



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

Unidad Académica:

Unidad Académica de Formación Técnica y Tecnológica.

Carrera:

Tecnología Superior en Comunicación para Televisión, Relaciones Públicas y Protocolo.

Modalidad:

Trabajo de Integración Curricular/Informe Tipo tesis

Título:

Implementación de Herramientas de IA de pago para la Creación de Vídeos Cortos de alta Calidad.


Autor:

María José De La Cruz Loor

Tutor(a)

Lic. Edgar Emiliano Burau Grain, Mg.

Manta, 2025

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-05-IT-001-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE LAS CARRERAS TÉCNICAS Y TECNOLÓGICAS	VERSIÓN: 3 Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor de la Unidad Académica de Formación Técnica y Tecnológica de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Titulación bajo la autoría de la estudiante De La Cruz Loor Maria José, legalmente matriculado/a en la carrera de Tecnología Superior en Comunicación para Televisión, Relaciones Públicas y Protocolo, periodo académico 2025-1, cumpliendo el total de 96 horas, cuyo tema del proyecto es "Implementación de Herramientas de IA para la Creación de Vídeos Cortos de Alta Calidad en el Entorno Académico".

El presente trabajo de titulación ha sido desarrollado en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, 07 de agosto de 2025.

Lo certifico,



Lic. Edgar Emiliano Burau Grain, Mg.
Docente Tutor(a)

Nota 1: Este documento debe ser realizado únicamente por el/la docente tutor/a y será receptado sin enmendaduras y con firma electrónica y/o manuscrita.

Nota 2: Este es un formato que se llenará por cada estudiante (de forma individual) y será otorgado toda vez que la asignatura de titulación esté aprobada por el estudiante.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Quien suscribe la presente:

María José De La Cruz Loor

Estudiante de la Carrera de **Tecnología Superior en Comunicación para Televisión, Relaciones Públicas y Protocolo** , declaro(amos) bajo juramento que el siguiente proyecto cuyo título: “Implementación de herramientas de IA de pago para la creación de vídeos cortos de alta calidad”, previa a la obtención del Título de Implementación de herramientas de IA de pago para la creación de vídeos cortos de alta calidad, es de autoría propia y ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros y consultando las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

Manta, 2025.



María José De La Cruz Loor



APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Trabajo de Titulación con modalidad Proyecto Integrador, titulado: "Implementación de herramientas de IA de pago para la creación de vídeos cortos de alta calidad" de su autor: *María José De La Cruz Loor* de la Carrera "Tecnología Superior en Comunicación para Televisión, Relaciones Públicas y Protocolo", y como Tutor del Trabajo el Lic. Edgar Emiliano Burau Grain, Mg.

Manta, de 2025

Dr. Lenín Arroyo Baltám, Ph,D.

DECANO

Lic. Edgar Emiliano Burau,Mg.

TUTOR

Dra. Gabriela Vélez, Ph, D.
PRIMER MIEMBRO TRIBUNAL

Lic. Mirian Quiroz, Mg.
SEGUNDO MIEMBRO TRIBUNAL

Lcda. Doménica Sánchez Landín, Mg.

SECRETARIA

AGRADECIMIENTO

Quiero comenzar agradeciéndole a Dios, por darme la fortaleza, la sabiduría y la paciencia para llegar hasta aquí.

A mi familia, por ese apoyo incondicional que siempre me han brindado, por estar presentes en cada etapa de mi vida, en especial a mis dos fortalezas, mi mamá y mi abuela, que han sido mis pilares fundamentales a lo largo de mi camino, gracias por creer en mí incluso cuando yo misma dudaba.

A mis amigos, compañeros de la carrera, a mis docentes por acompañarme con alegría, palabras de aliento y por ser parte de este proceso con su presencia sincera.

Y a mi novio Darwin, agradezco por ser ese ejemplo de perseverancia que tanto admiro. Gracias por tu paciencia, tu amor, tu apoyo en mis días difíciles, y sobre todo por estar conmigo en cada instante, tú compañía ha sido fundamental en este camino.

María José De La Cruz Loor.

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico a mi mami, que es la persona que me ha brindado todo su apoyo incondicional, me ha dado su amor, sus consejos, valores y su sabiduría.

Sin duda alguna es mi mayor inspiración, gracias mami por ese amor infinito, por enseñarme la valentía, demostrándome que puedo ser capaz de todo, soy muy afortunada en tenerte.

