ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

TOULOUSE LAUTREC

ENTRE EL ARTE Y LA MANIPULACIÓN: UN ANÁLISIS DE CASOS SOBRE LAS OPORTUNIDADES Y DESAFÍOS DE LAS DEEPFAKES EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

Tesis para obtener el titulo profesional
Licenciado en Comunicación Audiovisual
Multimedia

AUTORES:
FLAVIO ANDRES ALARCO ACUÑA

https://orcid.org/000-0002-2914-2868

ANGELLO FRANCIS AGUILAR CABRERA
https://orcid.org/0000-0002-5793-490X

ASESOR:
JONATAN FREDDY SAYAN CHUMBIRIZO
https://orcid.org/0000-0002-3436-5249

Lima-Perú
Diciembre 2024

Formato de Trabajo de investigaci%C3%B3n - Titulaci%C3%B3n.DOCX.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:414566391

Submission Date
Dec 10, 2024, 2:56 AM GMT-5

Download Date
Dec 10, 2024, 3:15 AM GMT-5

File Name
Formato de Trabajo de investigación - Titulación.DOCX.pdf

File Size
5.0 MB

82 Pages

9,028 Words

54,531 Characters

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

17% Internet sources
3% Publications
12% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Tabla de contenido

Resumen 6

Abstract 7

Capítulo I: El Problema 8

1.1 Planteamiento del Problema 8

1.2 Preguntas de investigación 11

1.3 Objetivos de Investigación 11

Capítulo II: Marco Teórico 12

2.1 Mapa de Literatura 12

2.2 Antecedentes de Investigación 13

2.2.1 Antecedentes internacionales 13

2.2.2 Antecedentes nacionales 15

2.3 Desarrollo de la Perspectiva Teórica 16

Capítulo III: Metodología 20

3.1 Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo 20

3.2 Diseño de Investigación 21

3.3 Operacionalización de Variables 21

3.4 Consentimiento Informado 24

3.5 Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos 24

Capítulo IV: Resultados 26

4.1 Análisis de Resultados 26

4.2 Discusión de Resultados 38

4.4 Recomendaciones 39

Referencias 41

Anexos 46

Lista de Tablas

Tabla 1 *Operacionalización de la Variable: Desafíos éticos y legales de las deepfakes*.....21

Tabla 2 *Operacionalización de la Variable: Oportunidades de las deepfakes*.....23

Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de literatura de oportunidades de las deepfakes…….11

Figura 2. Mapa de literatura de desafíos de las deepfakes……..12

Figura 3. Resultados de opinión sobre la manipulación de la opinión pública a través de videos……...26

Figura 4. Resultados de la influencia de videos de desinformación en decisiones políticas……....27

Figura 5. Resultados sobre la percepción de la necesidad de regulación legal de la manipulación de videos……..…..27

Figura 6. Resultados sobre la responsabilidad de los medios en la propagación de videos difamatorios……..……28

Figura 7. Resultados sobre el aumento de estafas por suplantación de identidad en plataformas digitales…….…...29

Figura 8. Resultados sobre la capacidad percibida para identificar intentos de suplantación de identidad en el círculo cercano……...……..……29

Figura 9. Resultados sobre la percepción de los perjuicios en la reputación y vida personal por contenidos digitales manipulados……..……30

Figura 10. Resultados sobre la responsabilidad por daños de quienes manipulan material audiovisual sin autorización……...……..30

Figura 11. Resultados sobre la percepción de seguridad en la protección de datos personales en plataformas digitales……31

Figura 12. Resultados sobre la percepción de recursos y conocimientos para enfrentar casos de suplantación de identidad……31

Figura 13. Resultados de relevancia de las aplicaciones deepfake en la industria audiovisual……...32

Figura 14. Resultados de oportunidades del uso de deepfakes en las campañas de publicidad y marketing……...33

Figura 15. Resultados de conocimiento de aplicaciones utilizadas para crear deepfakes……..…33

Figura 16. Resultados de opinión sobre la innovación en el uso de *deepfakes* en la creación de contenidos para publicidad y marketing……..34

Figura 17. Resultados de logro de objetivos anteriormente inalcanzables por la implementación de deepfakes……..34

Figura 18. Resultados de la opinión sobre los costos y beneficios asociados a la implementación de *deepfakes* en la industria audiovisual……35

Figura 19. Resultados sobre la adaptación de la tecnología deepfake asociada al desarrollo tecnológico en la industria audiovisual……36

Figura 20. Resultados sobre opinión con respecto a la integración y desarrollo beneficioso de las *deepfakes* en la industria audiovisual……..36

Figura. 21. Respuestas sobre resultados visuales de alta calidad asociados a la implementación de *deepfakes* en la industria audiovisual……37

Figura 22. Resultados sobre la innovación y oportunidades en el cine asociados al avance tecnológico de las *deepfakes*……37

Resumen

Esta investigación tiene como objetivo examinar los riesgos éticos y legales del uso malintencionado de las deepfakes, una tecnología basada en IA, y explorar sus oportunidades en la industria audiovisual. Se utilizaron encuestas aplicadas a dos grupos: uno de personas no familiarizadas con la tecnología y otro de profesionales del sector audiovisual, con el fin de conocer sus percepciones sobre los desafíos y beneficios de las deepfakes.

La metodología combinó enfoques cualitativos y cuantitativos, permitiendo identificar preocupaciones sobre la manipulación de información y los fraudes de suplantación de identidad, así como el potencial de las deepfakes y la IA para innovar en la creación de contenidos audiovisuales. Los resultados indican que, aunque existen riesgos, la tecnología tiene aplicaciones valiosas si se utiliza de manera ética.

Se concluye que las deepfakes, impulsadas por IA, pueden transformar la industria audiovisual, pero es crucial que su uso esté regulado y controlado. Se recomienda fomentar el desarrollo de herramientas de detección accesibles basadas en IA y promover la educación del público sobre cómo identificar contenidos manipulados. Además, se destaca la importancia de la intervención humana en la producción audiovisual, sugiriendo que las deepfakes y la IA deben ser herramientas complementarias al trabajo creativo humano.

Palabras clave: Deepfakes, industria audiovisual, IA, innovación, manipulación.

Abstract

This research aims to examine the ethical and legal risks associated with the malicious use of deepfakes, an AI-based technology, and explore their opportunities in the audiovisual industry. Surveys were conducted with two groups: one composed of individuals unfamiliar with the technology and another of professionals from the audiovisual sector, to understand their perceptions of the challenges and benefits of deepfakes.

The methodology combined qualitative and quantitative approaches, enabling the identification of concerns about information manipulation and identity fraud, as well as the potential of deepfakes and AI to drive innovation in audiovisual content creation. The findings indicate that, while risks exist, the technology has valuable applications when used ethically.

It is concluded that AI-powered deepfakes have the potential to transform the audiovisual industry, but their use must be regulated and controlled. Encouraging the development of accessible AI-based detection tools and promoting public education on identifying manipulated content is recommended. Additionally, the importance of human intervention in audiovisual production is emphasized, suggesting that deepfakes and AI should complement human creative work rather than replace it.

Key words: Deepfakes, audiovisual industry, AI, innovation, manipulation.

Capítulo I: El Problema

Este capítulo explorará la intersección entre la tecnología *deepfake* y su impacto en la industria audiovisual, analizando tanto sus aplicaciones creativas como los desafíos éticos y sociales que presenta. Se discutirá cómo las *deepfakes* pueden innovar en cine y publicidad, al tiempo que representan riesgos de desinformación y fraude. A medida que su uso se expanda en plataformas digitales, surgirán cuestiones éticas y legales que necesitarán una gestión responsable. Se plantean preguntas sobre la detección de engaños, las implicaciones éticas de esta tecnología y su potencial para transformar la industria audiovisual, con el fin de promover una alfabetización digital crítica en la sociedad.

1.1.Planteamiento del Problema

Según Cerdán & Padilla (2019), una obra audiovisual realizada con herramientas de deepfake viene a ser aquella que busca engañar mediante estímulos visuales y sonoros, como suele ocurrir en producciones de cine, televisión o contenidos en Internet. Los videos deepfake pueden alterar completamente la apariencia o las palabras de los protagonistas, haciendo que parezca que dicen o hacen cosas que en realidad no ocurrieron (Franganillo, 2023). La tecnología deepfake ha sido empleada en el cine para recrear digitalmente a actores fallecidos o para hacer que los personajes luzcan más jóvenes, así como para restaurar y remasterizar antiguos contenidos audiovisuales (Hinojosa et al. 2024). Gomes-Gonçalves (2022) dice que las *deepfakes*, que inicialmente se usaron con éxito en campañas publicitarias, también pueden suponer un riesgo para la política y la seguridad digital, incrementando el fraude y el ciberacoso.

La variable del presente estudio plantea las diferentes aplicaciones de las *deepfake*s en la industria audiovisual, generando ramificaciones sociales. (Karnouskos, 2020). Rosas

Téllez (2024), afirmó que la implementación de la IA deepfake presenta tanto desafíos como oportunidades. Mientras se investigan regulaciones y se fomenta la alfabetización digital, la tecnología brinda posibilidades creativas, pero necesita una gestión responsable para evitar repercusiones negativas en la sociedad. En este contexto, la tecnología deepfake se está expandiendo en las plataformas digitales, lo que genera una compleja interacción de cuestiones éticas, tecnológicas y legales. (Li & Wan, 2023). El debate académico sobre las *deepfakes* abarca varias áreas y plantea diversas inquietudes, que incluyen los impactos psicológicos de los medios engañosos y las repercusiones sociopolíticas de la propagación de información falsa (Hameleers et al., 2024). Las *deepfakes*, según Bañuelos (2020), representan el 81% de los canales de YouTube dedicados a esta tecnología, ofreciendo una innovadora oportunidad en el entretenimiento no pornográfico. Canales como Ctrl Shift Face y The Fakening manipulan rostros y voces de celebridades en narrativas satíricas, destacando el potencial creativo de esta tecnología. Sin embargo, también plantean importantes preguntas éticas y sobre su impacto en la percepción pública. Analizar estos aspectos es esencial para entender cómo las *deepfakes* pueden transformar el entretenimiento y la cultura digital. El objetivo de esta investigación es mostrar las diferentes formas de aplicar la tecnología deepfake en el ámbito audiovisual, y como esta puede contribuir o cuestionarse según el contexto.

