

ORIGINAL ARTICLE

Artificial intelligence is a design tool for the creation of audiovisuals***La inteligencia artificial como herramienta de diseño para la creación de audiovisuales***

Eliana Cristina Vaca Chávez¹  
Paulina de las Mercedes Molina Villacís¹  

¹Universidad San Gregorio de Portoviejo, Ecuador.

How to cite: Vaca, E. C., & Molina, P. de las M. (2026). Artificial intelligence is a design tool for the creation of audiovisuals. *Revista San Gregorio*, 1(67), 71-83. <http://dx.doi.org/10.36097/rsan.v1i67.4166>

Received: 26-03-2026

Accepted: 01-08-2026

Published: 30-09-2026

ABSTRACT

This study analyzes the characteristics of audiovisual prompts developed by students in the Graphic Design program at San Gregorio de Portoviejo University and their correspondence with the outputs generated by generative artificial intelligence (AI) systems. A qualitative exploration study was conducted using data triangulation. A corpus of eleven audiovisual prompts created by five students was analyzed through an observation matrix comprising five dimensions: descriptive clarity, technical precision, narrative intention, cultural context, and AI interpretation. The analysis was complemented by two focus groups with students (n=5) and semi-structured interviews with graphic design professionals experienced in artificial intelligence (n=3). Prompts P7 and P8 showed a higher level of descriptive and technical structuring, the incorporation of audiovisual parameters, contextual references, and the use of JSON as an organizational resource, coinciding with a greater correspondence between the instructions and the generated outputs. The remaining prompts exhibited greater limitations in terms of specification. Both students and professionals highlighted the usefulness of AI as a creative support tool, while also identifying risks of technological dependence and the need to strengthen technical and digital competencies. Audiovisual prompting emerges as a developing competency that integrates technical, narrative, and contextual knowledge. Its incorporation into higher education should complement, rather than replace, the designer's disciplinary competencies.

Keywords: Artificial intelligence; Higher education; Graphic arts; Audiovisual production; Prompts.

RESUMEN

El presente estudio analiza las características de los prompts audiovisuales elaborados por estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo y su correspondencia con los resultados generados por sistemas de inteligencia artificial (IA) generativa. Se desarrolló un estudio cualitativo de alcance exploratorio mediante triangulación de datos. Se analizó un corpus de once prompts audiovisuales elaborados por cinco estudiantes, utilizando una matriz de observación integrada por cinco dimensiones: claridad descriptiva, precisión técnica, intención narrativa, contexto cultural e interpretación de la IA. El análisis se complementó con dos grupos focales con estudiantes (n=5) y entrevistas semiestructuradas a profesionales del diseño gráfico con experiencia en inteligencia artificial (n=3). Los prompts P7 y P8 presentaron mayor estructuración descriptiva y técnica, incorporación de parámetros audiovisuales, referencias contextuales y uso de JSON como recurso organizativo, coincidiendo con una mayor correspondencia entre las instrucciones y los productos generados. Los restantes prompts evidenciaron mayores limitaciones de especificación. Estudiantes y profesionales destacaron la utilidad de la IA como apoyo creativo, aunque señalaron riesgos de dependencia tecnológica y la necesidad de fortalecer competencias técnicas y digitales. El prompting audiovisual constituye una competencia emergente que articula conocimiento técnico, narrativo y contextual. Su integración en la formación universitaria debe complementar, y no sustituir, las competencias disciplinares del diseñador.

Palabras clave: Inteligencia artificial; Enseñanza superior; Artes gráficas; Producción audiovisual; Prompts.



INTRODUCCIÓN

La inteligencia artificial generativa (IA) se ha incorporado progresivamente a los procesos contemporáneos de creación y producción audiovisual, y modificado las dinámicas mediante las cuales se conceptualizan, desarrollan y producen contenidos visuales y multimedia. En este contexto, Sarzi-Ribeiro & Sedeño-Valdellós (2024) señalan que la incorporación de estas tecnologías también plantea desafíos relacionados con la identificación del origen de los contenidos, debido a que, en determinados contextos, resulta cada vez más complejo distinguir entre producciones desarrolladas mediante procedimientos convencionales y aquellas generadas o modificadas mediante inteligencia artificial. Para Vazquez Llorente et al. (2024), esta capacidad de producir representaciones altamente verosímiles puede, además, favorecer escenarios de desinformación y alterar la percepción de autenticidad de los contenidos audiovisuales.

En el ámbito profesional, la incorporación de la IA también ha incidido en la optimización de determinadas fases del proceso creativo. Hinojosa Becerra et al. (2024) sostienen que estas herramientas reducen el tiempo destinado a la organización de ideas y al desarrollo de piezas multimedia, por tanto se evidencia su potencial como recurso de apoyo para los profesionales del diseño y la comunicación audiovisual. No obstante, esta creciente automatización plantea interrogantes acerca del papel que continúa desempeñando la intervención humana en los procesos de creación y toma de decisiones (Benito-García, 2025). De manera paralela, Magro-Vela et al. (2024) señalan que la expansión de estas tecnologías no solo está modificando las prácticas de producción, sino también las formas de circulación y consumo de los contenidos audiovisuales.

Desde esta perspectiva, la relación entre creatividad humana y automatización adquiere especial relevancia. Fišer et al. (2025) plantea que la intervención humana continúa siendo fundamental para definir criterios conceptuales, narrativos, técnicos y estéticos que orienten los resultados generados por estos sistemas. En consecuencia, el valor de la IA dentro de la producción audiovisual depende, en buena medida, de la capacidad del usuario para formular instrucciones precisas, evaluar críticamente las respuestas obtenidas y mantener el control sobre las decisiones creativas.

