



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**Incidencia de la inteligencia artificial en la producción de contenidos  
audiovisuales en la ciudad de Machala**

**CHICA PARRAGA ANDY JAHIR  
LICENCIADO EN COMUNICACION**

**MACHALA  
2024**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**Incidencia de la inteligencia artificial en la producción de  
contenidos audiovisuales en la ciudad de Machala**

**CHICA PARRAGA ANDY JAHIR  
LICENCIADO EN COMUNICACION**

**MACHALA  
2024**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O  
INTERVENCIÓN**

**Incidencia de la inteligencia artificial en la producción de  
contenidos audiovisuales en la ciudad de Machala**

**CHICA PARRAGA ANDY JAHIR  
LICENCIADO EN COMUNICACION**

**PACHECO ZERDA PATRICIA ALEXANDRA**

**MACHALA  
2024**

# ANDY\_CHICA\_PARRAGA

**1%**  
Textos sospechosos



**< 1% Similitudes**  
 0% similitudes entre comillas  
 0% entre las fuentes mencionadas  
**2% Idiomas no reconocidos (ignorado)**

Nombre del documento: ANDY\_CHICA\_PARRAGA.docx  
 ID del documento: 922fd01ebb758d2065a94aba0c0fbeatcd424361d  
 Tamaño del documento original: 372,54 kB  
 Autores: []

Depositante: PACHECO ZERDA PATRICIA ALEXANDRA  
 Fecha de depósito: 6/2/2025  
 Tipo de carga: interface  
 fecha de fin de análisis: 6/2/2025

Número de palabras: 16.015  
 Número de caracteres: 108.448

Ubicación de las similitudes en el documento:



## Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 <b>www.scielo.org.bo</b> <a href="http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v22n35/v22n35_a03.pdf">http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v22n35/v22n35_a03.pdf</a> 7 fuentes similares	3%		Palabras idénticas: 3% (566 palabras)
2	 <b>dx.doi.org</b>   Capítulo 4. Herramientas de inteligencia artificial para la creación, edición... <a href="http://dx.doi.org/10.52495/c4.emcs.25.p108">http://dx.doi.org/10.52495/c4.emcs.25.p108</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (125 palabras)
3	 <b>dx.doi.org</b>   Hacia una nueva dimensión del montaje cinematográfico: explorando la... <a href="http://dx.doi.org/10.31009/hipertext.net.2023.i26.08">http://dx.doi.org/10.31009/hipertext.net.2023.i26.08</a> 5 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (70 palabras)
4	 <b>Documento de otro usuario</b> #53f35e El documento proviene de otro grupo 7 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (46 palabras)
5	 <b>repositorioacademico.upc.edu.pe</b> <a href="https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/10757/673904/1/Panta_RL.pdf">https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/10757/673904/1/Panta_RL.pdf</a> 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (43 palabras)

## Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 <b>doi.org</b>   Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la invest... <a href="https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6">https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)
2	 <b>dx.doi.org</b>   La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de conteni... <a href="http://dx.doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710">http://dx.doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)
3	 <b>Documento de otro usuario</b> #a7c24f El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)
4	 <b>repository.unad.edu.co</b>   Análisis del uso de las tecnologías de la información geoes... <a href="https://repository.unad.edu.co/handle/10596/59637">https://repository.unad.edu.co/handle/10596/59637</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
5	 <b>doi.org</b> <a href="https://doi.org/10.21615/cesder.6395">https://doi.org/10.21615/cesder.6395</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (18 palabras)

## Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

-  <https://doi.org/10.3926/ic.294>
-  <https://doi.org/10.3145/epi.2023.sep.17>
-  <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i1.2423>
-  <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2023.i26.08>
-  <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3378>

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, CHICA PARRAGA ANDY JAHIR, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado Incidencia de la inteligencia artificial en la producción de contenidos audiovisuales en la ciudad de Machala, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CHICA PARRAGA ANDY JAHIR

0705664480

## **DEDICATORIA**

A Dios por permitir llegar hasta este punto, a todas las personas por ser siempre valiente en cada paso que dan, para mis hermanos ya que ellos son parte de la motivación cada día para poder seguir preparándome y lograr el objetivo que desde un principio. dedicado a mis padres quienes esperan poder ver convirtiéndome en un gran profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

A DIOS porque siempre nos mantiene con ese aliento de vida y su misericordia para seguir adelante, también a mi tutora, la Mgs. Patricia Pacheco que estuvo cada día alentándome y estar pendiente el proceso, y también por demostrar que, con dedicación, podemos salir adelante.

## RESUMEN

En la actualidad la producción de contenidos audiovisuales está siendo transformada debido a la inteligencia artificial, optimizando los procesos técnicos y potenciando la creatividad. Aun así, su implementación presenta desafíos éticos como resistencia al cambio, limitaciones técnicas, el criterio de pensar que la IA reemplazará los roles de trabajo, siendo esto falso, ya que sería un complemento requiriendo a profesionales en el tema capaces de adaptarse a los cambios constante que presenta la industria audiovisual.

Esta investigación busca analizar la incidencia de la inteligencia artificial en la producción de contenidos audiovisuales explorando que herramientas se utilizan y como estas mismas están transformando las etapas de preproducción, producción y postproducción. Permitiendo identificar que oportunidades que ofrece la IA para poder mejorar los procesos, así como examinar los desafíos y limitaciones que surgen en su implementación. Además, permite reflexionar sobre el futuro en la industria y determinar habilidades y conocimientos necesarios para adaptarse y aprovechar al máximo estas tecnologías.

Los hallazgos resaltan que, si bien la IA aporta beneficios significativos –como la optimización del tiempo, la reducción de costos y el estímulo a la creatividad– su incorporación presenta desafíos importantes. Entre ellos se encuentran la curva de aprendizaje, la necesidad de una capacitación continua, la inversión en herramientas premium y las inquietudes éticas relacionadas con la veracidad del contenido y el impacto en el empleo.

Palabras claves; inteligencia artificial, automatización, industrial audiovisual.

## **ABSTRACT**

Currently, the production of audiovisual content is being transformed due to artificial intelligence, optimizing technical processes and enhancing creativity. However, its implementation presents ethical challenges such as resistance to change, technical limitations, and the belief that AI will replace job roles. This is false, as AI would serve as a complement, requiring professionals in the field who can adapt to the constant changes in the audiovisual industry.

This research aims to analyze the impact of artificial intelligence on audiovisual content production by exploring which tools are used and how they are transforming the stages of pre-production, production, and post-production. This allows for identifying the opportunities AI offers to improve processes, as well as examining the challenges and limitations that arise in its implementation. Additionally, it encourages reflection on the future of the industry and helps determine the skills and knowledge necessary to adapt and make the most of these technologies.

The findings highlight that, while AI brings significant benefits, such as time optimization, cost reduction, and creativity enhancement, its incorporation also presents important challenges. These include the learning curve, the need for continuous training, investment in premium tools, and ethical concerns related to content accuracy and its impact on employment.

Keywords; artificial intelligence, automation, industrial audiovisual.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b><i>CAPÍTULO 1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL ESTUDIO</i></b> .....	<b>7</b>
<b>1.1. Justificación del problema.</b> .....	<b>7</b>
<b>1.2. Objetivos</b> .....	<b>9</b>
1.2.1 General.....	9
1.2.2. Específicos .....	9
<b><i>CAPÍTULO 2. ANTECEDENTES DEL TEMA</i></b> .....	<b>10</b>
<b>2.1. Inteligencia artificial (IA).</b> .....	<b>10</b>
2.1.1. Conceptos y fundamentos de la IA .....	10
2.1.2. La inteligencia artificial generativa .....	11
2.1.3. La IA generativa en la creación de contenidos .....	12
2.1.4. Herramientas de IA en la producción audiovisual .....	15
<b>2.2. Producción de contenidos audiovisuales</b> .....	<b>17</b>
2.2.1. Definición y características de los contenidos audiovisuales .....	17
2.2.2. Proceso de producción audiovisual tradicional.....	18
2.2.3. Panorama general de las herramientas de IA en la industria audiovisual .....	20
2.2.4. Deepfake en la producción audiovisual generativa .....	21
<b><i>CAPÍTULO 3. MATERIALES Y MÉTODOS</i></b> .....	<b>23</b>
<b>3.1. Enfoque</b> .....	<b>23</b>
<b>3.2. Alcance</b> .....	<b>24</b>
<b>3.3. Preguntas de investigación</b> .....	<b>24</b>
<b>3.4. Población y Muestra</b> .....	<b>25</b>
<b>3.5. Muestra</b> .....	<b>26</b>
<b>3.6. Tipo de Muestreo</b> .....	<b>27</b>
Procedimiento de Muestreo .....	27
3.6.1. Justificación del Muestreo: .....	29
<b>3.7. Técnicas de recolección de datos</b> .....	<b>30</b>
<b>3.7.1. Entrevistas Semiestructuradas</b> .....	<b>30</b>

<b>3.7.2. Análisis de Focus Group.....</b>	<b>32</b>
<b>3.8.Revisión Documental.....</b>	<b>33</b>
<b>3.9.Proceso de recolección de datos .....</b>	<b>34</b>

## CAPÍTULO 1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL ESTUDIO

### 1.1. Justificación del problema.

A nivel mundial, la inteligencia artificial es una de las tecnologías disruptivas emergentes con una repercusión revolucionaria en diversas industrias de todo el mundo, incluido el sector audiovisual. IA ha cambiado el proceso de producción, distribución y consumo del contenido audiovisual. La IA ha sido utilizada por grandes productoras y plataformas, como Netflix o Warner Bros., para mejorar la producción, la experiencia de usuario y predecir las tendencias de consumo, entre otros. Según el informe de PwC publicado en la Revista Forbes (Chacón J., 2024) la IA podría generar más de 15.7 millones de dólares a la economía mundial en 2030, lo que muestra el alcance revolucionario de la IA.

La IA se ha convertido en una forma más eficiente en la comunicación y la generación de contenidos, transformando el cómo se realizan las actividades humanas. Se espera que la IA tenga un impacto global económico de hasta 13 billones de dólares para 2025 con aplicaciones en sectores como la medicina robótica y la publicidad, entre otros. Sin embargo, en los últimos años se ha dado un cambio y progreso en la industria. (McKinsey & Company, 2020)

Se sabe que hoy en día estas herramientas están conectadas con la disciplina y las industrias que cran una disputa con la humanidad frente al potencial que se da y en cuanto beneficia a la sociedad y que si cumple con las normas y de esa manera en la integración de ética y lo moral. (UNESCO, 2021).

Desde la restauración de imágenes antiguas hasta la generación de contenido creativo, la IA abre un abanico de oportunidades para optimizar procesos, reducir costos y explorar nuevas formas de expresión.

Sin embargo, este avance tecnológico también presenta desafíos importantes. La desinformación y la manipulación de contenido a través de la IA suponen una amenaza para la veracidad de la información y la ética periodística. Además, los sesgos algorítmicos y la

discriminación en los modelos de IA generan preocupación sobre la equidad y la representación en los medios audiovisuales.

En países de Europa la implementación de La IA nos demuestra que la mayoría de las industrias están incorporando estas herramientas para poder tener un poco más de innovación y en un punto objetivo. El aprendizaje continuo y las capacidades desarrolladas permite tener una ventaja de conocimiento y competitividad y querer expandirse más allá de lo local creando espacio de oportunidades para poder expandirse generando competencia en el mercado (Mora, C. 2024).

A nivel latinoamericano, la IA en la producción audiovisual ha tenido adopción en muchos países incorporando estas herramientas en campos como el cine y la televisión mejorando la eficiencia de producción, calidad y edición de los videos, otros de los aspectos son como se utiliza para la colorización y efectos que van inmersos dentro de los videos. De hecho, un estudio de Accenture encontró que la adopción de IA en América Latina podría aumentar la productividad en un 25% para 2035, lo que demuestra un creciente interés y potencial para el uso de esta tecnología en la región.

En el contexto de Ecuador es un poco más minoritario, aunque se ven que hay proyectos que van creciendo y se espera mucho de aquellos en cuanto a nivel de universidades y empresas que están adoptando la IA para la producción y edición de videos, efectos especiales y administración de contenido. La Universidad de las Artes de Guayaquil informó que realizó investigaciones sobre el uso de Inteligencia Artificial en la producción cinematográfica por el interés de los estudiantes y el trato de pregrado.

Para finalizar en la ciudad de Machala he generado un crecimiento rápido debido a la demanda de productos y empresa que requieren potenciarse en el mercado, la adopción de la IA ha ido transformando la industria para con sus clientes. Al mismo tiempo, hay una falta de investigación y análisis que examinen en detalle la frecuencia y el impacto de esta tecnología en la producción audiovisual local. Por lo tanto, a pesar de un aumento significativo en la digitalización y el potencial económico resultante de la IA, hay poca adopción práctica dada la falta adicional de capacitación sobre estas tecnologías.

Lo que se busca es explorar y contextualizar **¿Cuál es la incidencia de las herramientas de inteligencia artificial en los procesos de producción de creadores de contenido audiovisual en la ciudad de Machala?**. Pretendiendo identificar oportunidades y desafíos analizando la situación actual a nivel mundial y regional, para contextualizar y proponer recomendaciones específicas que impulsen el desarrollo de la producción audiovisual en Machala mediante el uso de la IA.

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1 General**

Analizar la incidencia de las herramientas de inteligencia artificial en los procesos de producción de creadores de contenido audiovisual en la ciudad de Machala.

### **1.2.2. Específicos**

Identificar las principales herramientas de inteligencia artificial utilizadas en la producción de contenidos audiovisuales audiovisuales digitales.