Y no puede faltar mi abuela que ha sido mi pilar, y mi guía en este camino, tu amor incondicional me ha ayudado de mucho, y ha sido mi fuerza para seguir adelante, esto te lo dedico a ti abuelita, por estar presente apoyándome desde el día 1.

De la misma manera se lo dedico a mi novio, por ser esa luz de esperanza, de apoyo, de compañía, por sus palabras de aliento, por ese amor sin límites, gracias por caminar a mi lado en este proceso importante para mí.

María José De La Cruz Loor.

RESUMEN

En la actualidad, la creación de contenido audiovisual es fundamental en entornos educativos, profesionales, que presentan desafíos relacionados con el tiempo, los recursos necesarios y la capacidad de personalizar contenido de forma efectiva para diferentes audiencias, por lo cual, es necesario reconocer cómo las herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la creación de vídeos pueden optimizar procesos, mejorar la personalización y facilitar la producción de contenido audiovisual.

A pesar de sus beneficios, existen dificultades al uso de estas herramientas, unas de las más destacadas es no tener el conocimiento requerido para el manejo de programas completos, esto influye mucho la credibilidad, personas que no comparten el mismo criterio, donde sus medidas son completas y trabajan con la originalidad.

Sin embargo, se ha tomado en cuenta las negativas del problema y se ha hecho una propuesta mediante el método cualitativo, creando así un cuadro comparativo que indica con mayor precisión las diversas plataformas que existen, y cuáles de ellas podría beneficiarnos después de haberlas evaluados.

La eficiencia de estas herramientas es totalmente beneficiosa ,por la reducción significativa de tiempo en la edición, sin la necesidad de contratar personal o equipos grandes, teniendo como resultado elementos visuales atractivos, personalizados y optimizados para la web.

PALABRAS CLAVE

IA, producción audiovisual, estrategias, eficiencia.

ABSTRACT

Currently, the creation of audiovisual content is essential in educational and professional settings, which present challenges related to time, required resources, and the ability to effectively personalize content for different audiences. Therefore, it is necessary to recognize how artificial intelligence (AI) tools applied to video creation can optimize processes, improve personalization, and facilitate audiovisual content production.

Despite its benefits, there are difficulties in using these tools. One of the most notable is the lack of required knowledge to manage complete programs. Credibility also plays a significant role, as some individuals do not share the same perspective and prefer working with original, manually created content.

However, the negatives of the problem have been considered, and a proposal was made using the qualitative method, creating a comparative chart that more precisely identifies the various platforms available and which ones could benefit us after evaluation.

The efficiency of these tools is highly beneficial due to the significant reduction in editing time, eliminating the need to hire personnel or large equipment, resulting in attractive, personalized visual elements optimized for the web.

KEYWORDS

AI, audiovisual production, strategies, efficiency

ÍNDICE

CERTIFICACION DEL TUTOR.....	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	II
APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
DEDICATORIA.....	V
RESUMEN.....	VI
PALABRAS CLAVE.....	VI
ABSTRACT.....	VII
KEYWORDS.....	VII
ÍNDICE.....	VIII
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	IX
ÍNDICE DE TABLAS.....	IX
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. TÍTULO.....	1
1.2. INTRODUCCIÓN.....	1
1.3. PROBLEMA.....	2
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	2
1.5. OBJETIVOS.....	3
1.5.1. Objetivo general.....	3
1.5.2. Objetivos específicos.....	3
1.6. METODOLOGÍA.....	3
1.6.1. Procedimiento.....	3
1.6.2. Técnicas.....	3
1.6.3. Métodos.....	3
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. DEFINICIONES.....	4
2.2. ANTECEDENTES.....	4
2.3. TRABAJOS RELACIONADOS.....	4
CAPÍTULO III: DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	5
3.1. OBJETIVO 1.....	5

3.2. OBJETIVO 2.....	5
3.3. OBJETIVO 3.....	5
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	6
4.1. CONCLUSIONES.....	6
4.2. RECOMENDACIONES.....	6
BIBLIOGRAFÍA.....	7
ANEXOS	8

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1. Proceso de diagrama Ishikawa, la visualización de las causas del problema, p.6

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Herramientas de IA de pago para la creación de vídeos cortos de alta calidad en el entorno académico, capítulo III p.5

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. TÍTULO.