Este escenario adquiere particular importancia en la formación universitaria en diseño gráfico, que exige superar una aproximación exclusivamente instrumental. La integración de la IA en los procesos educativos requiere que los estudiantes articulen estas herramientas con los conocimientos conceptuales, técnicos y metodológicos adquiridos durante su formación, de manera que su utilización complemente, y no sustituya, las competencias profesionales vinculadas con la producción audiovisual (Casas Arias et al., 2024).

Dentro de esta interacción entre usuario y sistema generativo, el *prompt* constituye un elemento central, dado que funciona como mecanismo de comunicación mediante el cual se definen instrucciones, características visuales, parámetros técnicos e intenciones narrativas que orientan la respuesta de la IA. No obstante, pese al creciente interés académico por la aplicación de la IA en la educación, la creatividad y los procesos de diseño, persiste la necesidad de examinar con mayor detalle la formulación de *prompts* como componente específico de la interacción humano-IA en la producción audiovisual universitaria. En particular, resulta pertinente analizar cómo las características descriptivas, técnicas, narrativas y contextuales de estas instrucciones se relacionan con la interpretación realizada por los sistemas generativos.

A partir de esta problemática, el presente estudio tiene como objetivo analizar las características de los *prompts* audiovisuales elaborados por estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo y su correspondencia con los resultados generados por sistemas de IA generativa. Se busca determinar cómo la formulación de estas instrucciones interviene en los procesos creativos y formativos asociados con la producción audiovisual universitaria.

Criterios teóricos para el análisis de prompts audiovisuales

El *prompt* constituye el mecanismo mediante el cual el usuario comunica a un sistema de inteligencia artificial generativa las características esperadas de un contenido. En el ámbito audiovisual, su formulación puede integrar descripciones de escena, parámetros técnicos, elementos narrativos, referencias culturales y condiciones de ejecución que orientan la respuesta del modelo.

La claridad de las instrucciones constituye un componente relevante en la interacción entre el usuario y los sistemas de inteligencia artificial. Karaman (2024) destaca que la formulación de instrucciones suficientemente específicas permite delimitar con mayor precisión las características esperadas del resultado y reducir ambigüedades durante el proceso de generación. Desde el ámbito audiovisual, Rehm (2020) señala que un *prompt* destinado a la generación audiovisual puede requerir información asociada con tipos de plano, movimientos de cámara, iluminación, composición, temporalidad, ambientación y características visuales de la escena.

A partir de estos aportes, la claridad descriptiva puede entenderse como el nivel de explicitación, organización y especificidad con el que el usuario comunica las características del contenido que pretende generar. Por su parte, la precisión técnica hace referencia a la incorporación de terminología y parámetros propios del lenguaje audiovisual que permiten delimitar aspectos vinculados con la realización y composición

de la pieza. Ambas dimensiones adquieren relevancia debido a que permiten analizar hasta qué punto el estudiante traduce sus conocimientos disciplinares en instrucciones comprensibles para el sistema generativo.

Asimismo, la producción audiovisual no se limita a la disposición técnica de imágenes, sino que implica la construcción de significados, atmósferas, emociones e intenciones comunicativas. Franco Lazarte et al. (2025) advierten que los sistemas generativos construyen sus resultados a partir de regularidades aprendidas de grandes conjuntos de datos, la intervención humana mantiene un papel relevante en la orientación, selección y evaluación de los productos obtenidos.

Esta relación entre automatización y control creativo puede analizarse también a partir del concepto de *algorithmic auteur* desarrollado por Voinea (2025), que permite examinar la reconfiguración de la autoría y la producción cultural en contextos mediados por sistemas algorítmicos. Desde esta perspectiva, el proceso creativo se configura mediante una relación entre las decisiones humanas, las características del sistema, los datos disponibles y las condiciones bajo las cuales se produce el contenido.

Asimismo, Xu (2025) destaca la importancia de mantener la intervención humana dentro de los procesos audiovisuales asistidos por inteligencia artificial. El diseñador conserva funciones asociadas con la dirección conceptual, la evaluación crítica, la selección y la curaduría de los resultados, de manera que la utilización de sistemas generativos no elimina la necesidad de establecer criterios creativos previamente definidos. En este estudio, la intención narrativa se entiende como la capacidad del *prompt* para comunicar al sistema elementos relacionados con el tono, la atmósfera, la carga emocional y el direccionamiento visual de la pieza audiovisual.

Li et al. (2024) aportan también una perspectiva relacionada con la atención visual y la respuesta emocional en el diseño mediado por inteligencia artificial. Los autores identifican, entre los paradigmas analizados, el denominado *Artificial Intelligence Enhanced Visual Attention and Emotional Response Modeling* (AVERM), asociado con la utilización de IA para comprender y modelar aspectos relacionados con la atención visual y las respuestas emocionales.

Por su parte, Voinea (2025) plantea que el uso de sistemas algorítmicos en la producción audiovisual puede relacionarse con procesos de homogeneización cultural y reproducción de sesgos. En consecuencia, el contexto cultural constituye una dimensión necesaria para analizar la formulación de *prompts* audiovisuales. Ello implica especificar referentes iconográficos, características territoriales, elementos simbólicos, rasgos identitarios y otros componentes necesarios para orientar la representación del contenido.