El problema propuesto radica en el uso de la tecnología deepfake para mezclar rasgos de personas reales con contenido inapropiado (Sastre, 2022), lo que genera una preocupación significativa. La principal inquietud es la posible ilegalidad del contenido resultante, especialmente al incluir la imagen de alguien que no está involucrado en el video (Popova, 2019). Aunque estas técnicas se basan en el engaño para simular resultados reales, su

objetivo no se limita a manipular a las personas; también pueden ser valiosas en la industria audiovisual, como en el cine, donde ofrecen oportunidades creativas (Satre, 2022).

El realismo alcanzado por las recreaciones de IA ha llegado a tal punto que los rostros generados llegaron al punto de ser difíciles de diferenciar de los reales, por lo que también tienden a inspirar mayor desconfianza. Este avance técnico, sin embargo, puede ser utilizado para fines malintencionados, como el fraude financiero, la difamación, el chantaje y otros abusos aún desconocidos (Nightingale & Farid, 2022). Un análisis profundo de los elementos visuales y auditivos en *deepfakes* ayudará a entender mejor cómo las personas perciben y procesan estos contenidos. Además, examinar el papel de la fama de los protagonistas, como celebridades o políticos, podría aportar claves valiosas para mejorar la detección de *deepfakes* y ver cómo el conocimiento previo mejora su percepción. (Hashmi et a., 2024)

Finalmente, se ha evidenciado los beneficios que conlleva el uso de las *deepfake*s en la industria audiovisual, expuesto por Cerdán & Padilla (2019), (Franganillo, 2023), (Hinojosa et al. 2024) y asimismo habiendo demostrado que la misma herramienta también puede usarse para actividades ilícitas (Gomes-Gonçalves, 2022), (Hameleers et al., 2024), con la presente investigación se va a educar al usuario que no está familiarizado con la variable de estudio, con el fin de evitar caer en los engaños de aquellos que le den un uso malicioso al *deepfake*, se concluye que el problema de las *deepfakes* en la industria audiovisual está estrechamente vinculado a la variable de estudio "Oportunidades y Desafíos de las *Deepfakes* en la Industria Audiovisual". Esta tecnología combina un alto potencial creativo con riesgos éticos y legales.

A partir de una muestra de producciones audiovisuales y análisis de expertos, se resalta la importancia de este tema para promover el uso responsable que impulse la innovación sin comprometer la integridad social.

1.2.Preguntas de investigación

¿Un estudio profundo de las *deepfakes* puede ayudar a identificar y evitar un engaño malintencionado hacia un público que no esté familiarizado con esta tecnología?

¿Puede un estudio profundo de las *deepfakes* ayudar a demostrar sus implicaciones éticas y los beneficios de esta tecnología?

¿El estudio profundo de las *deepfakes* puede influir y definir las oportunidades de su uso en el desarrollo de la industria audiovisual?

1.3.Objetivos de Investigación

Identificar el uso malintencionado de las *deepfake*s para evitar el engaño hacia un público que no está familiarizado con esta tecnología.

Demostrar las implicaciones éticas y los beneficios de las *deepfakes.*

Definir las oportunidades del uso de las *deepfakes* y su influencia en el desarrollo de la industria audiovisual.

Capítulo II: Marco Teórico

Para comprender la importancia de esta investigación, se abordan los principales aspectos del uso de la inteligencia artificial en la producción audiovisual y el fenómeno de las *deepfakes.* Se destacan antecedentes sobre su aplicación en la optimización creativa y mapas de literatura que exploran las oportunidades y desafíos asociados. Finalmente, desde una perspectiva teórica, se analizan las variables dependientes, representadas por los desafíos de las *deepfakes*, e independientes, correspondientes a las oportunidades que estas tecnologías ofrecen.

2.1. Mapa de Literatura

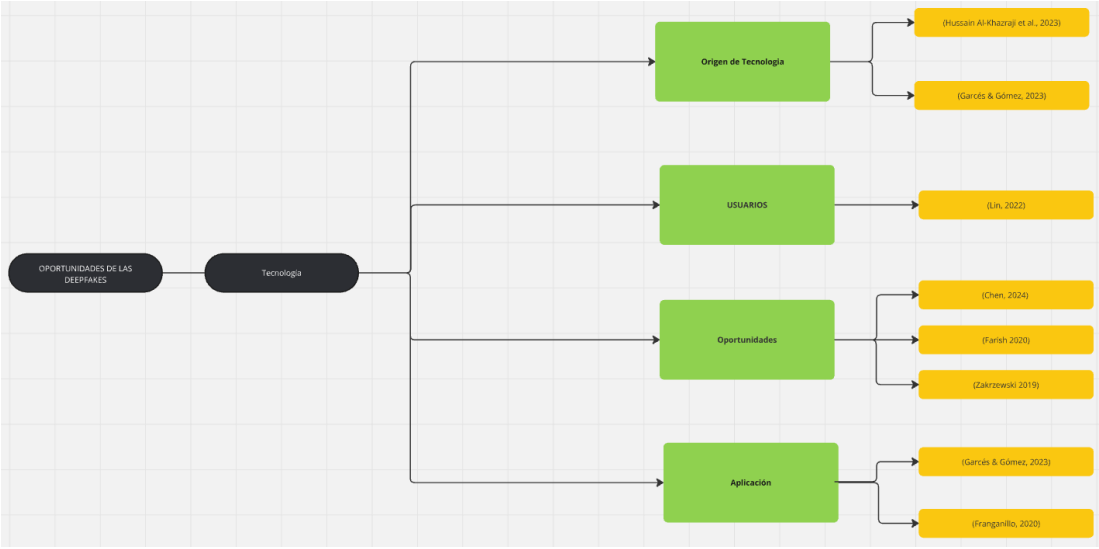

Figura 1. Mapa de literatura de oportunidades de las deepfakes

Esta figura muestra los campos de investigación para las oportunidades de las *deepfakes* con sus respectivas fuentes bibliográficas.

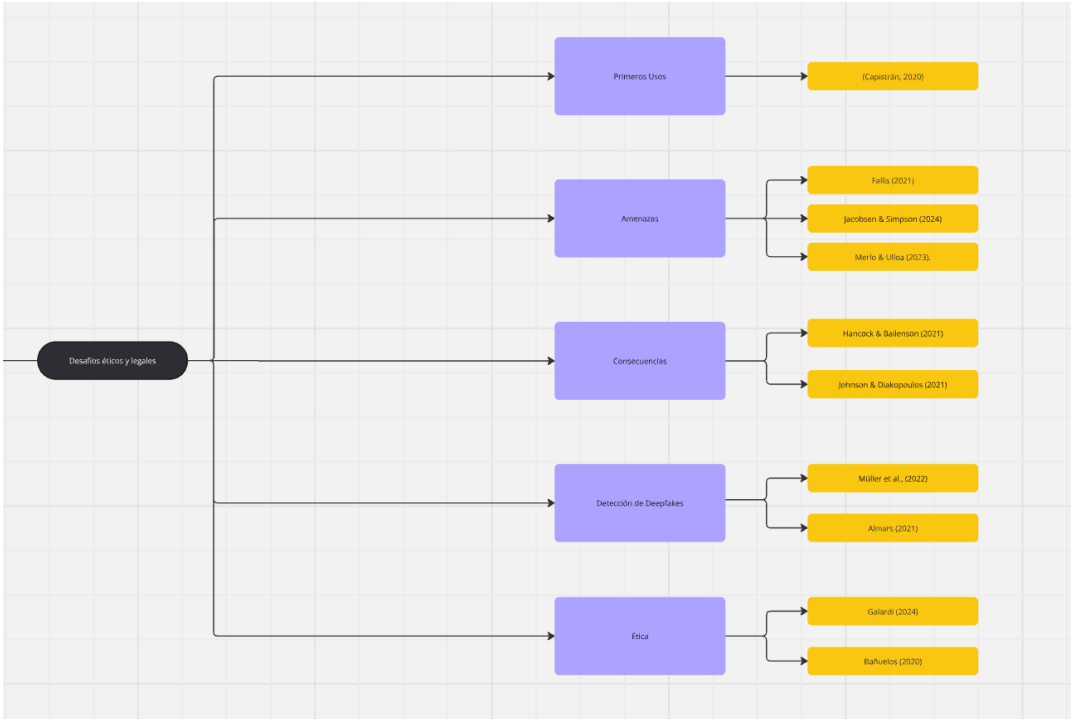

Figura 2. Mapa de literatura de desafíos de las deepfakes

Esta figura muestra los campos de investigación para los desafíos de las *deepfakes* con sus respectivas fuentes bibliográficas.

2.2. Antecedentes de Investigación

2.2.1 Antecedentes internacionales

Gomes-Gonçalves (2022) desarrolló el estudio titulado "Las *deepfakes* como una nueva forma de desinformación corporativa–una revisión de la literatura", con el objetivo de analizar el impacto de las *deepfakes* y evidenciar su potencial amenaza para sectores como empresas, organizaciones y marcas. La investigación recopiló 11 artículos publicados en 2021 y empleó un enfoque exploratorio basado en dos revisiones bibliográficas: una sobre el concepto general de *deepfakes* y otra centrada en su relación con la desinformación corporativa desde la perspectiva de la responsabilidad social de la información. Entre los resultados más destacados, se identificó que el primer deepfake fue creado en 2017 mediante

una aplicación que utilizaba autoencoders, lo que marcó el inicio de la generación de contenido audiovisual falso. Este antecedente resulta relevante para la presente investigación, ya que profundiza en los orígenes del fenómeno y su uso inicial en prácticas maliciosas, vinculándose directamente con el análisis de los desafíos y oportunidades que representan las *deepfakes*.

Cerdán et al. (2020) realizaron el estudio titulado "Alfabetización moral digital para la detección de *deepfakes* y fakes audiovisuales", con el objetivo de analizar el fenómeno de las *deepfakes*, identificar herramientas para su detección y combatirlas, e impulsar una nueva perspectiva de alfabetización moral digital. La investigación observó 50 videos, destacando los 25 *deepfakes* más vistos en YouTube, y utilizó un método sintético para relacionar estos contenidos con las propuestas de académicos y profesionales de diversas áreas de las Ciencias Sociales. Los resultados mostraron que, aunque existen softwares para detectar *deepfakes*, estos aún no están disponibles de forma libre y gratuita. Este antecedente es relevante para la presente investigación al ofrecer una base para explorar estrategias éticas y técnicas para enfrentar los desafíos de las *deepfakes* en el ámbito comunicacional.

