ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC

PLATAFORMA DIGITAL EDUCATIVA PARA LA OPTIMIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE POSTPRODUCCIÓN CON IA EN EGRESADOS DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Tesis para obtener el titulo profesional
Licenciado en Comunicación
Audiovisual Multimedia

AUTOR:
KEVIN ISAAC MAMANI
https://orcid.org/0000-0003-3675-8940

Asesora
LENY AMELIA PERCCA TREJA
https://orcid.org/0000-0002-8363-8354

Lima-Perú
Abril, 2025

Kevin Mamani -TITULACIO%CC%81N.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:463638147

Submission Date
May 31, 2025, 6:28 PM GMT-5

Download Date
May 31, 2025, 6:38 PM GMT-5

File Name
Kevin Mamani -TITULACIÓN.docx

File Size
16.3 MB

68 Pages

10,232 Words

62,040 Characters

12% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

11% Internet sources
3% Publications
8% 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 11

Abstract 12

Capítulo I: El Problema 13

1.1. Planteamiento del Problema 13

1.2. Justificación de la Investigación 16

1.3. Preguntas de investigación 17

1.4. Objetivos de Investigación 17

Capítulo II: Marco Teórico 18

2.1. Mapa de Literatura 18

2.2. Antecedentes de Investigación 19

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica 21

Capítulo III: Metodología 25

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo 25

3.2. Diseño de Investigación 26

3.3. Operacionalización de Variables 27

3.4. Consentimiento Informado 34

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos 34

Capítulo IV: Resultados 35

4.1. Análisis de Resultados 35

4.2. Discusión de Resultados 42

4.3. Propuesta Tentativa.....44

4.3. Presupuesto 52

4.3. Recomendaciones.....53

Referencias.....56

Anexos 62

Lista de Tablas

Tabla 1. Operacionalización de la variable dependiente: Procesos de postproducción Audiovisual.....27

Tabla 2. Operacionalización de la variable independiente: Plataforma Digital Educativa 33

Tabla 3. Inversión Inicial 52

Tabla 4. Gastos Mensuales.....53

Tabla 5. Ingresos Mensuales 53

Lista de Figuras

Figura 1. *Mapa de la variable dependiente, procesos de postproducción audiovisual*…… 18

Figura 2. *Mapa de la variable independiente: Plataforma Digital Educativa* ……..…..… 18

Figura 3. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante considera la planificación detallada de la postproducción para garantizar la calidad del proyecto audiovisual?* …..... 35

Figura 4. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante es el uso de herramientas de software especializadas en la postproducción para optimizar el tiempo de trabajo?* …...… 35

Figura 5. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante considera la formación o capacitación adicional para mejorar sus habilidades en la planificación de la postproducción audiovisual?* ……..……..... 36

Figura 6. *Resultados de la pregunta: ¿Qué nivel de importancia le atribuye a la correcta selección y sincronización de la música para transmitir emociones y mantener el ritmo en un proyecto audiovisual?* …….……..……. 36

Figura 7. *Resultados de la pregunta: ¿Qué nivel de importancia le atribuye a la correcta selección y sincronización de la música para transmitir emociones y mantener el ritmo en un proyecto audiovisual?* ……...……..… 37

Figura 8. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante considera la dificultad para mantener la coherencia de color entre escenas grabadas con diferentes cámaras o condiciones de luz?* …… 37

Figura 9. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante considera la dificultad de aplicar una corrección de color que respete la intención estética del director o guionista?* ……... 37

Figura 10. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante es combinar funciones tradicionales de programas de edición como Adobe Premiere, Final Cut, DaVinci Resolve con herramientas de inteligencia artificial para optimizar el flujo de trabajo?* ……..… 38

Figura 11. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante considera la integración de inteligencia artificial en programas de edición para realizar tareas como estabilización automática, detección de escenas o corrección de color?* ……. 38

Figura 12. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante considera la utilización de algoritmos de inteligencia artificial para la separación automática de pistas de voz, música y efectos en la postproducción sonora?* …… ……. 39

Figura 13. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante es el uso combinado de programas de edición de sonido (como Pro Tools, Audition) e inteligencia artificial para limpiar ruidos no deseados en el audio?* ……..…. 39

Figura 14. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante considera el uso de programas de corrección de color para garantizar una coherencia visual en todo el proyecto, independientemente de las condiciones de grabación?* ……..…… 39

Figura 15. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante es ajustar los colores y tonos para expresar la atmósfera y la emoción de una escena durante el proceso de corrección de color?* …….……..……..……..……..……..……. 40

Figura 16. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante considera que los programas con IA optimizan el flujo de trabajo en postproducción al reducir el tiempo de edición de video o audio?* …….……..……..……..……..…. 40

Figura 17. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante considera que las herramientas de IA pueden aumentar la precisión en la eliminación de ruidos o distorsiones en el audio durante la postproducción?* ……...…….…. 41

Figura 18. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan importante considera que los programas con herramientas de IA aportan a la creatividad del proyecto al sugerir efectos visuales y sonoros adecuados para las escenas?* ……...…..…. 41

Figura 19. *Resultados de la pregunta: ¿Qué tan relevante considera la capacidad de la inteligencia artificial para realizar análisis acústicos detallados y ajustar automáticamente los parámetros de ecualización y compresión en cada pista de audio durante la postproducción?* …….… 41

Figura 20. *Landing Page* ……..……. 45

Figura 21. *Sección Académica IA* ……..……...… 45

Figura 22. *Sub sección Software* ……..…….…… 46

Figura 23. *Sub sección Software, relleno generativo* ……..….……. 46

Figura 24. *Sección Recursos SCRIPTS IA – PRESETS – PLUGINS IA* …….….……. 47

Figura 25. *Diagramación de un script* …….……. 47

Figura 26. *Sección Proyectos* …….…..……. 48

Figura 27. *Ejemplo de proyecto* ……..….……. 48

Figura 28. *Sección de Comunidad* ……..….……. 49

Figura 29. *Sección de Blog y Noticias* …….….……. 49

Figura 30. *Ejemplo de noticias* …….…..…….…. 50

Figura 31. *Sección de Usuario* ……...…...…….…. 50

Figura 32. *Pantalla de usuario* …….…….…...……...….…. 51

Figura 33. *Reel del usuario* …….…….…..…….…...…. 52

Figura 34. *Pantalla de búsqueda avanzada* …….…….…….. 52

Resumen

Esta investigación adopta un enfoque no experimental, ya que no se manipulan directamente las variables, y es propositiva, porque ofrece una solución a una necesidad específica dentro de un contexto determinado. El objetivo principal es diseñar una plataforma educativa digital que enseñe el uso de programas y herramientas de postproducción audiovisual. Para el presente estudio, se utilizó una metodología cuantitativa que se expresa en resultados numéricos y gráficos estadísticos de una encuesta a egresados de comunicación audiovisual y multimedia, con el fin de conocer su experiencia con programas y herramientas tecnológicas, el acceso a recursos educativos en línea y su opinión sobre la efectividad de estos entornos de aprendizaje en su desarrollo profesional. Los resultados muestran una actitud positiva hacia el uso de tutoriales y material educativo digital actualizado en el proceso de postproducción, especialmente en tareas repetitivas y técnicas. Además, se resalta la valoración de la flexibilidad que ofrecen las plataformas digitales, permitiendo a los egresados adaptar sus horarios y estilos de aprendizaje a sus necesidades. También se detectó una falta de formación especializada que cubra las exigencias del mercado laboral, especialmente en el uso de tecnologías emergentes. Los encuestados destacaron que contar con apoyo personalizado y contenidos actualizados es esencial para mejorar sus habilidades. Esto resalta la necesidad de crear entornos de aprendizaje interactivos que permitan a los usuarios avanzar a su propio ritmo, con recursos adecuados a sus necesidades. En conclusión, esta investigación demuestra la importancia de desarrollar una plataforma educativa innovadora que combine la tecnología actual con metodologías pedagógicas efectivas.

Palabras clave: Plataforma digital, postproducción audiovisual, competencias profesionales, egresados.

Abstract

This research adopts a non-experimental approach, since variables are not directly manipulated, and it is propositional, because it offers a solution to a specific need within a given context. The main objective is to design a digital educational platform that teaches the use of audiovisual post-production programs and tools. For the present study, was used quantitative methodology, which is expressed in numerical results and statistical graphs of a survey to audiovisual communication and multimedia graduates, in order to know their experience with programs and technological tools, access to online educational resources and their opinion about the effectiveness of these learning environments in their professional development. The results show a positive attitude towards the use of tutorials and updated digital educational material in the post-production process, especially in repetitive and technical tasks. In addition, it is highlighted the appreciation of the flexibility offered by digital platforms, allowing graduates to adapt their schedules and learning styles to their needs. A lack of specialized training to meet the demands of the labor market was also detected, especially in the use of emerging technologies. Respondents stressed that having personalized support and updated content is essential to improve their skills. This highlights the need to create integrated learning environments.

Keywords: Digital platform, audiovisual post-production, professional competencies, graduates.

Capítulo I: El Problema

En la actualidad, los procesos de postproducción audiovisual demandan mayores niveles de eficiencia, precisión y creatividad (Hinksman, 2022). Sin embargo, muchos estudiantes y profesionales carecen de acceso a herramientas tecnológicas actualizadas o a espacios de aprendizaje que les permitan dominar las nuevas tendencias, como el uso de inteligencia artificial en la edición y postproducción de contenidos (Grijalba de la Calle et al., 2022). Esta brecha tecnológica y formativa limita la capacidad de los futuros creadores para responder a las exigencias del mercado audiovisual actual. En este contexto, se vuelve necesario diseñar una plataforma educativa digital que integre recursos interactivos y facilite el aprendizaje del uso de programas y herramientas, con el fin de optimizar los procesos de postproducción. Esta solución permitiría no solo actualizar las competencias técnicas de los usuarios, sino también promover una formación más innovadora, accesible y alineada con las transformaciones del entorno digital.

1.1.Planteamiento del Problema

Según las estadísticas, en el mercado mundial de postproducción de cine y televisión, la proporción de tecnología de medios digitales ha aumentado año tras año, y se ha convertido en una importante fuerza motriz para el desarrollo de la industria (Peng, 2024). La industria audiovisual vive una transformación gracias a tecnologías como la simulación, el renderizado en tiempo real y herramientas virtuales, que reemplazan el modelo en cascada por flujos de trabajo más ágiles y colaborativos (La Manna, 2022). Así mismo, la inteligencia artificial ha tomado protagonismo, simplificando diversas tareas en la producción y postproducción de contenidos (Jironza, 2024), ahora se requiere el uso de tecnología multimedia informática para ampliar el espacio creativo y mejorar el efecto de expresión artística (Wan, 2024).

En esta nueva configuración de la sociedad, donde la integración de la inteligencia artificial impregna cada vez más ámbitos, se empieza a vislumbrar su papel como asistente o como herramienta que ayuda a los individuos de las disciplinas más artísticas a mejorar y reducir los procesos creativos (Magro-Vela et al., 2024). Actualmente, las aplicaciones creativas de la inteligencia artificial incluyen la generación de contenido, el análisis y mejora de información, la optimización de flujos de postproducción y la compresión de datos, transformando así los procesos en el ámbito audiovisual de forma más eficiente y precisa (Anantrasirichai & Bull, 2021). La incorporación de la inteligencia artificial en la educación audiovisual exige una reevaluación de los enfoques tradicionales, haciendo hincapié en la experimentación, la interpretación y el dominio de sus herramientas (Farinacci, 2024).

La irrupción de herramientas basadas en IA en la producción audiovisual está transformando esta industria a través de las cuatro fases que conforman el ecosistema de producción: preproducción, producción, posproducción y distribución (Arrojo, 2025), por ello la postproducción requiere una gestión cuidadosa de contenidos para su edición, clasificación y adaptación, incluyendo doblaje, subtitulación, ediciones regionales y formatos compatibles con diversas plataformas y dispositivos (Ramamurthy, 2021). En un entorno dominado por macrodatos y producción multisoporte, en la posproducción, el software avanzado permite una mejor edición y efectos visuales a pesar de la escasez de expertos locales; en la distribución, se expandió de las salas de cine a las plataformas de streaming, llegando a un público más amplio. Todas las etapas se benefician de una mejor colaboración a través de herramientas digitales (Puspitasari et al., 2024).