Determinar los desafíos y oportunidades del uso de las herramientas de inteligencia artificial en los procesos de producción audiovisual.

Establecer como la inteligencia artificial está siendo implementada en la producción de contenidos audiovisuales por productores en la ciudad de Machala.

## **CAPÍTULO 2. ANTECEDENTES DEL TEMA**

### **2.1. Inteligencia artificial (IA).**

#### **2.1.1. Conceptos y fundamentos de la IA**

La inteligencia artificial (IA) es un campo en constante evolución que busca emular y potenciar las capacidades cognitivas humanas mediante sistemas y algoritmos avanzados. Según Barrios et al. (2020) citado en Caldera (2025), explica que la inteligencia artificial (IA):

(...) tiene el fin de crear y desarrollar máquinas que sean cada vez más parecidas a la inteligencia humana, es una fusión de sistemas y algoritmos que parece tener el límite de su desarrollo en la imaginación de sus programadores y en los referentes éticos que cada vez más se está planteando una sociedad que se siente claramente superada por el rápido desarrollo de esta tecnología (p.2).

Lo que permite suponer que su desarrollo está limitado solo por la imaginación de sus creadores y los referentes éticos que una sociedad cada vez más impactada por esta tecnología debe establecer.

Granados (2022) define la IA como “una forma de razonamiento desarrollado por máquinas, este concepto de inteligencia artificial se genera cuando una máquina produce entornos cognoscitivos de los seres humanos que se relacionan con otras mentes humanas, verbi gracia, como pensar, aprender, percibir”. (p. 112). Es decir, como una forma de razonamiento desarrollado por máquinas que reproduce entornos cognoscitivos similares a los humanos, mientras que Mantilla (2018) citado por Garzón y Rodríguez (Garzón Espitia & Rodríguez Padilla, 2022) ofrecen una perspectiva más amplia, describiendo la IA como "un campo o rama de la informática que indaga y desarrolla sistemas capaces de realizar tareas inteligentes" (p. 129).

Aunque estas definiciones reflejan la amplitud del concepto, autores como Estid y Rojas (2015) subrayan que el objetivo de la IA no es sustituir la inteligencia humana, sino complementarla, aumentando su eficiencia y reduciendo errores en la resolución de problemas específicos. En este contexto, resulta interesante comprender que el mundo intercomunicado en el que vivimos permitirá adaptar esta tecnología de manera que permita ser aprovechada al máximo en todas

las industrias, incluso las creativas, en donde se evidencia un alto potencial gracias a la IA generativa utilizado en la creación de imágenes, automatizando procesos, asistiendo en aspectos creativos y técnicos, un panorama que puede ser aprovechado al máximo para mejores resultados, asegurando que su desarrollo sea responsable y que priorice el beneficio colectivo.

### **2.1.2. La inteligencia artificial generativa**

Un subtipo de inteligencia artificial que ha ganado relevancia en los últimos años es la inteligencia artificial generativa (IA Gen), la cual ha transformado significativamente la manera en que se producen contenidos. Aguado y Grandío (2024) describen a la IA generativa como un “tipo de IA dedicada a aprender e identificar patrones y características del conjunto de datos y textos culturales para generar nuevos datos o textos culturales similares acordes con un contexto de aplicación.” (p. 7) Este enfoque ha llevado a la creación de herramientas que no solo analizan datos existentes, sino que generan contenido innovador.

En este sentido, Valverde (2023) la define como un “sistema algorítmico capaz de producir diversos tipos de contenido (por ejemplo, audio, texto, video, modelos 3D) basado en los conjuntos de datos de entrenamiento previos y con la capacidad de generar resultados inesperados.” (p. 49). Según este autor, la IA Gen cumple un rol fundamental en los procesos comunicativos, ya que obliga a repensar el rol tradicional de la IA como un simple canal de transmisión, posicionándola ahora como un agente creativo autónomo.

Por su parte, Mena y Mateos (2024) destacan que uno de los enfoques más utilizados en la IA generativa es el uso de redes neuronales generativas adversariales (GAN, por sus siglas en inglés) que permite aprender patrones y características de conjuntos de datos para luego generar nuevas instancias de datos acerde a dichos patrones.

Uno de los enfoques más comunes para la generación de contenido es el uso de redes neuronales generativas adversariales (GAN), que consisten en dos modelos de neuronas compitiendo entre sí: una genera y una discrimina. La red generadora produce datos nuevos a partir de distribuciones de datos de entrada, mientras que la red discriminadora intenta descubrir el engaño y distinguir entre los datos reales y los datos generados. A medida que estas redes compiten y se entrenan juntas, la red

generadora aprende a generar datos cada vez más realistas que pueden ser indistinguibles de los datos reales para la red discriminadora. El resultado final es que ni siquiera una máquina es capaz de identificar un contenido creado por otra máquina. (p. 3-4)

Apolo (2022) menciona que la IA Gen se emplea en áreas como la creación de arte, música, generación de contenido textual, avatares virtuales y síntesis de voz. Sin embargo, también plantea preocupaciones respecto a la creación y difusión de contenido falso y los posibles sesgos presentes en los datos de entrenamiento. Sattelle (2023) amplía esta perspectiva al identificar que la IA generativa permite analizar grandes conjuntos de datos para detectar patrones y tendencias, facilitando la generación de conceptos innovadores. Asimismo, destaca su utilidad en el diseño generativo, que explora automáticamente diversas variaciones de diseño optimizando materiales y estructuras, y en la personalización de productos según las preferencias del usuario, lo que permite brindar experiencias únicas.

Finalmente, la inteligencia artificial generativa representa un avance cualitativo en las capacidades de la IA, al pasar de sistemas que simplemente analizan información existente a aquellos que pueden generar contenido nuevo. En el ámbito audiovisual, esta tecnología está transformando los procesos creativos y de producción, especialmente mediante herramientas asistidas por IA para la edición de video y la generación automatizada de efectos visuales. Estos avances no solo optimizan y automatizan procesos, sino que también plantean nuevos retos éticos y creativos en un mundo interconectado y en constante evolución.

### **2.1.3. La IA generativa en la creación de contenidos**

La IA Gen se ha consolidado como una herramienta transformadora en la creación de contenidos, modificando de manera significativa el panorama de los medios de comunicación y la producción audiovisual. Esta tecnología, basada en algoritmos que aprenden patrones y características a partir de grandes volúmenes de datos, permite generar textos, imágenes, voces e incluso videos de manera automatizada. Su implementación ha simplificado tareas, reducido tiempos de producción y mejorado la eficiencia en los procesos creativos. No obstante, estos avances traen consigo desafíos éticos y profesionales que deben ser abordados de manera responsable.

La integración de la IA en los procesos de comunicación está redefiniendo la manera en que se crea, distribuye y consume contenido audiovisual. Según Peña et al. (2023) “la IA aporta velocidad, capacidad para gestionar grandes volúmenes de información, herramientas de verificación, contenidos personalizados y multilinguaje, y ya se ha adoptado paulatinamente en múltiples procesos de creación y distribución de contenidos” (p. 8). En el ámbito de la producción y edición de videos, Bruccoleri et al. (2022) citados en Gómez-Diago (2024) destacan los principales usos de la IA en producción y edición de videos:

- 1) Estabilización de vídeo,
- 2) Segmentación editorial de escenas,
- 3) Restauración de vídeos,
- 4) Eliminación de ruido en los vídeos,
- 5) Superresolución de audio,
- 6) Identificación de personas en el vídeo,
- 7) Desbloqueo de vídeo,
- 8) Transcripción de contenido hablado,
- e 9) Identificación de personas en audio. (p.100)

Estas herramientas no sólo han mejorado la calidad y velocidad de los procesos productivos, sino que también han optimizado los flujos de trabajo, permitiendo a los concentrarse en aspectos más creativos y estratégicos.

El potencial de la IA para personalizar contenidos y crear experiencias interactivas más sofisticadas representa un valor añadido para las industrias culturales y mediáticas. Sin embargo, estos avances tecnológicos también plantean retos importantes. Entre ellos se encuentran la necesidad de garantizar la transparencia y la responsabilidad en el uso de estas herramientas, mitigar el riesgo de generar contenidos engañosos o sesgados, proteger la privacidad y los derechos de autor, y prevenir que el uso de la IA acentúe desigualdades o promueva la discriminación. Según Franganillo (2023), estas cuestiones son fundamentales para asegurar un desarrollo tecnológico que respete los valores éticos y sociales.

En el contexto de la digitalización de contenidos periodísticos, el video se ha consolidado como un formato esencial. Cada vez más, las herramientas de IA son empleadas para generar videos, como lo señala Ai4media (2020) citado en Gómez-Diago (2024). Además el documento publicado por la UNESCO en 2021, “Inteligencia Artificial y Educación guía para las personas de formular políticas”, enfatiza la importancia de preparar a las nuevas generaciones con habilidades técnicas que les permitan adaptarse a un mundo dominado por la IA, asegurando al mismo tiempo la sostenibilidad social.

La IA, en el ámbito de la producción audiovisual, facilita la personalización de contenidos, optimiza los flujos de trabajo y promueve la creación de experiencias interactivas más avanzadas

En el contexto específico de la producción audiovisual, la IA está facilitando la personalización de contenidos, la optimización de flujos de trabajo y la creación de experiencias interactivas más sofisticadas. Sin embargo, también genera inquietudes relacionadas con la posible deshumanización del proceso creativo y la necesidad de desarrollar nuevas competencias en la fuerza laboral. Al automatizar tareas rutinarias, la IA permite a los profesionales plantear desafíos éticos y profesionales, como la posible deshumanización del proceso creativo y la necesidad de nuevas habilidades en la fuerza laboral.

La IA puede ser una herramienta valiosa para potenciar la creación de contenidos. La automatización de tareas rutinarias mediante la IA podría permitir a los productores enfocarse en aspectos más complejos y significativos de su profesión, como la investigación en profundidad y la producción de contenidos más elaborados. Además, se considera que la IA podría ayudar a abordar desafíos actuales de la producción, como la creación de contenidos. Además, la IA podría facilitar un retorno a los valores fundamentales del periodismo, superando las limitaciones impuestas por modelos de producción anteriores. Esta visión contrasta con las preocupaciones sobre la posible sustitución de productores por IA, proponiendo en su lugar un escenario donde la tecnología complementa y mejora el trabajo humano. (Peña-Fernández et al., 2023).

Sin embargo, también genera inquietudes relacionadas con la posible deshumanización del proceso creativo y la necesidad de desarrollar nuevas competencias en la fuerza laboral. Al automatizar tareas rutinarias, la IA permite a los profesionales enfocarse en aspectos más complejos y significativos, como la investigación en profundidad y la producción de contenidos más elaborados. Según Peña-Fernández et al. (2023), aunque existe preocupación por la posible sustitución de productores humanos por tecnología, se vislumbra un escenario en el que la IA complementa y potencia el trabajo humano, promoviendo un retorno a los valores fundamentales del periodismo y superando las limitaciones de modelos de producción anteriores. Este enfoque sugiere que la IA no debería ser vista como un reemplazo, sino como una herramienta que enriquece y mejora los procesos creativos y productivos.

#### **2.1.4. Herramientas de IA en la producción audiovisual**

La Inteligencia Artificial (IA) en la producción audiovisual ha transformado significativamente los procesos creativos y técnicos de la industria. Estas herramientas avanzadas están revolucionando cada etapa de la producción, desde la preproducción hasta la posproducción, ofreciendo nuevas posibilidades y mejorando la eficiencia.

Al respecto De Lara et al. (2022) sostiene que:

La mayoría de los profesionales destacan la creación de contenido automatizado, noticias sencillas elaboradas a partir de datos, especialmente en los deportes, las finanzas o las elecciones. No obstante, la automatización no se limita a la creación de texto de manera automática, sino que también consiste en generar vídeo. Se están desarrollando también proyectos experimentales para la transcripción del audio de los vídeos, lo que posibilita la explotación y búsqueda de los contenidos en videotecas y la generación automática de subtítulos. (p. 8)

En la etapa de preproducción, las herramientas de IA están facilitando tareas como la generación de guiones y la planificación de escenas. Además, la IA analiza datos de audiencia, ayudando a los productores a tomar decisiones informadas sobre el contenido que probablemente resuene con su público objetivo. Durante la producción, las herramientas de IA están optimizando procesos como la iluminación y el encuadre. Sistemas de aprendizaje automático pueden analizar escenas en tiempo real y sugerir ajustes para mejorar la calidad visual. Además, la IA está permitiendo la creación de efectos visuales más realistas y complejos, reduciendo el tiempo y los costos asociados con estas tareas.

En la postproducción, la IA está revolucionando la edición de video y audio. Herramientas basadas en IA pueden automatizar tareas tediosas como la sincronización de labios en el doblaje o la eliminación de ruido en grabaciones de audio. Además, los sistemas de IA pueden asistir en la colorización y la mejora de la resolución de imágenes y videos, elevando la calidad del producto final. Así lo afirma Caballero (2023):

Las herramientas y modelos de aprendizaje automático están transformando la edición cinematográfica, brindando nuevas formas de organizar, explorar y generar contenido

audiovisual. La introducción de interfaces más intuitivas y exploratorias podría permitir a las y los montadores trabajar de manera más fluida y creativa, lo que llevaría a un nuevo paradigma de creación y a nuevas metodologías de montaje. (p. 57)

La inteligencia artificial (IA) se ha convertido en una herramienta fundamental en la producción audiovisual, mejorando significativamente la eficiencia, la creatividad y la personalización de contenidos. En este campo, se destacan varias herramientas y tecnologías de IA que están transformando la manera en que se crean y procesan los contenidos audiovisuales.