Ramos, F. (2024) presentó el artículo "Análisis de sus implicancias tecnológicas y jurídicas en la era de la Inteligencia Artificial", cuyo objetivo fue analizar los aspectos tecnológicos y jurídicos del deepfake, destacando la urgencia de adaptar los marcos jurídicos a los retos que plantea el uso de la inteligencia artificial. El estudio incluyó trabajos académicos, análisis jurídicos y documentos oficiales que exploran el impacto social de la tecnología deepfake y los enfoques normativos. La revisión se centró en artículos con metodologías robustas y marcos teóricos coherentes, utilizando técnicas de análisis temático y narrativa. Entre los resultados, se concluyó que las leyes deben ser flexibles y evolucionar con los avances tecnológicos para mitigar los riesgos del uso indebido de las *deepfakes*. Este

antecedente es relevante para la presente investigación al proporcionar una base para comprender los desafíos legales que surgen con la implementación de esta tecnología y su impacto en las políticas públicas.

2.2.2 Antecedente nacional

Panta (2024) presentó el estudio “Hacia una automatización avanzada: la IA en la postproducción de spots en el Perú”, cuyo objetivo fue analizar el uso de la inteligencia artificial en la postproducción de contenidos publicitarios en Perú. La muestra incluyó entrevistas a 12 profesionales de entre 30 y 50 años, con cargos relacionados con la IA, postproducción y publicidad, como Ingenieros Mecatrónicos, Gerentes de Tecnología (IA), Editores, Productores y Directores Publicitarios. Se utilizó una entrevista semiestructurada, lo que permitió obtener información detallada sobre el tema. Los resultados indicaron que la IA optimiza recursos tanto en la preproducción (como en la generación de guiones con ChatGPT) como en la postproducción, donde se emplea para la creación de música, efectos visuales, edición de video, fotografía, colorización y estabilización de cámara. Este antecedente es relevante para la investigación al ofrecer ejemplos prácticos del uso de la IA, incluidos las *deepfakes*, en la producción publicitaria peruana.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

Las *deepfakes* son medios digitales manipulados, como imágenes o videos, creados mediante deep learning para reemplazar el rostro de una persona con el de otra de manera casi indistinguible. Esta tecnología, aplicada originalmente en campos como la visión por computadora, ahora representa un desafío social serio. Las *deepfakes* han sido usados para superponer rostros de celebridades en videos explícitos y para difundir desinformación política, destacando su impacto negativo y las preocupaciones éticas y sociales que genera su creciente sofisticación (Almars 2021). Sin embargo, si se usa correctamente, las *deepfakes* tienen el potencial de crear importantes oportunidades comerciales debido a que la manipulación se ha adaptado ampliamente a la publicidad, las *deepfakes* pueden suponer un gran cambio para la publicidad mediante manipulación sintética (Chen, 2024).

Las *deepfakes* aprovechan las Redes Neuronales Profundas (DNN), redes generativas adversarias (GANs) y otros algoritmos avanzados para crear medios sintéticos altamente realistas (Hussain Al-Khazraji et al., 2023). Desde este punto de vista, la IA en lugar de detener el trabajo de los artistas 3D, ayudará a agilizar tareas que suelen ser tediosas del flujo de trabajo en el CGI, como UVs y retopología; sin embargo, la intervención humana seguirá siendo fundamental, para lograr cumplir con los altos estándares de calidad, debido a los recurrentes errores que pueden presentar las IAs, entendiendo la forma y textura de objetos complejos (Garcés & Gómez, 2023).

Métodos altamente especializados de alto nivel, como la captura lightstage, la reconstrucción estéreo de múltiples vistas, las cámaras montadas en la cabeza, etc., juegan un papel importante en la industria de VFX. Específicamente, queremos personalizar profundamente nuestro enfoque para cada sujeto al que deseamos construir una “firma de movimiento”, logrando la fidelidad y la semántica del seguimiento de alta gama en VFX, pero con las limitaciones de datos y hardware del seguimiento del grado del consumidor (Lin, 2022).

Las *deepfakes* pueden poner en acción ideas creativas a bajo costo. Por ejemplo, las *deepfakes* pueden ayudar a las empresas a diseñar y ejecutar campañas de marketing atractivas a bajo costo al reemplazar y/o aumentar los roles humanos en las comunicaciones de marketing (Farish 2020; Zakrzewski 2019). La publicidad basada en *deepfakes* puede crear grandes oportunidades de negocio para la creación de contenido y la participación, porque algunas *deepfakes* son interesantes, atractivas y memorables para la mayoría de las personas. (Chen, 2024)

La tecnología deepfake ha permitido la recreación de ciertas personas en las industrias creativas, lo que hace posible rejuvenecer personajes de películas con fines narrativos e incluso resucitar celebridades fallecidas para campañas publicitarias (Franganillo, 2020). A su vez, también permitió la creación de material para el cine y la publicidad de maneras que antes eran imposibles o costosas, proporcionando una alternativa al CGI tradicional (Garcés & Gómez, 2023).

El interés por las *deepfakes* ha crecido notablemente desde el primer caso detectado en Reddit en noviembre de 2017, cuando el usuario "*deepfakes*" publicó videos pornográficos donde reemplazaba los rostros originales por los de celebridades. También se difundió un código de deep learning de libre acceso en bibliotecas populares, lo que facilitó la creación de

deepnudes en sitios para adultos. La llegada de las *deepfakes* subraya la importancia de desarrollar nuevas habilidades de alfabetización digital, junto con competencias para interpretar, evaluar y cuestionar los contenidos digitales, creando así nuevos acuerdos discursivos para comprender y enfrentar los medios actuales (Bañuelos 2020).

La principal amenaza epistémica de las *deepfakes* radica en que pueden llevar fácilmente a las personas a adquirir creencias falsas. Es decir, las personas podrían tomar las *deepfakes* como videos auténticos y creer que lo que muestran realmente ocurrió. Cuando los videos falsos son comunes, es menos probable que la gente crea que lo que se muestra en un video realmente sucedió. Así, como resultado de las *deepfakes*, las personas podrían desconfiar de videos genuinos de medios de comunicación legítimos (Fallis 2021). Como sucede con cualquier tecnología, la inteligencia artificial puede usarse tanto para fines positivos como negativos, y esto conlleva un gran riesgo para la sociedad. La existencia de noticias y contenidos falsos no es nueva; estos preceden incluso a la invención de la imprenta. Sin embargo, el desafío actual no está solo en la posibilidad de crear imágenes o videos falsos, sino en el nivel de sofisticación que ha alcanzado esta práctica, dificultando cada vez más distinguir lo real de lo falso. Además, cualquier persona con conocimientos básicos y acceso a Internet tiene la capacidad de llevarlo a cabo (Merlo & Ulloa 2023).

Es posible que las personas desarrollen una resiliencia ante nuevas formas de engaño como las *deepfakes*. Con el tiempo, los consumidores se vuelven cautelosos y no se dejan engañar fácilmente por la publicidad, en parte porque desarrollan un esquema de expectativas sobre ella. De hecho, desarrollamos expectativas similares para la mayoría de los medios que consumimos (Hancock & Bailenson 2021). Los expertos técnicos deberían expresar abiertamente (como algunos ya han comenzado a hacer) las capacidades de las nuevas

tecnologías de IA. Aunque las *deepfakes* pueden engañar significativamente a los espectadores y afectar su confianza en lo que observan, el riesgo de este engaño disminuye si los espectadores comprenden cómo funcionan los medios generados por IA y sus posibilidades (Johnson & Diakopoulos 2021).

Un novedoso enfoque basado en redes neuronales utiliza el parpadeo de los ojos como indicador clave para identificar videos falsos, destacando esta señal física como un elemento distintivo. Además, señales biológicas como el ritmo cardíaco también se han validado como indicadores confiables de autenticidad. El análisis de secuencias temporales entre fotogramas ha demostrado ser eficaz para diferenciar videos reales de falsos (Almars 2021). La identificación de *deepfakes* por parte de los humanos se ha estudiado principalmente en el ámbito de imágenes y videos. Tanto las personas como los sistemas automatizados pueden ser fácilmente engañados por *deepfakes* al emplear diversos métodos de generación o técnicas de manipulación de contenido (Müller et al., 2022).

La creación de *deepfakes* a partir de material audiovisual existente puede vulnerar derechos de autor si se realiza sin autorización. Además, los derechos morales del autor, protegidos por el artículo 113 del TRLPI, también se ven afectados. Estos derechos, que incluyen el reconocimiento de la autoría y la protección contra modificaciones que afecten la integridad de la obra, son inalienables e intransferibles. Alterar una obra original sin el consentimiento del autor puede constituir una violación a estos derechos fundamentales (Galardi 2024). Existen inquietudes respecto al uso desmedido y accesibilidad hacia las *deepfakes*, que se centran principalmente en aspectos éticos, políticos, legales y tecnológicos. Estas preocupaciones surgen debido a que las *deepfakes* comprometen la confiabilidad de los documentos audiovisuales, especialmente los videos, al poner en duda su autenticidad y generar riesgos de desinformación, difamación o chantaje (Bañuelos 2020).

Capítulo III: Metodología

En este capítulo se desarrollará el perfil de la muestra de estudio, el tipo de muestreo utilizado, el diseño de investigación y la operacionalización de variables. A continuación se procederá a detallar el procedimiento para recolectar y analizar los datos de la muestra basándose en las dimensiones e indicadores señalados.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

La muestra utilizada para la presente investigación fue de 30 personas, las cuales fueron divididas en 2 grupos de 15 personas, las cuales cumplen con las siguientes características de la unidad de análisis:

Grupo 1: 15 personas, entre 40 y 65 años, residentes en Lima, que no estén familiarizadas con la tecnología deepfake. El objetivo es obtener sus respuestas a través de encuestas, las cuales serán incluidas en un estudio que estará enfocado en los desafíos éticos y legales de las *deepfakes*.

Grupo 2: 15 personas profesionales del ámbito audiovisual, entre 20 y 40 años, residentes en Lima. El objetivo es obtener sus respuestas a través de encuestas, las cuales serán incluidas en un estudio que estará enfocado en las oportunidades que las *deepfakes* pueden ofrecer en la industria audiovisual.

El tipo de muestreo es no probabilístico por conveniencia: Este método permite seleccionar participantes según su accesibilidad y disponibilidad, lo que facilita la obtención de muestras representativas. En este estudio, nos permitirá explorar las percepciones de dos grupos sobre los desafíos éticos, legales y las oportunidades de las *deepfakes* en la industria audiovisual.