Implementación de Herramientas de IA de pago para la Creación de Vídeos Cortos de alta Calidad

1.2. INTRODUCCIÓN

Según Weisheim (2025) afirma que las herramientas de IA utilizan la inteligencia artificial para mejorar diversos aspectos para una propuesta de marketing, estas pueden disminuir tareas de análisis de datos, ahorrando tiempo, recursos y también la segmentación de clientes, ya que sabemos que la tecnología de la inteligencia artificial es rápida en evolución, en tiempo, calidad y proceso, porque ayuda a las empresas a comprender mejor a su audiencia, a optimizar sus procesos ,y en última instancia, a crecer.

Además, Galán (2025) reconoce que esta inteligencia artificial ya se encuentra como uno de los principales mercados, sin embargo, esta tecnología ha creado una burbuja de expectativas, y por ende frustraciones, qué se demuestran las capacidades asombrosas de esta herramienta.

En cambio, Blanch (2025) asegura que es importante recalcar que el buen uso de estas herramientas, ya que su mayor ventaja es la capacidad de personalizar su contenido, mientras así resuelvan sus necesidades de acuerdo con los datos del usuario, esta producción de videos podría ser algo costoso, para equipos de producción, cronogramas y ediciones, justamente aquí la creación de vídeos de IA se vuelve más rápido en la producción, porque reduce vídeos que pueden ser personalizados, captan la atención de su audiencia más rápido, manteniendo a su público interesados en seguir consumiendo su contenido.

Mientras Yadav (2025) afirma que los vídeos generados por la inteligencia artificial han cambiado radicalmente la manera en cómo se crea los vídeos de

contenido de alta calidad, ofreciendo los beneficios de esta herramienta, conectando con su audiencia, demostrando la alta calidad de ventajas que brinda esta nueva manera de facilitar un proceso largo.

Teniendo en cuenta que muy aparte de ser una estrategia muy útil, es accesible a las grandes empresas, universidades y personas que tienen el rol de dedicarse a la post producción, convirtiéndose en el mejor amigo del hombre.

Por otro lado, Benson (2023) dice que con esta llegada de la inteligencia artificial es un gran avance al mundo de la tecnología, desarrollando creaciones de contenidos en su máximo alcance en su evolución en la era digital, incluso ahora esta herramienta nos permite que haya un incremento de variedades tecnológicas como: escrito, diseños gráficos y así diversas alternativas para poder crear un contenido de valor en un tiempo perfecto.

Al respecto, esto no solo atrae la creación del contenido, sino también se encarga de potenciar su creatividad, ya que esta herramienta cuenta con un alcance de inteligencia para sugerir ideas nuevas que nos pueden servir, lo cual pueden explorar nuevos temas, esta información va a permitir que los creadores adapten su contenido de una forma rápida.

1.3. PROBLEMA

La inteligencia artificial ha cambiado el mundo de una forma que no deja de sorprender, sin embargo, las recomendaciones para una inteligencia artificial fiable quieren un ciclo de implementación para identificar responsabilidades y promover rendición de cuentas.

A pesar de los beneficios de la IA en la producción audiovisual, persisten desafíos relacionados con la privacidad de datos, donde hay un porcentaje de la audiencia que no se siente cómoda al usar esta herramienta de IA, esto podría afectar a las empresas en factores de privacidad, afectar la reputación, credibilidad y la confianza, porque la falta de garantía sobre privacidad, derecho de imagen y posibles actos discriminatorios, ha transformado significativamente la sociedad, es así que esto genera desconfianza debido a la falta de protección de datos.

También es importante recalcar que, a medida que las personas tomen en cuenta el derecho de privacidad y que algunas no estarían de acuerdo con el uso de IA, en este caso sus mayores afectados están en el entorno laboral, tales como:(profesionales, empresas o incluso estudiantes), que mantienen estas herramientas en su uso diario, sabiendo que esto les retrasaría sus procesos de trabajo si se llegara a tomar la palabra de las personas que no están de acuerdo con estas herramientas.

Aun así, un factor que también influye mucho es el problema de la conectividad, por lo que se refiere a que estas herramientas tienen una alta calidad, pero si no hay ninguna buena red de conectividad no funcionará, por ende, sería un gran problema tener que declinar el proceso de prueba, así mismo el hecho de no saber el uso correcto de estas plataformas, haría que se queden estancados sin realizar absolutamente nada, por falta de conocimientos.

