 Te invitamos a revisar previamente las actividades sugeridas. Esto te dará una base clara para participar activamente, intercambiar ideas y comenzar a construir tu propio aprendizaje desde el primer momento.

### DURANTE NUESTRO ENCUENTRO SINCRÓNICO

El facilitador te acompañará en el proceso de aprendizaje, orientando la sesión según las necesidades identificadas y el nivel de conocimiento del grupo, para asegurar una experiencia formativa dinámica y significativa. 2

### DESPUÉS DE NUESTRO ENCUENTRO SINCRÓNICO:

3 Ingresa nuevamente a la plataforma y completa las actividades asignadas, las cuales están diseñadas para reforzar los conocimientos adquiridos y avanzar hacia los resultados de aprendizaje propuestos.

## Nuestro Compromiso Contigo

Ponemos a tu disposición una plataforma de aprendizaje accesible las 24 horas, los 7 días de la semana, junto con el respaldo de tutores especializados que te acompañarán durante todo el proceso, respondiendo a tus consultas en un máximo de 72 horas.

Ten en cuenta que el tiempo recomendado para avanzar en el curso semanalmente es de entre 12 y 15 horas.


Reel 2022
33%
Share
Assets
Upload
Assets
Text
Recent
Scene_03.mp4
Properties
Transform
Magic Tools
Green Screen
Inpainting
Motion Tracking
Effects
Audio
Export
Preview
01:06 / 15:00
1x
0:18 / 0:18

## Nuestra Plataforma y Acompañamiento Académico

Nuestros diseños curriculares y materiales educativos se fundamentan en resultados de aprendizaje concretos y se desarrollan dentro de un modelo cíclico e integral, que garantiza un proceso formativo continuo y significativo. Este modelo se estructura en cuatro etapas interrelacionadas:

1. Fundamentación teórica y motivacional: sustenta el aprendizaje desde marcos conceptuales sólidos y el interés del participante.
2. Vinculación y observación reflexiva: conecta el contenido con el contexto real, promoviendo el análisis crítico y consciente.
3. Práctica y conceptualización: permite aplicar lo aprendido y consolidar conocimientos a través de experiencias significativas.
4. Experimentación y desarrollo personal: fomenta la creatividad, el pensamiento autónomo y la proyección profesional.