3.2. Diseño de Investigación

Se utilizó el estudio de casos como enfoque metodológico, ya que según Ramírez et al. (2019), esta estrategia permite analizar organizaciones, grupos o individuos para evaluar la validez de los indicadores aplicados. A través de esta aplicación, se obtuvieron resultados preliminares que serán analizados y discutidos en detalle, con el fin de sustentar las conclusiones y recomendaciones.

3.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización de la Variable: Desafíos éticos y legales de las deepfakes

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición / opciones de respuesta
Desafíos éticos y legales de las deepfakes	Almars (2021) indica que la tecnología de las *deepfakes*, aplicada originalmente en campos como la visión por computadora, ahora representa un desafío social serio. Las *deepfakes* han sido usados para superponer rostros de celebridades en videos explícitos y para difundir desinformación política, destacando su impacto negativo y las preocupaciones éticas y sociales que genera su creciente sofisticación	Se medirá a través de análisis de encuestas en la cual se obtendrá resultados sobre las campañas audiovisuales manipuladas con inteligencia artificial	Desinformación ---------- Difamación ---------- Fraude ----------	Falsificación de hechos Campañas de desinformación Difusión viral ---------- Difusión maliciosa Responsabilidad legal Reputación ---------- Suplantación de identidad Detección de riesgos Estafas	Escala de encuesta para cuantificar estos aspectos.

			Responsabilidad moral ---------- Privacidad	Perjuicio a las víctimas Responsabilidad de las plataformas digitales Prevención de daños ---------- Riesgo de acosos Protección de datos personales Seguridad de identidad	

Tabla 2

Operacionalización de la Variable: Oportunidades de las deepfakes

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición / opciones de respuesta
Oportunidades de las *deepfakes*	Según Chen, (2024), si se usa correctamente, las *deepfakes* tienen el potencial de crear importantes oportunidades comerciales debido a que la manipulación se ha adaptado ampliamente a la publicidad, los *deepfakes* pueden suponer un gran cambio para la publicidad mediante la manipulación sintética.	Se medirá a través de análisis de encuestas en la cual se obtendrá resultados sobre reducción de costos de efectos visuales (VFX)	Innovación --- Publicidad y Marketing --- Desarrollo Tecnológico	Conocimiento de aplicaciones Derecho de autor registrados de Aplicaciones Nuevas funcionalidades --- Personalización de campañas publicitarias Eficacia de contenido Costo y beneficio --- Adaptación de la tecnología Mejoras en la detección Eficiencia de la Inteligencia Artificial (IA)	Escala de encuesta para cuantificar estos aspectos.

3.4. Consentimiento Informado

La presente investigación requirió la participación de 30 personas, divididas en dos grupos de 15 personas cada uno, para obtener información sobre los desafíos éticos, legales y las oportunidades de las *deepfakes* en la industria audiovisual. Además, se contó con la participación de 4 especialistas para avalar la investigación mediante su experiencia en el campo. Por ello, se solicitó el consentimiento informado de todos los participantes, asegurándoles que su colaboración sería voluntaria y la información recopilada se usará sólo con fines investigativos.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

La recolección de información se realizó a través de un instrumento de medición orientado a identificar los desafíos legales y oportunidades de las *deepfakes* en la industria audiovisual, con un coeficiente de validez de 0.86. Este instrumento permitió medir los siguientes componentes:

Desinformación: Falsificación de hechos, Campañas de desinformación, Difusión viral.

Difamación: Difusión maliciosa, Responsabilidad legal, Reputación.

Fraude: Suplantación de identidad, Detección de riesgos, Estafas.

Responsabilidad moral: Perjuicio a las víctimas, Responsabilidad de las plataformas digitales, Prevención de daños.

Privacidad: Riesgo de acoso, Protección de datos personales, Seguridad de identidad

Innovación: Conocimientos de Aplicaciones, Patentes registradas de Aplicaciones, Nuevas funcionalidades

Publicidad y Marketing: Personalización de campañas publicitarias, Eficacia de contenido, Costo y beneficio.

Desarrollo Tecnológico: Adaptación de la tecnología, Mejoras en la detección, Eficiencia de la Inteligencia Artificial (IA).

Además, se utilizó la herramienta de Google Forms para hacer las encuestas correspondientes a las participantes del experimento.

Por otro lado, para el análisis de la información se emplearon respuestas clasificadas de acuerdo a categorías preestablecidas para conocer su opinión y cómo se ven afectados los dos grupos de la muestra respectivamente.

Capítulo IV: Resultados

En este capítulo se presenta la recopilación de información sobre las percepciones y opiniones de dos grupos: uno no familiarizado con las deepfakes (grupo 1) y otro de profesionales audiovisuales (grupo 2). En base a estos datos, se podrá analizar tanto los desafíos éticos y legales como las oportunidades de las deepfakes en la industria audiovisual. Además, se considerarán las recomendaciones y perspectivas de expertos en el campo para enriquecer el análisis.

4.1. Análisis de Resultados

Primero se aplicaron encuestas de respuesta simple a 30 personas, divididas en dos grupos: 15 no familiarizadas con las *deepfakes* y 15 profesionales audiovisuales. Estas encuestas permitieron conocer las percepciones sobre los desafíos éticos y legales, así como las oportunidades que las *deepfakes* presentan en la industria audiovisual. Las encuestas se centraron en dos variables: 'Desafíos Éticos y Legales de las *Deepfakes*', para el primer grupo, y 'Oportunidades de las *Deepfakes* en la Industria Audiovisual', para los profesionales. Esta metodología facilitó una comprensión integral de la situación actual en relación con las *deepfakes* en el ámbito audiovisual.

4.1.1. Grupo 1: Desafíos de las *deepfakes*

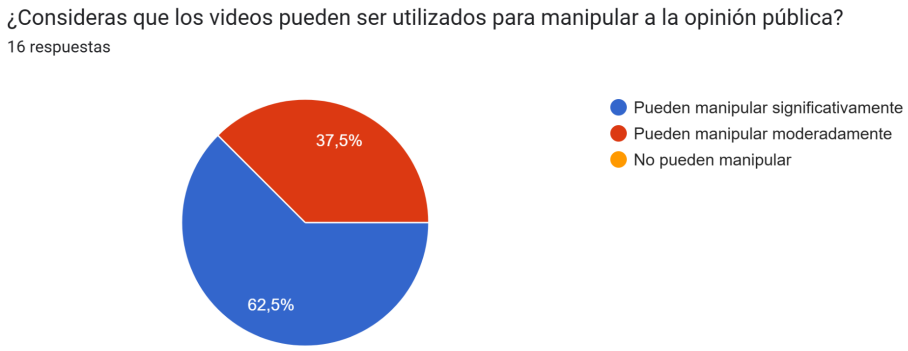

Figura 3. Resultados de opinión sobre la manipulación de la opinión pública a través de videos.

Como se puede observar en la figura 3, el 62,5% de los participantes considera que los videos pueden manipular la opinión pública, mientras que el 37,7% consideran que pueden manipular moderadamente.

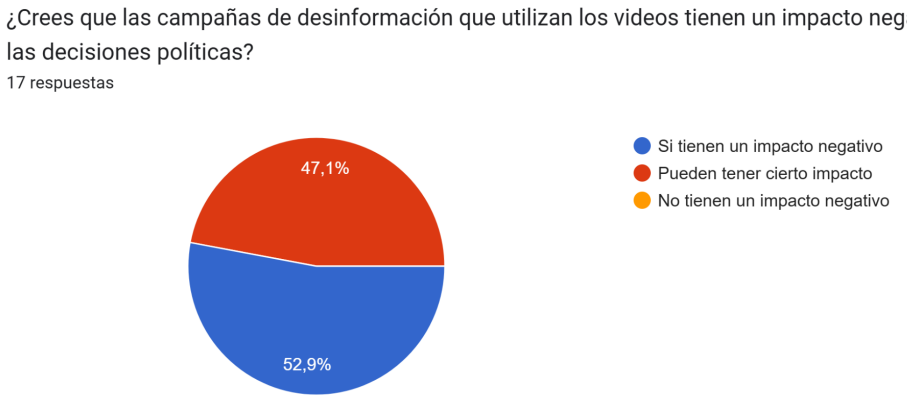

Figura 4. Resultados de la influencia de videos de desinformación en decisiones políticas

Como se puede observar en la figura 4, el 52,9% de los participantes consideran que las campañas de desinformación que utilizan los videos si tienen un impacto negativo, mientras que el 47,1% considera que pueden tener cierto impacto.



Figura 5. Resultados sobre la percepción de la necesidad de regulación legal de la manipulación de videos.

Como se puede observar en la figura 5, el 62,5% de los participantes consideran que la manipulación de vídeos tienen que ser absolutamente necesario regulado por ley, mientras que que el 25% considera que es algo necesario, pero no urgente y por último el 12,5% considera que no es necesario regularlo por ley.

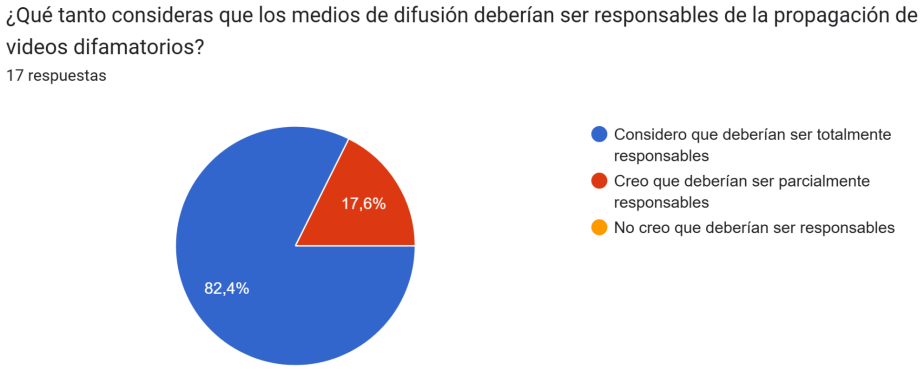

Figura 6. Resultados sobre la responsabilidad de los medios en la propagación de videos difamatorios

Como se puede observar en la figura 6, el 82,4% de participantes considera que los medios de difusión deberían ser totalmente responsables de los videos difamatorios, mientras que el 17,6% considera que deberían ser parcialmente responsables.



Figura 7. Resultados sobre el aumento de estafas por suplantación de identidad en plataformas digitales.