El análisis de un *prompt* no puede limitarse exclusivamente a su estructura textual, puesto que su función se concreta en la respuesta producida por el sistema generativo. Por ello, resulta necesario establecer una relación entre las instrucciones formuladas y las características observables del producto audiovisual obtenido. La interpretación de la IA se concibe como el grado de correspondencia entre las especificaciones contenidas en el *prompt* y el resultado audiovisual generado.

La incorporación de IA en los procesos creativos plantea además interrogantes respecto del desarrollo y conservación de las competencias profesionales. Amabile & Pratt (2016) sostienen que la creatividad se encuentra vinculada con el conocimiento del dominio, las habilidades relacionadas con los procesos creativos y la motivación. Desde esta perspectiva, la incorporación de herramientas automatizadas no reemplaza la necesidad de que el diseñador posea conocimientos disciplinares que le permitan formular, evaluar y modificar una propuesta.

Desde una perspectiva cultural más amplia, Manovich (2018) planteó que incorporación de IA, por tanto, no representa únicamente una modificación instrumental de los procesos de diseño, sino también una transformación de las formas mediante las cuales se conciben, produce y evalúan los contenidos creativos. Paralelamente, Mena & Mateos Abarca (2024) señalan que la utilización de herramientas generativas en la edición audiovisual presenta posibilidades y disyuntivas que deben ser consideradas críticamente. En el ámbito profesional, estas transformaciones también han intensificado las discusiones sobre autoría, identidad, derechos de imagen y sustitución de determinadas actividades tradicionalmente desarrolladas por profesionales de las industrias creativas.

Por ello, la integración de IA en la formación de diseñadores requiere una perspectiva que combine experimentación tecnológica, conocimiento disciplinar y reflexión crítica. La IA puede funcionar como recurso complementario dentro del proceso creativo, pero su utilización requiere que el estudiante conserve capacidad de decisión sobre los aspectos conceptuales, técnicos y narrativos de la propuesta.

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación

Se desarrolló un estudio de enfoque cualitativo y alcance exploratorio orientado a analizar las características de los *prompts* empleados en procesos de generación audiovisual y su correspondencia con los resultados producidos por sistemas de IA generativa. El estudio se realizó con estudiantes de séptimo nivel de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo (USGP), Ecuador, en el contexto de la asignatura Producción Audiovisual.

El diseño integró tres fuentes de información complementarias: a) análisis sistemático de un corpus de *prompts* y de los productos audiovisuales derivados de ellos; b) grupos focales con los estudiantes responsables de su elaboración; y c) entrevistas semiestructuradas a profesionales con experiencia en diseño gráfico y aplicación de inteligencia artificial en procesos audiovisuales.

Corpus de estudio y criterios de selección

La conformación del corpus se desarrolló en dos fases. En la primera se identificaron 25 *prompts* elaborados por estudiantes. En una segunda fase se aplicaron criterios de elegibilidad con el propósito de delimitar el análisis exclusivamente a experiencias de generación audiovisual mediante inteligencia artificial. Se excluyeron los *prompts* destinados exclusivamente a la generación de imágenes estáticas, así como aquellos pertenecientes a proyectos desarrollados mediante producción tradicional o mediante esquemas mixtos en los que únicamente determinadas escenas habían sido generadas con inteligencia artificial. Después de este proceso de depuración, el corpus definitivo quedó constituido por 11 *prompts* audiovisuales, codificados de P1 a P11, correspondientes a cinco estudiantes identificados mediante los códigos E1 a E5.

La utilización de diferentes plataformas se consideró una característica del contexto natural en el que los estudiantes desarrollaron sus proyectos. En consecuencia, el análisis se orientó a identificar patrones y diferencias dentro del corpus estudiado, sin asumir que las variaciones observadas en los productos generados fueran atribuibles exclusivamente a la estructura del *prompt*. La distribución específica se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1. Distribución del corpus según estudiante, prompt y plataforma empleada

Estudiante	Prompts	Plataforma de IA	Tipo de acceso
E1	P1, P2, P3	Qwen3	Gratuito
E2	P4, P5	InVideo	Gratuito
E3	P6	HeyGen	Gratuito
E4	P7, P8	Veo2	Pagado
E5	P9, P10, P11	Gemini	Gratuito/Pro

Participantes

Participaron dos grupos de informantes, el primero estuvo constituido por cinco estudiantes ($n = 5$), con edades comprendidas entre 20 y 24 años, matriculados en la asignatura Producción Audiovisual y responsables de los *prompts* incluidos en el corpus. Los participantes intervinieron en dos sesiones de grupo focal orientadas a explorar sus experiencias de interacción con sistemas generativos, particularmente en relación con el flujo de trabajo, la formulación e iteración de *prompts*, las dificultades técnicas e idiomáticas, el nivel de dependencia tecnológica y las posibles implicaciones del uso de IA en el desarrollo de competencias profesionales. Para preservar su anonimato, se utilizaron los códigos E1 a E5.

El segundo grupo estuvo integrado por tres profesionales del diseño gráfico ($n = 3$) con más de tres años de experiencia continua en la incorporación de herramientas de inteligencia artificial en entornos de producción audiovisual. Las entrevistas estuvieron dirigidas a conocer sus valoraciones acerca de las transformaciones del sector, las competencias requeridas para trabajar con sistemas generativos, el empleo de herramientas de código abierto y las posibles implicaciones curriculares de estas tecnologías en la formación de diseñadores.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Se emplearon tres instrumentos de recolección y análisis de datos: una guía semiestructurada para los grupos focales, una guía de entrevista semiestructurada dirigida a profesionales y una matriz de observación para el análisis de los *prompts* y de los productos audiovisuales generados.