1.4 JUSTIFICACIÓN

El uso de las herramientas de inteligencia artificial para la creación de vídeos de alta calidad tiene una gran relevancia en la actualidad ,estas plataformas están transformando la manera en que se produce su contenido audiovisual, facilitando procesos creativos, reduciendo costos y tiempo de producción, lo que es fundamental que las personas comprendan el valor de estas herramientas, su impacto en la comunicación digital y la forma en que están cambiando la tradición de producción audiovisual.

Desde el punto académico, estudiar estas herramientas resulta positivo porque implican una reconfiguración del proceso de producción audiovisual, además permiten analizar como la inteligencia artificial está influyendo en las competencias digitales en el ámbito profesional y académico.

Para los estudiantes, esto significa una valiosa oportunidad para entregar productos audiovisuales con mayor impacto estético, mientras desarrollan habilidades digitales para su formación profesional, por ello, es necesario investigar esta tecnología desde una perspectiva académica, evaluando sus beneficios, limitaciones y posibles aplicaciones en entornos de enseñanza y aprendizaje.

Este desarrollo responde a la necesidad de soluciones digitales más accesibles, creativas y funcionales que permite producir contenido de alta calidad en menor tiempo y con eficiencia, lo que justifica su estudio como parte del avance tecnológico.

Se relaciona con tecnologías aplicadas a la educación y comunicación digital, porque analizan el uso de herramientas de IA en la creación de contenido audiovisual, ya que transforma procesos de enseñanzas y aprendizaje dentro del ámbito profesional de la comunicación.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo general

Analizar la implementación de las herramientas de inteligencia artificial de pago para la creación de vídeos cortos de alta calidad.

1.5.2 Objetivos específicos

Identificar las principales herramientas de inteligencia artificial de pago utilizadas para la creación de vídeos cortos de alta calidad en el entorno académico.

Evaluar las funciones, ventajas, limitaciones técnicas, y económicas de estas herramientas en el mismo entorno.

Analizar el impacto de dichas herramientas en el proceso creativo, la eficiencia productiva y la calidad del contenido audiovisual dentro en el entorno académico

1.6. METODOLOGÍA

1.6.1. Procedimiento

Para el análisis de estas herramientas se realiza una revisión bibliográfica enfocada en todas las aplicaciones de inteligencia artificial de pago disponible, a partir de la cual se revisará algunas plataformas relevantes, las mismas que va a permitir identificar y evaluar las características más importantes como sus ventajas, sus procedimientos y sus limitaciones económicas.

1.6.2. Técnicas

Cuadro comparativo. Mathieu (2025), se aplica un cuadro comparativo, donde afirma Mathieu, que es necesario realizar este método para poder identificar las herramientas más destacadas detallando sus características, ventajas, desventajas, precios y variedad y acciones que derivan a cada una de estas herramientas, este cronograma va a ir estructurado como una propuesta, utilizando las opciones adecuadas para poder evaluar su avance, utilizada para la creación de la propuesta.

1.6.3. Métodos

Método cualitativo. Gayubas (2025), se implementa el método cualitativo donde según Gayubas, tiene como principal objetivo recopilar informaciones específicas, donde se centra en comprender no solo las acciones de las personas, sino también los significados que atribuyen a esa acción, que permite explorar las dimensiones culturales de los fenómenos estudiados, así proporciona una visión de los pensamientos y comportamientos humano, este método va en base con un cronograma, el motivo por el cual lo voy a usar es únicamente es por su enfoque en recolectar y analizar datos determinados hacia mi propuesta.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. DEFINICIONES

Stryker (2024) asegura que la inteligencia artificial es una tecnología que hace posible que las máquinas hagan tareas parecidas a las que hace una persona, realizar trabajos, entender situaciones, crear ideas y actuar por sí solas sin depender de alguien, así mismo Revelo (2025) opina que estas herramientas aceleran todo el proceso, desde que se tiene un guion hasta finalizar el vídeo, gracias a que esta tiene plantillas, editores rápidos y opciones que hacen mejoras al audio y al vídeo.

Mientras Daniella (2024) afirma que los avances más recientes en la inteligencia artificial transforman por completo la manera en que se crean vídeos, permitiendo que los creadores produzcan contenido de alta calidad.