Como se puede observar en la figura 7, el 88,2% de los participantes consideran que las estafas por suplantación de identidad a través de plataformas digitales han aumentado significativamente, mientras el 11,8% considera que han aumentado en cierta medida.

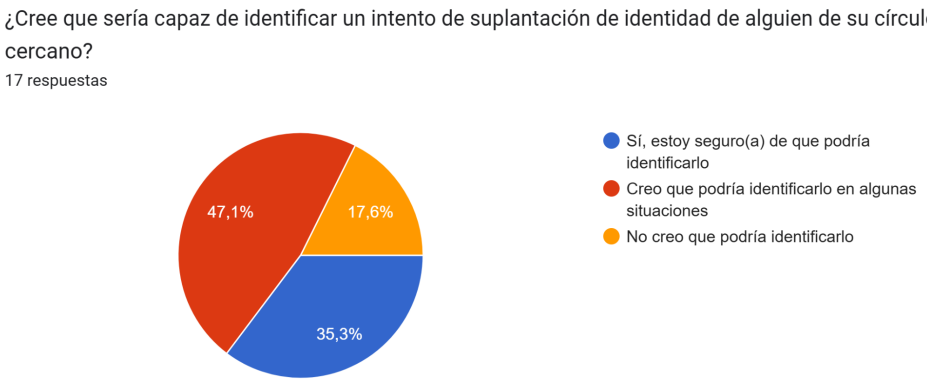

Figura 8. Resultados sobre la capacidad percibida para identificar intentos de suplantación de identidad en el círculo cercano.

Como se puede observar en la figura 8, el 47,1% considera que podría identificar un intento de suplantación de identidad de alguien de su círculo cercano, mientras que el 35,3%

considera que si esta seguro(a) de que podría identificarlo y por último el 17,6% no cree que podría identificarlo.



Figura 9. Resultados sobre la percepción de los perjuicios en la reputación y vida personal por contenidos digitales manipulados.

Como se puede observar en la figura 9, el 82,4% de los participantes considera que las víctimas de contenidos manipulados sufren perjuicios significativos, mientras el 17,6% sufren perjuicios moderados.

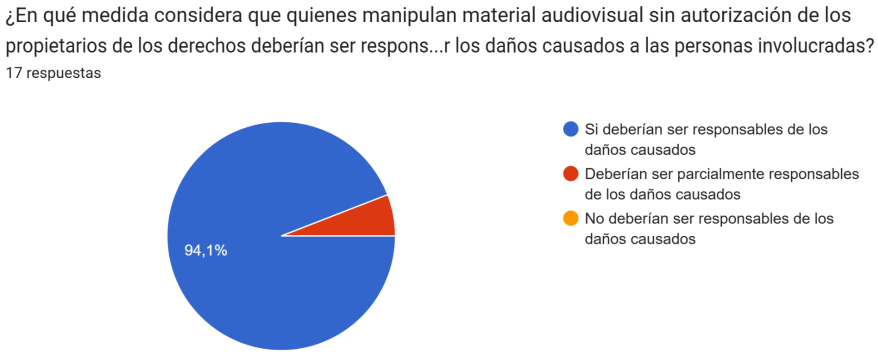

Figura 10. Resultados sobre la responsabilidad por daños de quienes manipulan material audiovisual sin autorización.

Como se puede observar en la figura 10, el 94,1% de los participantes considera que quienes manipulan material audiovisual sin autorización de los propietarios de los derechos si deberían ser responsables de los daños causados, mientras que el 5.9% considera que deberían ser parcialmente responsables de los daños causados.



Figura 11. Resultados sobre la percepción de seguridad en la protección de datos personales en plataformas digitales.

Como se puede observar en la figura 11, el 64.7% considera que esta algo seguro(a) con respecto a la protección de datos personales en las plataformas digitales, mientras que el 23,5% considera que esta totalmente seguro y por último el 11,8% no se siente nada seguro.

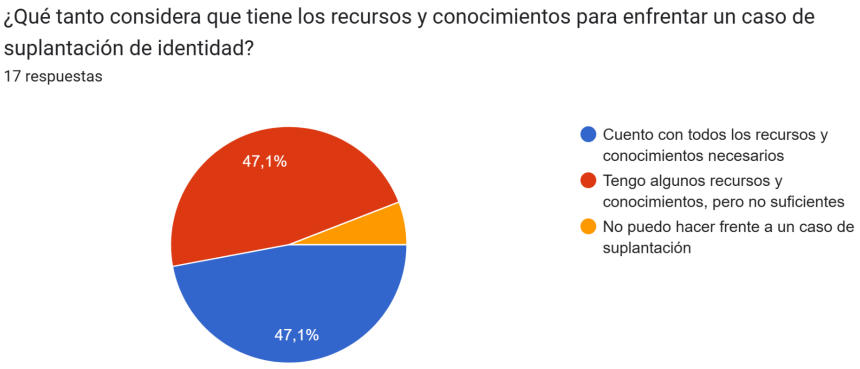

Figura 12. Resultados sobre la percepción de recursos y conocimientos para enfrentar casos de suplantación de identidad.

Como se puede observar en la figura 12, el 47,1% considera que cuenta con todos los recursos y conocimientos necesarios para enfrentar un caso de suplantación de identidad, mientras que el 47,1% considera que tiene algunos recursos y conocimientos, pero no suficientes.

4.1.2. Grupo 2: Oportunidades de las *deepfakes*

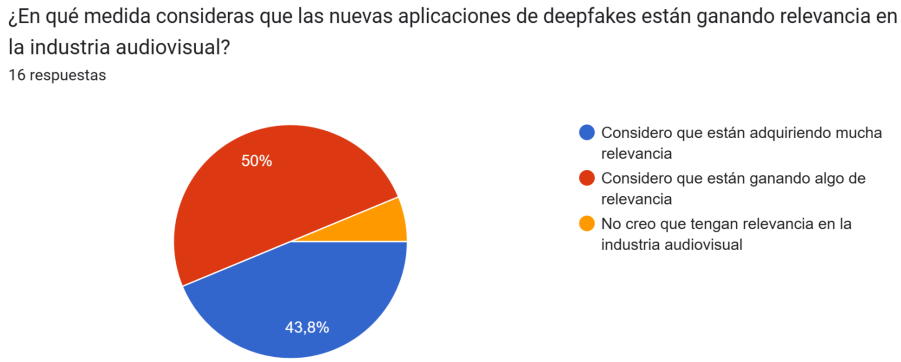

Figura 13. Resultados de relevancia de las aplicaciones deepfake en la industria audiovisual

Como se observa en la figura 13, el 43,8% de los participantes considera que están adquiriendo mucha relevancia, el 50% considera que están ganando algo de relevancia, y finalmente el 6,2% no considera que tengan relevancia en la industria audiovisual.

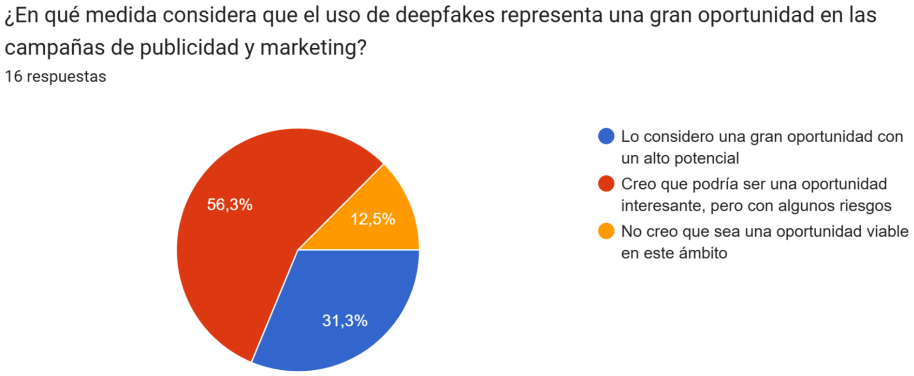

Figura 14. Resultados de oportunidades del uso de deepfakes en las campañas de publicidad y marketing.

Como se puede observar en la figura 14, el 31,3% de los participantes lo considera una gran oportunidad, mientras que el 56,3% lo considera una oportunidad interesante, aunque con algunos riesgos, y por último el 12,5% no lo considera una oportunidad viable.

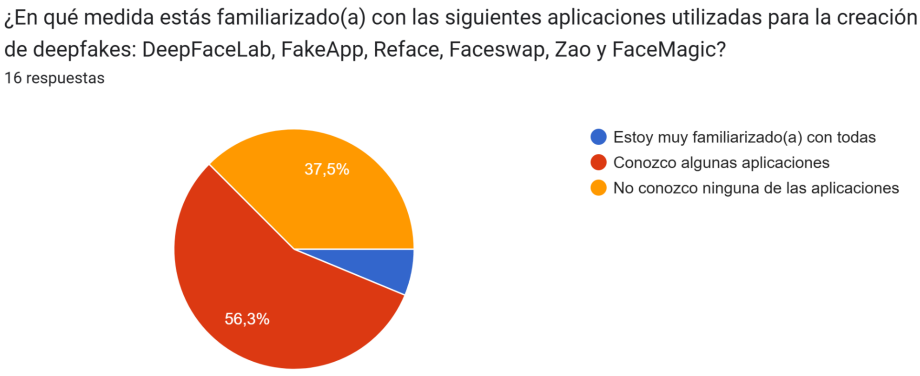

Figura 15. Resultados de conocimiento de aplicaciones utilizadas para crear *deepfakes.*

Como se observa en la figura 15, solo el 6,2% está muy familiarizado con estas aplicaciones, mientras que el 56,3% sólo conoce algunas de estas, finalmente el 37,5% desconoce por completo las aplicaciones mencionadas.



Figura 16. Resultados de opinión sobre la innovación en el uso de *deepfakes* en la creación de contenidos para publicidad y marketing.

Como se puede observar en la figura 16, el 25% de los participantes considera las *deepfakes* son altamente innovadoras, el 68,8% considera que tienen cierto nivel de innovación pero aún no son esenciales en la creación de contenido, finalmente el 6,2% no las considera innovadoras ni impactantes.



Figura 17. Resultados de logro de objetivos anteriormente inalcanzables por la implementación de *deepfakes.*

Como se observa en la figura 17, el 53,3% de los participantes considera que la implementación de *deepfakes* en la industria audiovisual ha permitido alcanzar objetivos antes imposibles, el 40% considera que a facilitado algunos objetivos pero sin marcar gran diferencia, y el 6,7% considera que no ha tenido un impacto significativo en el logro de objetivos de la industria.