La guía utilizada con los estudiantes estuvo constituida por 18 preguntas relacionadas con el proceso de generación audiovisual, las estrategias de formulación y refinamiento de *prompts*, las dificultades encontradas durante la interacción con los sistemas generativos y las percepciones sobre sus efectos en la creatividad y el aprendizaje.

La guía aplicada a los profesionales estuvo integrada por seis preguntas orientadas a explorar tendencias del sector audiovisual, competencias técnicas emergentes, utilización de sistemas generativos y herramientas

de código abierto, así como posibles necesidades de actualización curricular en la formación universitaria de diseñadores.

Los grupos focales se realizaron de manera presencial, mientras que las entrevistas a profesionales se desarrollaron en modalidad virtual mediante Zoom. Las sesiones tuvieron una duración aproximada de 90 minutos. Para la transcripción del material procedente de los grupos focales se utilizó NotebookLM, mientras que en las entrevistas virtuales se empleó la función de transcripción disponible en Zoom.

Matriz de análisis de los prompts audiovisuales

Para el análisis documental se elaboró una matriz de observación a partir de los fundamentos conceptuales revisados en la literatura sobre inteligencia artificial, diseño visual, producción audiovisual e interacción humano-IA (Karaman, 2024; Li et al., 2024; Rehm, 2020; Voinea, 2025). Como muestra la Tabla 2 se examinaron cinco dimensiones: claridad descriptiva (C1), precisión técnica (C2), intención narrativa (C3), contexto cultural (C4) e interpretación de la IA (C5).

Tabla 2. Operacionalización de las dimensiones para el análisis de prompts audiovisuales.

Dimensión	Subcriterios	Definición operacional	Indicadores observables
Claridad descriptiva (C1)	Especificidad de la tarea; delimitación del contexto; organización de la instrucción; precisión del vocabulario	Grado en que el <i>prompt</i> comunica de forma explícita, organizada y no ambigua el contenido que se pretende generar	Identificación clara del objeto o acción; descripción del entorno; organización diferenciada de instrucciones; empleo de términos concretos y comprensibles
Precisión técnica (C2)	Parámetros audiovisuales; estilo y composición; consistencia semántica; variables de ejecución	Incorporación de información técnica relacionada con el lenguaje y la realización audiovisual	Especificación de planos, ángulos, movimientos de cámara, iluminación, composición, duración, velocidad, tasa de cuadros u otros parámetros pertinentes
Intención narrativa (C3)	Dirección narrativa; atmósfera y tono; orientación emocional; dirección visual	Capacidad del <i>prompt</i> para comunicar la intención narrativa y estética que debe orientar el desarrollo de la pieza audiovisual	Definición de tono, atmósfera, emoción, secuencia de acciones, comportamiento de cámara y orientación estética
Contexto cultural (C4)	Identidad del producto o mensaje; simbolismo visual; referentes socioculturales	Incorporación de elementos culturales o identitarios relevantes para la representación solicitada	Presencia, cuando corresponda, de referentes territoriales, iconográficos, identitarios, simbólicos o socioculturales vinculados con el contenido
Interpretación de la IA (C5)	Correspondencia instrucción-resultado; continuidad visual; coherencia audiovisual; presencia de anomalías	Grado de correspondencia observable entre las instrucciones contenidas en el <i>prompt</i> y el producto audiovisual obtenido	Presencia de los elementos solicitados; continuidad temporal y espacial; coherencia de acciones y composición; ausencia o presencia de deformaciones o alteraciones no solicitadas

En la dimensión de claridad descriptiva, la utilización de JavaScript Object Notation (JSON) se consideró uno de los posibles recursos de estructuración sintáctica del *prompt*. Su presencia fue registrada cuando permitió organizar de manera diferenciada componentes como la descripción de escena, iluminación, atmósfera, composición, movimiento u otros atributos. Cada *prompt* fue identificado mediante los códigos P1 a P11 y vinculado con el estudiante correspondiente (E1-E5). Las dimensiones analíticas fueron codificadas como C1-

C5 para sistematizar el registro y facilitar la comparación entre las características de las instrucciones y los productos audiovisuales resultantes.

Procedimiento de análisis

El análisis se desarrolló en dos niveles complementarios. En primer lugar, se realizó el examen sistemático del corpus mediante la matriz de observación. Para cada *prompt* se identificó la presencia o ausencia de los indicadores asociados con las cinco dimensiones analíticas y se contrastaron las instrucciones formuladas con las características observables del producto audiovisual generado. En segundo lugar, la información obtenida mediante los grupos focales y las entrevistas semiestructuradas se analizó siguiendo los principios del análisis temático propuesto por Braun & Clarke (2006). El proceso comprendió la revisión del material transcrito, la identificación de unidades de significado, la generación de códigos y su posterior agrupación en categorías temáticas relacionadas con los objetivos del estudio.

El análisis permitió organizar los resultados en cuatro categorías: uso funcional de la inteligencia artificial en la producción audiovisual; interacción humano-IA mediante *prompts*; impacto de la IA en la creatividad y el aprendizaje; limitaciones, ética y percepción profesional.

Finalmente, estos se contrastaron con las percepciones manifestadas por los estudiantes y con las valoraciones de los profesionales.