Una de las aplicaciones más relevantes es el reconocimiento de imágenes y vídeos, donde frameworks de *deeplearning* como TensorFlow y PyTorch juegan un papel crucial. Estos marcos de trabajo ofrecen capacidades avanzadas para el reconocimiento de objetos, rostros y escenas en material visual, permitiendo una categorización y análisis más precisos del contenido (Hinojosa-Becerra et al., 2024)

Tabla 1. Aplicaciones específicas de IA para generación de contenido

<b>Reconocimiento de objetos, rostros y escenas en imágenes y vídeos</b>	TensorFlow o PyTorch
<b>Procesamiento de imágenes y videos</b>	OpenCV
<b>Trabaja con datos de lenguaje natural</b>	NLTK Spacy y AllenNLP
<b>generar contenido nuevo y realista</b>	GANs (Generative Adversarial Networks)
<b>interpretar y mejorar imágenes</b>	Deep Dream

Fuente: (Hinojosa-Becerra et al., 2024b, p. 119)

## **2.2. Producción de contenidos audiovisuales**

### **2.2.1. Definición y características de los contenidos audiovisuales**

Los contenidos audiovisuales constituyen una forma de comunicación que combina elementos sonoros y visuales para transmitir mensajes, contar historias o entretener a una audiencia. Becilla García et al. (2020) definen la producción audiovisual como un proceso que abarca todo lo relacionado con sonidos e imágenes, con el objetivo de crear contenidos que pueden variar en complejidad según las necesidades y las plataformas de distribución previstas.

La naturaleza de los contenidos audiovisuales es inherentemente multifacética. Toro Bravo et al. (2024) señalan que el término "producción audiovisual" es polisémico, aplicándose a diversos aspectos de la obra audiovisual. Esta polisemia refleja la complejidad y versatilidad de los contenidos audiovisuales, que pueden adaptarse a diferentes formatos y objetivos comunicacionales.

Una característica fundamental de los contenidos audiovisuales es su capacidad para "transmitir un mensaje, contar una historia, o entretener a su audiencia para promover preservar y educar a muchas personas" (Toro Bravo et al., 2024). Esta multifuncionalidad destaca el potencial de los contenidos audiovisuales como herramientas de comunicación, entretenimiento y educación.

Morales Intriago y Baque Varela (2021) profundizan en la naturaleza de los contenidos audiovisuales, describiendo su producción como un procedimiento temporal que sigue fases claramente definidas. Los autores enfatizan que la creación de una obra audiovisual requiere la participación de expertos en diversas áreas, subrayando la naturaleza colaborativa y especializada de este campo.

Además, Morales Intriago y Baque Varela (2021) destacan el papel de los recursos tecnológicos en la producción de contenidos audiovisuales. Estos recursos permiten la presentación de información a través de sistemas sonoros, visuales o una combinación de ambos, lo que amplía las posibilidades creativas y comunicativas de los contenidos audiovisuales.

Es importante señalar que la producción de contenidos audiovisuales no está exenta de desafíos, especialmente en contextos de recursos limitados. Toro Bravo et al. (2024) indican que la realización de productos audiovisuales implica un trabajo arduo y una inversión económica significativa. Esto puede representar un obstáculo para los medios locales, que a menudo enfrentan limitaciones en términos de personal especializado, equipamiento técnico y recursos financieros.

En conclusión, los contenidos audiovisuales se caracterizan por su capacidad para combinar elementos sonoros y visuales en un mensaje coherente y atractivo. Su producción es un proceso complejo que requiere habilidades especializadas, recursos tecnológicos y una planificación cuidadosa. A pesar de los desafíos que pueden surgir en su creación, especialmente en contextos de recursos limitados, los contenidos audiovisuales siguen siendo una forma poderosa y versátil de comunicación en la era digital.

### **2.2.2. Proceso de producción audiovisual tradicional**

La producción de contenidos audiovisuales es un proceso complejo y multifacético que involucra diversas etapas y habilidades. Según Ortiz (2018), este proceso "se refiere al proceso general de creación de una obra audiovisual, es decir, a toda la actividad que empieza con la idea y termina con la obtención de la copia estándar" (p. 5). Esta definición abarca la totalidad del proceso creativo, desde la concepción inicial hasta el producto final.

Soto (2013) proporciona una estructura más detallada del proceso de producción audiovisual, dividiéndolo en tres etapas fundamentales:

1. Preproducción
2. Producción (rodaje)
3. Posproducción

Además, señala que "el producto terminado queda disponible para una posterior etapa de comercialización/distribución/exhibición" (p. 123), destacando la importancia de la fase posterior a la producción en sí misma.

Antezana (2017) explica el sobre el proceso de producción lo siguiente:

Tabla 2. Proceso de producción audiovisual

FASES	PROCESOS
Preproducción	<p>Los realizadores prefieren elaborar storyboard, guion literario y guion técnico para productos comerciales, y para productos cinematográficos una carpeta de producción que contenga: un story line, una sinopsis, los argumentos, el storyboard, el guion literario, el guion técnico, los desgloses, el plan de trabajo y el plan de rodaje, como explica la teoría. En los productos comerciales, se manejan presupuestos muy bajos para la elaboración de los productos por la falta de estandarización de los costes, por los bajos presupuestos que aceptan las productoras jóvenes y por una mala educación en los clientes. Sin embargo, en productos cinematográficos, los</p>
	<p>presupuestos están en función de los fondos obtenidos o por los aportes recolectados del equipo realizador, lo cual tampoco son presupuestos altos. En cuanto a los contratos, son escritos sólo de la productora a la empresa y viceversa. En cambio, con el equipo de realizadores, los contratos son verbales e informales.</p>
Producción	<p>Los realizadores audiovisuales repiten roles por los bajos presupuestos y por la falta de especialización en el área del cine y el audiovisual en el país, que les obligó a conocer y trabajar en distintas áreas de la producción. Asimismo, las casas productoras prefieren trabajar con un equipo reducido porque una persona puede desempeñar varios roles al mismo tiempo, debido a que las producciones son pequeñas y no demandan un equipo más grande. Por otro lado, todas las casas productoras de la ciudad cuentan con equipo técnico propio y sólo recurren al alquiler de luces y sonido junto a la persona que sabe manejarlos, en ciertas ocasiones.</p>

Postproducción	Las tareas que más dificultan a los realizadores audiovisuales son la selección del material, la musicalización y la colorización. La musicalización es una de las tareas dejada para el final en la postproducción y no es realizada por un profesional, como la teoría explica. Además, la postproducción es realizada por un máximo de dos personas y, en la mayoría de las productoras, el director es la persona que realiza la función de montador.
----------------	---

Fuente: (Ortiz, 2018, p.36)

### 2.2.3. Panorama general de las herramientas de IA en la industria audiovisual

Como señala Piñuel Raigada (2020) citado en Mena Young (2022), los soportes digitales tienden “a la producción y circulación audiovisual adaptada a la versatilidad multipantalla transmedial e interactiva” (p.44). Este fenómeno ha sido acelerado por la integración de la IA en la industria audiovisual, transformando la manera en que se crean, distribuyen y consumen contenidos. La IA ha permitido la automatización y personalización del contenido en un ecosistema digital caracterizado por la multiplicidad de pantallas y la interactividad del usuario. Desde algoritmos que generan videos automaticamente hasta herramientas de edición asistida por IA, la tecnología está redefiniendo los formatos audiovisuales para adaptarnos a plataformas transmediales y dinámicas.

En este contexto, Hinojosa-Becerra et al. (Hinojosa-Becerra et al., 2024) menciona que la aplicación de la IA en la producción audiovisual está en constante evolución, favoreciendo la automatización de procesos claves como la edición de video, la sincronización de audio, la generación de efectos especiales o la gestión de metadatos. Una de las herramientas más utilizadas es la generación de texto a video, así como la mejora de la calidad de la imagen y sonido en la postproducción. Además, la IA tiene la capacidad de buscar contenido audiovisual, mediante el reconocimieto de objetos, rostros y escenas, optimizando la organización y recuperación.

Se han desarrollado sistemas de IA que pueden analizar el sentimiento y las emociones expresadas en vídeos, siendo vital para poder evaluar y reaccionar a contenidos de calidad.

La IA también ha permitido avances en la comprensión del contenido audiovisual. Se han desarrollado sistemas capaces de analizar el sentimiento y las emociones expresadas en videos, lo que resulta vital para evaluar la calidad del contenido y su impacto en la audiencia. En el ámbito de la producción de noticias, la IA posibilita el análisis masivo de datos para identificar hechos informativos relevantes en eventos de gran magnitud, como procesos electorales o competiciones deportivas (Bazán-Gil, 2023). Aunque de forma incipiente, la generación automática de noticias comienza a integrarse en las redacciones, esbozando un futuro en el que los periodistas aportarán valor añadido a la información generada por algoritmos. Asimismo, la IA desempeña un papel fundamental en la verificación de información, facilitando la detección de imágenes, audios o videos manipulados mediante técnicas avanzadas.

Si embargo, el crecimiento de la IA en la producción audiovisual plantea importantes desafíos éticos y legales. Como indica Franganillo (2023), la capacidad de la IA generativa para crear contenido de manera autónoma supone una transformación radical en la industria, afectando aspectos como la producción intelectual, la veracidad de informativa, la identidad personal y la creatividad humana. Además, genera preocupaciones en áreas fundamentales de la sociedad, tales como la democracia, el empleo y el sistema económico, lo que exige una reflexión profunda sobre su regulación y uso responsable.

Ante este panorama, es fundamental que la educación y la formación profesional se adapten a los nuevos desafíos que plantea la IA. La UNESCO (2021), en su documento “Inteligencia Artificial y Educación, guía para las personas de formular políticas”, destaca la necesidad de preparar a las nuevas generaciones con habilidades técnicas y de trabajo que les permita afrontar la transición a un mundo dominado por la IA, garantizando al mismo tiempo la sostenibilidad social (p.100).

#### **2.2.4. Deepfake en la producción audiovisual generativa**

El deepfake, entendido como “una combinación de aprendizaje profundo y falso” (García-Ull, 2021, p.107) representa una de las aplicaciones más sofisticadas de la IA en la producción audiovisual. Mediante redes neuronales y algoritmos de aprendizaje profundo, es posible generar videos manipulados digitalmente en los que una persona parece decir o hacer cosas

que en la vida real nunca ocurrieron. En términos técnicos, “Un deepfake es un vídeo que superpone la cara de una persona en el cuerpo de otra.” (León-Mendoza, 2022, 59).

El término deepfake fue acuñado en 2017 por un usuario de Reddit, quien creó una comunidad dedicada a discutir sobre el uso de deep learning para el intercambio sintético de rostros en videos pornográficos. Este origen subraya una realidad preocupante, sin embargo, su impacto ha trascendido, influyendo en la política, la publicidad y la experimentación audiovisual (León-Mendoza, 2022). En este sentido, Buñuelos Capistrán (2020) destaca que “los escenarios y contenidos narrativos del deepfake son hipermediáticos y transmedia” (p. 55), lo que implica que su difusión y consumo están estrechamente ligados a la cultura digital contemporánea y a la memoria mediática colectiva.

Desde una perspectiva tecnológica, los deepfake dependen de modelos avanzados de inteligencia artificial, especialmente de redes neuronales generativas. “La más habitual por su calidad de salida de las imágenes (nivel verosimilitud) es la conocida como GAN (Generative Adversarial Network)” (León-Mendoza, 2022, p.59). Este tipo de redes permite la creación de videos cada vez más realistas, haciendo que el proceso de generación de imágenes sintéticas sea prácticamente automático.

El desarrollo de esta tecnología ha generado un debate técnico y ético en torno a la detección del contenido manipulado. En este sentido, Ballesteros y Ruiz (2024) plantean que “el escenario tecnológico del deepfake presenta dos grandes territorios: las tecnologías de producción y las de detección” (p. 57). La evolución de las tecnologías de detección y manipulación digital ha generado un ciclo de innovación continua, donde cada avance en la identificación de deepfakes impulsa mejoras en su creación. Este proceso da lugar a una competencia constante, en la que ambos campos se retroalimentan, dificultando la erradicación definitiva de contenidos manipulados.

El impacto del deepfake en la industria audiovisual es innegable. Por un lado, su potencial para la creación de efectos visuales y la personalización de contenidos representa una innovación sin precedentes. No obstante, su uso indebido plantea riesgos significativos en términos de desinformación y privacidad. La proliferación de deepfakes pone en evidencia la necesidad de regular su uso y desarrollar mecanismos de verificación que permitan distinguir entre contenido auténtico y manipulado.

## **CAPÍTULO 3. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **3.1. Enfoque**

En el marco metodológico de esta investigación, se ha optado por un enfoque cualitativo, considerando la naturaleza del fenómeno estudiado: Incidencia de las herramientas de inteligencia artificial en la producción de contenidos audiovisuales en la ciudad de Machala.

El enfoque cualitativo, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), se caracteriza por su flexibilidad y su capacidad para profundizar en los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto. Este enfoque es adecuado para la presente investigación, ya que se busca comprender las experiencias, percepciones y desafíos de los profesionales del sector audiovisual al incorporar herramientas de IA a sus procesos de producción.