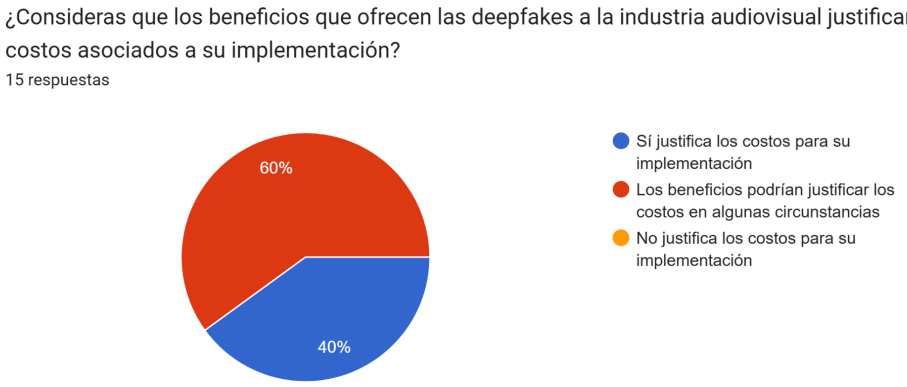

Figura 18. Resultados de la opinión sobre los costos y beneficios asociados a la implementación de *deepfakes* en la industria audiovisual.

Como se observa en la figura 18, el 40% de los participantes si justifica los costos para la implementación de las *deepfakes* en la industria audiovisual, mientras que el 60% considera que los beneficios podrían justificar los costos en algunas circunstancias.

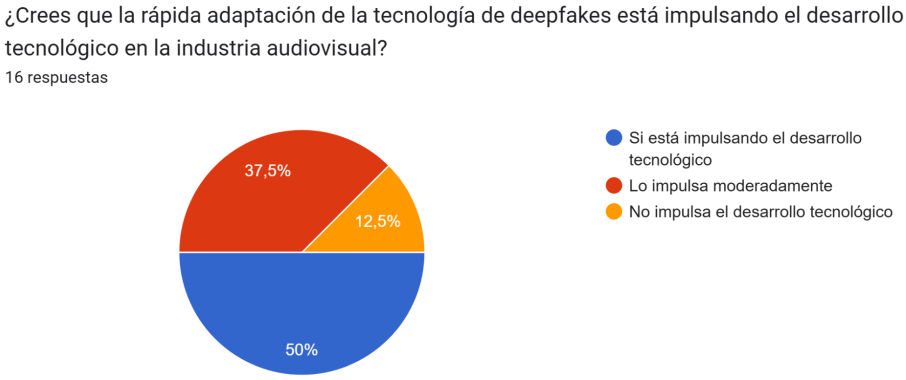

Figura 19. Resultados sobre la adaptación de la tecnología deepfake asociada al desarrollo tecnológico en la industria audiovisual.

Como se puede observar en la figura 19, el 50% de los participantes considera que la rápida adaptación de la tecnología deepfake si está impulsando el desarrollo tecnológico en la industria audiovisual, el 37,5% considera que impulsa el desarrollo moderadamente, y el 12,5% considera que no impulsa el desarrollo tecnológico.

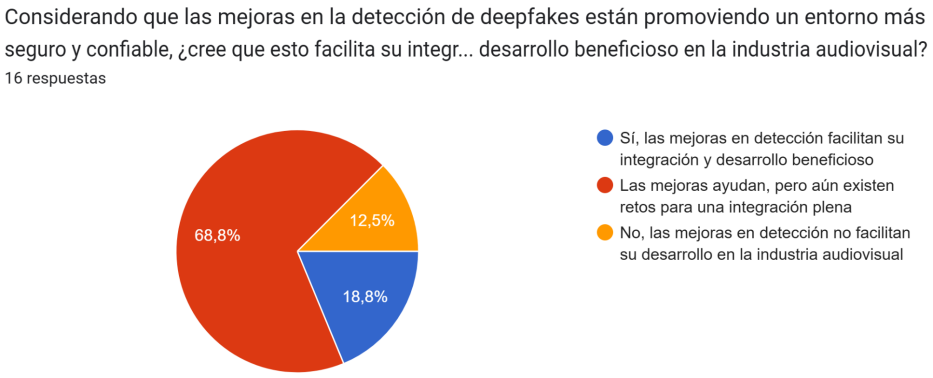

Figura 20. Resultados sobre opinión con respecto a la integración y desarrollo beneficioso de las *deepfakes* en la industria audiovisual.

Según lo observado en la figura 20, el 18,8% de los participantes considera que las mejoras en la detección de *deepfakes* facilita su integración y desarrollo beneficioso, el

68,8% considera que las mejoras ayudan pero aún existen retos para una integración plena, finalmente el 12,5% considera que las mejoras en la detección no facilitan su desarrollo en la industria audiovisual.

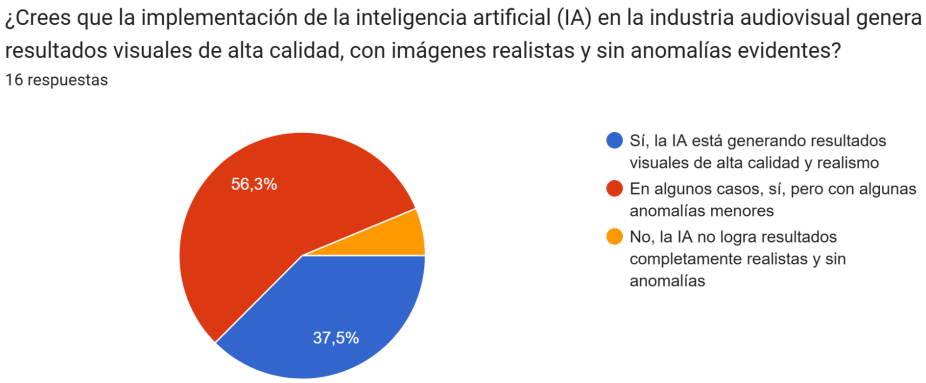

Figura. 21. Respuestas sobre resultados visuales de alta calidad asociados a la implementación de *deepfakes* en la industria audiovisual.

Como se puede observar en la figura 21, el 37,5% de los participantes considera que la IA está generando resultados visuales de alta calidad, el 56,3% considera que en algunos casos si genera buenos resultados pero con anomalías menores, finalmente el 6,2% considera que la IA no logra resultados realistas.

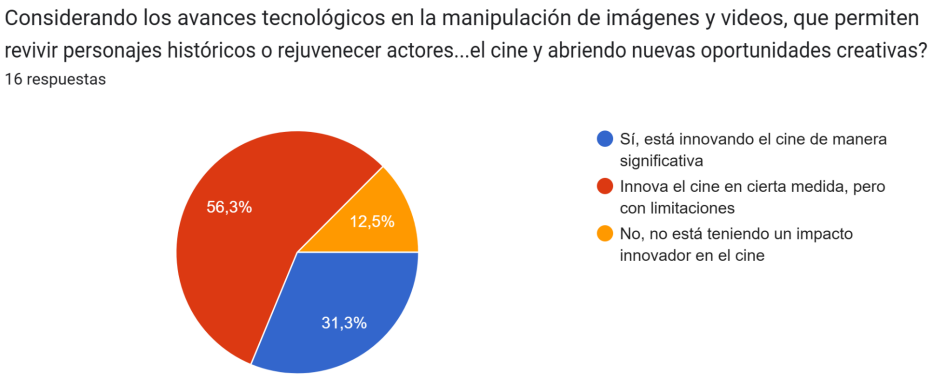

Figura 22. Resultados sobre la innovación y oportunidades en el cine asociados al avance tecnológico de las *deepfakes*.

Como se observa en la figura 22, el 31,3% de los participantes considera que la tecnología deepfake está innovando el cine de manera significativa, el 56,3% considera que innova en cierta medida pero con limitaciones, y el 12,5% considera que no tiene un impacto innovador en el cine.

4.2. Discusión de Resultados

En cuanto a las preguntas de investigación, el grupo 1 expresó una fuerte preocupación sobre el uso de deepfakes para manipular la opinión pública y cometer estafas por suplantación de identidad, donde la mayoría de participantes (88,2%) indicó un aumento significativo de este tipo de estafas en los últimos años (ver Figura 7). Según Popova (2020), esto resalta los problemas legales inherentes a este tipo de contenido, especialmente cuando se involucra la imagen de personas sin su consentimiento. En consecuencia, los participantes de este grupo sugieren que es esencial implementar regulaciones legales que controlen el uso de esta tecnología (ver Figura 5).

Por otro lado, el grupo 2 destacó las oportunidades que las deepfakes representan en la industria audiovisual, como la posibilidad de crear contenido innovador con un costo reducido en comparación con otras tecnologías como el CGI (ver Figura 18). Esto refuerza la visión de Garcés y Gómez (2023), quienes consideran que las deepfakes pueden ofrecer soluciones más económicas y eficaces para la creación de material audiovisual.

El instrumento de medición utilizado, validado por dos expertos con un promedio de confiabilidad de 0.86, permitió recolectar datos significativos sobre las percepciones y

preocupaciones de los participantes. Los resultados mostraron que, aunque existe un consenso en cuanto a la necesidad de regulación, también se reconocieron las ventajas de las deepfakes en términos de innovación en la industria audiovisual.

Las respuestas obtenidas reflejan un balance entre los riesgos y las oportunidades de las deepfakes. Mientras que muchos participantes consideran que estos contenidos pueden causar perjuicios significativos, especialmente en el ámbito de la desinformación y las estafas (ver Figura 3), también se reconoció su capacidad para revolucionar la creación de contenido audiovisual, siempre que se utilicen de manera ética y controlada.

Finalmente, el estudio subraya la importancia de comprender las implicancias éticas y legales de las deepfakes para aprovechar su potencial de manera responsable. Un marco regulador adecuado podría mitigar los riesgos asociados con su uso, permitiendo que esta tecnología sea una herramienta innovadora y beneficiosa para la industria audiovisual.