Consideraciones éticas

La participación en los grupos focales y en las entrevistas se realizó mediante consentimiento informado. Se garantizó la confidencialidad de la información y la anonimización de los participantes mediante códigos alfanuméricos. Los datos obtenidos fueron utilizados exclusivamente con fines académicos y de investigación.

RESULTADOS

Los resultados cualitativos del corpus evidencian una notable discrepancia en la efectividad de la redacción de *prompts*. Como muestra la Tabla 3, los once *prompts* evaluados únicamente dos, correspondiente a los registros P7 y P8 del estudiante E4, cumplieron con todos los criterios y subcriterios observados. Por el contrario, los nueve *prompts* restantes, atribuidos a los estudiantes E1, E2, E3, y E5 no alcanzaron los estándares mínimos de especificación técnica y sintáctica derivando en interpretaciones insatisfactorias por parte de la IA generativa.

Tabla 3. Evaluación detallada de cumplimiento de criterios operacionales por *prompt* audiovisual

Prompt	Estudiante	C1: Claridad	C2: Téc. Precisión	C3: Int. Narrativa	C4: Cont. Cultural	C5: Interp. IA
P1	E1	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple
P2	E1	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple
P3	E1	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple
P4	E2	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple
P5	E2	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple
P6	E3	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple
P7	E4	Cumple	Cumple	Cumple	Cumple	Cumple
P8	E4	Cumple	Cumple	Cumple	Cumple	Cumple
P9	E5	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple
P10	E5	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple
P11	E5	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple	No cumple

Análisis de estructura programática en JSON (P7 y P8)

El estudiante E4 implementó la estructura sintáctica JavaScript Object Notation (JSON) y utilizó rigurosamente el idioma inglés. En el *prompt* P7, se contabilizaron 34 notaciones formales de objetos (llaves, comillas y corchetes), mientras que el P8 empleó 19 notaciones. Esta codificación permitió compartimentar de forma inequívoca la información requerida por el modelo de IA Veo2.

A continuación, se detalla la estructura sintáctica utilizada en el prompt P8 por el E4.

{“prompt_image”: {“scene_description”: “Surrealist diorama-style photography: A colossal, giant-sized bottle of “FRONTERA Aguardiente Especial” dominates a miniature, meticulously detailed scene...”

“miniature_environment”: “A whimsical bonsai forest with perfectly pruned miniature trees, rivers, and tiny figures...”

“lighting_and_atmosphere”: “Fantasy-inspired lighting, with dramatic spotlights on the bottle and soft, ethereal glows...”}}

La estructura JSON actuó como un marco de delimitación sintáctica. Al compartimentar atributos como “lighting_and_atmosphere” de forma independiente a “scene_description”, se facilita que el algoritmo asigne pesos específicos a cada parámetro técnico, minimizando las alucinaciones visuales.

Respecto a la *Precisión Técnica* (C2), el *prompt* P7 incluyó 18 términos técnicos especializados relacionados con movimientos de cámara (slow, smooth push-in shot, left-to-right pan), iluminación y tiempos de exposición, mientras que P8 incorporó parámetros explícitos de control de escala (scale disruption). En relación con la *Intención Narrativa* (C3) y el *Contexto Cultural* (C4), E4 introdujo referencias directas al producto tradicional *Caña Mabita* mediante descripciones icónicas (caña de azúcar, canoa) y la anexión de imágenes de referencia. Como consecuencia de este nivel de control, el resultado audiovisual renderizado no presentó deformaciones observables, manteniendo una estética cinematográfica acorde con las instrucciones dadas.

La Figura 1 presenta fragmentos representativos de la estructura utilizada en ambos *prompts*.