Como señalan Denzin y Lincoln (2012), la investigación cualitativa "sitúa al observador en el mundo" y consiste en un conjunto de prácticas interpretativas que hacen visible el mundo. Estas prácticas "transforman el mundo en una serie de representaciones, incluyendo notas de campo, entrevistas, conversaciones, fotografías, grabaciones y memorandos personales" (p. 48). Este aspecto es crucial para nuestro estudio, ya que nos permite capturar la complejidad de las interacciones entre los profesionales audiovisuales y las nuevas tecnologías de IA en su contexto real.

Además, el enfoque cualitativo nos permite abordar la naturaleza dinámica y en constante evolución de la tecnología de IA en el campo audiovisual. Como argumenta Creswell (2005) citado en Azuero (2019), la investigación cualitativa es apropiada cuando se necesita una comprensión compleja y detallada del problema, que solo puede establecerse hablando directamente con las personas, yendo a sus hogares o lugares de trabajo, y permitiéndoles contar sus historias sin las restricciones de lo que esperamos encontrar o lo que hemos leído en la literatura.

En el contexto específico de Machala, donde la adopción de tecnologías de IA en la producción audiovisual puede estar en diferentes etapas y enfrentar desafíos únicos, el enfoque cualitativo nos permite explorar estas particularidades con mayor profundidad. Nos permite examinar no

solo qué herramientas de IA se están utilizando, sino también cómo se están implementando, qué impacto están teniendo en los procesos creativos y técnicos, y cómo están transformando las dinámicas y el flujo de trabajo de los productores de contenido audiovisual.

### **3.2. Alcance**

El alcance de esta investigación se define como exploratorio, lo que permite abordar la incidencia de las herramientas de inteligencia artificial en la producción de contenidos audiovisuales en medios digitales de la ciudad de Machala.

En su dimensión exploratoria, este estudio busca examinar un tema poco estudiado en el contexto local de Machala. Como señalan Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o novedoso. En este caso, la implementación de herramientas de IA en la producción audiovisual local representa un fenómeno emergente y poco documentado en la región.

En el presente estudio, se pretende examinar el uso de las herramientas de IA en procesos de producción audiovisual de creadores de contenido audiovisual o productores audiovisuales en la ciudad de Machala, el uso de técnicas cualitativas como la entrevista, grupos focales y análisis de documentos, proporcionarán una comprensión inicial del fenómeno y permitirá realizar un análisis de la relación entre la implementación de herramientas de IA y diversos aspectos de la producción audiovisual, como la eficiencia en los procesos, la calidad del contenido producido, y los cambios en las dinámicas de trabajo de los equipos de producción.

### **3.3. Preguntas de investigación**

- ¿Cuál es la incidencia de las herramientas de inteligencia artificial en los procesos de producción de creadores de contenido audiovisual en la ciudad de Machala?
- ¿Qué herramientas de IA son las más utilizadas en la producción de contenidos audiovisuales digitales?

- ¿Cuáles son los desafíos y oportunidades al usar herramientas de IA en los procesos de producción Audiovisual?
- ¿Cómo está siendo implementada la IA en los procesos de producción de contenidos audiovisuales en la ciudad de Machala?

### **3.4. Población y Muestra**

La población de esta investigación está conformada por creadores de contenido audiovisual en la ciudad de Machala, abarcando una variedad de perfiles dentro del sector, tales como profesionales independientes dedicados a la producción audiovisual, empresas productoras de contenido, así como también estudiantes o profesionales en comunicación desempeñan funciones en los departamento de producción de instituciones publicas o privadas de la ciudad. Además, se incluyen creadores de contenido que residan en Machala y utilicen plataformas como Youtube, Vimeo, Instagram, entre otras.

Debido a la inexistencia de un gremio local que agrupe a los productores audiovisuales, se recurrió a directorios nacionales de productores audiovisuales para obtener información relevante. Sin embargo, dicha base de datos presentó limitaciones, ya que solo se obtuvo un registro de un productor específico: Mendoza Apolo Roberth Andrés, quien reside en Piñas y trabaja como asistente de dirección, guionista y creador de proyectos culturales.

Ante esta falta de información, se adoptó una metodología de contacto directo con productores y creadores de contenido locales, basándose en los trabajos audiovisuales publicados recientemente. Este enfoque permitió establecer un vínculo con varios actores del sector, quienes a su vez refirieron a otros creadores de contenido que participaron en la investigación. Además se realizó una etnografía digital para identificar las productoras audiovisuales vigentes en la ciudad de Machala y los profesionales dedicados a la creación de audiovisuales en empresas públicas y/o privadas. Como resultado, se logró conformar una muestra de 10 productores y creadores de contenido independientes, así como de productores locales, que aunque no representan el 100% de la población, constituyen una muestra representativa de aquellos con los que se logró contactar y obtener datos pertinentes para el desarrollo de esta investigación.

**Tabla 3. Lista de creadores de contenido**

	<b>Profesional entrevistado</b>	<b>Actividad profesional</b>	<b>Empresa</b>
1	Ricardo Mena	Creador de contenidos	Construye 25
2	Carlos Reyes	Filmmaker	D'Reyes Film
3	Santiago Ariel Sinche Arias	Productor	BeHappy
4	Mauricio flor	Productor	Diario Opinión
5	Edwin Manuel	Productor	Paparazzi producciones
6	Hindenburg Francisco González	Youtuber	Background studios
7	Cristhian Rivera	Analista en comunicación	UTMACH
8	Mario Sigcho	Director de producción	Nómadas film
9	Carlos Romero	Fotógrafo y filmmaker	Nómadas film
10	Angel Suárez	Productor	Angel Suárez Producciones
11	Jorge Guzmán	Filmmaker	Mago Studios
12	Ximena Estrella	Filmmaker	Big Bang
13	Edgar Mora	Productor	OF Visual
14	René Luzardo	Filmmaker	Studio LuzMar
15	José Gallardos	Filmmaker	Marca Studio
16	Chino Balseca	Productor Audiovisual	Cbstudio
17	Roberto Quirola	Fotografía y Video	Roberto Quirola estudio
18	Javier Valdiviezo	Films y Fotografía	Javier.jv
19	Marcos Jimenez	Productor	Marcoux_photo

*Elaboración propia*

### 3.5. Muestra

Para obtener una representación precisa y manejable de la población, se seleccionará una muestra de este listado de productores y creadores de contenido. La muestra incluyó criterios de selección basados en la investigación de Antezana (M2017) donde se define “como actores involucrados en el proceso de realización audiovisual a: las personas que trabajan en el proceso de producción audiovisual, personas que tuvieron que adentrarse por sus propios medios y

recursos en el arte de la creación audiovisual. Personas que tuvieron que adentrarse por sus propios medios y recursos en el arte de la creación audiovisual.” (p. 348)

Así se establecieron los siguientes criterios de selección: 1. que cumplan con los requisitos de un año mínimo de antigüedad en la empresa, 2. que haya cumplido un mismo rol en por lo menos tres proyectos y haya participado en la realización de distintos formatos de video. 3. Y la tercera para los freelancers, que son personas que trabajan de manera externa a las productoras y solo con un subcontrato.

Esta selección permitirá analizar la incidencia de las herramientas de IA en los procesos de creación de productos audiovisuales, para asegurar una visión integral de cómo se están utilizando las herramientas de inteligencia artificial en estos procesos de producción.

### **3.6. Tipo de Muestreo**

El tipo de muestreo que se utilizará no probabilístico conocido como bola de nieve, que según una publicación en Atlas.ti es utilizado en la investigación cualitativa y en ciencias sociales para recopilar datos de poblaciones de difícil acceso o especializadas. Al usar este método se puede elegir los participantes que se consideran más adecuados para el estudio, que se utiliza para identificar a sujetos con características muy específicas. Para esta investigación, los estratos pueden ser definidos según los criterios expuestos anteriormente donde se considera: se inicia contactando a un sujeto con las características buscadas, éste le da al investigador el nombre de otro, que a su vez proporciona el nombre de un tercero, y así sucesivamente” (Atkinson & Flint, 2001 citado en Baltar & Gorjup, 2012). Así la muestra se va generando de modo progresivo. En el caso de la investigación, se buscan personas que trabajen en el rubro audiovisual y cuenten con gran experiencia en una determinada área de la producción.

#### **Procedimiento de Muestreo**

##### **1. Identificación de Estratos:**

Para el desarrollo de esta investigación, fue necesario segmentar la población de estudio en distintos **estratos**, con el objetivo de obtener una muestra representativa de los creadores de contenido audiovisual en la ciudad de Machala. Dado que no existe un gremio formal de

productores audiovisuales a nivel local, la identificación de los estratos se basó en la diversidad de perfiles que conforman este sector, considerando su actividad profesional, el tipo de contenido que producen y las plataformas donde difunden su trabajo.

En este sentido, se establecieron los siguientes **estratos de creadores de contenido audiovisual**:

1. **Profesionales independientes:** Productores, editores y creadores de contenido que trabajan de manera autónoma en la producción audiovisual, ofreciendo sus servicios a terceros o generando contenido propio.
2. **Empresas de producción audiovisual:** Productoras formales que desarrollan contenido audiovisual para publicidad, cine, televisión o medios digitales.
3. **Departamentos de producción en instituciones públicas o privadas:** Profesionales que trabajan en la generación de contenido audiovisual dentro de organizaciones gubernamentales, educativas o corporativas.
4. **Creadores de contenido para plataformas digitales:** Influencers, videobloggers y realizadores de contenido que publican en plataformas como YouTube, Instagram, Vimeo, TikTok, entre otras.

Dado que no se cuenta con un registro oficial de estos profesionales a nivel local, la identificación de los participantes se realizó mediante dos estrategias:

- **Consulta de directorios nacionales** de productores audiovisuales, los cuales arrojaron escasos resultados, encontrando solo un registro formal (Mendoza Apolo Roberth Andrés, asistente de dirección y creador de proyectos culturales en la provincia de El Oro).
- **Referencias y contactos directos** con creadores de contenido y productores locales, identificados a partir de sus trabajos publicados recientemente. Estos contactos iniciales permitieron establecer una red de referencia, donde los mismos participantes sugirieron a otros profesionales del medio.

## 2. Selección de la Muestra:

Para esta investigación, se determinó una muestra intencional conformada por **10 creadores de contenido y productoras independientes** en la ciudad de Machala. Dado que no existe un gremio formal ni registros completos de productores audiovisuales a nivel local, la

selección de los participantes se realizó mediante un proceso de identificación basado en referencias directas y revisión de trabajos publicados recientemente.

### **Criterios de selección**

La inclusión de los participantes en la muestra se basó en los siguientes criterios:

1. **Experiencia en producción audiovisual:** Se seleccionaron creadores de contenido y productores con experiencia comprobable en la generación de videos, comerciales, documentales o contenido digital.
2. **Uso o conocimiento de herramientas de inteligencia artificial:** Los participantes debían haber utilizado o estar familiarizados con herramientas de IA aplicadas a la producción audiovisual.
3. **Actividad profesional en Machala:** Se consideraron únicamente creadores de contenido que desarrollan su trabajo en la ciudad de Machala o que tienen incidencia en el ecosistema audiovisual local.
4. **Diversidad de perfiles:** La muestra incluyó tanto profesionales independientes como empresas productoras y creadores de contenido en plataformas digitales, con el objetivo de obtener una visión integral del impacto de la inteligencia artificial en el sector.

#### **3.6.1. Justificación del Muestreo:**

La selección de la muestra en esta investigación se basó en un muestreo no probabilístico intencional, completando con la técnica de muestreo por la bola de nieve. Esta elección metodológica responde a la ausencia de un registro oficial de productores audiovisuales en la ciudad de Machala, lo que dificultó la obtención de un marco muestral completo y actualizado.

Dado que el objetivo del estudio es analizar la incidencia de la inteligencia artificial en la producción audiovisual, era fundamental contar con participantes que tuvieran experiencia en el sector y que, además, estuvieran familiarizados con herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la producción audiovisual. Por esta razón, se seleccionaron 10 creadores aplicadas a la producción audiovisual. Por esta razón, se seleccionaron 10 creadores de contenido y productoras independientes, los cuales representan una muestra significativa dentro del ecosistema audiovisual local.

El muestreo por bola de nieve resultó ser un enfoque adecuado, ya que permitió identificar a profesionales activos en el sector a través de referencias de otros creadores de contenido. Esto fue clave debido a la naturaleza descentralizada y fragmentada del gremio audiovisual en Machala. Esta estrategia facilitó el acceso a individuos que no están formalmente registrados en base de datos nacionales, pero que desempeñan un papel relevante en la producción de contenido audiovisual en la ciudad.

Si bien la muestra no representa el 100% de la población, sí permite obtener una visión representativa de los principales usos, desafíos y oportunidades que la inteligencia artificial ofrece en la producción audiovisual local. Además, al incluir profesionales de distintos perfiles (productores independientes, empresas productoras y creadores de contenido digital), se garantiza una diversidad de perspectivas que enriquecen el análisis y permiten extraer conclusiones más completas sobre la temática investigada.

### **3.7. Técnicas de recolección de datos**

Para abordar adecuadamente las preguntas de investigación planteadas, se utilizarán varias técnicas de recolección de datos, cada una con un propósito específico. A continuación, se detallan las técnicas y los instrumentos correspondientes:

#### **3.7.1. Entrevistas Semiestructuradas**

La aplicación de entrevistas semiestructuradas en esta investigación es crucial debido a la naturaleza compleja y multifacética de la incidencia de herramientas de inteligencia artificial (IA) en la producción de contenidos audiovisuales. Este método permite explorar a fondo las percepciones, experiencias y conocimientos de los expertos en IA y de los productores que aplican IA en sus procesos de producción.