Durante el proceso de aprendizaje, los estudiantes dominan el uso del software basándose en el contenido de los capítulos, combinado con el aprendizaje y la práctica, pero no tienen la madurez suficiente sobre cómo utilizar de forma flexible el software para la producción audiovisual en futuros trabajos (Li, 2020), Además, en la actividad laboral ya no

se miden solamente las competencias académicas sino la cuestión de la practicidad con la cual se resuelven las problemáticas cotidianas profesionales (Romoleroux & Echeverría, 2018), por ello muchos egresados optan por trabajar en empresas pequeñas para ganar experiencia (De La Cruz Sotelo, 2023).

Los cursos virtuales en producción audiovisual facilitan una formación práctica y flexible, adaptada a las exigencias del sector, permitiendo el acceso a herramientas profesionales y simulaciones reales, y consolidándose como base clave en la enseñanza de especialidades técnicas (Goian, Goian, & Biletska, 2021). Los grupos profesionales, las plataformas en red, el aprendizaje entre pares y el asesoramiento para certificaciones internacionales fortalecen la profesionalidad docente y mejorar significativamente el aprendizaje y la eficiencia académica de los estudiantes (Hsu, 2020).

En un entorno donde la transformación tecnológica redefine los procesos creativos, la posproducción audiovisual se ha convertido en una etapa clave que exige competencias especializadas en el uso de herramientas digitales y flujos de trabajo colaborativos. No obstante, a pesar de los avances en la educación virtual y el acceso a software profesional, muchos egresados aún presentan dificultades para aplicar de manera flexible y eficiente los conocimientos adquiridos en contextos laborales reales. Esta brecha entre la formación académica y las exigencias del mercado plantea la necesidad urgente de actualizar los enfoques educativos.

En ese marco, el propósito de la presente investigación, es proponer una Plataforma educativa digital para la optimización de los procesos de postproducción audiovisual, con la finalidad de analizar cómo el uso de plataformas educativas digitales interactivas, pueden fortalecer las competencias prácticas en posproducción audiovisual.

En conclusión, esta investigación busca demostrar la importancia de desarrollar una plataforma educativa innovadora que combine la tecnología actual con metodologías

pedagógicas efectivas, siendo un recurso clave para la actualización profesional en un entorno que sigue evolucionando con rapidez.

1.2.Justificación de la Investigación

La finalidad de este proyecto de investigación es presentar una alternativa de solución a la actualización profesional en el uso de herramientas digitales mediante una plataforma educativa virtual con el fin de optimizar los procesos de posproducción audiovisual.

1.2.1. Justificación Social

La investigación busca fortalecer las competencias de los egresados en posproducción audiovisual mediante una plataforma educativa digital, lo que no solo optimiza su aprendizaje práctico, sino que también promueve la inclusión educativa, la equidad en el acceso a tecnologías avanzadas y el mejoramiento de la calidad profesional (Chimbolema et al., 2024). Este enfoque contribuirá al desarrollo cultural, económico y social del sector audiovisual, facilitando la integración de los jóvenes en un mercado laboral en constante transformación.

1.2.2. Justificación Personal

Como egresado de la carrera de Comunicación Audiovisual, se reconoce la importancia de adaptar la formación académica a las demandas del mercado laboral actual, marcado por el avance tecnológico. La implementación de plataformas educativas digitales representa una oportunidad para optimizar los procesos de aprendizaje (Menacho Ángeles et al., 2024). Esta investigación busca explorar cómo dichas herramientas pueden mejorar las competencias técnicas y creativas de los egresados, contribuyendo a su mejor preparación para enfrentar los desafíos de la industria audiovisual y facilitando su integración en los flujos de trabajo ágiles y tecnológicos del sector.

1.3.Preguntas de investigación

1.3.1. Pregunta General

¿De qué manera se podría optimizar los procesos de postproducción con IA en egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual?

1.3.2. Preguntas Específicas

P1: ¿Qué dificultades se presentan en los procesos de postproducción con IA en egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual?

P2: ¿Qué elementos se necesitan para optimizar los procesos de postproducción con IA en egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual?

P3: ¿Qué ventajas traería optimizar los procesos de postproducción con IA en egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual?

1.4.Objetivos de Investigación

1.4.1. Objetivo Principal

Proponer una plataforma educativa digital para la optimización de los procesos de postproducción con IA en egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual.

1.4.2. Objetivos Secundarios

O1: Investigar que dificultades se presentan en los procesos de postproducción con IA en egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual.

O2: Identificar qué elementos se necesitan para optimizar los procesos de postproducción con IA en egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual.

O3: Determinar qué ventajas traería optimizar los procesos de postproducción con IA en egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual.

Capítulo II: Marco Teórico

Esta parte del trabajo de investigación presenta antecedentes relacionadas al tema de investigación que enriquecen el mismo. También, presenta un marco conceptual de las variables de investigación, así como aspectos relacionados a la creación de una plataforma digital educativa para la postproducción audiovisual.

2.1. Mapa de Literatura

Figura 1. Mapa de la literatura de la variable dependiente, procesos de postproducción audiovisual con IA.

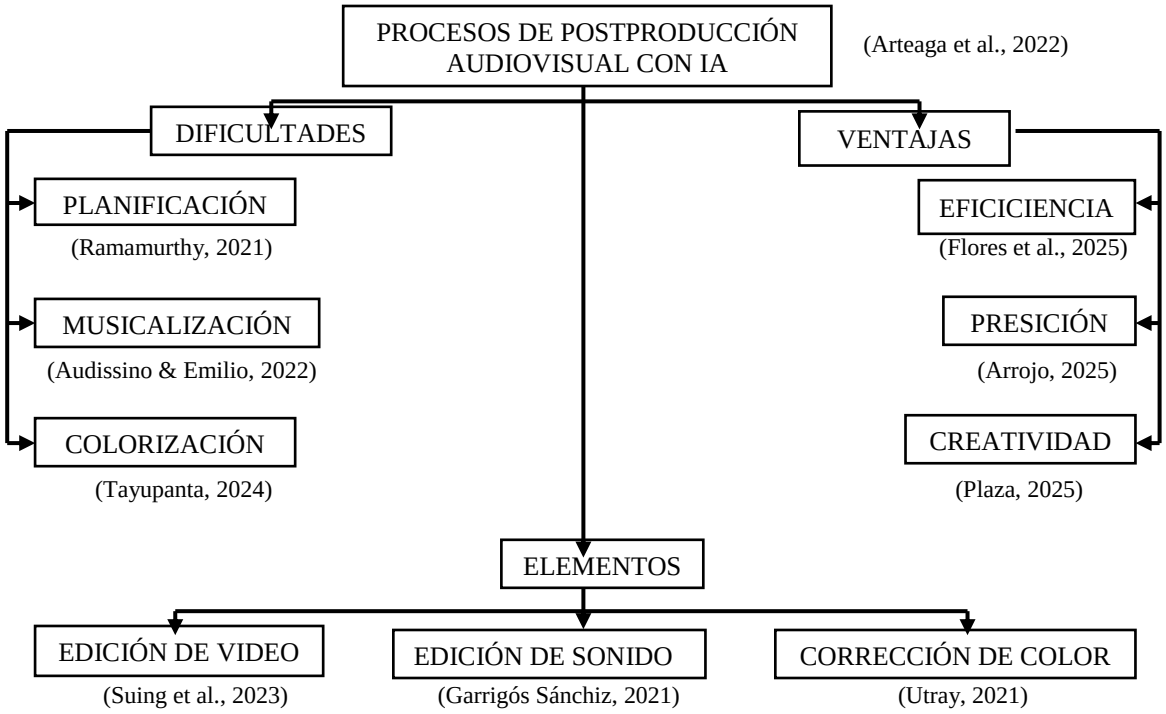
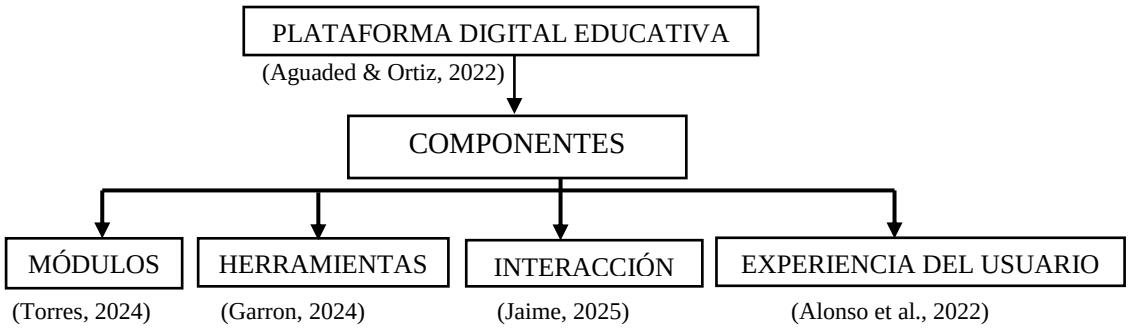


Figura 2. Mapa de la variable independiente: Plataforma Digital Educativa



2.2. Antecedentes de Investigación

Doi et al., (2022) realizaron un estudio titulado “Recursos educativos abiertos en tiempos de COVID-19, Dos estudios de caso de diseño de vídeo abierto en el entorno de aprendizaje remoto. Cuyo objetivo fue describir cómo, ante la necesidad de migrar repentinamente a la enseñanza virtual debido a la pandemia de COVID-19, se diseñaron e integraron recursos educativos abiertos (REA) y videos de contenido cerrado. Este artículo describe dos estudios de caso de la Universidad de Saskatchewan en los que se diseñó e integró una combinación de REA y videos de contenido cerrado específicos para cada clase en entornos de aprendizaje remoto. La decisión de desarrollar y compartir parte de este contenido de video como REA nos permitió ampliar el uso de estos recursos de aprendizaje más allá del aula virtual. La utilidad del estudio ha permitido ofrecer una introducción al proceso de producción y consejos prácticos, incluyendo planificación, producción audiovisual, edición, accesibilidad y plataformas para compartir.

Alonso et al., (2022) realizaron un trabajo de investigación titulado “El Lab : estrategia de contenido en la plataforma digital Instagram para la productora audiovisual Zuk Films”, cuyo objetivo fue diseñar una estrategia de contenido en Instagram para el estudio de la productora audiovisual Zuk Films dirigida a jóvenes estudiantes de la Universidad Monteávila entre 18 y 24 para compartir con ellos sus servicios, resultados de las producciones y formación a través de tutoriales, talleres y clases magistrales sobre distintas áreas de la fotografía y el video. La metodología se fundamenta en un modelo investigación-acción, ya que implica una constante interacción entre el análisis del contexto, la ejecución de acciones comunicativas y la evaluación de sus resultados con fines de mejora continua. El Lab es una propuesta, con grandes oportunidades en el mercado de la producción audiovisual

y sobre todo que significa un espacio de aprendizaje dinámico, entretenido e innovador para todas aquellas personas que quieren ampliar sus conocimientos en esta área.

Galatsopoulou et al., (2022) realizaron un estudio titulado “Análisis de las percepciones de los estudiantes sobre escenarios de aprendizaje activo basados en vídeo y asistidos por vídeo en cursos de periodismo y comunicación”. Este estudio tuvo como objetivo identificar las percepciones de los estudiantes sobre el uso del vídeo en sus cursos. Se realizó una investigación cuantitativa con estudiantes de periodismo y comunicación. Se utilizaron cuatro cursos que emplean estrategias de enseñanza basadas en vídeo y asistidas por vídeo para el aprendizaje activo. Los hallazgos revelan actitudes positivas de los estudiantes hacia los vídeos, y todos los factores se relacionaron significativamente con la intención de uso. Esta investigación es importante pues muestra que los videos pueden usarse en múltiples escenarios de aprendizaje activo para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes y brindar un entorno de aprendizaje agradable, colaborativo y acogedor.

Sierra et al., (2020) en una investigación titulada “La formación en materias de tecnología del futuro periodista en España”, cuyo principal objetivo fue conocer cómo se implementa la formación en nuevas tecnologías en los planes de estudio de postgrado de Periodismo y Comunicación de las universidades españolas. Este trabajo se basa en un enfoque de investigación cualitativa, utilizando la técnica de análisis de documentos. Se observó softwares de referencia para el aprendizaje de la edición y postproducción de vídeo como AVID y las soluciones de Adobe Premiere, principalmente para la edición de vídeo y After Effects, para la postproducción. La relevancia de este estudio se encuentra en el papel central que ocupan los contenidos digitales dentro del ámbito educativo actual. En particular, las redes sociales han adquirido un rol clave no solo como canales para compartir información, sino también como plataformas esenciales para el consumo y la distribución de materiales informativos, lo que influye directamente en el diseño de los planes de estudio.