4.3. Recomendaciones

El objetivo principal del estudio fue evidenciar tanto los desafíos éticos y legales del uso malintencionado de la tecnología deepfake tanto como señalar las oportunidad que esta presenta dentro de la industria audiovisual. A partir de los resultados encontrados y el proceso de investigación, se recomienda lo siguiente:

Primero, se recomienda aplicar el instrumento de medición a personas dentro y fuera de la industria audiovisual respectivamente, de esta forma, al separar la muestra según su relación con esta tecnología, se podrá obtener resultados más precisos de cada variable de estudio; como señala Fellis (2021), la amenaza que presentan las deepfakes para el ciudadano común radica en la desconfianza y rechazo ante un panorama de normalización de videos manipulados, dirigiendo también esta desconfianza hacia videos genuinos y de fuentes

confiables, en contraste a como indica Panta (2024), quien tras entrevistar a una muestra de profesionales relacionados con esta tecnología, dió ejemplos prácticos de cómo la IA, incluyendo las deepfakes, pueden optimizar recursos tanto en la preproducción como la postproducción de producciones audiovisuales publicitarias.

Segundo, se sugiere investigar información actualizada, dado que la tecnología deepfake sigue desarrollándose hasta el día de hoy, y aún es posible descubrir diversos usos beneficiosos conforme se vaya adaptando a las necesidades de las producciones audiovisuales (Garcés & Gómez, 2023).

Se recomienda tener en cuenta que, si bien actualmente existen softwares para la detección de deepfakes, estos no son de acceso libre y gratuito para el público general. Por ello, se sugiere fomentar el desarrollo de aplicaciones gratuitas que permitan una detección más accesible y eficiente. Del mismo modo, se recomienda promover la educación y la sensibilización de los consumidores para que desarrollen una mayor cautela y capacidad de discernimiento al identificar contenidos manipulados o estrategias publicitarias engañosas.

Finalmente, se recomienda reconocer que, aunque la tecnología deepfake ha permitido avances en la recreación de personajes y la creación de contenido en la industria audiovisual, la intervención humana seguirá siendo crucial. Si bien la IA puede agilizar tareas tediosas en el flujo de trabajo del CGI, como UVs y retopología, los errores en la comprensión de formas y texturas complejas requieren la supervisión de artistas 3D para garantizar la calidad y precisión en los resultados. Por lo tanto, se sugiere utilizar la tecnología como complemento del trabajo artístico tradicional, no como sustituto.

Referencias

Al-khazraji, Samer & Saleh, Hassan & KHALID, Adil & Mishkhal, Israa. (2023). Impact of Deepfake Technology on Social Media: Detection, Misinformation and Societal Implications. The Eurasia Proceedings of Science Technology Engineering and Mathematics. 23. 429-441. 10.55549/epstem.1371792.

Ali, K. A., Ameen, A. A. M., & Tirwanshi, K. F. A. (2023). Impacto de la estrategia de marketing en el rendimiento de las ventas: Un estudio de una muestra de propietarios de microempresas y pequeñas empresas. *International Review of Communication and Marketing Mix*, 10(1), 65-86.

Almars, A. M. (2021). Deepfakes detection techniques using deep learning: a survey. *Journal of Computer and Communications*, *9*(05), 20-35.

Bañuelos Capistrán, J. (2020). Deepfake: : la imagen en tiempos de la posverdad. RPC, (1), 51–61. https://doi. org/10.21555/rpc.v0i1.2315

Boté Vericad J. J. y Vállez M. (2022). Aplicaciones de deepfakes. Manipulación de contenido audiovisual y riesgos para los usuarios basados en las políticas de privacidad. *Documentación de las Ciencias de la Información*, *45*(1), 25-32. https://doi.org/10.5209/dcin.77256

Campbell, C. L., Plangger, K. A., Sands, S., & Kietzmann, J. (2022). Preparing for an era of deepfakes and AI-generated ads: A framework for understanding responses to manipulated advertising. *Journal of Advertising, 51*(1), 22-38.

Cerdán Martínez, V. M., & Padilla Castillo, G. (2019). Historia del fake audiovisual: deepfake y la mujer en un imaginario falsificado y perverso.

Cerdán Martínez, V., García Guardia, M. L., & Padilla Castillo, G. (2020). Alfabetización moral digital para la detección de deepfakes y fakes audiovisuales.

Chen, Yong(2024).Exploring the Effect of Deepfake-based Advertising on Consumers' Attitudes and Behaviors (Working Paper No. 2024-001). Texas A&M International University. https://www.tamiu.edu/cswht/documents/wp-2024-001-chen.pdf

Chesney, R., & Citron, D. K. (2020). Artificial intelligence in digital media: The era of deepfakes. *IEEE Transactions on Technology and Society*, 1(1), 34-42. https://doi.org/10.1109/TTS.2020.3004853

Fallis, D. (2021). The epistemic threat of deepfakes. *Philosophy & Technology*, *34*(4), 623-643.

Farish, K. 2020. "Do Deepfakes Pose a Golden Opportunity? Considering Whether English Law Should Adopt California's Publicity Right in the Age of the Deepfake." Journal of Intellectual Property Law & Practice 15 (1): 40-48. https://doi.org/10.1093/jiplp/jpz139

Franganillo, J. (2022). Contenido generado por inteligencia artificial: Oportunidades y amenazas. *Anuario ThinkEPI*, 16. https://doi.org/10.3145/thinkepi.2022.e16a24

Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *methaodos. revista de ciencias sociales*, *11*(2), 15.

Galardi García, J. (2024). Propiedad Intelectual e Inteligencia Artificial: Desafíos y oportunidades.

Garcés, Claudio y Gómez, Matías (2023). Análisis del uso de la tecnología Deep Fake y su impacto en el trabajo de los artistas 3D y el uso del CGI . [Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital]. https://repositorio.umayor.cl/xmlui/handle/sibum/8900

Gomes-Gonçalves, S. (2022). Los deepfakes como una nueva forma de desinformación corporativa–una revisión de la literatura. *IROCAMM-International Review Of Communication And Marketing Mix*, *5*(2), 22-38.

Gutiérrez, M. (2024). *Deepfake: Análisis de sus implicancias tecnológicas y jurídicas en la era de la Inteligencia Artificial*. Derecho Global. Estudios sobre Derecho y Justicia, 10(28), 1-15. https://derechoglobal.cucsh.udg.mx/index.php/DG/article/view/754/914

Hameleers, M., van der Meer, T. G. L. A., & Dobber, T. (2024). *Distorting the truth versus blatant lies: The effects of different degrees of deception in domestic and foreign political deepfakes*. *Computers in Human Behavior, 152*, Article 108096. https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.108096

Hancock, J. T., & Bailenson, J. N. (2021). The social impact of deepfakes. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, *24*(3), 149-152.

Hashmi, A., Shahzad, S. A., Lin, C. W., Tsao, Y., & Wang, H. M. (2024). Unmasking Illusions: Understanding Human Perception of Audiovisual Deepfakes. *arXiv preprint arXiv:2405.04097*.

Hinojosa-Becerra, M., Marín Gutiérrez, I., & Maldonado-Espinosa, M. (2024). Inteligencia Artificial y la producción audiovisual.

Jacobsen, B. N., & Simpson, J. (2024). The tensions of deepfakes. *Information, communication & society*, *27*(6), 1095-1109.

Johnson, D. G., & Diakopoulos, N. (2021). What to do about deepfakes. *Communications of the ACM*, *64*(3), 33-35.

Karnouskos, S. (2020). Artificial intelligence in digital media: The era of deepfakes. *IEEE Transactions on Technology and Society*, *1*(3), 138-147.

Li, M., & Wan, Y. (2023). Norms or fun? The influence of ethical concerns and perceived enjoyment on the regulation of deepfake information. *Internet Research, 33*(5), 1750-1773. https://doi.org/10.1108/INTR-07-2022-0561

Lin, P.-W. (2022). *Leveraging deepfakes to close the domain gap between real and synthetic images in facial capture pipelines* (Ph.D. thesis, Stanford University). Stanford Digital Repository. https://purl.stanford.edu/fm636jn5413

Méndez, J. (2024). La implementación de la inteligencia artificial deepfake: Entre el peligro y el entretenimiento. *UPAEP*. https://upress.mx/secciones/academia/11835-la-implementacion-de-la-inteligencia-artificial-deepfake-entre-el-peligro-y-el-entretenimiento

Merlo, G., & Ulloa, J. R. (2023). Su impacto en la justicia penal y en las ciencias forenses: Desafíos y oportunidades. *Revista Pensamiento Penal (ISSN 1853-4554)*, (475).

Müller, N. M., Pizzi, K., & Williams, J. (2022, October). Human perception of audio deepfakes. In *Proceedings of the 1st International Workshop on Deepfake Detection for Audio Multimedia* (pp. 85-91).

Mustak, M., Salminen, J., Mäntymäki, M., Rahman, A., & Dwivedi, Y. K. (2023). Deepfakes: Deceptions, mitigations, and opportunities. *Journal of Business Research*, *154*, 113368.

Nightingale, S. J., & Farid, H. (2022). *AI-synthesized faces are indistinguishable from real faces and more trustworthy*. *Proceedings of the National Academy of Sciences, 119*(8), Article e2120481119. https://doi.org/10.1073/pnas.2120481119

Panta, R. L. (2021). HACIA UNA AUTOMATIZACIÓN AVANZADA: LA IA EN LA POSTPRODUCCIÓN DE SPOTS EN EL PERÚ (Tesis de licenciatura). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/673904/Panta_RL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Popova, M. (2019). Reading out of context: pornographic deepfakes, celebrity and intimacy. *Porn Studies*, *7*(4), 367–381. https://doi.org/10.1080/23268743.2019.1675090

Ramos-Zaga, F. (2024). Deepfake: Análisis de sus implicancias tecnológicas y jurídicas en la era de la Inteligencia Artificial. *Derecho global. Estudios sobre derecho y justicia*, *9*(27), 359-387.

Rosas Téllez, L. V. (2024). Las voces de ingenierías: Inicios y evolución de los deepfakes. UPRESS. https://upress.mx/innovacion-y-tecnologia/12012-las-voces-de-ingenierias-inicios-y-evolucion-de-los-deepfakes-2.

Sastre Toral, M. T. (2022). *Deepfakes: Creación de nuevas caras a partir de imágenes de famosos* [Master's thesis, Universitat Oberta de Catalunya]. UOC Repository. https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/146181

Anexos

Anexo A. Consentimientos Informados.