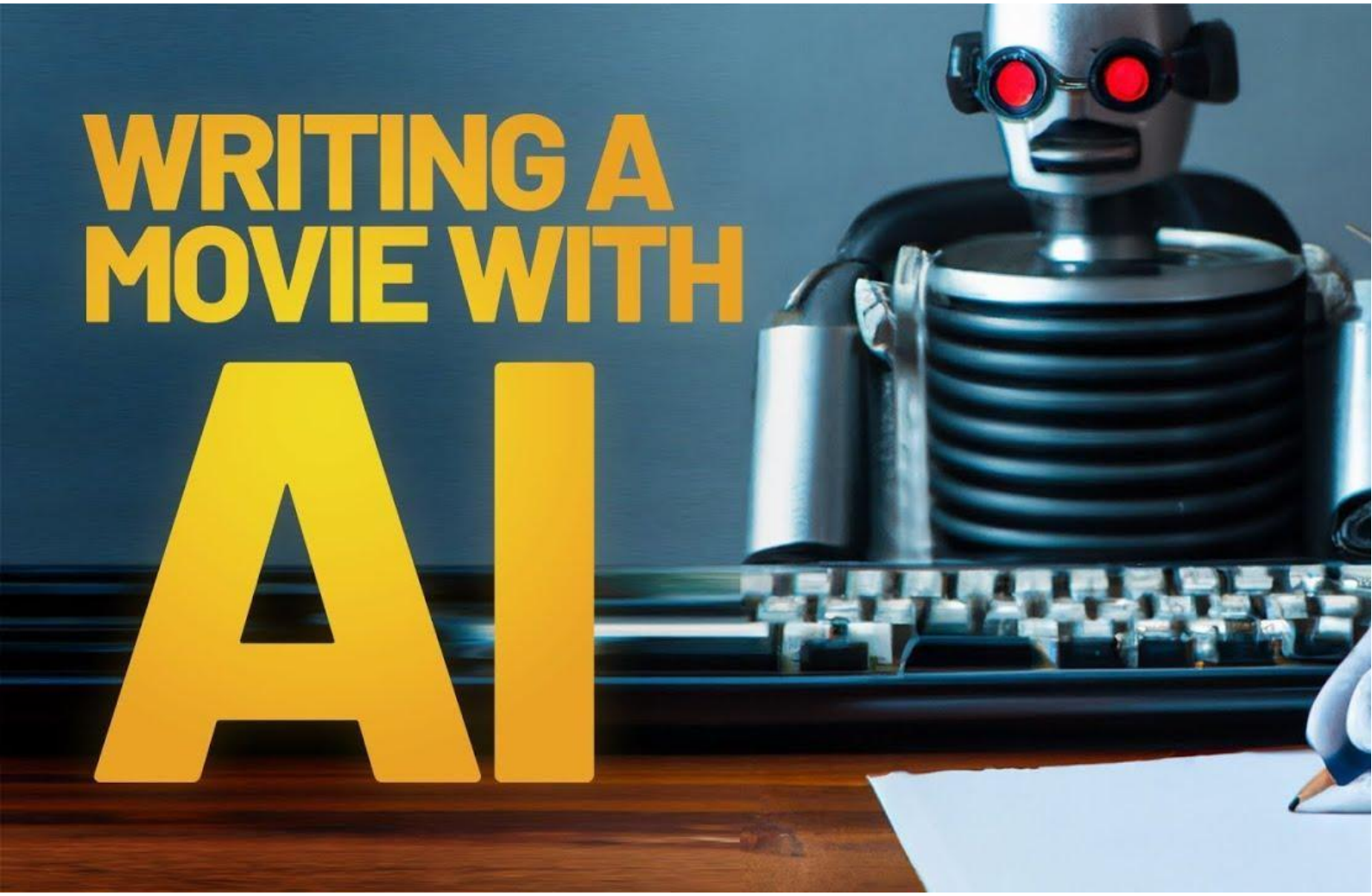


# ESTE PLAN DE CAPACITACIÓN ES PARA TI

El Plan de Capacitación en Principios y Estrategias de Inteligencia Artificial Aplicadas a la Producción El Plan de Capacitación en Inteligencia Artificial Aplicada a la Producción Audiovisual está dirigido a estudiantes y docentes de Comunicación que deseen comprender cómo la IA transforma la creación de contenidos. A través de fundamentos teóricos y herramientas prácticas, los participantes aprenderán a desarrollar productos audiovisuales innovadores e integrar la IA en sus proyectos académicos y profesionales.

Prerrequisitos de admisión

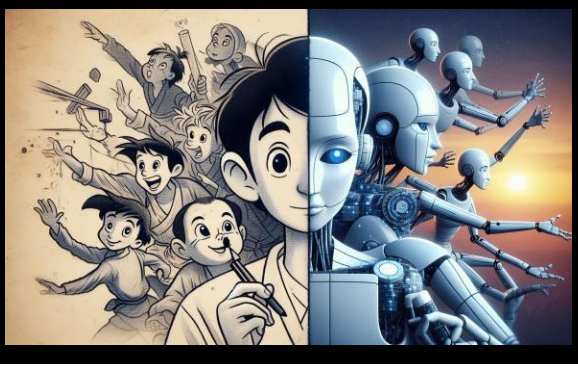
- Conocimientos básicos en herramientas digitales y producción audiovisual.
- Manejo funcional de plataformas en línea y edición multimedia.
- Interés por la tecnología, la comunicación digital y la innovación creativa



# Formación para Especialistas en Inteligencia Artificial Aplicada a la Producción Audiovisual

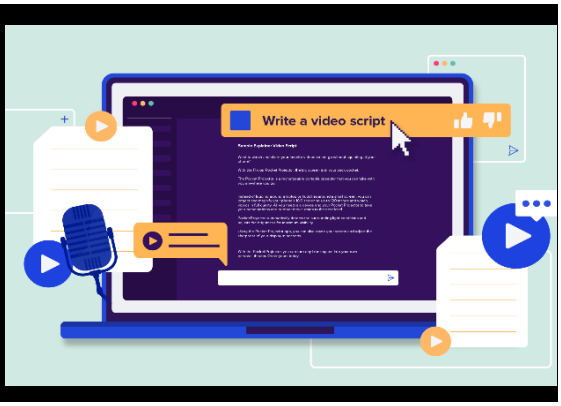
Comprender los fundamentos y principios técnicos de la inteligencia artificial en contextos audiovisuales



Aplicar herramientas de IA como ChatGPT, RunwayML, ElevenLabs y Synthesia en la generación de guiones, edición, animación y locución.