Aunque, está abriendo nuevas oportunidades en áreas como la animación, los efectos especiales, la elaboración de materiales gráficos en la pre-producción, así como estas tecnologías de edición de vídeo con IA, han hecho que sea más accesible para todo tipo de usuario, directamente desde un celular o tableta, usando interfaces simples de manejar.

2.2. ANTECEDENTES

Mena, S & Mateos Abarca, J.P.(2024). Herramientas de inteligencia artificial generativas aplicadas a la edición audiovisual.

Los vídeos impulsados por la IA son herramientas accesibles que permiten crear contenido audiovisual de manera rápida y con buena calidad, utilizando algoritmos sofisticados para agregar imágenes, texto, sonido, brindando algunas opciones de personalización como la música de fondo, efectos visuales e identificar a las personas con reconocimiento facial.

No obstante, la IA está revolucionando el campo de la producción audiovisual, ya que gracias a esta tecnología es posible agilizar procesos creativos, sin embargo, este avance ha generado debate y preocupación, por los límites éticos del uso imágenes manipuladas por la IA y por la pérdida de la creatividad del humano, este análisis comparativo examina estas herramientas con el objetivo de identificar sus beneficios, enfocándose en las plataformas más utilizadas.

Dentro del amplio universo de la IA, existe una categoría que se enfoca en desarrollar sistemas capaces de crear contenido original que imitan a un trabajo que se haya realizado anteriormente y este tipo de tecnología se le conoce como inteligencia generativa y todo indica que este impacto seguirá creciendo, no solo en un futuro, sino también a mediano plazo y así algunos sectores profesionales han explorado nuevas maneras de incorporar estas tecnologías en sus actividades cotidianas.

2.3. TRABAJOS RELACIONADOS

Según Morales (2025) en Estados Unidos, la inteligencia artificial ya no es una visión del futuro, sino algo que está revolucionando las generaciones de imágenes, vídeos y audio, las empresas líderes a nivel mundial utilizan estas herramientas, teniendo profundos resultados como los medios y publicidad.

También afirma el Ministerio de Telecomunicaciones (2021) que la IA ha estado en un avance en el ámbito comercial así algunos emprendimientos privados no han tenido obstáculos, sin embargo, se debería de incentivar el desarrollo de la tecnología para que sea ético.

La incorporación de la IA según Mena (2024) las herramientas de edición con IA generativa se han convertido en recursos fundamentales tanto como profesionales o principiantes, pues lo que va a hacer es facilitar la post producción y ofrecer las nuevas oportunidades creativas.

Además, la UTPL (2024) afirma que la IA está transformando la manera en que nos comunicamos, desde realizar textos hasta la creación de vídeos de alta calidad, que se encarga de acelerar procesos de una manera eficaz.

A su vez, se ha investigado que también existen las herramientas de IA de pago que quizás no conozcamos, pero que las personas actualmente usan mucho, sin necesidad de ser unos profesionales como lo es; Cristian Andrade, un chico empresario que hace uso de estas herramientas, que crea contenido digital y se destaca por ser ágil en estas plataformas, probando y explicando paso a paso el uso de nuevas herramientas seguras y fáciles de usar.

CAPÍTULO III: DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Las herramientas de IA de pago para la creación de vídeos cortos de alta calidad ofrecen diversas aplicaciones, algunas también con la opción a la gratuidad para los usuarios, lo que permite la habilidad de crear vídeos con una buena calidad, garantizando así la facilidad del tiempo y los recursos que normalmente se hace en una producción audiovisual, dándole la agilidad de realizar contenido rápido y eficiente, lo que permite crear contenido atractivo, personalizado y optimizado para la web.

Se ha tomado en cuenta que el uso de esta herramienta tiene varios beneficios como: **ahorro de tiempo, recursos, personalización a gran escala, herramientas avanzadas, inclusión y accesibilidad.**

Sabemos que existen muchas herramientas de IA que facilitan el proceso de edición, sin embargo, se ha hecho un análisis profundo de varias herramientas que son claves para la edición de vídeos de alta calidad, sugiriendo así un cuadro comparativo, en donde se detalla las funciones siguientes:

Tabla 1. Herramientas de IA de pago para la creación de videos cortos de alta calidad en el entorno académico.