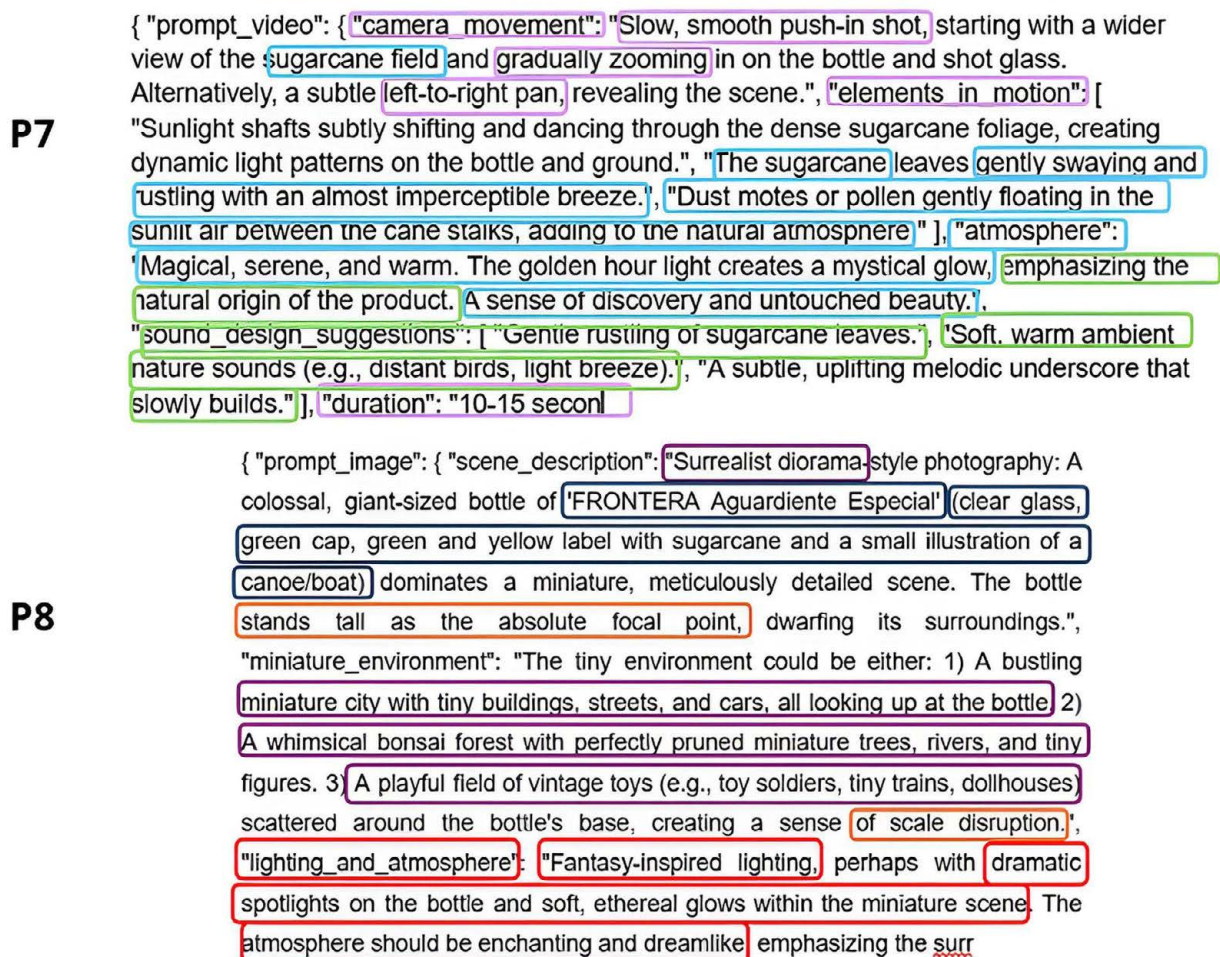


Figura 1. Estructura y especificaciones técnicas de los prompts P7 y P8.

Nota. Fragmentos de los prompts P7 y P8 elaborados por el participante E4. Las capturas muestran el uso de estructuras en formato JSON y la incorporación de especificaciones descriptivas y técnicas consideradas en el análisis de las dimensiones de claridad descriptiva (C1) y precisión técnica (C2).

En relación con la dimensión de contexto cultural (C4), los *prompts* P7 y P8 incorporaron referencias visuales asociadas con productos de identidad local, complementadas mediante imágenes de referencia utilizadas para orientar la representación de elementos gráficos, simbólicos y territoriales. Este recurso permitió contextualizar visualmente las instrucciones y reducir la ambigüedad respecto de las características del producto representado. La Figura 2 muestra una de las referencias visuales empleadas durante el proceso de generación.



Figura 2. *Imagen de referencia utilizada para la contextualización cultural del producto.*

Nota. Imagen de referencia utilizada por el participante E4 para orientar la representación visual del producto Caña Manabita. Este recurso fue considerado dentro de la dimensión de contexto cultural (C4), en función de su aporte a la identificación gráfica y contextual del producto.

La correspondencia entre las instrucciones contenidas en los *prompts* y los productos audiovisuales generados se examinó mediante la dimensión de interpretación de la IA (C5). En los casos P7 y P8 se observó correspondencia entre los elementos solicitados y las características visuales del contenido generado, particularmente en la representación del producto, la composición general de la escena y la continuidad de los elementos audiovisuales. Asimismo, en la observación realizada no se identificaron deformaciones evidentes que alteraran sustancialmente la representación de los productos. La Figura 3 presenta fotogramas representativos de los resultados obtenidos a partir de ambos *prompts*.

The first scene shows a university hallway with students walking while wearing face masks, everyone looks tense, with wide shots and tense ambient music. Then, a student enters the classroom, sits down nervously, and someone coughs. At that moment, another student walks in without a mask, calm and smiling, drawing surprised looks. A close-up shows the second student taking a can of Waykana out of their backpack, followed by a close-up of the can opening with a "tsssss" sound, and the student taking a sip with a relaxed expression. Classmates watch with curiosity, the lighting shifts to a warmer tone as the student smiles. Voice-over: "Waykana. Natural energy. Supports your immune system." Finally, a close-up shows the Waykana leaf on a table with a clean background, accompanied by on-screen

Figura 3. *Resultados audiovisuales generados a partir de los prompts P7 y P8.*

Nota. Fotogramas de los productos audiovisuales generados a partir de los *prompts* P7 y P8 elaborados por el participante E4. Las imágenes fueron consideradas para evaluar la dimensión de interpretación de la IA (C5), específicamente la correspondencia entre las instrucciones formuladas y el resultado audiovisual obtenido.

Análisis de prompts con rendimiento deficiente

En contraste, los *prompts* elaborados por los estudiantes E1, E2, E3 y E5 presentaron limitaciones metodológicas. Como caso representativo, el prompt P2, redactado por E1 en la plataforma Qwen3. En particular, se identificó ausencia de especificaciones relacionadas con tipos de plano, movimientos de cámara,

iluminación, composición y otras variables de ejecución. Asimismo, la formulación se desarrolló principalmente mediante una descripción narrativa general, lo que amplió el margen de interpretación del sistema generativo. Estas características incidieron en su valoración dentro de las dimensiones de claridad descriptiva (C1) y precisión técnica (C2). La Figura 4 presenta un fragmento representativo del *prompt* analizado.