Cisneros (2020) en su investigación titulada “Elementos interactivos y audiovisuales como herramientas de aprendizaje para comunicadores audiovisuales en la plataforma educativa Crehana”, cuyo objetivo fue Identificar si es posible lograr objetivos de aprendizaje a partir de la implementación de elementos interactivos y audiovisuales. La metodología responde a un estudio de tipo explicativo, de carácter cualitativo basado en la recopilación de datos a través de los creadores y usuarios de la plataforma Crehana. Se encontró que las herramientas audiovisuales e interactivas son métodos eficaces para transmitir conocimientos o formar habilidades. La importancia de esta investigación radica en la necesidad por difundir las nuevas plataformas de aprendizaje digital y los medios audiovisuales e interactivos como formatos educativos necesarios para dinamizar y atraer a las nuevas generaciones de estudiantes.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

2.3.1. Procesos de postproducción audiovisual

Según Arteaga et al.,(2022), la postproducción es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtitulado, las voces en off, los efectos especiales.

2.3.1.1 Dificultades en la postproducción audiovisual

Se pudo identificar tres dificultades recurrentes en el proceso de postproducción audiovisual:

Planificación

En todos los procesos de postproducción es fundamental una planificación y selección cuidadosas de los contenidos, de modo que puedan editarse, clasificarse, puntuarse, mezclarse y prepararse para los distintos canales de distribución, lo que concluye abordando cuestiones de localización como el doblaje y la subtitulación, así como la gestión de

ediciones regionales basadas en preocupaciones localizadas y el formateo para plataformas y dispositivos. (Ramamurthy, 2021)

Musicalización

Audissino & Emilio, (2022) mencionan que un problema mayúsculo en la musicalización es lograr que música y efectos de sonido se integren sin perder su identidad, ya que ambos comparten texturas, ritmos y funciones, fusionándose en un solo flujo sonoro dentro del diseño auditivo. La sobresaturación es un riesgo de la oportunidad de múltiples capas que ofrecen las tecnologías digitales: «La capacidad de las DAW para gestionar grandes cantidades de pistas de audio ha dado como resultado, como era de esperar, bandas sonoras excesivamente cargadas y ruidosas.

Colorización

Tayupanta, (2024) menciona que un desafío clave en la colorización durante la postproducción es que su viabilidad depende directamente de una correcta captura de imagen en producción. Si el fondo presenta variaciones de tonalidad, esto dificulta la extracción precisa del color, afectando la separación entre personaje y fondo. Además, integrar nuevos elementos se complica cuando hay diferencias en iluminación, color y ángulo de las tomas, lo que obliga al colorista o compositor digital a ajustar meticulosamente cada capa para lograr una mezcla coherente y realista.

2.3.1.2 Elementos de la postproducción audiovisual

Existen diversos elementos en la postproducción audiovisual, a continuación, se presentan los más importantes:

Edición de video

Según Sun et al., (2024), la edición de video es una tarea específica con un gran potencial creativo y comercial y se basa en mantener elementos esenciales del material original tales como rostros, escenarios o la organización espacial. Para la modificación más

allá del condicionamiento básico, se emplean métodos avanzados para transformar el contenido sin perder su coherencia visual.

Edición de sonido

Según Garrigós (2021), la edición de sonido es la etapa de postproducción en la que se organiza, ajusta y sincroniza el audio con las imágenes de un producto audiovisual. Este proceso incluye la incorporación de música, la creación o adición de efectos sonoros, la limpieza de ruidos no deseados y la alineación precisa de los diálogos con la imagen. Además, se busca una integración armónica entre voces, efectos, ambiente y música, cuidando también el uso estratégico del silencio para reforzar la narrativa y generar emociones como la tensión.

Corrección de color

La corrección de color es una tarea laboriosa que exige trabajar metódica y minuciosamente primero en cada plano de la película y posteriormente en el conjunto de planos. Se trata de asegurar la corrección técnica y de alcanzar los objetivos artísticos definidos por el realizador y el director de fotografía. (Utray, 2021)

2.3.1.1 Ventajas de los procesos de postproducción audiovisual

A continuación, se presentan las principales ventajas de realizar un correcto proceso de postproducción audiovisual.

Eficiencia

La eficiencia en la postproducción audiovisual se refiere a la optimización de recursos, tiempo y esfuerzo en los procesos de edición, gracias al uso de tecnologías como la inteligencia artificial (IA). Esta eficiencia se manifiesta en la automatización de tareas repetitivas la segmentación de escenas, aplicación de efectos, mejora de calidad visual y sonora, o el reconocimiento y doblaje automático de voz lo que permite a los editores enfocarse en aspectos más creativos del trabajo. (Flores Valdiviezo et al., 2025)

Precisión

Arrojo (2025) destaca cómo la IA no solo agiliza, sino que también aumenta la precisión en la postproducción audiovisual, al permitir una planificación y ejecución más exacta de las tareas técnicas. Gracias a algoritmos avanzados, la IA mejora la identificación de escenas, la sincronización de audio e imagen, y la aplicación de efectos visuales, reduciendo errores humanos y garantizando resultados más consistentes.

Creatividad

La postproducción audiovisual actual permite una mayor creatividad, al ofrecer herramientas que amplían las posibilidades narrativas y expresivas del contenido. Los editores pueden manipular con precisión imagen y sonido, explorar nuevas estéticas visuales y construir relatos más impactantes, manteniendo siempre la coherencia, el realismo o la intención artística del proyecto. (Jironza , 2024)

2.3.2. Plataforma digital educativa

Es un entorno virtual que facilita el aprendizaje mediante el uso de las TICs, integrando contenidos, interacción y evaluación. (Aguaded & Ortiz , 2022)

Módulos

Los módulos de aprendizaje juegan un papel clave en el éxito académico en ciencias, ya que, al ofrecer recursos claros, visuales y atractivos, como videos breves y accesibles, ayudan a los estudiantes a relacionar conceptos teóricos con situaciones reales, fortaleciendo su comprensión sin sobrecargarlos ni desmotivarlos. (Torres, 2024)

Herramientas

Las plataformas digitales ofrecen herramientas valiosas, como la transcripción automática, el reconocimiento de imágenes y la edición básica de videos, facilitando significativamente la producción audiovisual. (Garron, 2024)

Interacción

La interacción constante en plataformas digitales permite adaptar contenidos y segmentar audiencias, siendo esencial para los comunicadores que enfrentan un entorno mediático dinámico donde el análisis de datos y la respuesta en tiempo real marcan la diferencia. (Jaime Manzanarez, 2025)

Experiencia del usuario

Las plataformas digitales ofrecen contenido educativo interactivo, que ofrece una experiencia positiva al usuario, permitiéndole aprender y explorar el mundo de la producción audiovisual, el diseño de medios multimedia y la creación de contenido. (Alonso et al., 2022)

Capítulo III: Metodología

En esta sección se describe la metodología de investigación aplicada, así como los instrumentos y recursos utilizados para recolectar información relevante. Estos datos serán fundamentales para el desarrollo de una propuesta de plataforma digital educativa que ayude a optimizar la postproducción audiovisual de estudiantes egresados y profesionales de la carrera de comunicación audiovisual y multimedia.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

3.1.1 Muestra

Se utilizará un muestreo no probabilístico a 80 participantes entre egresados y profesionales de diversas instituciones que laboran en el campo de la postproducción audiovisual, según Hernández, (2021) en un muestreo por conveniencia la muestra se elige de acuerdo con la conveniencia del investigador, esto le permite elegir de manera arbitraria cuántos participantes puede haber en el estudio. El objetivo de este proyecto de investigación es analizar la relevancia de contar con una plataforma digital educativa sobre herramientas y programas con IA en la postproducción audiovisual.

3.2.2. Descripción de la unidad de análisis

La presente muestra es intencional; debido a que en su mayoría está conformada por egresados y profesionales de la carrera de comunicación audiovisual y multimedia con una experiencia laboral de más de dos años en el mercado.

3.2.2. Muestreo

Para esta investigación se usará un muestreo no probabilístico por las características que presenta como:

- Se seleccionan a los sujetos siguiendo determinados criterios como el conocimiento de los estratos de los individuos más “representativos” o “adecuados”.
- El investigador puede seleccionar directamente los individuos de la población.
- Utiliza como muestra los individuos a los que se tiene fácil acceso.

Hernández ,(2021) menciona que el muestreo no probabilístico por conveniencia se elige de acuerdo con la conveniencia del investigador, esto le permite elegir de manera arbitraria cuántos participantes puede haber en el estudio.

3.2. Diseño de Investigación

El diseño del análisis es de tipo descriptivo, ya que se centra en describir la distribución de una o más variables, sin tener en cuenta ninguna hipótesis causal o de otro (Aggarwal & Ranganathan, 2019). Este tipo de investigación tiene por objeto caracterizar los rasgos del fenómeno objeto de estudio.

Asimismo presenta un enfoque cuantitativo, según Támara, (2022) el enfoque cuantitativo tiene como base al positivismo, la tipología y los diseños de investigación, este enfoque define la forma de tratar estadísticamente los datos recopilado, ya que busca medir, comparar y generalizar resultados a través de herramientas estadísticas.

Asimismo, la investigación es propositiva porque tiene un enfoque orientado a la acción, ya que aborda un desafío específico y ofrece una solución adaptada al contexto,

(Faneite, 2023). La investigación se enfoca en la creación de una plataforma digital educativa para optimizar los procesos de postproducción audiovisual.

3.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1. *Operacionalización de la variable dependiente: Procesos de postproducción Audiovisual*

Variable Dependiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem
PROCESOS DE POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	Según Arteaga et al., (2022), la postproducción es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtitulado, las voces en off, los efectos especiales.	Se realizó una encuesta en escala Likert.	Dificultades	Planificación	1. ¿Qué tan importante considera la planificación detallada de la postproducción para garantizar la calidad del proyecto audiovisual? 2. ¿Qué tan importante es el uso de herramientas de software especializadas en la postproducción para optimizar el tiempo de trabajo? 3. ¿Qué tan importante considera la formación o capacitación adicional para mejorar sus habilidades en la planificación de la postproducción audiovisual?

	Musicalización	4. ¿Qué nivel de importancia le atribuye a la correcta selección y sincronización de la música para transmitir emociones y mantener el ritmo en un proyecto audiovisual? 5. ¿Qué tan importante considera la dificultad de lograr que la música no interfiera con los diálogos o efectos de sonido en la mezcla final?
	Colorización	6. ¿Qué tan importante considera la dificultad para mantener la coherencia de color entre escenas grabadas con diferentes cámaras o condiciones de luz? 7. ¿Qué tan importante considera la

				dificultad de aplicar una corrección de color que respete la intención estética del director o guionista?
			8.	¿Qué tan importante es combinar funciones tradicionales de programas de edición (como Adobe Premiere, Final Cut) con herramientas de inteligencia artificial para optimizar el flujo de trabajo?
		Elementos	Edición de Video	9. ¿Qué tan importante considera la integración de inteligencia artificial en programas de edición para realizar tareas como estabilización automática, detección de

		escenas o corrección de color?
	Edición de Sonido	10. ¿Qué tan importante considera la utilización de algoritmos de inteligencia artificial para la separación automática de pistas de voz, música y efectos en la postproducción sonora? 11. ¿Qué tan importante es el uso combinado de programas de edición de sonido (como Pro Tools, Audition) e inteligencia artificial para limpiar ruidos no deseados en el audio?

		Corrección de Color	12. ¿Qué tan importante considera el uso de programas de corrección de color para garantizar una coherencia visual en todo el proyecto, independientemente de las condiciones de grabación? 13. ¿Qué tan importante es ajustar los colores y tonos para expresar la atmósfera y la emoción de una escena durante el proceso de corrección de color?
	Ventajas	Eficiencia	14. ¿Qué tan importante considera que los programas con IA optimizan el flujo de trabajo en postproducción al reducir el tiempo de

		edición de video o audio?
	Precisión	15. ¿Qué tan importante considera que las herramientas de IA pueden aumentar la precisión en la eliminación de ruidos o distorsiones en el audio durante la postproducción?
	Creatividad	16. ¿Qué tan importante considera que los programas con herramientas de IA aportan a la creatividad del proyecto al sugerir efectos visuales y sonoros adecuados para las escenas?
		17. ¿Qué tan relevante considera la capacidad de la inteligencia artificial para realizar análisis

				acústicos detallados y ajustar automáticamente los parámetros de ecualización y compresión en cada pista de audio durante la postproducción?