HERRAMIENTAS	ESPECIFICACIÓN TÉCNICA	VENTAJAS	PRECIO	VIABILIDAD TÉCNICA
RUNWAY	Movimientos cámara lenta, se integra con otras herramientas de edición como Adobe Premiere, After Effects o Davinci Resolve mediante plugins o exportaciones directas.	Son compatibles con modelos de IA de última generación (como Stable Diffusion y Gen-2)	Versión gratis/Pago desde 15 \$/mes	PC/ Windows, Mac: Acceso completo vía navegador. Celular: IOS, Android, visualización y tareas básicas, no ideal para edición completa.
KLING AI	Crea videos realistas en segundos generados en alta calidad. Conversión de imagen a video. Extensión de video.	Puedes experimentar con diferentes estilos y formatos y adaptarlos a diversas necesidades creativas	Versión gratis/Pago desde 8,80 \$/mes	PC: Que sea compatible con Windows, navegador actualizado. Celular: IOS, Android, mejor para uso ocasional.
SORA	Alta calidad visual, videos realistas. Permite prompts complejos que otros no	Puede simular interacciones físicas entre objetos con	No tiene versión gratuita Pago 20 \$/mes	PC: Desde un navegador compatibles con Windows.

	<p>tienen. Animar imágenes estáticas.</p>	<p>bastante precisión.</p>	<p>Celular: IOS, Android, ideal para escribir prompts. Tablet: iPad Android, funciona muy bien. PC: Acceso a navegador web Celular: IOS, Android para ver y crear prompts simples.</p>
<p>PIKA</p>	<p>Permite edición inteligente de vídeo (no solo generación). Control de cámara y movimiento. Sustituye el fondo sin croma.</p>	<p>Permite edición inteligente de vídeo (no solo generación)</p>	<p>Versión gratis/Pago desde 10 \$/mes</p>
<p>HeyGen</p>	<p>Permite crear avatares hiperrealistas (Digital Twins) a partir de fotos o vídeos. También ofrece una amplia biblioteca de avatares en stock con diversos estilos, etnias y edad.</p>	<p>Es fácil de usar sin necesidad de experiencia en producción de vídeo. Permite generar contenido en múltiples idiomas.</p>	<p>PC O MAC: Acceso completo a todas las funciones Tablet: IOS, Android, compatible buena experiencia. Celular: Funciones básicas, edición incomoda en pantalla pequeña. PC LAPTOPS: Acceso completo a todas las funciones Celular: IOS, Android, se accede mediante</p>
<p>InVideo</p>	<p>Crear videos desde una idea o guion. Acceso a millones de recursos y formatos rápidos. Voiceovers multilingües</p>	<p>Ofrece muchas plantillas para personalizar tus vídeos Además de vídeos,</p>	<p>Gratis limitado /Pago desde 29 \$/mes Pago desde 35 \$/mes</p>

		crea audio (voces) y subtítulos		navegador móvil, limitado. Tablet: IOS, Android, revisión y ajustes.
Fliki	<p>Crear videos desde textos o artículos.</p> <p>Narración multilingüe y personalizada.</p> <p>Presentadores digitales sin grabación real.</p>	<p>Puedes crear videos completos con solo un prompts</p> <p>Puedes automatizar el proceso y generar contenido muy rápido.</p>	<p>Gratis limitado/Pago desde 28 \$/mes</p>	<p>PC LAPTOPS: Acceso completo a todas las funciones Celular: IOS, Android, se accede mediante navegador móvil, limitado. Tablet: IOS, Android, revisión y ajustes, edición básica.</p>
Canva	<p>Diseño gráfico rápido y sencillo.</p> <p>Tiene biblioteca de plantillas.</p> <p>Edición de videos y animaciones.</p> <p>Contiene herramientas de IA.</p> <p>Colaboración en equipo. Documentos y</p>	<p>Tiene una gran biblioteca de plantillas y elementos gráficos complementarios</p> <p>Accesible desde la web sin necesidad de instalar software adicional.</p>	<p>Gratis /Pago desde 12 \$/mes</p>	<p>Web: canva.com</p> <p>App móviles: Android / iOS</p> <p>Versión de escritorio: para Windows y Mac</p>

	presentaciones.			
Luma	<p>Permite crear videos con gráficos 3D realistas. Genera videos desde descripciones escritas. Física, cámara virtual y efectos visuales coherentes</p>	<p>Tiene una interfaz intuitiva y fácil de usar, incluso sin conocimientos avanzados</p>	<p>Gratis/Pago desde 9,99 \$/mes</p>	<p>PC: Acceso completo a todas las funciones Celular: Solo IOS, no tiene app para Android, pero si por vía web. Tablet: IOS, Android, navegador moderno.</p>
CapCut	<p>Plantillas prediseñadas. Herramientas de IA eliminar fondos sin pantalla verde y más. Efectos y filtros. Editor en línea.</p>	<p>La interfaz es simple y accesible para usuarios sin experiencia. Está optimizada para crear videos cortos y virales.</p>	<p>Gratis funciones básicas/ Pago desde 11,99 \$/mes</p>	<p>PC: Acceso completo a todas las funciones. Celular: IOS Android. Tablet: IOS, Android, navegador moderno y cómodo.</p>