The first scene shows a university hallway with students walking while wearing face masks, everyone looks tense, with wide shots and tense ambient music. Then, a student enters the classroom, sits down nervously, and someone coughs. At that moment, another student walks in without a mask, calm and smiling, drawing surprised looks. A close-up shows the second student taking a can of Waykana out of their backpack, followed by a close-up of the can opening with a "tsssss" sound, and the student taking a sip with a relaxed expression. Classmates watch with curiosity, the lighting shifts to a warmer tone as the student smiles. Voice-over: "Waykana. Natural energy. Supports your immune system." Finally, a close-up shows the Waykana leaf on a table with a clean background, accompanied by on-screen

Figura 4. Estructura descriptiva y especificaciones técnicas del *prompt* P2.

Nota. Fragmento del *prompt* P2 elaborado por el participante E1 y procesado mediante Qwen3. La captura evidencia la organización de la instrucción y los elementos considerados para la evaluación de las dimensiones de claridad descriptiva (C1) y precisión técnica (C2).

En la observación del resultado se identificaron inconsistencias visuales y deformaciones en determinados elementos de la escena, así como una correspondencia limitada con algunas de las características esperadas del contenido. Estos aspectos fueron considerados en la evaluación de la dimensión de interpretación de la IA (C5). La Figura 5 presenta un fotograma representativo del producto audiovisual obtenido.



Figura 5. Resultado audiovisual generado a partir del *prompt* P2.

Nota. Fotograma del producto audiovisual generado a partir del *prompt* P2 elaborado por el participante E1 mediante Qwen3. La imagen fue utilizada para examinar la correspondencia entre las instrucciones del *prompt* y el resultado generado, así como la presencia de inconsistencias o deformaciones visuales consideradas en la dimensión de interpretación de la IA (C5).

Resultados de las entrevistas

Se identificaron dos ejes principales relacionados con la transformación de los procesos de producción audiovisual y las competencias requeridas para la formación de diseñadores: la transición hacia modelos de producción híbridos y la necesidad de fortalecer las competencias tecnológicas en la formación profesional.

En relación con el primer eje, los tres profesionales entrevistados coincidieron en que la incorporación de la IA no implica necesariamente la sustitución de los procedimientos tradicionales de diseño y producción audiovisual. Por el contrario, sus respuestas evidenciaron una tendencia hacia flujos de trabajo híbridos, en los que las herramientas generativas se integran con conocimientos técnicos, decisiones creativas y procesos de edición desarrollados por el profesional. Desde esta perspectiva, la IA fue valorada como un recurso complementario dentro del proceso creativo, cuya utilidad depende de la capacidad del diseñador para orientar, evaluar y modificar los resultados generados.

Dentro de este escenario, los entrevistados destacaron el interés por incorporar herramientas de código abierto, entre ellas Stable Diffusion, Flux.1 y LTX-2, particularmente cuando pueden implementarse en entornos locales. Entre las ventajas percibidas señalaron un mayor control sobre los parámetros de generación, mayores posibilidades de personalización y una menor dependencia de sistemas comerciales basados en créditos o suscripciones. Asimismo, relacionaron el procesamiento local con un mayor control sobre los archivos y recursos utilizados durante el proceso creativo.

El segundo eje estuvo relacionado con las competencias requeridas para afrontar estos cambios tecnológicos. Los profesionales señalaron la conveniencia de incorporar en la formación de diseñadores conocimientos básicos de lógica computacional y programación, particularmente mediante Python. Desde su perspectiva, estas competencias podrían facilitar una comprensión más amplia del funcionamiento de los sistemas generativos y ampliar las posibilidades de configuración, automatización y personalización de los procesos de producción audiovisual.

DISCUSIÓN

Los resultados evidenciaron diferencias sustantivas en la formulación de los *prompts* audiovisuales y en su correspondencia con los productos generados por los sistemas de IA. Dentro del corpus analizado, los *prompts* P7 y P8 presentaron una mayor estructuración descriptiva y técnica, incorporación explícita de parámetros audiovisuales, delimitación narrativa y referencias contextuales, y fueron los únicos que alcanzaron cumplimiento en las cinco dimensiones consideradas. En contraste, los *prompts* restantes presentaron menores niveles de especificación y una correspondencia más limitada con los resultados audiovisuales observados. Por tanto, se corrobora que la capacidad del usuario para explicitar y organizar las instrucciones constituye un componente relevante en la interacción con sistemas generativos; sin embargo, debido al carácter exploratorio del estudio, esta relación debe interpretarse como una asociación dentro del corpus analizado y no como evidencia de causalidad.

Los hallazgos son consistentes con lo descrito previamente en la literatura, Knoth et al. (2024), en un estudio realizado con estudiantes universitarios, encontraron que una mayor calidad en las habilidades de *prompt engineering* se relacionaba con mejores resultados en tareas desarrolladas mediante modelos de lenguaje. De manera complementaria, Lee & Palmer (2025) concluyeron que la construcción deliberada de instrucciones puede mejorar la interacción con sistemas generativos y plantea la necesidad de incorporar estas competencias en la educación superior. En este sentido, los resultados del presente estudio amplían la discusión hacia un contexto multimodal, en el que las instrucciones deben articular simultáneamente descripción visual, lenguaje cinematográfico, narrativa, composición y contexto cultural.