Tabla 2. *Operacionalización de la variable independiente: Plataforma Digital Educativa*

Variable Independiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
PLATAFORMA DIGITAL EDUCATIVA	Es un entorno virtual que facilita el aprendizaje mediante el uso de las TICs, integrando contenidos, interacción y evaluación. (Aguaded & Ortiz , 2022)	Una plataforma digital educativa es un entorno virtual que facilita el acceso, la gestión y el desarrollo de contenidos formativos, promoviendo el aprendizaje autónomo, interactivo y colaborativo entre usuarios.	Componentes	Módulos Herramientas Interacción Experiencia del Usuario

3.4. Consentimiento Informado

Para efectuar la investigación, se informó a los egresados acerca del objetivo de la encuesta y el tipo de investigación, y así ellos dieron su consentimiento para la participación. Esto se hizo en cumplimiento de las normas éticas del centro de estudios Toulouse Lautrec. Se implementó el consentimiento informado para asegurar que los colaboradores tuvieran claridad sobre el estudio y confianza en la seguridad de su información personal, los cuales serían tratados con absoluta confidencialidad.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

Para el presente estudio, se utilizó una encuesta en escala Likert como herramienta de evaluación para recolectar datos de los profesionales egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual que laboran en el área de postproducción audiovisual. Es así que se pudo obtener información sobre el impacto que tendría una plataforma digital educativa en los estudiantes mencionados anteriormente. Los principales puntos para obtener los datos de la investigación fueron:

- Principales ventajas que reconocen en el proceso de postproducción audiovisual.
- Dificultades más frecuentes que enfrentan durante las etapas de postproducción.
- Elementos de la postproducción audiovisual que consideran fundamentales perfeccionar (como edición de video, corrección de color, diseño sonoro, efectos visuales, etc.).
- Herramientas y recursos digitales que consideran necesarios integrar en una plataforma educativa especializada en postproducción.

Se optó por usar la herramienta Google Forms para poder recopilar, analizar y hacer la comparación de la información obtenida, mediante los gráficos estadísticos.

Capítulo IV: Resultados

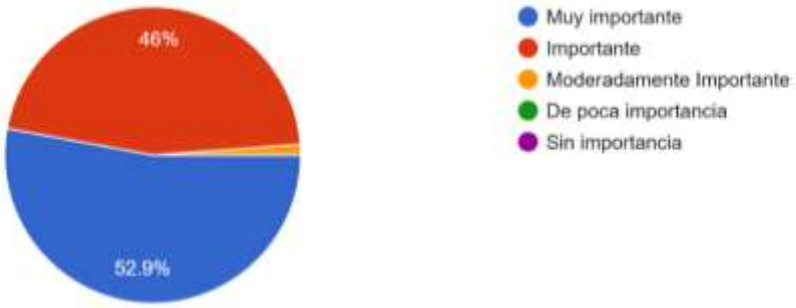
En esta sección se darán a conocer los resultados y su respectivo análisis. Asimismo, se presentarán las sugerencias y recomendaciones derivadas del análisis de los datos.

4.1. Análisis de Resultados

A continuación, se presentan los resultados de las principales dificultades, elementos y ventajas de la postproducción audiovisual.

Figura 3

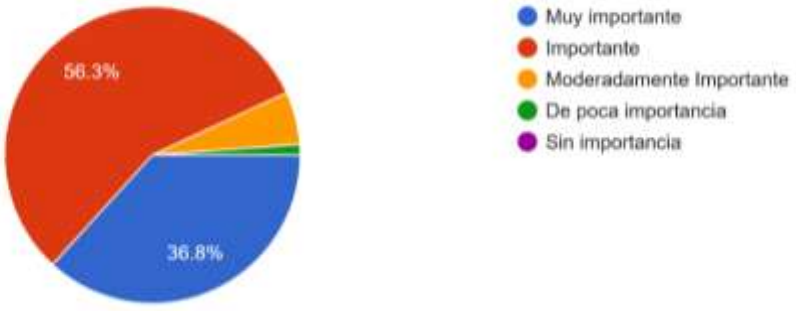
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante considera la planificación detallada de la postproducción para garantizar la calidad del proyecto audiovisual?*



Nota. Como resultado se obtiene que el 52,9% de los encuestados considera muy importante realizar una planificación detallada de la postproducción mientras que el 46% considera importante la planificación como garantía de calidad del proyecto.

Figura 4

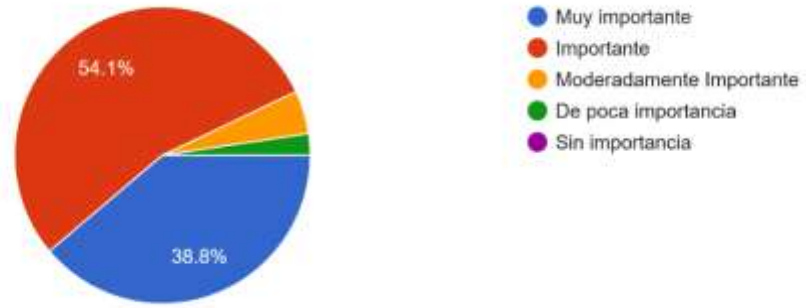
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante es el uso de herramientas de software especializadas en la postproducción para optimizar el tiempo de trabajo?*



Nota. Como resultado se obtiene que el 36,8% de los encuestados considera muy importante el uso de herramientas de software especializadas en la postproducción para optimizar el tiempo de trabajo.

Figura 5

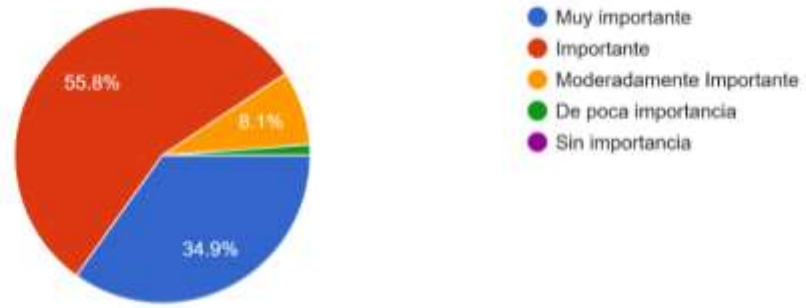
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante considera la formación o capacitación adicional para mejorar sus habilidades en la planificación de la postproducción audiovisual?*



Nota. La figura 3 muestra que el 38,8% de los encuestados considera muy importante la formación o capacitación adicional para mejorar sus habilidades en la planificación de la postproducción audiovisual.

Figura 6

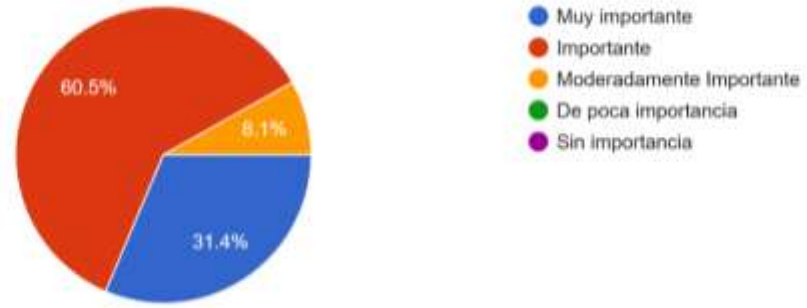
Resultados de la pregunta: *¿Qué nivel de importancia le atribuye a la correcta selección y sincronización de la música para transmitir emociones y mantener el ritmo en un proyecto audiovisual?*



Nota. Como resultado se obtiene que el 55,8% de los encuestados considera muy importante realizar la correcta selección y sincronización de la música para transmitir emociones y mantener el ritmo en un proyecto audiovisual.

Figura 7

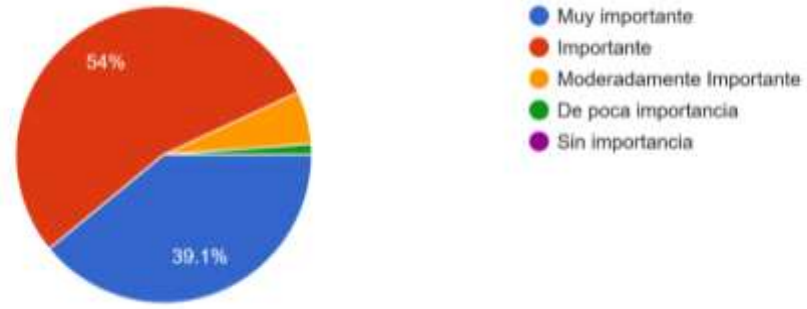
Resultados de la pregunta: *¿Qué nivel de importancia le atribuye a la correcta selección y sincronización de la música para transmitir emociones y mantener el ritmo en un proyecto audiovisual?*



Nota. Como resultado se obtiene que el 60,5% de los encuestados considera importante realizar la correcta selección y sincronización de la música para transmitir emociones y mantener el ritmo en un proyecto audiovisual.

Figura 8

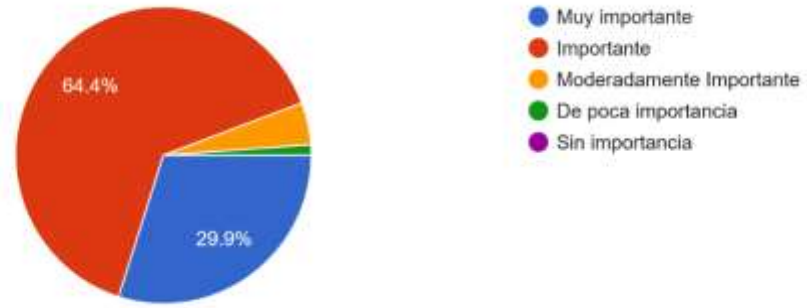
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante considera la dificultad para mantener la coherencia de color entre escenas grabadas con diferentes cámaras o condiciones de luz?*



Nota. Como resultado se obtiene que el 54% de los encuestados considera importante la dificultad para mantener la coherencia de color entre escenas grabadas con diferentes cámaras o condiciones de luz.

Figura 9

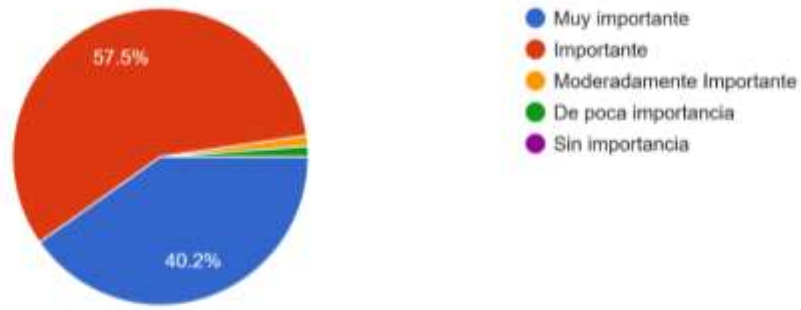
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante considera la dificultad de aplicar una corrección de color que respete la intención estética del director o guionista?*



Nota. La figura 7 muestra que el 64,4% de los encuestados considera importante la dificultad de aplicar una corrección de color que respete la intención estética del director o guionista.

Figura 10

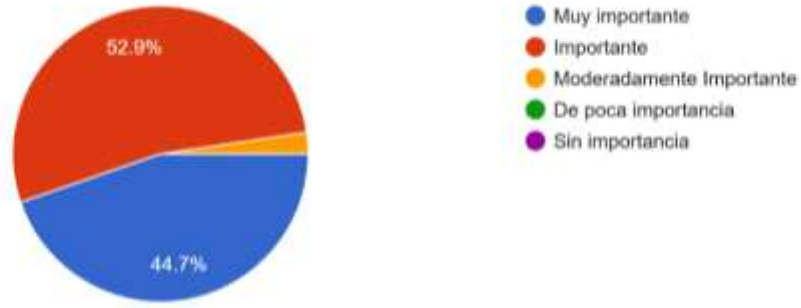
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante es combinar funciones tradicionales de programas de edición con herramientas de inteligencia artificial para optimizar el flujo de trabajo?*



Nota. La figura 8 muestra que el 57,7% de los encuestados considera importante combinar funciones tradicionales de programas de edición con herramientas de inteligencia artificial para optimizar el flujo de trabajo.