Diseñar y ejecutar proyectos audiovisuales innovadores apoyados en sistemas inteligentes.





**Utilizar estrategias basadas en IA para optimizar tiempos, recursos y creatividad en la producción multimedia.**

**Analizar de forma crítica el impacto ético, social y comunicacional del uso de IA en medios digitales.**






**Liderar procesos de transformación digital en el campo de la comunicación visual con enfoque estratégico y creativo.**

# PLAN DE ESTUDIOS

## Módulo 1: Fundamentos de la Inteligencia Artificial en la Comunicación

- Explorarás los orígenes, evolución y principios básicos de la IA, entendiendo su papel en la transformación digital de los medios.
  Se abordarán conceptos clave como aprendizaje automático, redes neuronales y sistemas generativos.

## Módulo 2: Generación de Guiones y Contenidos Asistidos por IA

- Aprenderás a crear sinopsis, escaletas y guiones utilizando herramientas como ChatGPT y Sudowrite, aplicando técnicas de prompt engineering para potenciar la creatividad narrativa.

## Módulo 3: Locución Automatizada y Voz Sintética

- Conocerás las fuentes de valor para una organización al integrar la Inteligencia Artificial en sus procesos y para alinearla a la creación de nuevos productos, servicios o estrategias empresariales.

## Módulo 4: Edición de Video y Postproducción con IA

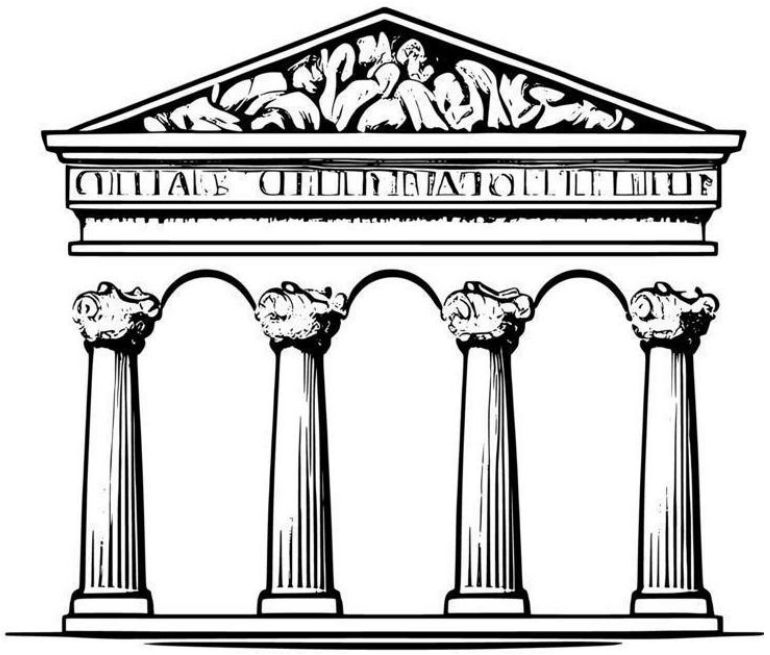
- Aplicarás herramientas como RunwayML y Pika Labs para realizar edición inteligente de video, eliminación de fondo, mejora de imagen y efectos automatizados, integrando la IA en flujos de trabajo de postproducción.

## Módulo 5: Animación y Generación Visual Automatizada

- Explorarás herramientas como Synthesia, D-ID y Kaiber para crear animaciones, avatares, imágenes y videos a partir de texto, facilitando la producción de piezas visuales impactantes y personalizadas.

## Módulo 6: Ética, Sociedad Digital y Comunicación Responsable

- Reflexionarás sobre el uso ético de la IA en la comunicación, abordando temas como desinformación, derechos de autor, sesgos algorítmicos y el rol del comunicador ante la inteligencia artificial.



Sapientia Omnium Potentior Est

# Visión

Al año 2025 la Universidad Estatal de Bolívar será una Institución de Educación Superior, con altos estándares de calidad, articulada a la sociedad, contribuyendo al desarrollo local y nacional.

# Renato Paredes

Maestría en Comunicación, mención Comunicación Digital

Julio 2025

Guaranda – Ecuador