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. CONCLUSIONES

Las herramientas de inteligencia artificial para la creación de vídeos cortos de alta calidad en el entorno académico, es una de las mejores oportunidades valiosas que podemos tener, si bien es cierto, existen múltiples aplicaciones basadas en IA, por ello, el proceso de estos vídeos ha demostrado que por su rapidez e innovación visual permiten que, para los creadores de contenido, el uso sea accesible tanto para principiantes como profesionales.

En conclusión, se demuestra que estas aplicaciones analizadas en la investigación, de acuerdo con su recopilación de datos, que su viabilidad técnica es relevante al ser de fácil acceso como páginas web, aplicaciones, y que gracias a esto los usuarios podrán manejar las herramientas desde cualquier sitio, sin embargo, la conectividad tiende a ser una un obstáculo al momento de realizar las pruebas de estas herramientas, la falta de conocimiento hará que esta se convierta en un problema.

Destacando así su facilidad de uso, personalizando contenido y creando nuevas estrategias indispensables a lo largo del mundo audiovisual, no solo optimizan el proceso creativo, sino que también amplían las posibilidades comunicativas dentro del ámbito educativo y profesional, creando un fortalecimiento a su relevancia, despertando el conocimiento de lo que nos puede brindar estas diversas herramientas , es así como al usar estas plataformas, la privacidad de datos no quedaría atrás, lo que hará que se tome una breve observación a cada herramienta antes de que se pueda utilizar.

4.2. RECOMENDACIONES

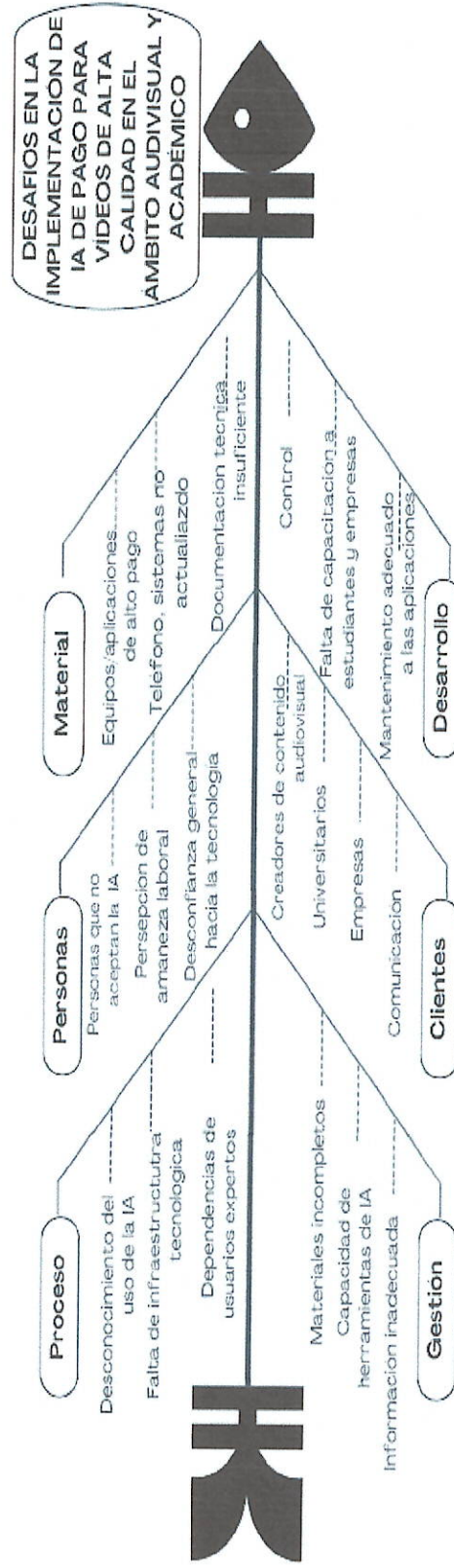
Para un uso efectivo de estas herramientas de inteligencia artificial para la creación de vídeos cortos de alta calidad en el entorno académico, es necesario que se conozca el método adecuado, principalmente saber manejarlo de forma responsable, no tan solo conocerlo como tal, sino aprender a usarlo, lo que va a permitir que no haya alguna alteración de parte de los términos y condiciones que tiene cada una de estas herramientas.