Al entrevistar a expertos en IA y productores que aplican IA en la producción audiovisual, se obtendrá información detallada sobre el uso específico de estas herramientas. Estos pueden proporcionar conocimientos profundos sobre las capacidades, limitaciones y tendencias futuras

de las tecnologías de IA en la producción audiovisual. Este tipo de información es esencial para comprender el contexto técnico y anticipar desarrollos futuros.

Además, los productores que aplican IA en sus procesos pueden compartir experiencias prácticas sobre cómo estas herramientas impactan la eficiencia, creatividad y calidad del contenido. Además, pueden proporcionar ejemplos específicos y estudios de caso que ilustren los beneficios y desafíos del uso de IA.

**Instrumento:** Guía de entrevista semiestructurada, ver anexo 1, que incluirá preguntas abiertas y temas específicos relacionados con las herramientas de IA utilizadas, la implementación de estas herramientas, y la percepción de la calidad del contenido producido.

Tabla 4. Listado de expertos en producción audiovisual y aplicación de IA

<b>Nombre</b>	<b>Cargo</b>	<b>Aporte a la investigación</b>
Julián Mata	Director general Director audiovisual PRODUCTORA MANILA FILMS	Experto en Producción Audiovisual/Cinematográfica
Samuel Pacheco	Comunicador Social Especialista en Diseño Campo de inteligencia artificial	Experto en Inteligencia Artificial
Byrón Cortez	Magíster en Postproducción Digital Audiovisual Ingeniero en marketing. maestría en dirección y postproducción audiovisual de cine.	Experto de Producción Audiovisual e IA Experto en Producción Audiovisual/Cinematográfica
Andy Revelo	director de la maestría de postproducción audiovisual de la UDA.	

*Elaboración propia*

### 3.7.2. Focus Group

Así también se aplicará un focus group a una muestra de trabajadores y colaboradores que se dediquen a la creación de contenidos audiovisuales en la ciudad de Machala, como comunicadores, editores, y técnicos de producción, para obtener datos específicos sobre la incidencia y el uso de herramientas de inteligencia artificial en los medios digitales locales. Esta técnica es crucial para identificar qué herramientas específicas de IA se están utilizando, en qué fases del proceso de producción se aplican estas herramientas, y cómo afectan la calidad y el resultado final del contenido. Para la selección de estos participantes se toma en cuenta la obtenida de productores y creadores de contenidos que se obtuvo mediante la indagación personal con cada profesional y las referencias que pudieron ser contactadas y que cumplen con los criterios de selección establecidos en la investigación:

1. Que cumplan con los requisitos de un año mínimo de antigüedad en la empresa o actividad relacionada a la investigación,
2. Que haya cumplido un mismo rol en por lo menos tres proyectos y haya participado en la realización de distintos formatos de video.
3. Y la tercera para los freelancers, que son personas que trabajan de manera externa a las productoras y solo con un subcontrato.
4. Además, que en los últimos meses haya formado parte de una producción audiovisual publicada en medios digitales.

Como resultado se obtuvo la siguiente tabla de creadores audiovisuales y/o productores audiovisuales en la ciudad:

Tabla 5. Listado de creadores de contenidos audiovisuales en Machala

No.	Profesional entrevistado	Título profesional	Cargo que desempeña	Empresa
E1	Ángel Suárez	Licenciado en Comunicación Social	Productor Audiovisual	Angel Suárez Producciones

E2	Lic. Ricardo Mena	Lic. En Diseño Gráfico	Gestor de Contenidos	Construye 25
E3	Carlos Reyes	Productor y	Productor audiovisual	Dreyes company
E4	Santiago Ariel Sinche Arias	Estudiante de Marketing (UEES)	Gerente General	Bee Happy Company S.A.S
E5	Mauricio flor	MGS. En prod. audiovisual	Director Digital de Radio Candela	Diario Opinión
E6	Edwin Manuel	Licenciatura en psicología educativa	Gerente propietario	Paparazzi producciones
E7	Hindenburg Francisco González Córdova	Ingeniero en Marketing	Productor audiovisual	Background Studios
E8	Cristhian Rivera	Licenciado en comunicación	analista de comunicación	UTMACH
E9	Mario Sigcho	Empírico	Director de Producción	Nómadas filme
E10	Carlos Romero	Licenciado en comunicación	Fotógrafo y filmmaker	Nómadas filme

---

Elaboración propia

**Instrumento:** Guía de grupo focal, ver anexo 2, que incluirá preguntas abiertas y temas específicos relacionados a la aplicación de las herramientas de IA en procesos de producción de los participantes.

### 3.8. Revisión Documental

La revisión bibliográfica proporciona un contexto teórico y empírico fundamental para entender las prácticas actuales y las tendencias emergentes en el uso de IA en la producción de contenidos audiovisuales. Esta técnica ayuda a situar la investigación dentro del marco teórico adecuado y a identificar los desarrollos más recientes en el campo.

Permite explorar y comprender los fundamentos teóricos y conceptuales relacionados con el uso de IA en la producción audiovisual, como teorías sobre el procesamiento de imágenes, reconocimiento de patrones, y análisis de datos audiovisuales.

- **Instrumento:** Ficha de registro documental, para sistematizar la información extraída de los documentos revisados.

### **3.9. Proceso de recolección de datos**

1. Identificación de creadores de contenido audiovisual
2. Selección de muestra de creadores
3. Diseño y validación de instrumento de entrevista
4. Selección de producto audiovisual con IA
5. Diseño y validación de instrumento de focus group
6. Aplicación de focus group
7. Verificación de información

## CAPÍTULO 4. RESULTADOS

### 4.1. Resultados

#### 4.1.1. Resultados de técnica Focus Group

Luego de haber aplicado el Focus Group a 10 de los profesionales que se dedican a la creación de contenido audiovisuales en la ciudad de Machala, que fueron considerados como muestra de la presente investigación porque cumplían con los , se obtuvo los siguientes resultados:

**Tabla 6. Herramientas IA aplicadas en la producción audiovisual**

<b>Categoría</b>	<b>Principales herramientas mencionadas</b>
<b>Edición de video</b>	Runway, CapCut (IA integrada), Da Vinci Resolve, Veed.io, Filmora
<b>Generación de imágenes y gráficos</b>	y DALL·E, MidJourney, Remove.bg, Firefly (Adobe Photoshop)
<b>Asistentes de escritura y guionización</b>	y ChatGPT, Perplexity, Copilot
<b>Edición y mejora de audio</b>	Adobe Podcast Enhance, Beatoven, herramientas de IA en Premiere y CapCut
<b>Subtitulación y doblaje</b>	Captions, Pictori
<b>Animación y deepfake</b>	DeepMotion, Blink by Bozo, Wonder Studio, Deepfake Tools

*Elaboración propia*

Estos resultados determinan que los creadores de contenido, en su mayoría aplican **ChatGPT** y **Runway** como herramientas para guionización y edición de video. Así como también queda en evidencia que se utiliza la IA en los procesos de edición utilizando las opciones agregadas de programas de Premiere, Capcut y Filmora, para cortes automáticos y mejorar la calidad. Y se identifica que el uso de herramientas de **deepfake** y **animación** aún es mínima, pero algunos creadores ya las están explorando.

**Tabla 7. Integración de IA en procesos creativos y técnicos de producción**

<b>Categoría</b>	<b>Procesos creativos y técnicos</b>
<b>Postproducción</b>	Corrección de color, edición de video, efectos visuales
<b>Guionización y planificación</b>	Uso de ChatGPT para mejorar guiones, generar cuestionarios y estructurar tiempos
<b>Optimización del tiempo</b>	Recorte automático de videos largos, generación rápida de contenido
<b>Edición y mejora de audio</b>	Limpieza de sonido, mejora de voz, voice-over, efectos de audio
<b>Generación de imágenes y diseño</b>	Creación de gráficos, ilustraciones y efectos difíciles de lograr manualmente
<b>Automatización y creatividad</b>	Inspiración para nuevos conceptos, personalización de contenidos

*Elaboración propia*

Estas respuestas indican que en la fase que es potencialmente más utilizada la IA es la postproducción, especialmente en procesos de colorización, edición y optimización de contenido. Sin embargo en la fase de guionismo y planificación también la herramienta que resalta es ChatGPT por cuanto facilita la estructuración de contenidos. Las razones comunes de uso de estas herramientas es el ahorro de tiempo, a la hora de cortar videos y mejorar audios sin procesos extensos. Además sostienen que la IA no solo **automatiza**, sino que también **estimula la creatividad**, ayudando a desarrollar nuevos conceptos y solucionar problemas de producción.

**Tabla 8. Beneficios del Uso de la Inteligencia Artificial en la Producción Audiovisual**

<b>Categoría</b>	<b>Principales beneficios mencionados</b>
<b>Optimización del tiempo</b>	Reducción en los tiempos de producción y edición, permitiendo entregar productos en menor tiempo.
<b>Automatización de procesos</b>	Permite saltarse pasos repetitivos y optimizar flujos de trabajo.

<b>Categoría</b>	<b>Principales beneficios mencionados</b>
<b>Reducción de costos</b>	Posibilita realizar trabajos con menor inversión en equipo humano y técnico sin afectar la calidad.
<b>Mejora en la creatividad</b>	Brinda nuevas perspectivas, facilita la innovación y ayuda a superar bloqueos creativos.
<b>Apoyo en la toma de decisiones</b>	Facilita la revisión de contenido antes de su entrega, asegurando mayor calidad.
<b>Accesibilidad a herramientas avanzadas</b>	Sustituye recursos costosos como equipos de grabación o artistas visuales.
<b>Versatilidad y diversidad de soluciones</b>	Brinda múltiples alternativas y enfoques para resolver problemas técnicos y creativos.
<b>Mejoras en la producción audiovisual</b>	Aumenta la calidad del producto final al optimizar cada fase de producción.

*Elaboración propia*

Entre los beneficios principales se puede determinar que es la optimización del tiempo y la automatización lo que deja una clara idea de que la IA está impactando positivamente en la eficiencia de los procesos. Los participantes explicaron que la IA permite realizar trabajos con **menor inversión en equipos y personal**, lo que facilita la **democratización del acceso a la producción de mejor calidad** y que no sólo acelera procesos, sino que también es un gran apoyo en la generación de ideas y revisión de contenidos antes de su entrega, optimizando el resultado final. Los entrevistados resaltan que la IA no solo soluciona problemas técnicos, sino que también potencia la creatividad y brinda nuevas perspectivas.

**Tabla 9. Desafíos en la incorporación de la IA en la producción audiovisual**

<b>Categoría</b>	<b>Principales desafíos mencionados</b>
<b>Curva de aprendizaje y falta de conocimiento</b>	Adaptarse al uso de nuevas herramientas requiere tiempo y capacitación.

<b>Categoría</b>	<b>Principales desafíos mencionados</b>
<b>Falta de veracidad y deformación de contenido</b>	Algunas herramientas generan información errónea o alteraciones en el material audiovisual.
<b>Dificultad en la optimización del tiempo</b>	La falta de experiencia con estas herramientas puede hacer que el proceso sea más lento al inicio.
<b>Costos y accesibilidad</b>	Muchas herramientas funcionan mejor en su versión de pago, lo que implica una inversión adicional.
<b>Dificultad en el uso de prompts</b>	La generación de contenido mediante IA requiere instrucciones precisas y prueba y error.
<b>Resistencia al cambio y adaptación</b>	Falta de familiarización con la IA y baja aceptación de nuevas tecnologías.
<b>Impacto en el empleo y desplazamiento laboral</b>	La automatización amenaza con reducir la demanda de ciertos profesionales en la industria.
<b>Sustitución de profesionales creativos</b>	Áreas como guionización, escritura y edición pueden ser automatizadas por IA, afectando el empleo.

---

*Elaboración propia ya no se utiliza esto*

La mayoría de los participantes mencionaron que la incorporación de la IA requiere conocimientos específicos y tiempo de aprendizaje. La precisión de estas herramientas genera un problema a la hora de usarlas lo que puede afectar la calidad del contenido. Sin embargo, más allá de que la IA tenga muchos beneficios alguna de las más avanzadas requieren suscripción o pagos, lo que representa un desafío financiero. La necesidad de escribir prompts detallados y específicos implica un proceso de prueba y error para obtener resultados satisfactorios. Además que existe una preocupación creciente sobre cómo la automatización puede reducir la demanda de ciertos roles tradicionales en la producción audiovisual. Y sin considerar que algunos productores aún no se sienten cómodos con la integración de IA en su flujo de trabajo, ya sea por desconocimiento o por temor a que altere su proceso creativo.

**Tabla 10. Utilidad de la IA en las etapas de producción audiovisual**

<b>Etapa de Producción</b>	<b>Principales usos mencionados</b>
<b>Preproducción</b>	Corrección de guiones, búsqueda de referencias, generación de ideas y planificación.
<b>Producción</b>	Uso de IA en herramientas para automatizar la grabación y mejorar la producción en tiempo real.
<b>Postproducción</b>	Edición de video, corrección de color, limpieza de audio, automatización de procesos y efectos visuales.
<b>Uso en todas las etapas</b>	Potencial futuro de la IA para abarcar todo el flujo de trabajo en producción audiovisual.

*Elaboración propia*

La mayoría de los participantes coinciden que la IA es más útil en la etapa de postproducción, ya que permite la automatización de tareas repetitivas, y optimizar tiempo y calidad, aunque herramientas como ChatGPT están siendo utilizadas para la corrección de guiones, generación de ideas y planificación de proyectos. En la fase de producción es muy poca la evidencia del uso de IA debido a que es imperante todavía la necesidad humana en la grabación. Algunos entrevistados consideran que en el futuro la IA podría abarcar todas las etapas del proceso de producción, facilitando el flujo de trabajo desde un solo software.