Figura 11

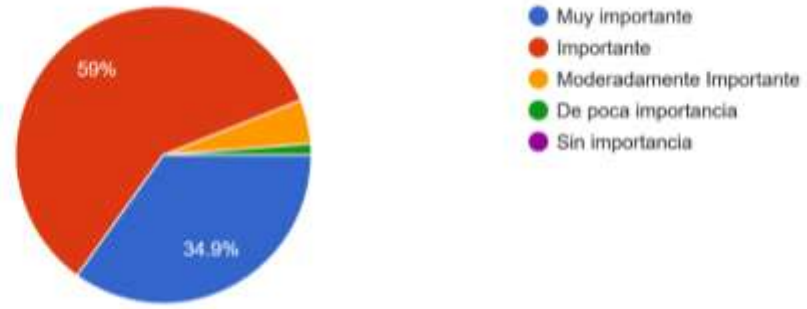
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante considera la integración de inteligencia artificial en programas de edición para realizar tareas como estabilización automática, detección de escenas o corrección de color?*



Nota. Los resultados muestran que el 44,7% de los encuestados considera muy importante la integración de inteligencia artificial en programas de edición para realizar tareas como estabilización automática, detección de escenas o corrección de color.

Figura 12

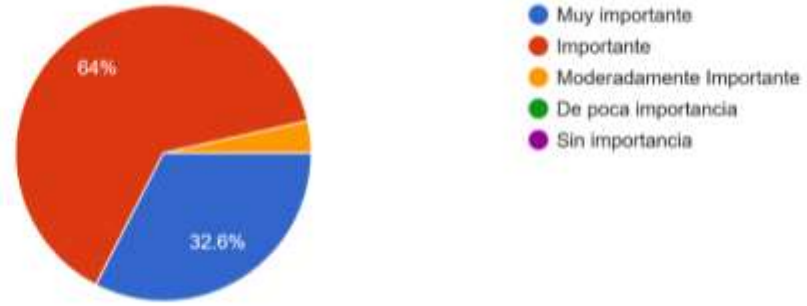
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante considera la utilización de algoritmos de inteligencia artificial para la separación automática de pistas de voz, música y efectos en la postproducción sonora?*



Nota. La figura 10 muestra que el 59% de los encuestados considera importante la utilización de algoritmos de inteligencia artificial para la separación automática de pistas de voz, música y efectos en la postproducción sonora.

Figura 13

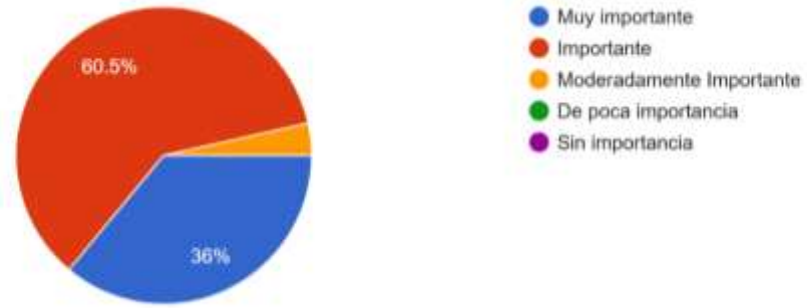
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante es el uso combinado de programas de edición de sonido (como Pro Tools, Audition) e inteligencia artificial para limpiar ruidos no deseados en el audio?*



Nota. La figura 11 muestra que el 64% de los encuestados considera importante el uso combinado de programas de edición de sonido e inteligencia artificial para limpiar ruidos no deseados en el audio.

Figura 14

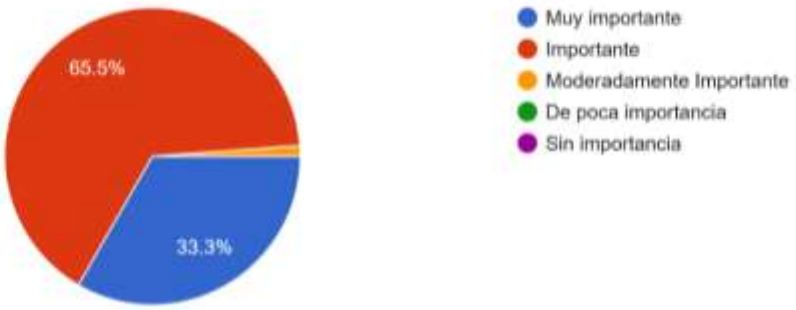
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante considera el uso de programas de corrección de color para garantizar una coherencia visual en todo el proyecto, independientemente de las condiciones de grabación?*



Nota. Los resultados muestran que el 60,5% de los encuestados considera importante el uso de programas de corrección de color para garantizar una coherencia visual en todo el proyecto, independientemente de las condiciones de grabación.

Figura 15

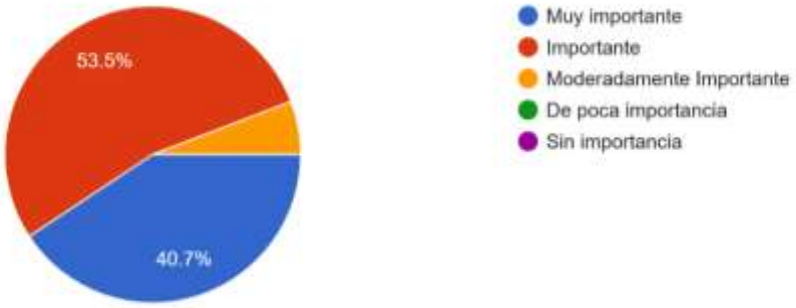
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante es ajustar los colores y tonos para expresar la atmósfera y la emoción de una escena durante el proceso de corrección de color?*



Nota. Los resultados muestran que el 65,5% de los encuestados considera importante el uso de programas de corrección de color para garantizar una coherencia visual en todo el proyecto, independientemente de las condiciones de grabación.

Figura 16

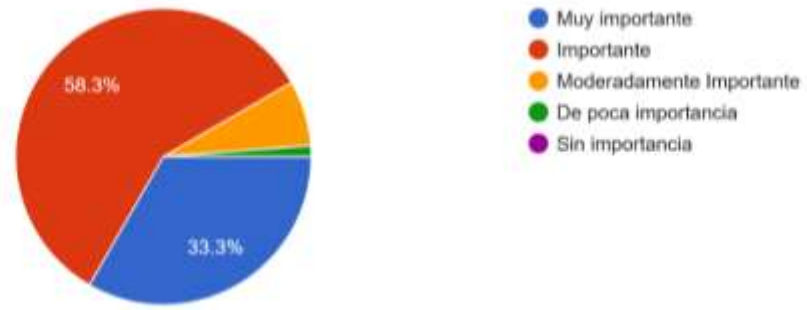
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante considera que los programas con IA optimizan el flujo de trabajo en postproducción al reducir el tiempo de edición de video o audio*



Nota. Los resultados muestran que el 53,5% de los encuestados considera importante que los programas con IA optimizan el flujo de trabajo en postproducción al reducir el tiempo de edición de video o audio.

Figura 17

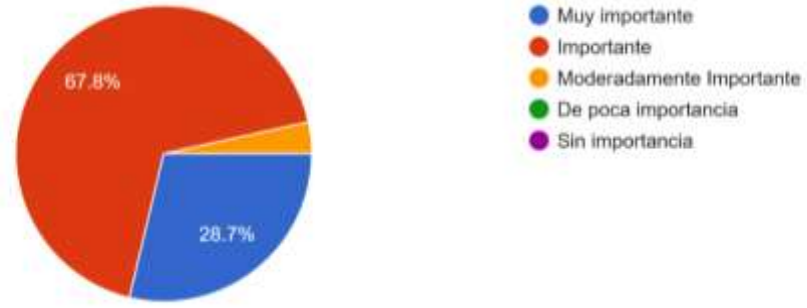
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante considera que las herramientas de IA pueden aumentar la precisión en la eliminación de ruidos o distorsiones en el audio durante la postproducción?*



Nota. Los resultados muestran que el 58,3% de los encuestados considera importante el uso de herramientas de IA pueden aumentar la precisión en la eliminación de ruidos o distorsiones en el audio durante la postproducción.

Figura 18

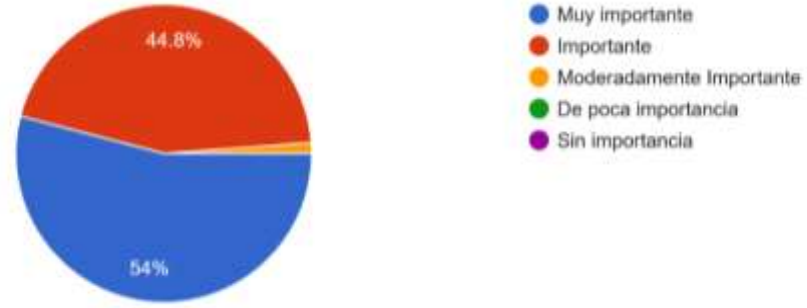
Resultados de la pregunta: *¿Qué tan importante considera que los programas con herramientas de IA aportan a la creatividad del proyecto al sugerir efectos visuales y sonoros adecuados para las escenas?*



Nota. La figura 16 muestra que el 67,8% de los encuestados considera importante que los programas con herramientas de IA aportan a la creatividad del proyecto al sugerir efectos visuales y sonoros adecuados para las escenas.

Figura 19

Resultados de la pregunta: *¿Qué tan relevante considera la capacidad de la inteligencia artificial para realizar análisis acústicos detallados y ajustar automáticamente los parámetros de ecualización y compresión en cada pista de audio durante la postproducción?*



Nota. Los resultados muestran que el 54% de los encuestados considera relevante la capacidad de la inteligencia artificial para realizar análisis acústicos detallados y ajustar automáticamente los parámetros de ecualización y compresión en cada pista de audio durante la postproducción.

4.3. Discusión de Resultados

Los resultados obtenidos permiten analizar los elementos clave y las ventajas del uso de programas y herramientas con IA, así como identificar las principales dificultades que enfrentan los diseñadores audiovisuales. Este análisis tiene como propósito fundamentar la propuesta de una plataforma educativa digital orientada a optimizar los procesos de postproducción con IA en egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual.

Los resultados obtenidos demuestran que cerca del 99% de los encuestados considera muy importante o importante la planificación detallada de la postproducción audiovisual, estos resultados se coinciden con lo planteado por Doi et al., (2022) quienes, en el contexto del diseño de recursos educativos durante la pandemia destacaron la importancia de la planificación en cada etapa de la producción audiovisual. Esto reafirma la planificación como un componente fundamental en la producción y postproducción audiovisual, especialmente cuando se busca garantizar la calidad y el impacto educativo del material generado.

Asimismo, los resultados muestran que la mayoría de los encuestados considera las ventajas de herramientas y programas en la postproducción audiovisual, el 40,7% considera muy importante el uso de programas con IA en la optimización del flujo de trabajo en postproducción al reducir el tiempo de edición de video o audio. El 58,3% considera importante el uso de herramientas con IA para aumentar la precisión en la eliminación de ruidos o distorsiones en el audio durante la postproducción. Un considerable 67,8% manifiesta que es importante el aporte de programas con herramienta IA en la creatividad del proyecto al sugerir efectos visuales y sonoros adecuados para las escenas. El 54% de los encuestados considera que es muy importante la capacidad de la inteligencia artificial para

realizar análisis acústicos detallados y ajustar automáticamente los parámetros de ecualización y compresión en cada pista de audio durante la postproducción. Todos estos resultados son compartidos por Sierra et al., (2020), quienes observaron la importancia del uso de softwares de referencia para el aprendizaje de la edición y postproducción de vídeo como AVID y las soluciones de Adobe Premiere, principalmente para la edición de vídeo y After Effects, para la postproducción.

Los resultados obtenidos muestran que cerca del 93% de los encuestados consideran entre muy importante e importante la formación o capacitación adicional para potenciar las habilidades de planificación en la postproducción audiovisual. Este resultado es acorde a lo expresado por Alonso et al., (2022) quienes diseñaron una estrategia de contenido en Instagram para compartir servicios, resultados de producciones y formación a través de tutoriales, talleres y clases magistrales sobre distintas áreas de la fotografía y el video. Los resultados del trabajo de investigación mostraron que la propuesta significó un espacio de aprendizaje dinámico, entretenido e innovador, un espacio que promovía la mejora continua. Otra investigación similar llevada a cabo por Galatsopoulou et al., (2022) demostró que los estudiantes de periodismo y comunicación tienen actitudes positivas hacia materiales audiovisuales en escenarios de aprendizaje activo, elevando su motivación y compromiso.

Estos resultados se refuerzan con el hallazgo de Cisneros (2020) quien encontró que las herramientas audiovisuales e interactivas son métodos eficaces para transmitir conocimientos o formar habilidades.