Otro punto y muy importante, es tener en cuenta cual es la herramienta que se va a usar, que esta sea la adecuada para el uso de las necesidades, asegurándose de los derechos de uso, y no olvidar de revisar si el contenido está generado por la propia plataforma, y con licencias adecuadas.

De igual manera, mantener protegida tus datos e identidad es primordial, ya que algunas herramientas de IA permiten clonar tu rostro o expresiones, por eso es fundamental siempre leer las condiciones antes de su uso, incluso evitar subir algún tipo de contenido sensible y lo más importante usar cuentas seguras

1. Proceso de Diagrama de Ishikawa

DIAGRAMA DE ISHIKAWA ANALIZANDO E IDENTIFICANDO LAS CAUSAS RAIZ



BIBLIOGRAFÍA

Abarca, S. M. (2024). *Herramientas de inteligencia artificial generativas para la edición audiovisual*, (11),2-3.

<https://www.revistaaic.eu/index.php/raaic/article/view/573/1140>

Benson, T. (2023,20 de diciembre). *Explorando beneficios de la IA*.

<https://spines.com/benefits-of-ai-in-content-creation/>

Blanch, A. (2025, 8 de abril). *Herramientas para crear videos de IA*. Obtenido de

<https://www.arsys.es/blog/herramientas-para-crear-videos-con-ia-gratis>

Daniella. (2024, 8 de julio). *Cuál es el papel de la IA*.

<https://www.innovatiana.com/es/post/ai-in-video-content-generation>

Galán, A. (2024,5 de agosto). *Ejemplos de uso de inteligencia artificial*.

<https://immune.institute/blog/7-ejemplos-de-uso-de-inteligencia-artificial-en-nuestro-dia-a-dia/>

Gayubas, A. (2025, 20 de mayo). *Método cualitativo*. [https://concepto.de/metodo-](https://concepto.de/metodo-cualitativo/)

[cualitativo/](https://concepto.de/metodo-cualitativo/)

Mathieu. (2025,16 de enero). *La guía comparativa de las diferentes herramientas*.

<https://nugg.ad/es/genera-videos-de-ia-la-guia-comparativa-de-las-diferentes-herramientas/>

Mena, S. (2024,31 de julio). *Herramientas de inteligencia artificial*.

<https://www.ibm.com/mx-es/think/topics/artificial-intelligence>

- Morales, O. (2025,6 de junio). *La inteligencia artificial revoluciona la creación de videos, imágenes y audio*. <https://www.infobae.com/estados-unidos/2025/06/06/la-inteligencia-artificial-revoluciona-la-creacion-de-imagenes-video-y-audio/>
- Rebelo, M. (2025,23 de mayo). *Los mejores generadores de IA*. <https://zapier.com/blog/best-ai-video-generator/>
- Stryker, C. (2024,9 de agosto). *Inteligencia artificial*. <https://www.ibm.com/mx-es/think/topics/artificial-intelligence>
- Telecomunicaciones, Ministerio de. (2021). *Diagnóstico sobre la inteligencia artificial*. <https://observatorioecuadordigital.mintel.gob.ec/wp-content/uploads/2022/11/Proyecto-diagnostico-inteligencia-artificial-IA-en-Ecuador-Documento-final-JC-JO-MS-002.pdf>
- UTPL. (2024,19 de noviembre). *Innovación tecnológica e inteligencia artificial, aliadas a la creación de contenido*. <https://noticias.utpl.edu.ec/innovacion-tecnologica-e-inteligencia-artificial-aliadas-en-la-creacion-de-contenido-0>
- Weisheim, R. (2025,5 de febrero). *Herramientas de inteligencia artificial*. <https://www.hostinger.com/es/tutoriales/herramientas-inteligencia-artificial-marketing>

Yadav, A. (2025,29 de enero). *Beneficios de los vídeos de la IA*.

<https://fliki.ai/blog/benefits-of-ai-videos>