**Tabla 11. Percepción de los Clientes y Audiencias sobre el Uso de IA en Contenidos Audiovisuales**

<b>Categoría</b>	<b>Percepción General</b>
<b>Satisfacción con el producto final</b>	Los clientes están satisfechos con los resultados, sin importar si la IA está presente o no.
<b>Uso sutil e imperceptible</b>	La IA, cuando se usa correctamente, no se percibe en el contenido, o su uso es mínimo.
<b>Impacto positivo en la eficiencia y calidad</b>	La IA permite ofrecer un servicio más rápido sin afectar la calidad del contenido.

<b>Categoría</b>	<b>Percepción General</b>
<b>Elementos llamativos y creativos</b>	Algunos clientes se sorprenden por la capacidad creativa de la IA, sobre todo en animación y generación de imágenes.
<b>Aceptación y valoración del resultado final</b>	Aunque no conocen los detalles técnicos, los clientes valoran el producto en función de su calidad.

*Elaboración propia*

La mayoría de los entrevistados indican que sus clientes y audiencias reciben positivamente el uso de la IA, siempre y cuando el resultado final sea de calidad. Aseguran que si se utiliza estas herramientas de manera sutil y a nivel profesional no puede ser percibida, lo que indica que no genera resistencia por parte de los clientes. Y en casos donde es evidente como animaciones o generación de imágenes, la recepción de la audiencia es entusiasta a la innovación del contenido. La combinación de rapidez y calidad es un factor clave en la aceptación de la IA en la producción audiovisual.

**Tabla 12. Cambios en los flujos de trabajo con la inclusión de la IA**

<b>Categoría</b>	<b>Cambios observados</b>
<b>Rapidez y eficiencia en los procesos</b>	La IA ha acelerado los tiempos de edición y entrega de productos, optimizando procesos como colorización y edición de audio.
<b>Mayor productividad y capacidad de trabajo</b>	Permite asumir más clientes y proyectos sin afectar la calidad, aumentando los ingresos.
<b>Automatización y mejora de procesos</b>	Herramientas de IA ayudan a realizar tareas repetitivas, como eliminar objetos de imágenes, agregar elementos o generar subtítulos.
<b>Impacto en la creatividad y originalidad</b>	Aunque la IA es útil, su uso excesivo sin personalización puede hacer que el trabajo pierda autenticidad.
<b>Exploración de nuevas posibilidades creativas</b>	La IA permite experimentar con gráficos, transiciones y efectos, mejorando la creatividad en menos tiempo.

<b>Categoría</b>	<b>Cambios observados</b>
<b>Innovación y profesionalización del trabajo</b>	La implementación de IA ha aumentado la calidad profesional de los productos audiovisuales.

*Elaboración propia*

**Entre los resultados más evidentes es que los participantes consideran que la IA ha reducido considerablemente los tiempos de producción y edición, esto permite gestionar más proyectos y clientes sin comprometer la calidad. Aseguran también que herramientas como relleno generativo en Photoshop, generación de subtítulos automáticos y edición de audio permiten una producción más ágil. Pero mientras algunos ven la IA como una herramienta creativa, otros advierten que un uso excesivo sin modificaciones puede hacer que el contenido pierda su esencia humana. Y concluyen diciendo que la inclusión de IA en los procesos ha elevado el nivel de calidad de los productos audiovisuales.**

**Tabla 13. Habilidades y conocimientos necesarios para implementar herramientas de IA en la Producción Audiovisual**

<b>Categoría</b>	<b>Habilidades o conocimientos necesarios</b>
<b>Conocimiento técnico y aprendizaje continuo</b>	Es necesario aprender a utilizar herramientas de edición de video y otras aplicaciones de IA, además de mantenerse actualizado mediante tutoriales en línea.
<b>Programación y creación de prompts</b>	El dominio de la programación y la capacidad de crear prompts adecuados es clave para aprovechar al máximo las herramientas de IA.
<b>Adaptación a la tecnología y apertura al aprendizaje</b>	La capacidad de adaptarse a nuevas herramientas y mantener una mentalidad abierta a la tecnología es esencial para aprovechar las ventajas de la IA.
<b>Personalización y revisión crítica</b>	Es importante poder personalizar los resultados generados por la IA y revisar manualmente lo que la herramienta produce para corregir errores.

<b>Categoría</b>	<b>Habilidades o conocimientos necesarios</b>
<b>Autoaprendizaje y búsqueda de información</b>	La habilidad para aprender de manera autónoma utilizando recursos en línea es crucial para dominar las herramientas de IA.
<b>Conocimientos específicos del campo</b>	Conocer a fondo la producción audiovisual y cómo integrar la IA dentro de los procesos de planificación estratégica es fundamental.
<b>Capacidad crítica y ética en el uso de la IA</b>	Es necesario mantener una mente crítica y ética, asegurándose de que el uso de la IA sea adecuado y respetuoso con los datos y fuentes.
<b>Creatividad y criterio personal</b>	La creatividad es clave para saber cómo utilizar la IA de manera efectiva, manteniendo siempre el control sobre el proceso creativo.
<b>Pasión por el trabajo y disposición al aprendizaje</b>	Tener pasión por el trabajo y la disposición para aprender de forma empírica es fundamental para enfrentar los retos de la IA en la producción audiovisual.

*Elaboración propia*

Los creadores de contenido y productores coinciden en que, además de conocimientos técnicos sobre edición y programación, la creatividad sigue siendo una habilidad clave para personalizar los resultados de la IA. Consideran que la adaptabilidad y la disposición para aprender de forma continua son esenciales para manejar las herramientas de IA de manera efectiva. El autoaprendizaje mediante tutoriales y recursos en línea juega un papel importante. Todos aterrizan en que a pesar de que las herramientas de IA son poderosas, la revisión crítica y la personalización de los resultados son fundamentales para mantener la calidad y la autenticidad del trabajo audiovisual.

**Tabla 14. Futuro de la producción audiovisual en Machala con el avance de la IA**

<b>Categoría</b>	<b>Perspectiva sobre el futuro de la producción audiovisual con IA en Machala</b>
<b>Impacto en el mercado laboral</b>	La IA podría democratizar el acceso a trabajos en la producción audiovisual, abriendo oportunidades para personas con habilidades,

Categoría	Perspectiva sobre el futuro de la producción audiovisual con IA en Machala
<b>Brecha digital y desigualdad</b>	<p>independientemente de su nivel educativo, lo que podría ser una amenaza para los profesionales con formación universitaria.</p> <p>A medida que la IA avance, la brecha digital se expandirá, creando una división entre quienes sepan usar la tecnología y quienes no.</p>
<b>Crecimiento del mercado local</b>	<p>La IA está ayudando a la expansión del mercado audiovisual local, especialmente en sectores como la política y el mercado en general, y se espera que la demanda de servicios audiovisuales crezca.</p>
<b>Limitaciones en la infraestructura local</b>	<p>A pesar del avance en ideas, el campo de la producción audiovisual sigue siendo limitado, y la IA no es suficiente para superar las barreras técnicas y de infraestructura en Machala.</p>
<b>Oportunidades de competitividad</b>	<p>La especialización en el uso de la IA permitirá que Machala sea competitivo en mercados fuera de la ciudad, aprovechando la capacidad de crear contenido de calidad sin la necesidad de grandes desplazamientos.</p>
<b>Adaptación de tendencias globales</b>	<p>La adopción de tendencias globales en la creación de contenido impulsado por IA es importante, pero debe ser adaptada a las necesidades locales y de los clientes.</p>
<b>Mejora en la calidad de la producción</b>	<p>Con el uso de IA, se puede aumentar la calidad de los productos audiovisuales en la ciudad, siempre que se invierta en mejorar las capacidades de las productoras locales.</p>
<b>Desafíos en el acceso a herramientas avanzadas</b>	<p>El uso de aplicaciones avanzadas de IA está limitado por el costo y la disponibilidad, lo que restringe el crecimiento del mercado y la adopción generalizada de la tecnología.</p>
<b>Crecimiento potencial del mercado local</b>	<p>Aunque el mercado de la IA en la producción audiovisual en Machala aún no está completamente explotado, se espera que crezca rápidamente, especialmente a medida que más personas aprendan y dominen la tecnología.</p>

<b>Categoría</b>	<b>Perspectiva sobre el futuro de la producción audiovisual con IA en Machala</b>
------------------	---

<b>Talento y nicho en Machala</b>	Machala tiene el talento necesario para crecer en la producción audiovisual, pero aún falta aprovechar y compartir los conocimientos para que el sector se desarrolle de manera óptima.
-----------------------------------	---

*Elaboración propia*

Algunos de los creadores de contenidos consideran que la IA puede transformar la producción audiovisual en Machala, haciendo que las productoras locales sean más competitivas tanto en el mercado local como en el internacional. La especialización en IA ofrece una ventaja en la calidad y rapidez de producción. Pero no todo el panorama de la IA es alentador, ya que para aquellos que no dominan las tecnologías puede ser una barrera laboral, sin embargo, la educación y la capacitación se convierten en aspectos clave para evitar esta brecha.

Si bien las ideas sobre el futuro son positivas, muchos ven que las limitaciones de infraestructura y recursos técnicos en la ciudad podrían retrasar la adopción plena de IA. Las herramientas avanzadas de IA, aunque prometedoras, siguen siendo inaccesibles para muchos en la ciudad debido a los costos y la falta de formación técnica.

Adaptar las tendencias globales de producción audiovisual a las necesidades locales será esencial. Los entrevistados destacaron la importancia de transformar las tendencias externas y adaptarlas a la realidad de Machala, teniendo en cuenta tanto la tecnología como los gustos y necesidades del público local.

#### **4.1.2. Resultados de entrevistas**

A partir de las entrevistas se identificaron los desafíos y oportunidades del uso de las herramientas de IA en los procesos de producción audiovisual, y permitió explorar algunas herramientas que son utilizadas en la creación de contenidos.

**Tabla 15. Instrumento de análisis de entrevistas a expertos en producción audiovisual**

<b>Herramientas de IA relevantes en la producción de contenidos audiovisuales</b>			
<b>Julián Mata</b>	<b>Samuel Pacheco</b>	<b>Byron cortez</b>	<b>Andrés Revelo</b>
De las que yo considero podría ser Jasper AI y Sudowrite, que te permiten generar guiones, par acciones como para diálogos de manera rápida y eficiente, también tenemos Descript que nos ayuda a la automatización en cuanto a sincronizar el audio y video y también se podría decir DeepL que, permite adaptar el contenido a cualquier idioma haciendo crucial para todo el mundo.	Las herramientas de inteligencia artificial hoy en día abarca en todo prácticamente y una de ellas es Synthesia y Pictory, quienes aportan para la creación de video a partir de textos, otra es Topaz Labs y Da Vinci las cuales son fundamentales para la mejora de resolución creación de efectos, restaurar fotos y videos antiguos y otras como DeepMotion y Resemble que agilitan procesos de producción.	Entre las más relevante estaría Journey, Firefly y Copilot, a mi parecer son claves porque te facilitan el trabajo y es por que siempre esta puliendo la técnica de generación de contenidos, además permiten superar cualquier bloqueo creativo y así generar otros contenidos.	Chat GPT, Midjourney, Adobe Podcast, Da Vinci, nos ayuda desde la narrativa, a crear imágenes, realizar ediciones, mejoras, permitiendo al productor realizar historias coherentes. Con calidad siendo procesos creativos y técnicos de analizar

**Fases de producción audiovisual donde se aplica IA**

La IA hoy en día está en todos y cada uno de estos procesos, y la manera como se integra es muy completa, es decir en preproducción aporta a la generación de idea,	Se puede decir que en cada fase es fundamental y de mucho apoyo por ejemplo tenemos que en la preproducción es un plus para la planificación y como	En cada fase cumple una función, pero se sabe que en una es más importante que en otra, como por ejemplo en preproducción se centra en la	Estas herramientas cumplen un rol muy esencial que antes para nosotros era muy complicado hacer cada proceso, actualmente nos facilita la vida en cuanto a efectos.
---	---	---	---

<p>a implementa un storyboarding, es decir genera elementos visuales para la creación de escenas. Por otro lado tenemos la producción, aquí se integra convirtiendo en un asistente de rodaje dando un mayor apoyo en cuanto a las tomas, calibrando mejor las fotografías, manejando mejor los enfoque, y además genera voces para poder realizar las narraciones. Y por último tenemos en la postproducción y es aquí donde tiene mayor impacto debido a que como parte de la edición final, automatiza tareas como sincronización, corrección y selección de tomas para una mejor calidad del contenido.</p>	<p>quieres diseñar un proyecto, te ayuda a tener una visión de que es lo que quieres al final, sin embargo no es la fase de mayor impacto., en producción , puede optimizar los procesos para realizar la grabación y permiten ir modificando acciones, diálogos, entre otras cosas. Y por último tenemos que es la de mayor impacto y esencial., porque aquí es donde se sincroniza todo el material, eliminar esto hace que los procesos en edición se aceleren y tengamos un resultado de alta calidad.</p>	<p>planificación y como lo vas a llevar durante la grabación, mientras que en la postproducción el trabajo está completo es allí donde se aprovecha mejor la interfaz de ia, colocando algún tipo de ayuda con ia.</p>	<p>Gráficos, audio, colorización, entre otras, son los principales aspectos.</p>
---	--	--	--