Los resultados de la investigación corroboraron la teoría que los profesionales de la postproducción audiovisual tienen sobre las dificultades presentes en su labor, así como las ventajas que presentan el uso de herramientas o programas que hace uso de la IA. Además, muestra que los profesionales tienen una actitud positiva hacia el uso de plataformas digitales educativas que potencien sus habilidades postproducción de imagen, sonido y video.

4.4. Propuesta Tentativa

La propuesta de los investigadores plantea una plataforma digital educativa llamada “Academia IA” donde los egresados y profesionales de la carrera de comunicación audiovisual y carreras afines puedan registrarse con usuario y contraseña.

A diferencia de otras plataformas existentes, Academia IA destaca por ofrecer un entorno interactivo, colaborativo y enfocado exclusivamente en la postproducción audiovisual con IA, permitiendo a los usuarios aprender y aplicar nuevas técnicas de forma práctica y conjunta. La plataforma está diseñada para ser accesible, eficiente y adaptable a las necesidades de los profesionales en formación continua.

Su propósito es brindar a los usuarios la posibilidad de identificar y consolidar sus fortalezas en diversas áreas de la postproducción, como la edición de video, corrección de color, mezcla de sonido o efectos visuales, incorporando herramientas inteligentes que asistan en la mejora continua del trabajo.

- Características principales de la plataforma Academia IA:
- Capacitación personalizada: Cursos modulares que se ajustan al nivel y enfoque profesional del usuario, con casos prácticos del sector audiovisual.
- Edición colaborativa en línea: Herramientas que permiten a varios usuarios trabajar sobre un mismo proyecto integrando funciones de IA para automatizar procesos.
- Salas virtuales para reuniones creativas: Foros grupales para evaluar avances, compartir ideas y coordinar procesos creativos.
- Registro automático de sesiones: Posibilidad de grabar los encuentros y avances del proyecto para su revisión o inclusión en un portafolio.
- Respaldo en la nube: Guardado automático de archivos y acceso remoto seguro, lo que garantiza la continuidad del trabajo desde cualquier lugar.

- Portafolio interactivo: Espacio para publicar y explorar trabajos realizados con apoyo de IA, fomentando la visibilidad de talentos y el aprendizaje entre pares.

Figura 20
Landing Page



Nota. La pantalla de inicio cuenta con un menú de 5 secciones ACADEMIA IA – RECURSOS – PROYECTOS – COMUNIDAD – BLOG/NOTICIAS.

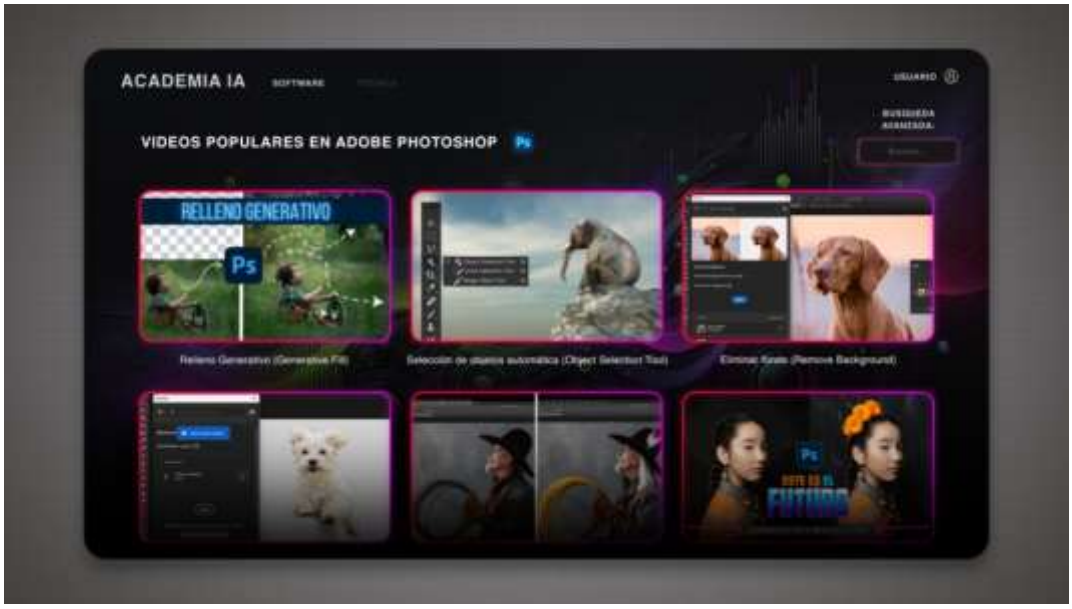
Figura 21
Sección Academia IA



Nota. La sección ACADEMIA IA tiene tres categorías: software, técnicas y Microtips.

Figura 22

Sección 1 - Academia IA – Sub Sección Software



Nota. La subsección de SOFTWARE muestra los contenidos audiovisuales que compartan los profesionales o contenidos de otras plataformas que guarden relación con la categoría.

Figura 23

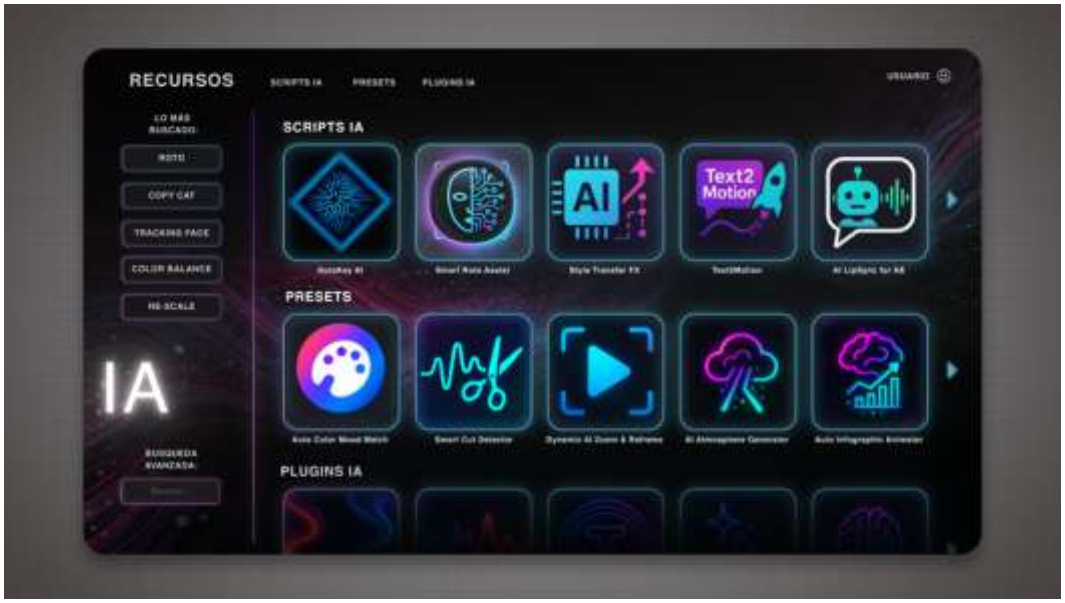
Sección 1 - Academia IA – Sub Sección Software – Video Photoshop



Nota. Se muestra la pantalla de video correspondiente al primer contenido de la subsección SOFTWARE, cuyo tema es el relleno generativo.

Figura 24

Recursos



Nota. Se muestra la pantalla de la sección de RECURSOS de la plataforma. Donde se encuentran las subsecciones CRIPTS IA – PRESETS – PLUGINS IA. Apoyado de la búsqueda avanzada, para agilizar la búsqueda y también una sección de las tendencias. categoría.

Figura 25

Sección 2 - Recursos – Script Text2 Motion



Nota. Esta pantalla muestra la diagramación de un script, tenemos información previa del recurso, en este caso un script. En la parte derecha tenemos un botón que nos dirigirá a la plataforma originaria del script para ser comprado, en caso sean gratis podrán descargarlos directamente con el botón descargar script.

Figura 26

Proyectos



Nota. En la pantalla de la sección de proyectos, el usuario podrá revisar proyectos compartidos por otros usuarios donde se aplican técnicas de IA, esto les ayudara a poder revisar las técnicas utilizadas para aprender o reforzar los proyectos propios.

Figura 27

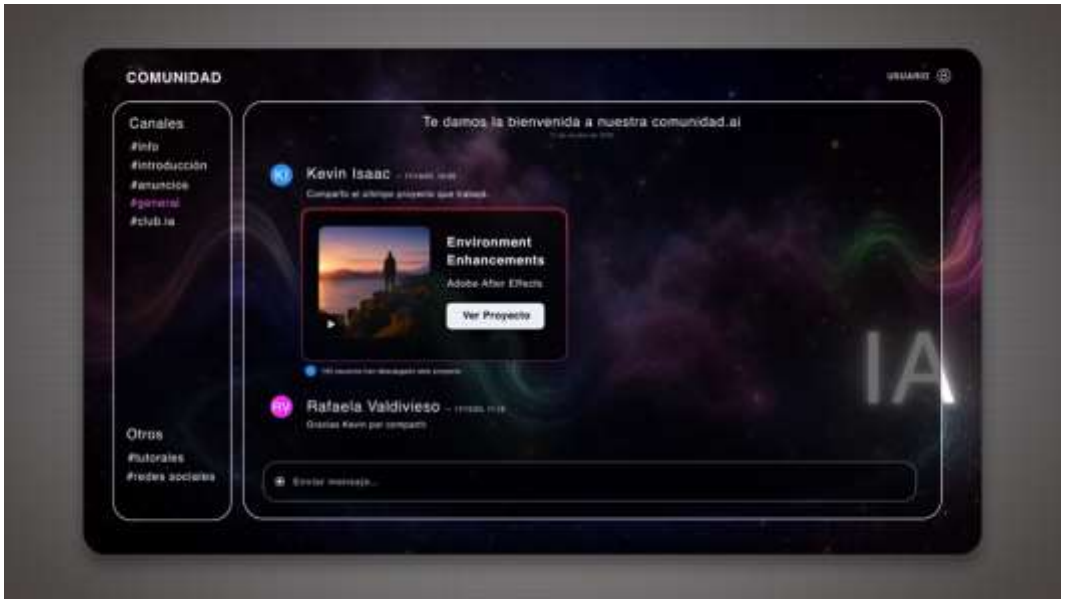
Sección 3 - Proyectos – Skybox AI (Contenido)



Nota. Se observa la pantalla de uno de los proyectos y el botón de descargar proyecto. En la parte inferior una descripción breve del proyecto y algunas apreciaciones del autor.

Figura 28

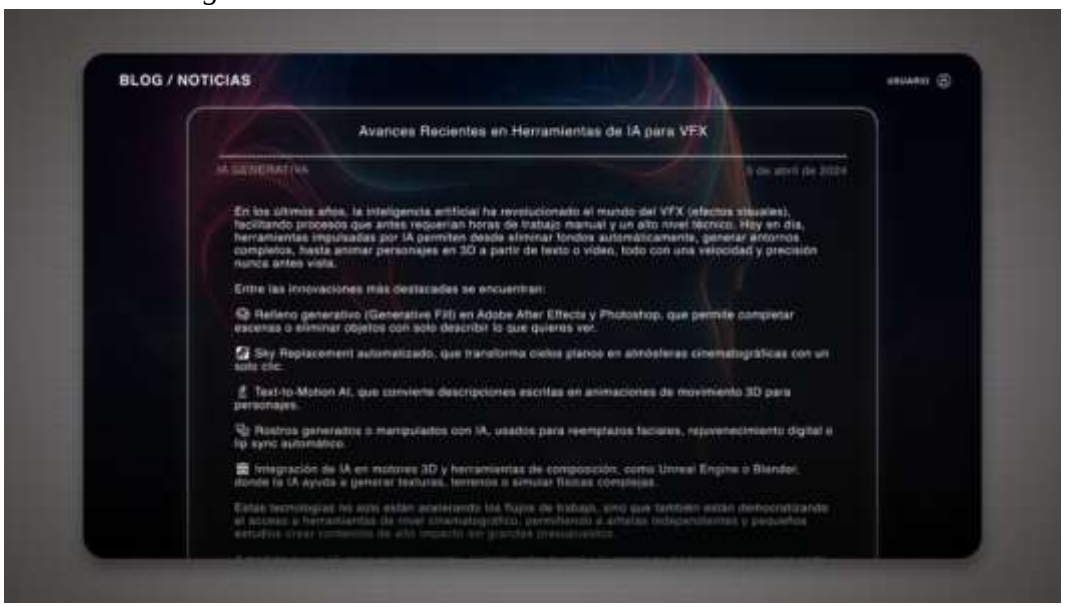
Sección 4 - Comunidades



Nota. Se muestra la pantalla de la sección COMUNIDAD, un espacio donde el usuario por medio de su registro podrá hacer comentarios, compartir enlaces, videos de la plataforma y externos.