TOULOUSE LAUTREC	Centro de Investigación Académica Programa de titulación

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Ángel Martín Ramírez Púa, identificado con el DNI 47021959, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Braian Alonso Reyna Guerrero, identificado con el DNI 73243550, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Carlos Alvarado, identificado con el DNI 46816240, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Cristian Valenzuela Vargas, identificado con el DNI 73093799, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Fabrizio Rhenatto Arteaga Huarcaya, identificado con el DNI 71346599, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Fatima Marcela Ascuez Valero, identificado con el DNI 73757512, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Gabriel Portugal López, identificado con el DNI 72934857, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Giovanni Pérez, identificado con el DNI 72519947, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Kristopher Alexis Llerena Urbina, identificado con el DNI 45068124, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Luis Enrique Rojas Parillo, identificado con el DNI 74399519, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

TOULOUSE TREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Mershand Gavel Huapaya Castro, identificado con el DNI 70143687, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Ronald Alvarado, identificado con el DNI 46177255, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Sergio Morales, identificado con el DNI 47782789, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Juan Antonio Núñez Salazar, identificado con el DNI 46649918, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

TOULOUSE TREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Zack Adison Rosas Beraun, identificado con el DNI 71020447, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual ", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Renzo Peche Jouse Peche Muñoz, identificado con el DNI 43562934, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfaakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Franco Joel Chuquipiondo Tuesta, identificado con el DNI 74754434, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Rudy Mendieta Palacios, identificado con el DNI 70810031, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfaakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Leonardo La Rosa Calatayud, identificado con el DNI 74427767, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfaakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Darwin Galarza Sinche, identificado con el DNI 73182579, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Claudia Alejandra Prieto Becerra, identificado con el DNI 77575269, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Arleth Zamora Yucra, identificado con el DNI 73343743 , acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfaakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera al correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Renzo Giovanni Chávez Cabrera, identificado con el DNI 72477381, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Carla Nicole Caycho Portuguez, identificado con el DNI 76284459, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera al correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Angela Guiliana Huacamayta Gonzales, identificado con el DNI 70488472, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera al correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Andrea Hilary Paredes Jauregui, identificado con el DNI 72446047, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera al correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Milagros Sthefany Ferrer Carrasco, identificado con el DNI 73657803, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfaakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera al correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Jorge Alejandro Buendia Rios, identificado con el DNI 72394911, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera al correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de Diciembre de 2024

Yo Ana Acuña Alegre , identificado con el DNI 08599404 , acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada " Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Flavio Andrés Alarco Acuña al correo andres.alarco1993@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Flavio Andrés Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940

TOULOUSE TREC	Centro de Investigación Académica Programa de titulación

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 06 de diciembre.

Yo Homayra Mirella Yafac Rodríguez, identificado con el DNI 73039399, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "**Entre el arte y la manipulación: Un análisis de casos sobre las oportunidades y desafíos de las *deepfakes* en la industria audiovisual**", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Angello Francis Aguilar Cabrera al correo angelloaguilarcabrera@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Angello Francis Aguilar Cabrera	Investigador(a)	73179940
Flavio Andres Alarco Acuña	Investigador(a)	73009893

Anexo B. Instrumentos.

Encuesta sobre desafíos y oportunidades de las deepfakes en la industria audiovisual.

Desafíos Éticos y Legales

1. ¿Consideras que los videos pueden ser utilizados para manipular a la opinión pública?
    a) Pueden manipular significativamente
    b) Pueden manipular moderadamente
    c) No pueden manipular
2. ¿Crees que las campañas de desinformación que utilizan los videos tienen un impacto negativo en las decisiones políticas?

a) Si tienen un impacto negativo
b) Pueden tener cierto impacto
c) No tienen un impacto negativo

3. ¿En qué medida consideras necesario que la manipulación de videos sea regulada por la ley para proteger a las personas?
    a) Es absolutamente necesario regularlo por ley
    b) Es algo necesario, pero no urgente
    c) No es necesario regularlo por ley
4. ¿Qué tanto consideras que los medios de difusión deberían ser responsables de la propagación de videos difamatorios?
    a) Considero que deberían ser totalmente responsables
    b) Creo que deberían ser parcialmente responsables
    c) No creo que deberían ser responsables.
5. ¿En qué medida crees que las estafas por suplantación de identidad a través de plataformas digitales han aumentado en los últimos años?
    a) Han aumentado significativamente.
    b) Han aumentado en cierta medida.
    c) No han aumentado
6. ¿Cree que sería capaz de identificar un intento de suplantación de identidad de alguien de su círculo cercano?
    a) Sí, estoy seguro(a) de que podría identificarlo
    b) Creo que podría identificarlo en algunas situaciones
    c) No creo que podría identificarlo
7. ¿Qué tanto considera que las víctimas de contenidos digitales manipulados sufren perjuicios significativos en su reputación o vida personal?.
    a) Sufren perjuicios significativos
    b) Sufren perjuicios moderados
    c) No sufren perjuicios
8. ¿En qué medida considera que quienes manipulan material audiovisual sin autorización de los propietarios de los derechos deberían ser responsables por los daños causados a las personas involucradas?
    a) Si deberían ser responsables de los daños causados
    b) Deberían ser parcialmente responsables de los daños causados
    c) No deberían ser responsables de los daños causados
9. ¿Qué tan seguro(a) se siente con respecto a la protección de sus datos personales en las plataformas digitales?
    a) Totalmente seguro(a)
    b) Algo seguro(a)
    c) Nada seguro(a)
10. ¿Qué tanto considera que tiene los recursos y conocimientos para enfrentar un caso de suplantación de identidad?
    a) Cuento con todos los recursos y conocimientos necesarios
    b) Tengo algunos recursos y conocimientos, pero no suficientes
    c) No puedo hacer frente a un caso de suplantación

Oportunidades de las deepfakes

1. ¿En qué medida consideras que las nuevas aplicaciones de deepfakes están ganando relevancia en la industria audiovisual?
    a) Considero que están adquiriendo mucha relevancia
    b) Considero que están ganando algo de relevancia
    c) No creo que tengan relevancia en la industria audiovisual
2. ¿En qué medida considera que el uso de deepfakes representa una gran oportunidad en las campañas de publicidad y marketing?
    a) Lo considero una gran oportunidad con un alto potencial.
    b) Creo que podría ser una oportunidad interesante, pero con algunos riesgos
    c) No creo que sea una oportunidad viable en este ámbito.
3. ¿En qué medida estás familiarizado(a) con las siguientes aplicaciones utilizadas para la creación de deepfakes: DeepFaceLab, FakeApp, Reface, Faceswap, Zao y FaceMagic?
    a) Estoy muy familiarizado(a) con todas
    b) Conozco algunas aplicaciones
    c) No conozco ninguna de las aplicaciones
4. ¿Qué tan innovadoras consideras que son las nuevas funcionalidades de las tecnologías de manipulación de video, como los deepfakes, en la creación de contenidos para publicidad y marketing?
    a) Son altamente innovadoras y están revolucionando la industria
    b) Tienen cierto nivel de innovación, pero aún no son esenciales
    c) No las considero innovadoras ni impactantes en la creación de contenidos
5. ¿En qué medida consideras que la implementación de deepfakes ha permitido a la industria audiovisual lograr objetivos que antes no eran alcanzables?
    a) Ha permitido lograr objetivos que antes eran imposibles
    b) Ha facilitado algunos objetivos, pero no ha marcado una gran diferencia
    c) No ha tenido un impacto significativo en los objetivos de la industria
6. ¿Consideras que los beneficios que ofrecen las deepfakes a la industria audiovisual justifican los costos asociados a su implementación?
    a) Sí justifica los costos para su implementación
    b) Los beneficios podrían justificar los costos en algunas circunstancias.
    c) No justifica los costos para su implementación
7. ¿Crees que la rápida adaptación de la tecnología de deepfakes está impulsando el desarrollo tecnológico en la industria audiovisual?
    a) Si está impulsando el desarrollo tecnológico
    b) Lo impulsa moderadamente
    c) No impulsa el desarrollo tecnológico

8. Considerando que las mejoras en la detección de deepfakes están promoviendo un entorno más seguro y confiable, ¿cree que esto facilita su integración y desarrollo beneficioso en la industria audiovisual?
    a) Sí, las mejoras en detección facilitan su integración y desarrollo beneficioso
    b) Las mejoras ayudan, pero aún existen retos para una integración plena
    c) No, las mejoras en detección no facilitan su desarrollo en la industria audiovisual
9. ¿Crees que la implementación de la inteligencia artificial (IA) en la industria audiovisual genera resultados visuales de alta calidad, con imágenes realistas y sin anomalías evidentes?
    a) Sí, la IA está generando resultados visuales de alta calidad y realismo
    b) En algunos casos, sí, pero con algunas anomalías menores
    c) No, la IA no logra resultados completamente realistas y sin anomalías
10. Considerando los avances tecnológicos en la manipulación de imágenes y videos, que permiten revivir personajes históricos o rejuvenecer actores, ¿cree que esta tecnología está innovando el cine y abriendo nuevas oportunidades creativas?
    a) Sí, está innovando el cine de manera significativa
    b) Innova el cine en cierta medida, pero con limitaciones
    c) No, no está teniendo un impacto innovador en el cine

Anexo C. Formatos de validación

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	03 de diciembre de 2024
Validador	Juan Pablo Montenegro Marcial – Dirección y Diseño Gráfico
Cargo e institución donde labora	Docente en Toulouse Lautrec, Diseñador Audiovisual Independiente
Instrumento a validar	Estructuras de las encuestas (Oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual)
Objetivo del instrumento	Responder a la investigación realizada
Autor(es) del instrumento	Flavio Alarco, Angello Aguilar

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.		x		
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			x	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			x	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			x	
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			x	
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			x	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			x	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			x	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			x	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.		x		Creo que las respuestas deberían ser un poco más específicas.
	TOTAL	**0**	**4**	**24**	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.93$$



NOMBRE DE VALIDADOR

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	03 de diciembre 2024
Validador	Allison Lamadrid Alarcón – Lic. Ciencias de Comunicación
Cargo e institución donde labora	Trafficker Digital – Agencia Papaya
Instrumento a validar	Estructuras de las encuestas (Oportunidades y desafíos de las deepfakes en la industria audiovisual)
Objetivo del instrumento	Responder a la investigación realizada
Autor(es) del instrumento	Angello Aguilar, Flavio Alarco

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.		x		
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.		x		
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.		x		
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.		x		
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.		x		
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.		x		Las dimensiones fueron precisas a la problemática, sin embargo, siento que los ítems están en un mayor % dirigidos a la Suplantación de identidad.
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			x	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			x	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			x	
	TOTAL	**0**	**12**	**12**	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.8$$



NOMBRE DE VALIDADOR