**Oportunidades de la IA en la Producción Audiovisual**

<p>Una de las dos oportunidades podría ser que permite la</p>	<p>Poder tener la facilidad de agilizar proceso de producción</p>	<p>Es demostrar que podemos realizar productos a la par con</p>	<p>Hay que saber que la IA está en todos, aún en la producción, ya</p>
---	---	---	--

<p>personalización adaptando nuestros contenidos a múltiples audiencias y plataformas de manera ágil, otra de las oportunidades podrían ser que se obtiene una mayor calidad tanto en audio como video, aún más cuando tenemos ya el material grabado con un sonido no tan ideal para utilizar.</p>	<p>, de esa manera poder tener mas tiempo para realizar otras producciones, el poder utilizarla para llevar a una personalización y adaptabilidad a las audiencias es algo que me ha ayudado mucho.</p>	<p>la IA y no necesariamente todo hacer la máquina, si no que también nuestra creatividad y hacia donde queremos ir, el que vamos a comunicar es fundamental y eso ha sido la oportunidad de demostrar como trabajar con aquello en cuanto a calidad, mis productos han sido más eficientes y un campo amplio para utilizar efectos, sonidos, transiciones entre otras cosas.</p>	<p>que se sabe que aporta de la misma manera en que harian 3 personas, realizando actividades, como por ejemplo optimizar tareas, planificación de rodaje, correcciones. Esto hace que las tareas se aceleren y tengan una calidad y musicalización estable.</p>
---	---	---	--

**Desafíos o limitaciones en la aplicación de herramientas de IA en producción audiovisual**

<p>Muchas veces puede pasar que como la IA no contenga volúmenes elevados de datos, no nos puede ayudar con un tema muy especializado, de la misma manera, dentro de la industria, exista personal que no requiera un aprendizaje para</p>	<p>Creo que uno de ellos es los problemas éticos que enfrente, como por ejemplo utilizar voces o imágenes de otras personas sin autorizacion llevaria a problemas, otro seria las limitaciones de quienes hagan productos y no poder</p>	<p>Aunque no existe una IA que llegue a la perfección, las herramientas que te muestra para poder utilizar son muchas. Esto hace que la IA se convierta más autónoma y no deje que la creatividad fluya, dejando con falta de iniciativa para</p>	<p>Depender al 100 de la IA hace que estemos limitados a realizar contenidos lineales y presentar desafíos éticos que puede generar conflictos, muchas veces dependemos demasiado como la redacción pero no es hacer que todo el</p>
--	--	---	--

adoptar las tecnología debido a su temor de ser reemplazados en sus tareas.	expandir la creatividad.	ver que es lo que deseas y que transimitir.	trabajo sea robótico, entonces es importante saber qué hacer y qué mensaje quieres dar.
---	--------------------------	---	---

**Futuro de la IA en la Producción Audiovisual**

El futuro de la IA promete mucho en cuanto a la producción, sin embargo todas las industrias deben tener en cuenta de que no debe reemplazar las actividades humanas, si no mas bien ser un apoyo y una complementación hacia el trabajo final ya que si bien es cierto nos permite automatizar y realizar tareas repetitivas, esta el otro lado de mente humano el ser mas estrategico y creativo para poder realizar cualquier cantidad de productos audiovisuales.	Tendrá cambios importantes y estará marcado por una evolución constante, pero creo que debemos de ser conciente de que no tenemos que reemplazar las actividades humana, si no que ser un aliado y complementar para producir buenos contenidos.	Creo que en el área de la producción no reemplazaría, si no mas bien es el complemento valioso para poder generar contenidos de más alta calidad, permitiendo producir de manera más auténtica y personalizada. Porque asi se llegaria a la sociedad de forma amigable.	En cuanto a producción audiovisual, no reemplazará, si no mas bien es un complemento para que los contenidos sean de calidad, por eso debemos fomentar la creatividad y el pensamiento crítico. Agilitando procesos, y generando narrativas, completas y coherentes.
---	--	---	--

**Habilidades y conocimientos necesarios para implementar IA en procesos de producción**

Es importante tener el conocimiento técnico,	Tener creatividad, y ser estratégico,	Tener la capacidad de poder adaptarnos a los	El buen manejo de los software completo que
--	---------------------------------------	--	---

<p>entender cómo funciona la IA y de esa manera poder ejecutar productos adaptando herramientas a los diferentes procesos, y es importante adaptarse, el querer aprender y estar dispuesto a estar en constante actualización con la IA, día a día.</p>	<p>además, de tener un aprendizaje continuo en todos los programas, otras de las cosas sería, tener conocimiento en la industrial audiovisual y tener una mentalidad que permite desarrollar las dudas y el cómo solucionar conflictos generados.</p>	<p>campos que presenta la tecnología, sólo así sabremos con qué trabajamos y qué debemos utilizar para poder agilizar procesos de producción, por eso también es importante capacitarnos y desarrollar actividades utilizando la interfaz de la IA en los programas.</p>	<p>trae la IA en cada uno de los programas para que los procesos sean más cortos y narrando historias coherentes, también conocer las limitaciones y posibilidades que puede traer consigo la inteligencia artificial de manera que tengamos un flujo en el trabajo.</p>
---	---	--	--

**Casos concretos donde el uso de IA ha marcado una diferencia significativa en proyectos.**

<p>Te puedo decir que nos ha mercado mucho así la manera proactiva de entregar los trabajos agiliza el proceso en edición y sobre todo el resultado que tú, que aún no termina entregando, o sea, te hablo de técnicas que se mejoran día a día. Entonces, sí, hay una diferencia muy grande en el tema de haber entregado un trabajo hace unos años atrás, ya los 3, 4 años y hoy el día puedes entregar algo mucho mejor con un resultado de mejor calidad, porque ya existen unas nuevas</p>	<p>Si, pero más en el hecho de post producción, por ejemplo, realizar voz en off y también el uso de luma Key que es una plataforma que nos permitió hacer tomas como en 3D y genera efectos super chéveres.</p>	<p>Poder abrir el espacio a la creatividad como en un proyecto me permitió saber un orden específico para llevar a cabo un discurso cambiando párrafos y sistematizando a tal punto que el texto sea concreto pero entendible, en especial se necesita de expertos en el tema, pero la IA es muy esencial. Y cuando se realiza un podcast el sonido ambiental estaba muy mal, algunas herramientas me permiten entregar un</p>	<p>Si hay casos, tengo una sección llamada Historia para Millennials, la mayor parte de los documentos, fotos o videos históricos de son muy mala calidad y con la IA generativa y las herramientas de Capcut para subir la calidad de imágenes he podido crear buenos videos y miniaturas en buena calidad y fieles al material de origen.</p>
---	--	--	---

herramientas que te solucionan muchos procesos y lo mejoran, en cierta parte si lo mejoran, pero nunca hay que olvidar el lado humano.		producto mejorado, no del todo, pero si decente y agradable.	
--	--	--	--

*Elaboración propia*

#### 4.1.2. Resultados de Revisión documental

Esta técnica se la aplicó mediante un instrumento que relaciona las variables de la presente investigación, con el objetivo de identificar la relación entre inteligencias artificial y sus herramientas aplicadas en procesos de producción audiovisual.

Para la revisión bibliográfica se consideraron 25 artículos nacionales e internacionales de los últimos 10 años de revistas indexadas regionales con variables similares.

**Tabla 16. Instrumento de análisis de revisión bibliográfica**

<b>Autor</b>	<b>Postura/Definición sobre IA en Producción Audiovisual</b>	<b>Postura/Definición sobre IA en Creación Audiovisual</b>
<b>Hinojosa-Becerra et al. (2024)</b>	La IA facilita la automatización de procesos clave como la edición, sincronización de audio, efectos especiales y gestión de metadatos. Herramientas como la generación de texto a video son comunes.	La IA mejora la calidad de imagen y sonido en la postproducción, y permite el análisis y la recuperación de contenido audiovisual.
<b>Bazán-Gil (2023)</b>	La IA permite el análisis masivo de datos y la identificación de hechos informativos relevantes en eventos de gran magnitud, como procesos electorales o eventos deportivos.	N/A
<b>Franganillo (2023)</b>	La IA generativa plantea desafíos éticos y legales, especialmente en relación con la creatividad humana, la	La IA genera preocupaciones sobre la producción autónoma de contenido, afectando la autenticidad y el impacto en la sociedad.

<b>Autor</b>	<b>Postura/Definición sobre IA en Producción Audiovisual</b>	<b>Postura/Definición sobre IA en Creación Audiovisual</b>
<b>UNESCO (2021)</b>	<p>producción intelectual, y la verdad en la información.</p> <p>La IA exige una reflexión profunda sobre su regulación y uso responsable, al tiempo que se requiere una formación profesional adecuada para afrontar estos desafíos.</p>	
<b>García-Ull (2021)</b>	N/A	<p>El deepfake es una de las aplicaciones más sofisticadas de la IA, donde se manipulan videos mediante redes neuronales para superponer rostros en cuerpos ajenos.</p>
<b>León-Mendoza (2022)</b>	N/A	<p>El deepfake, basado en GAN (Generative Adversarial Network), crea imágenes realistas con gran nivel de verosimilitud, y ha influido en varios ámbitos, desde la política hasta la experimentación audiovisual.</p>
<b>Buñuelos Capistrán (2020)</b>	N/A	<p>El deepfake es parte de una narrativa hipermediática y transmedia, influenciando la cultura digital y la memoria mediática colectiva.</p>
<b>Ballesteros y Ruiz (2024)</b>	N/A	<p>El deepfake genera un ciclo de innovación continua entre tecnologías de producción y detección, lo que dificulta la erradicación de contenidos manipulados.</p>

Este cuadro resume cómo distintos autores analizan la aplicación de la IA en la producción y creación audiovisual. En general, se observa que la IA no solo facilita procesos de

automatización y mejora en la producción, sino que también juega un papel crucial en la generación de contenidos como el deepfake, que presenta tanto oportunidades como riesgos.

La revisión muestra una clara división en el uso de la IA: en el ámbito de la producción audiovisual, la IA se enfoca principalmente en la automatización y mejora de procesos técnicos, lo que se traduce en una mayor eficiencia y calidad en tareas como la edición, sincronización y efectos especiales.

En contraste, en el ámbito de la creación audiovisual se observa una mayor preocupación por los aspectos relacionados con la manipulación de contenidos (por ejemplo, deepfakes) y la autenticidad del material, lo que plantea desafíos éticos y legales importantes para la industria.

## **4.2. Discusiones**

El impacto de la inteligencia artificial (IA) en la producción y creación de contenidos audiovisuales ha sido un tema central en la investigación, especialmente en el contexto de Machala. Los hallazgos obtenidos a partir de las entrevistas a expertos, los focus groups con productores y creadores de contenido, y el análisis de documentos, revelan una convergencia entre las tendencias globales y las realidades locales en cuanto al uso de la IA en el ámbito audiovisual. Sin embargo, también destacan desafíos y oportunidades específicas para esta ciudad.

### **Impacto de la IA en los procesos de producción audiovisual**

Las entrevistas con expertos y los focus groups con productores y creadores de contenido coinciden en señalar que la IA está transformando profundamente los procesos de producción audiovisual. En particular, se destacó la automatización de tareas técnicas como la edición de video, la mejora de calidad de imagen y sonido, y la gestión de metadatos. Los entrevistados mencionaron herramientas específicas que facilitan estos procesos, como software de edición asistida por IA, y sistemas de reconocimiento facial y de objetos que optimizan la búsqueda y organización de contenido. Hinojosa-Becerra et al. (2024) enfatizan cómo estas herramientas han acelerado el flujo de trabajo, permitiendo a los creadores centrarse en la parte creativa del proceso.

Sin embargo, los datos recopilados también indican que la integración de la IA en la producción no ha sido completamente fluida en Machala. Algunos creadores de contenido independientes

mencionaron la falta de infraestructura adecuada y la necesidad de capacitación técnica específica en IA. Esto sugiere que, aunque hay un interés por adoptar estas tecnologías, todavía existen barreras de acceso y conocimiento que limitan su implementación a gran escala.

### **Innovación y personalización en la creación de contenido**

Un tema recurrente en las entrevistas con productores y creadores de contenido fue la capacidad de la IA para personalizar los contenidos y adaptarlos a las plataformas digitales. El Focus group reveló que la IA facilita la adaptación a los diferentes formatos requeridos por cada plataforma, lo que les permite llegar a un público más amplio y diverso.

Al mismo tiempo, se observó una creciente preocupación por la saturación de contenido automatizado, lo que podría afectar la autenticidad y la conexión emocional que los creadores buscan establecer con su audiencia. Algunos entrevistados argumentaron que, aunque la IA ofrece ventajas significativas en términos de eficiencia y personalización, es fundamental no perder de vista el componente humano en la creación de contenido.

### **Desafíos éticos y legales asociados con el uso de IA**

La discusión sobre los riesgos éticos y legales derivados del uso de IA en la producción audiovisual fue otro punto de debate entre los expertos y participantes en los focus groups. La IA generativa, particularmente en el contexto de deepfakes, plantea serias preocupaciones sobre la veracidad del contenido. Como señala Franganillo (2023), la capacidad de la IA para crear contenido de manera autónoma podría cuestionar la autenticidad de la información y generar desinformación. Los participantes en los focus groups expresaron su preocupación por el potencial uso indebido de estas tecnologías, especialmente en la creación de videos manipulados que puedan ser utilizados para difundir noticias falsas o dañar la reputación de individuos.