Figura 29

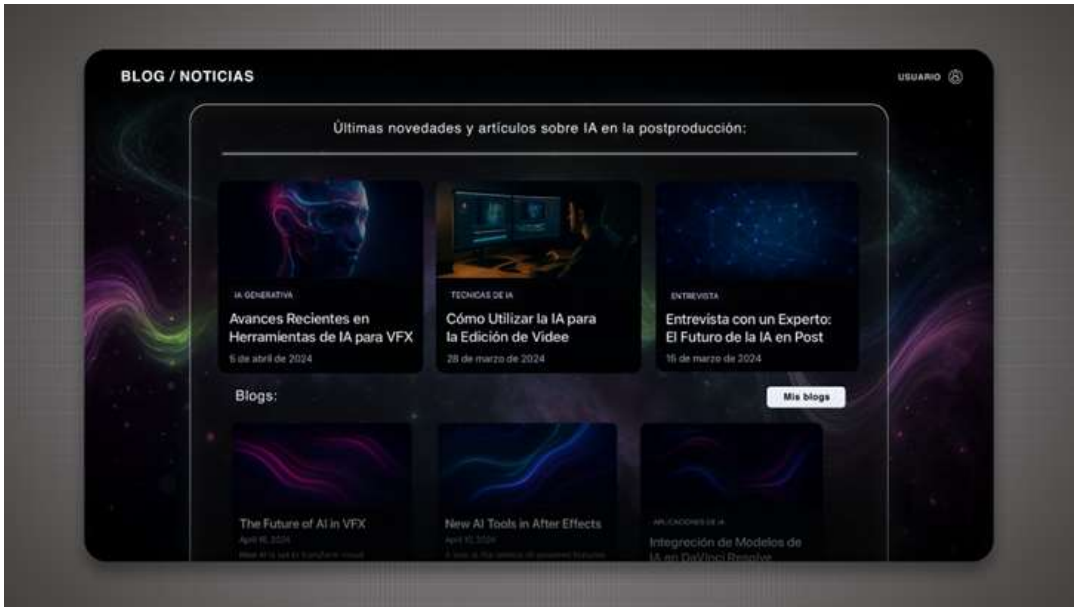
Sección 5 – Blog / Noticias – Parte 1



Nota. En la subsección de BLOG / NOTICIAS. El usuario podrá acceder y encontrarse con las últimas novedades relacionada a la postproducción con IA. Sean actualizaciones de herramientas digitales, enlaces de softwares con apreciaciones personales.

Figura 30

Sección 5 – Blog / Noticias – Parte 2



Nota. En la última sección BLOG / NOTICIAS de la plataforma, el usuario podrá acceder y encontrarse con las últimas novedades de artículos que tengan información relacionada a la postproducción con IA.

Figura 31

Crea tu Cuenta de Usuario



Nota. El usuario puede crear un perfil para ser contactado, participar de la sección de comunidad, aportar con contenidos y proyectos dentro de la plataforma.

Figura 32

Sección del Usuario



Nota. En la sección USUARIO se encuentra el perfil del usuario, portafolio, reels y proyectos del usuario dentro de la plataforma.

Figura 33

Reels del Usuario



Nota. Esta es una vista del Reel del usuario, esta pantalla que el egresado podrá acceder haciendo click en el botón VER.

Figura 34

Herramienta de Búsqueda Avanzada



Nota. La herramienta de búsqueda avanzada, facilitará la ubicación de contenidos de forma rápida.

4.5. PRESUPUESTO

Tabla 3. *Inversión Inicial*

Recursos de Producción	Cantidad	Costo	Importe Unitario
1. Nombre del dominio de la web.	1	s/. 70,00	s/. 70,00
2. Hosting web.	1	s/. 40,00	s/. 40,00
3. Seguridad de la web.	1	s/. 80,00	s/. 80,00
4. Montaje de la web.	1	s/. 1200,00	s/. 1200,00
5. Programación	1	s/. 4700,00	s/. 4700,00
6. Programador de la web.	1	s/. 3200,00	s/. 3200,00
7. Diseñador de página web.	1	s/. 2800,00	s/. 2800,00
8. Community manager	1	s/. 1400,00	s/. 1400,00
9. Docentes creadores de contenido	1	s/. 1800,00	s/. 1800,00
10. Publicidad en redes sociales	1	s/. 800,00	s/. 800,00
TOTAL		s/. 16 090, 00	

Tabla 4. *Gastos Mensuales*

Recursos	Cantidad	Costo	Importe Unitario
1. Diseñador web	1	s/. 2800,00	s/. 2800,00
2. Community manager	1	s/. 1200,00	s/. 1200,00
3. Profesional creador de contenido	1	s/. 1000,00	s/. 1000,00
4. Publicidad en redes sociales	1	s/. 100,00	s/. 100,00
TOTAL		s/. 5100,00	

Tabla 5. *Ingresos Mensuales*

Recursos	Cantidad	Estimado	Ingreso mensual
1. Publicidad en la web	10	s/. 200,00	s/. 2000,00
2. Aportes voluntarios	50	s/. 10	s/. 500,00
TOTAL		s/. 2500,00	

4.6. Recomendaciones

Este estudio tiene como finalidad presentar una propuesta para la creación de una plataforma educativa digital e interactiva que impulse la mejora de los procesos de postproducción mediante el uso de herramientas basadas en inteligencia artificial, dirigida especialmente a egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual. La propuesta responde a la creciente necesidad de actualización profesional en un entorno tecnológico cambiante, donde los flujos de trabajo se transforman constantemente gracias a la innovación digital.

Como punto de partida, se plantea la necesidad de realizar una evaluación comparativa más detallada de los distintos métodos de enseñanza (presencial, semipresencial y virtual), con el objetivo de identificar cuál de ellos genera un mayor impacto en el aprendizaje, la adquisición de habilidades técnicas y la motivación de los egresados. Esta

información permitiría diseñar un enfoque pedagógico más flexible y ajustado a las condiciones reales de quienes ya se encuentran insertos en el ámbito laboral.

También se considera importante analizar cómo las limitaciones en la actualización de contenidos afectan el desempeño de los egresados y su interés por seguir aprendiendo. Entender qué tipo de recursos se están utilizando, con qué frecuencia se actualizan y si se alinean con los estándares actuales del sector audiovisual, permitirá optimizar el contenido ofrecido en la plataforma.

Por otro lado, se sugiere investigar qué modalidades de enseñanza personalizada resultan más efectivas, como el acompañamiento uno a uno, la tutoría especializada y los recursos adaptativos que respondan al ritmo de aprendizaje de cada usuario. Estas estrategias pueden ayudar a lograr una formación más significativa y eficiente.

Finalmente, se propone una plataforma interactiva que ofrezca una experiencia de aprendizaje dinámica, combinando herramientas como la edición colaborativa en tiempo real, foros de discusión, videollamadas grupales, y bibliotecas digitales con materiales actualizados. Esta integración de recursos busca facilitar el intercambio de conocimientos, el trabajo conjunto y el desarrollo de competencias prácticas, adaptadas a las necesidades del profesional audiovisual contemporáneo que desea aprovechar el potencial de la IA en sus procesos de postproducción.

4.7.Limitaciones del Estudio

Durante el proceso investigativo, se identificaron limitaciones relevantes, como la escasa disponibilidad de datos específicos sobre el uso actual de herramientas de inteligencia artificial en procesos de postproducción por parte de egresados de la carrera de Comunicación Audiovisual. Esta falta de información detallada dificultó inicialmente el análisis de necesidades reales y tendencias tecnológicas en el campo. Asimismo, si bien existen diversas fuentes académicas y técnicas sobre inteligencia artificial y postproducción,

la mayoría de ellas no están contextualizadas al ámbito educativo nacional ni a la realidad profesional de los egresados. Otro obstáculo fue la limitada disposición de algunos profesionales a participar en entrevistas o encuestas, ya sea por falta de tiempo o desconocimiento del propósito de la investigación. Finalmente, se evidenció un bajo nivel de integración entre instituciones educativas y plataformas tecnológicas especializadas, lo que representa un desafío para la implementación efectiva de soluciones digitales innovadoras.

Referencias

Aggarwal, R., & Ranganathan, P. (2019). Study designs: Part 2 - Descriptive studies. *Perspectives in Clinical Research*, *10*(1), 34–36. https://doi.org/10.4103/PICR.PICR_154_18

Aguaded Gómez, J. I., & Ortiz Sobrino, M. Á. (2022). La educación en clave audiovisual y multipantalla. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, ISSN 1138-2783, Vol. 25, Nº 1, 2022 (Ejemplar Dedicado a: La Educación En Clave Audiovisual y Multipantalla), Págs. 31-39*, *25*(1), 31–39. Retrieved from https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8181353&info=resumen&idioma=ENG

Alonso Hernández, D., Cañas Soriano, S. C., & Hernández Velázquez, A. F. (2022a). *El Lab : estrategia de contenido en la plataforma digital Instagram para la productora audiovisual Zuk Films*. Retrieved from http://repositoriodigital.uma.edu.ve/jspui/handle/123456789/667

Alonso Hernández, D., Cañas Soriano, S. C., & Hernández Velázquez, A. F. (2022b). *El Lab : estrategia de contenido en la plataforma digital Instagram para la productora audiovisual Zuk Films*. Retrieved from http://34.67.47.54:8080/xmlui/handle/123456789/667

Anantrasirichai, N., & Bull, D. (2021). Artificial intelligence in the creative industries: a review. *Artificial Intelligence Review 2021 55:1*, *55*(1), 589–656. https://doi.org/10.1007/S10462-021-10039-7

Arrojo, M. J. (2025). *Impact of Artificial Intelligence in the Audiovisual Industry. A Taxonomy of Uses and Applications*. 183–194. https://doi.org/10.1007/978-981-96-0426-5_16

Arteaga-Huarcaya, F. R., Turriate-Guzmán, A. M., & Gonzales-Medina, M. A. (2022).

Audiovisual Production for Creating Digital Content on YouTube. Systematic Literature Review. 124–136. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-25-1_14

Audissino, & Emilio. (2022). From separation to integration. *Http://Journals.Openedition.Org/Filigrane*, *27*(27), 16. https://doi.org/10.56698/FILIGRANE.1328

Chimbolema Curichumbi, C. A., Lema Pomaquero, F., & Chimbolema Curichumbi, G. A. (2024). Herramientas tecnológicas para potenciar el aprendizaje en la educación básica: una revisión crítica. *Revista Imaginario Social*, *7*(2). https://doi.org/10.59155/IS.V7I2.183

Cisneros Rojas, X. K. (2020). Elementos interactivos y audiovisuales como herramientas de aprendizaje para comunicadores audiovisuales en la plataforma educativa crehana. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)*. Retrieved from https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/656232

De La Cruz Sotelo, M. S. (2023). Precariedad laboral: preferencias y expectativas de los egresados de Comunicación Audiovisual de dos universidades privadas. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)*. Retrieved from https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/668687

Doi, C., Lucky, S., & Rubin, J. E. (2022). Open Educational Resources in the Time of COVID-19: Two Case Studies of Open Video Design in the Remote Learning Environment. *KULA: Knowledge Creation, Dissemination, and Preservation Studies*, *6*(1), 1–15. https://doi.org/10.18357/KULA.218

Faneite, S. F. A. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, *3*(8), 82–95. https://doi.org/10.53595/RLO.V3.I8.084

Farinacci, E. (2024). Film and Audiovisual Education in the Artificial Intelligence Era: Approaches and Challenges. *Cinergie – Il Cinema e Le Altre Arti*, (26), 121–133.

https://doi.org/10.6092/ISSN.2280-9481/19386

Flores Valdiviezo, T., Fonseca, Y. M., Valdiviezo, F., & Fonseca, M. (2025). IA en la Pantalla: Cómo la Inteligencia Artificial está transformando la Comunicación Visual. *European Public & Social Innovation Review*, *10*, 1–20. https://doi.org/10.31637/EPSIR-2025-382

Galatsopoulou, F., Kenterelidou, C., Kotsakis, R., & Matsiola, M. (2022). Examining Students' Perceptions towards Video-Based and Video-Assisted Active Learning Scenarios in Journalism and Communication Courses. *Education Sciences 2022, Vol. 12, Page 74*, *12*(2), 74. https://doi.org/10.3390/EDUCSCI12020074

Garrigós Sánchiz, D. (2021). *Postproducción de productos audiovisuales de ficción*. Retrieved from http://dspace.umh.es/handle/11000/26803

Garron Gonzales, O. (2024). INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, PARA LA FORMACIÓN ACADÉMICA EN COMUNICACIÓN SOCIAL. *Revista Cientifica, Facultad de Derecho, Ciencias Políticas y Sociales*, *4*(5), 23–36. https://doi.org/10.56469/DCPS.V4I5.1475

Goian, V., Goian, O., & Biletska, T. (2021). Paper-Management Priorities of Audiovisual Student Projects During the COVID-Crisis Management Priorities of Audiovisual Student Projects During the COVID-Crisis. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. https://doi.org/10.3991/ijet.v16i10.19679

Grijalba de la Calle, N., Saavedra Llamas, M., Jiménez Narros, C., Grijalba de la Calle, N., Saavedra Llamas, M., & Jiménez Narros, C. (2022). Los nuevos comunicadores audiovisuales: oportunidades profesionales y formación requerida en el contexto español. *Contratexto*, *37*(37), 99–123. https://doi.org/10.26439/CONTRATEXTO2022.N037.5688

Hernández González, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no

probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, *37*(3). Retrieved from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Hinksman, A. (2022). *Creative Mastering: A New Culture of Audio Post-Production*.