El análisis de documentos, especialmente en el ámbito de la normativa local y las prácticas en la industria audiovisual, también muestra que, si bien no existe una regulación específica sobre el uso de IA en Machala, los creadores ya están tomando conciencia de la necesidad de establecer límites éticos en el uso de estas herramientas. Sin embargo, como mencionan Bazán-Gil (2023) y Franganillo (2023), este enfoque regulatorio aún está en una etapa incipiente, y la

falta de un marco legal claro podría generar incertidumbre y abuso en el uso de IA en la producción de contenidos.

### **Formación profesional y adaptación de la educación**

Otro aspecto importante abordado en las entrevistas y focus groups fue la necesidad de una formación más específica en IA para los creadores de contenido en Machala. Aunque los expertos coinciden en la relevancia de la capacitación en tecnologías emergentes, muchos productores locales señalaron que la oferta educativa en la ciudad es limitada y no siempre está alineada con las necesidades del mercado audiovisual actual. En este sentido, la UNESCO (2021) destaca la importancia de preparar a las nuevas generaciones con habilidades técnicas para afrontar un mundo dominado por la IA.

Las entrevistas también indicaron que, si bien algunos creadores están accediendo a formación autodidacta o en línea, el acceso a programas de capacitación especializados es aún limitado. Esto plantea un desafío para los creadores que desean aprovechar al máximo las herramientas de IA, pero carecen de los conocimientos necesarios para hacerlo de manera eficiente.

## 4.2. Conclusiones y recomendaciones

### 4.2.1. Conclusiones

- La investigación evidencia que las herramientas de inteligencia artificial (IA) están influyendo de manera creciente pero no tan significativa en los procesos de producción audiovisual en Machala, especialmente en la etapa de postproducción. Los datos recopilados a través de focus groups y entrevistas indican que la automatización de tareas –como la edición de video, la corrección de color, la mejora de audio y la gestión de metadatos– permite reducir los tiempos de trabajo y optimizar la calidad final del producto y ha permitido una mayor dedicación al componente creativo. Sin embargo, la adopción de estas tecnologías se encuentra aún en una fase inicial debido a la limitada infraestructura tecnológica y a la escasa capacitación especializada, lo cual restringe su aplicación integral a lo largo de todas las fases del proceso productivo.
- Los resultados obtenidos muestran una diversidad de herramientas de IA empleadas por los creadores de contenido en Machala. Entre las más utilizadas se destacan herramientas para la edición de video (como Runway, CapCut, Da Vinci Resolve y Filmora) y asistentes para la guionización (principalmente ChatGPT), que han sido valoradas por su capacidad para automatizar procesos y facilitar la planificación de contenidos. Además, se observa el uso de aplicaciones para la generación de imágenes (DALL·E, MidJourney) y mejoras en el audio (Adobe Podcast Enhance, Beatoven), lo que sugiere una tendencia hacia la integración de múltiples soluciones tecnológicas en los flujos de trabajo. No obstante, el uso de herramientas avanzadas de deepfake y animación es todavía mínimo, lo que representa una oportunidad para futuros desarrollos y capacitaciones en esta área.
- Los hallazgos resaltan que, si bien la IA aporta beneficios significativos –como la optimización del tiempo, la reducción de costos y el estímulo a la creatividad– su incorporación presenta desafíos importantes. Entre ellos se encuentran la curva de aprendizaje, la necesidad de una capacitación continua, la inversión en herramientas premium y las inquietudes éticas relacionadas con la veracidad del contenido y el impacto en el empleo. Estos desafíos evidencian la necesidad de fortalecer la formación técnica y de establecer marcos regulatorios que guíen el uso ético y responsable de la IA, asegurando que la tecnología complemente, y no reemplace, el componente creativo humano.

- La implementación de la IA en la producción audiovisual en Machala se manifiesta de forma parcial, concentrándose principalmente en la postproducción, aunque algunas herramientas ya se utilizan en etapas de preproducción y producción. La tendencia global hacia la integración de la IA está comenzando a permear el mercado local, pero su adopción completa depende de mejorar la infraestructura tecnológica y ampliar las oportunidades de capacitación. Los expertos entrevistados coinciden en que, a futuro, la IA podrá abarcar de manera integral todas las etapas del proceso productivo, lo que permitirá a los productores locales ser más competitivos tanto en el mercado regional como en el internacional. Esta evolución debe ir acompañada de una adaptación de las tendencias globales a las necesidades y características específicas del contexto de Machala.

#### **4.2.2. Recomendaciones**

- Es imperativo que se implementen programas de capacitación especializados en IA para los profesionales de la industria audiovisual en Machala. Estos programas deben enfocarse en las aplicaciones prácticas de la IA en la producción audiovisual, incluyendo herramientas de edición asistida por IA, generación de contenido y análisis de datos. Las instituciones educativas locales, en colaboración con empresas del sector, podrían jugar un papel clave en la creación de una oferta educativa accesible y actualizada. Además, la formación continua en IA debe ser parte de la estrategia de desarrollo profesional de los creadores de contenido.
- Las autoridades locales y las empresas del sector deben invertir en la mejora de la infraestructura tecnológica disponible para los creadores de contenido en Machala. Esto incluye el acceso a herramientas de software de última generación y equipos adecuados para la implementación de IA en la producción audiovisual. Es esencial fomentar la creación de espacios de trabajo colaborativos y laboratorios de innovación que permitan a los creadores experimentar con nuevas tecnologías y técnicas de producción.
- Es recomendable que se forme un comité de trabajo entre autoridades gubernamentales, organizaciones educativas y expertos en IA para desarrollar una normativa que regule el uso ético de estas tecnologías en la industria audiovisual. Este marco normativo debe abordar específicamente los riesgos relacionados con la manipulación de contenido, como los deepfakes, y garantizar la protección de los derechos de los creadores de

contenido y del público en general. Además, se deben promover iniciativas de verificación de contenido para prevenir la desinformación y el uso indebido de la IA.

- Se recomienda incentivar la investigación y el desarrollo (I+D) en el ámbito de la IA aplicada a la producción audiovisual en Machala. Esto podría incluir la creación de proyectos de investigación colaborativa entre universidades, empresas del sector audiovisual y laboratorios tecnológicos. A través de la I+D, se podrían explorar nuevas aplicaciones de la IA que respondan a las necesidades específicas de los productores locales, al tiempo que se fomente la innovación en los procesos de creación y distribución de contenidos.
- Es esencial que los creadores de contenido y los profesionales del sector audiovisual sean conscientes de las implicaciones éticas y legales del uso de la IA. Se deben desarrollar programas de sensibilización sobre los riesgos asociados con la IA, especialmente en relación con la privacidad, la desinformación y la propiedad intelectual. Además, se deben promover prácticas responsables en el uso de las herramientas de IA para asegurar que la creatividad humana siga siendo un elemento fundamental en la producción audiovisual, sin depender completamente de la automatización.

## BIBLIOGRAFIA

- Aguado-Terrón, J. M., & Grandío-Pérez, M. del M. (2024). Hacia una ecología mediática de la IA generativa: la obra creativa en la era de la automatización. *Palabra Clave*, 27(1), 1–23. <https://doi.org/10.5294/pacla.2024.27.1.8>
- Antezana, C. (2017). LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA CIUDAD DE COCHABAMBA. *Punto Cero*, 35, 23–37.
- Apolo Valdivia, P. (2022). El futuro de la industria musical en la era de la inteligencia artificial. *Artnodes REVISTA DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA*, 30.
- Azuero Azuero, Á. E. (2019). Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 4(8), 110. <https://doi.org/10.35381/r.k.v4i8.274>
- Ballesteros-Aguayo, L., & Ruiz del Olmo, F. J. (2024). VÍDEOS FALSOS Y DESINFORMACIÓN ANTE LA IA: EL DEEPFAKE COMO VEHÍCULO DE LA POSVERDAD. *Revista de Ciencias de La Comunicación e Información*, 29, 1–14. <https://doi.org/10.35742/rcci.2024.29.e294>
- Baltar, F., & Gorjup, M. T. (2012). Online mixed sampling: An application in hidden populations. *Intangible Capital*, 8(1). <https://doi.org/10.3926/ic.294>
- Bañuelos Capistrán, J. (2020). Deepfake: : la imagen en tiempos de la posverdad. *Revista Panamericana de Comunicación*, 1, 51–61. <https://doi.org/10.21555/rpc.v0i1.2315>
- Bazán-Gil, V. (2023). Artificial intelligence applications in media archives. *El Profesional de La Información*. <https://doi.org/10.3145/epi.2023.sep.17>
- Becilla García, L. A., Herrera Flores, A. E., Lemos Beltrán, D. G., & Baldeón Pullutaxi, A. C. (2020). La producción audiovisual como herramienta formativa en los estudiantes de Comunicación Social. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i1.2423>
- Caballero, J. (2023). Hacia una nueva dimensión del montaje cinematográfico: explorando las posibilidades de la inteligencia artificial. *Hipertext.Net*, 26, 53–58. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2023.i26.08>
- Caldera-Serrano, J. (2025). Aplicaciones de la inteligencia artificial para automatización de procesos documentales en los archivos audiovisuales televisivos. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 48.
- De Lara, A., García-Avilés, J.-A., & Arias-Robles, F. (2022). Implantación de la Inteligencia Artificial en los medios españoles: análisis de las percepciones de los profesionales. *Textual & Visual Media*, 15, 1–17. <https://doi.org/10.56418/txt.15.2022.001>
- DENZIN, N. K., & LINCOLN, Y. S. (2012). *El campo de la investigación cualitativa: Manual de investigación cualitativa : Vol. Vol. I*. (Editorial Gedisa).
- Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *Methaodos Revista de Ciencias Sociales*, 11(2). <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710>
- García-Ull, F. J. (2021). «Deepfakes»: el pròxim repte en la detecció de notícies falses. *Anàlisi*, 64, 103. <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3378>
- Garzón Espitia, P. A., & Rodríguez Padilla, A. M. (2022). Análisis sobre marcos regulatorios internacionales sobre en la evolución de la inteligencia artificial (2008-2018). *Punto de Vista*, 13(20). <https://doi.org/10.15765/pdv.v13i20.3459>
- Gómez-Diago, G. (2024). Capítulo 4. Herramientas de inteligencia artificial para la creación, edición y traducción de vídeos. Una revisión. *Espejo de Monografías de Comunicación Social*, 25, 97–117. <https://doi.org/10.52495/c4.emcs.25.p108>

- Granados Ferreira, J. (2022). Análisis de la inteligencia artificial en las relaciones laborales. *CES Derecho*, 13(1), 111–132. <https://doi.org/10.21615/cesder.6395>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Revista Universitaria Digital de Ciencias Sociales (RUDICS)*, 10(18), 92–95. <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Hinojosa-Becerra, M., Marín-Gutiérrez, I., & Maldonado-Espinosa, M. (2024). Capítulo 6. Inteligencia Artificial y la producción audiovisual. *Espejo de Monografías de Comunicación Social*, 23, 117–139. <https://doi.org/10.52495/c6.emcs.23.ti12>
- León-Mendoza, R. (2022). La imagen como forma de (des)conocimiento en la era del deepfake. *ANIAY - Revista de Investigación En Artes Visuales*, 11, 53–70. <https://doi.org/10.4995/aniav.2022.17309>
- Mena Muñoz, S., & Mateos Abarca, J. P. (2024). Herramientas de inteligencia artificial generativas aplicadas a la edición audiovisual. Tipologías y disyuntivas. *Revista de La Asociación Española de Investigación de La Comunicación, Especial-11*, raic11e04. <https://doi.org/10.24137/raic.11.e.4>
- Mena Young M. (2022). La comunicación audiovisual de la ciencia en redes sociales en Costa Rica. *Scielo*.
- Antezana-Guizada Michel Catherine. (2017). LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA CIUDAD DE COCHABAMBA. *Punto Cero*, 22(35), 24–37. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=421854968003>
- Morales Intriago, J. C., & Baque Varela, A. J. (2021). Producción de contenidos audiovisuales para la formación de usuarios: Caso Biblioteca Alejandro Muñoz Dávila de la Universidad Técnica de Manabí. *Informática y Sistemas: Revista de Tecnologías de La Informática y Las Comunicaciones*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.33936/isrtic.v5i1.3519>
- Ortiz, M. (2018). Producción y realización en medios audiovisuales. In *RUA Universidad de Alicante*.
- Peña-Fernández, S., Meso-Ayerdi, K., Larrondo-Ureta, A., & Díaz-Noci, J. (2023). Without journalists, there is no journalism: the social dimension of generative artificial intelligence in the media. *Profesional de La Informacion*, 32(2). <https://doi.org/10.3145/EPI.2023.MAR.27>
- Sattele, V. , R. M. , & F. A. (2023). La Inteligencia Artificial Generativa en el Proceso Creativo y en el Desarrollo de Conceptos de Diseño. *Umática. Revista Sobre Creación y Análisis de La Imagen*, 6, 53–73.
- Soto Alvarado, J. A. (2013). Estandarización de organigramas y modelamiento del proceso de producción audiovisual: una propuesta basada en la toma de decisiones. *Cuadernos.Info*, 33, 121–131. <https://doi.org/10.7764/cdi.33.525>
- Toro Bravo, J. P., Guerrero Troya, N. M., & Pérez Heredia, G. V. (2024). Producciones audiovisuales y medios locales. Contribuyendo al desarrollo de la interculturalidad. *Ñawi*, 8(1), 263–282. <https://doi.org/10.37785/nw.v8n1.a14>
- UNESCO. (2021). Inteligencia Artificial. <https://www.unesco.org/es/artificial-intelligence>.
- Valverde Valencia, À. (2023). Self-effects in AI-mediated communication. *Hipertext.Net*, 26, 47–52. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2023.i26.07>