Hsu, R. W. (2020). Integrating Teaching Method to Improve the Effects of Digital Audio and Video Post-production Teaching. *International Journal of Information and Education Technology*, *10*(4), 271–278. https://doi.org/10.18178/IJIET.2020.10.4.1375

Jaime Manzanarez, A. B. (2025). Transformación digital en la comunicación: nuevas herramientas y retos profesionales. *Revista Multi-Ensayos*, *11*(21), 76–84. https://doi.org/10.5377/MULTIENSAYOS.V11I21.20083

Jironza Hidalgo, J. (2024a). Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual. *Ñawi: Arte Diseño Comunicación*, *8*(2), 165–177. https://doi.org/10.37785/NW.V8N2.A9

Jironza Hidalgo, J. (2024b). Analysis of the Implementation of Artificial Intelligence as a Tool for Digital Audiovisual Post-Production. *Ñawi: Arte Diseño Comunicación*, *8*(2), 165–177. https://doi.org/10.37785/NW.V8N2.A9

La Manna, G. (2022). *Changes and Evolution in Audiovisual Production: The impact of digital and virtual technologies on standards and practices*.

Li, Y. (2020). Teaching Practice of the Course of “Special Effect Production in the Late Stage” Based on Results-production special effects production", Curriculum reform 1. Talent demand and status quo in the post-production special effects production industry 1.1 Indu. *Frontiers in Art Research*, *2*, 41–43. https://doi.org/10.25236/FAR.2020.020510

Llamas Saavedra, M., Grijalba de la Calle, N., & Pedrero Esteban, L. M. (2018). Hacia una redefinición de las competencias y perfiles profesionales del comunicador audiovisual

en el ecosistema digital. *Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, (27), 369–385. https://doi.org/10.31921/doxacom.n27a18

Magro-Vela, S., Sánchez-López, P., & Navarro-Sierra, N. (2024). La revolución será artificial. Un análisis de la creación audiovisual generada por IA. *Tripodos*, (55), 75–98. https://doi.org/10.51698/tripodos.2024.55.05

Menacho Ángeles, M. R., Pizarro Arancibia, L. M., Osorio Menacho, J. A., Osorio Menacho, J. A., León Pizarro, B. L., Menacho Ángeles, M. R., … León Pizarro, B. L. (2024). Inteligencia artificial como herramienta en el aprendizaje autónomo de los estudiantes de educación superior. *Revista InveCom*, *4*(2). https://doi.org/10.5281/ZENODO.10693945

Peng, M. (2024). The application of digital media technology in the post-production of film and television animation. *Media and Communication Research*, *5*. https://doi.org/10.23977/mediacr.2024.050219

Plaza, J. (2025). *Creativity in the AI Revolution*. 55–62. https://doi.org/10.1007/978-3-031-80411-3_5

Puspitasari, L., Bajari, A., Hidayat, D. R., & Cho, S. K. (2024). Technological innovation and social construction of Makassar film industry's production and distribution. *Jurnal Kajian Komunikasi*, *12*(2), 254–266. https://doi.org/10.24198/JKK.V12I2.57773

Ramamurthy, A. (2021). Post-Production. *The Media Workflow Puzzle*, 37–90. https://doi.org/10.4324/9781351189552-4

Romoleroux Avalos, María Pilar Echeverría Maggi, X. D. (2018). LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO ELEMENTO INTEGRADOR DE LA FORMACIÓN POR COMPETENCIAS. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, *13*(1), 3–21. https://doi.org/10.1007/BF00988593

Sierra Sánchez, J., Ormaechea Liberal, S., & Mañas Viniegra, L. (2020). The training in technology subjects of the future journalist in Spain. *Revista Latina de Comunicación Social*, *75*, 189–206. https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1422en

Suing, A., Arrobo-Agila, J. P., Coronado-Otavalo, X., Galarza-Ligña, V., & Reascos-Trujillo, A. (2023). Audiovisual Competences in Times of COVID-19: The Role of Educational Actors in Media and Digital Learning of Adolescents. *Sustainability 2023, Vol. 15, Page 6323*, *15*(7), 6323. https://doi.org/10.3390/SU15076323

Sun, W., Tu, R.-C., Liao, J., & Tao, D. (2024). *Diffusion Model-Based Video Editing: A Survey*. https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.07111

Támara, V. G. (2022). Enfoque cuantitativo: taxonomía desde el nivel de profundidad de la búsqueda del conocimiento. *Llalliq*, *2*(1), ág. 13-27. https://doi.org/10.32911/LLALLIQ.2022.V2.N1.936

Tayupanta, Á. (2024). Evolución de las Técnicas de Composición en la Postproducción Audiovisual. *DOXA ITQ, 2(1), 003*. Retrieved from https://itq.edu.ec/evolucion-de-las-

Torres Cordero, H. M. (2024). Plataforma educativa interdisciplinaria para la enseñanza de la biotecnología en el bachillerato en México. *Revista Electrónica Sobre Educación Media y Superior*, *11*(22). Retrieved from https://www.cemys.org.mx/index.php/CEMYS/article/view/382

Utray, F. (2021). *El flujo de trabajo de la corrección de color [2021]*.

Wan, J.-W. (2024). The Application Strategy of Intelligent Computer Multimedia Technology in Film and Television Post Production. *Journal of Computers*, *35*(2), 183–197. https://doi.org/10.53106/199115992024043502012

Anexos

Anexo 1: Consentimiento Informado

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 15 de mayo del 2025.

Yo _____, identificado con el DNI _____, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "PLATAFORMA DIGITAL EDUCATIVA PARA LA OPTIMIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE POSTPRODUCCIÓN CON IA EN EGRESADOS DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN 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 Kevin Isaac Mamani Bustamante al correo isaackevin.120@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Kevin Isaac Mamani Bustamante	Investigador(a)	72359535

Anexo 2: Encuesta

Encuesta sobre el Uso de Plataformas Digitales con Inteligencia Artificial para la Optimización de Procesos de Postproducción en Egresados de Comunicación Audiovisual

La siguiente encuesta anónima tiene como objetivo recabar información útil y necesaria para la elaboración y desarrollo de un proyecto de titulación, realizada por un egresado de la Carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia de la Escuela Toulouse Lautrec.

Asimismo, los resultados y datos reunidos en la presente encuesta son de carácter y uso netamente académico, a través del consentimiento informado.
El investigador valora y respeta la privacidad de los participantes.

DIFICULTADES EN LA POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

¿Qué tan importante considera la planificación detallada de la postproducción para garantizar la calidad del proyecto audiovisual?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante es el uso de herramientas de software especializadas en la postproducción para optimizar el tiempo de trabajo?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante considera la formación o capacitación adicional para mejorar sus
habilidades en la planificación de la postproducción audiovisual?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué nivel de importancia le atribuye a la correcta selección y sincronización de la música para transmitir emociones y mantener el ritmo en un proyecto audiovisual?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante considera la dificultad de lograr que la música no interfiera con los
diálogos o efectos de sonido en la mezcla final?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante considera la dificultad para mantener la coherencia de color entre
escenas grabadas con diferentes cámaras o condiciones de luz?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante considera la dificultad de aplicar una corrección de color que respete
la intención estética del director o guionista?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

ELEMENTOS DE LA POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CON IA

¿Qué tan importante es combinar funciones tradicionales de programas de edición (como
Adobe Premiere, Final Cut, DaVinci Resolve) con herramientas de inteligencia artificial para optimizar el flujo de trabajo?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante considera la integración de inteligencia artificial en programas de
edición para realizar tareas como estabilización automática, detección de escenas o
corrección de color?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante considera la utilización de algoritmos de inteligencia artificial para la
separación automática de pistas de voz, música y efectos en la postproducción sonora?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante es el uso combinado de programas de edición de sonido (como Pro
Tools, Audition) e inteligencia artificial para limpiar ruidos no deseados en el audio?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante considera el uso de programas de corrección de color para garantizar
una coherencia visual en todo el proyecto, independientemente de las condiciones de
grabación?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante es ajustar los colores y tonos para expresar la atmósfera y la emoción
de una escena durante el proceso de corrección de color?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

VENTAJAS DE LOS PROCESOS DE POSTPRODUCCIÓN CON IA

¿Qué tan importante considera que los programas con IA optimizan el flujo de trabajo en
postproducción al reducir el tiempo de edición de video o audio?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante considera que las herramientas de IA pueden aumentar la precisión
en la eliminación de ruidos o distorsiones en el audio durante la postproducción?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan importante considera que los programas con herramientas de IA aportan a la
creatividad del proyecto al sugerir efectos visuales y sonoros adecuados para las escenas?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

¿Qué tan relevante considera la capacidad de la inteligencia artificial para realizar análisis
acústicos detallados y ajustar automáticamente los parámetros de ecualización y compresión en cada pista de audio durante la postproducción?

- ◯ Muy importante
- ◯ Importante
- ◯ Moderadamente Importante
- ◯ De poca importancia
- ◯ Sin importancia

Enviar Borrar formulario

Anexo 3: Hoja de validador 1

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	19/05/2025
Validador	Diego Antony Rodríguez Puppi
Cargo e institución donde labora	Profesional independiente
Instrumento a validar	Encuesta sobre el Uso de Plataformas Digitales con Inteligencia Artificial para la Optimización de Procesos de Postproducción en Egresados de Comunicación Audiovisual
Objetivo del instrumento	Recabar información útil y necesaria para la elaboración y desarrollo de un proyecto de titulación, realizada por un egresado de la Carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia de la Escuela Toulouse Lautrec.
Autor(es) del instrumento	Kevin Mamani

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	
	TOTAL		6	21	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.90$$



NOMBRE DE VALIDADOR

Anexo 4: Hoja de validador 2

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	18/05/2025
Validador	Miguel Ángel Méndez Gómez
Cargo e institución donde labora	Profesional independiente
Instrumento a validar	Encuesta sobre el Uso de Plataformas Digitales con Inteligencia Artificial para la Optimización de Procesos de Postproducción en Egresados de Comunicación Audiovisual
Objetivo del instrumento	Recabar información útil y necesaria para la elaboración y desarrollo de un proyecto de titulación, realizada por un egresado de la Carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia de la Escuela Toulouse Lautrec.
Autor(es) del instrumento	Kevin Mamani

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	
	TOTAL		4	24	

III. Coeficiente de Validez

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



NOMBRE DE VALIDADOR

Anexo 5: Hoja de validador 3

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	22/05/2025
Validador	Eduardo Raul Arriagada Gonzalez
Cargo e institución donde labora	Profesional independiente
Instrumento a validar	Encuesta sobre el Uso de Plataformas Digitales con Inteligencia Artificial para la Optimización de Procesos de Postproducción en Egresados de Comunicación Audiovisual
Objetivo del instrumento	Recabar información útil y necesaria para la elaboración y desarrollo de un proyecto de titulación, realizada por un egresado de la Carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia de la Escuela Toulouse Lautrec.
Autor(es) del instrumento	Kevin Mamani

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	
	TOTAL		4	24	

III. Coeficiente de Validez

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



NOMBRE DE VALIDADOR