A partir de la utilización de estructuras en formato JSON, funcionó como un recurso para segmentar y organizar atributos diferenciados de la instrucción, tales como descripción de escena, iluminación, atmósfera y otros componentes técnicos. Su contribución observable se relacionó principalmente con la organización explícita de la información. Esta distinción es relevante, puesto que la literatura reciente sobre ingeniería de *prompts* enfatiza la claridad, contextualización, especificidad e iteración de las instrucciones más que la adopción de una única estructura formal (Knoth et al., 2024; Lee & Palmer, 2025).

De manera similar, los estudiantes manifestaron durante los grupos focales la percepción de que las instrucciones redactadas en inglés obtenían respuestas más precisas. La posible influencia del idioma deberá comprobarse mediante diseños experimentales que mantengan constantes la plataforma, el contenido, los parámetros de generación y las demás características del *prompt*.

Los resultados también refuerzan la importancia de la intervención humana dentro de los procesos creativos mediados por IA. La precisión técnica y la intención narrativa observadas en los *prompts* con mayor correspondencia evidencian que el diseñador continúa desempeñando funciones de conceptualización, dirección, selección y evaluación de los resultados. Esta interpretación coincide con Xu (2025), quien destaca la necesidad de preservar el control humano en los procesos audiovisuales asistidos por IA, y es similar con la

propuesta de Voinea (2025) sobre el *algorithmic auteur*, desde la cual la producción audiovisual generativa puede comprenderse como una configuración distribuida entre capacidades algorítmicas, datos, decisiones humanas y condiciones de producción. Desde esta perspectiva, la IA no sustituye de manera lineal la agencia creativa del diseñador, sino que modifica las formas mediante las cuales esta se ejerce.

Al mismo tiempo, esta interpretación requiere considerar los límites de la creatividad algorítmica. Franco Lazarte et al. (2025) advierten que los sistemas generativos pueden recurrir a patrones previamente existentes y reproducir convenciones estéticas, lo que plantea interrogantes sobre originalidad, homogeneización y dependencia tecnológica. Los testimonios estudiantiles obtenidos en esta investigación se aproximan a esta preocupación al identificar posibles pérdidas o debilitamientos de habilidades técnicas cuando la automatización reemplaza actividades que anteriormente demandaban ejecución manual y conocimiento disciplinar.

Sin embargo, esta relación no debe plantearse como necesariamente negativa. Habib et al. (2024) encontraron efectos heterogéneos de la IA generativa sobre la creatividad estudiantil: aunque puede favorecer la fluidez y la ideación, también genera preocupaciones relacionadas con la confianza creativa y la posible delegación del proceso de pensamiento. En consecuencia, los datos sugieren que el problema pedagógico no reside únicamente en utilizar o evitar la IA, sino en determinar bajo qué condiciones su incorporación favorece el aprendizaje sin desplazar competencias esenciales del diseñador.

Esta interpretación se relaciona con los planteamientos de Amabile & Pratt (2016), para quienes la creatividad depende, entre otros factores, de conocimientos específicos del dominio y de habilidades vinculadas con los procesos creativos. Aplicado a la producción audiovisual con IA, este planteamiento implica que la capacidad para construir *prompts* técnicamente pertinentes requiere previamente comprender conceptos como composición, iluminación, movimiento de cámara, continuidad, temporalidad y narrativa. El *prompt*, por tanto, debería abordarse como un espacio en el que el estudiante traduce conocimientos disciplinares en decisiones comunicables a la IA.

Desde el ámbito educativo, los resultados respaldan la necesidad de una integración pedagógica guiada. Fleischmann (2025) plantea que la incorporación de IA generativa en la educación en diseño requiere preservar los fundamentos del proceso creativo y propone una integración estructurada dentro del currículo. Esta perspectiva coincide con los resultados del presente estudio, particularmente con las preocupaciones expresadas por los estudiantes acerca de la dependencia tecnológica y con la valoración de los expertos sobre la necesidad de complementar las competencias tradicionales del diseño con alfabetización en IA, estructuración de *prompts* y conocimientos computacionales básicos. En este sentido, la enseñanza de *prompting* podría incorporarse transversalmente a las asignaturas audiovisuales, vinculándose con objetivos disciplinares y no como una competencia aislada del conocimiento del diseño.

Los expertos entrevistados también identificaron una tendencia hacia flujos de producción híbridos en los que herramientas generativas y procedimientos convencionales se articulan dentro de un mismo proceso creativo. Sus recomendaciones sobre plataformas de código abierto, ejecución local y conocimientos básicos de programación aportan una perspectiva profesional relevante.

Otro aspecto relevante es la relación entre contexto cultural y generación audiovisual. La inclusión de referentes identitarios y visuales en los *prompts* mejor evaluados evidencia la importancia de explicitar elementos que el sistema no necesariamente puede inferir de manera adecuada. Este resultado dialoga con Voinea (2025), quien advierte sobre los riesgos de sesgo y homogeneización cultural asociados con la producción algorítmica. En este sentido, la contextualización del *prompt* puede constituir una estrategia de dirección creativa que permita al diseñador delimitar referentes territoriales, simbólicos e identitarios. No obstante, se requieren estudios específicos para determinar hasta qué punto una mayor contextualización reduce efectivamente errores de representación cultural en distintos modelos generativos.

Los resultados deben interpretarse considerando que el estudio se desarrolló con cinco estudiantes de una única carrera y universidad, y el corpus estuvo constituido por once *prompts*. Esta configuración es coherente con el alcance cualitativo y exploratorio de la investigación, pero restringe la transferibilidad de los hallazgos hacia otros contextos. También se emplearon diferentes plataformas generativas —Qwen3, InVideo, HeyGen, Veo2 y Gemini— y distintas modalidades de acceso. El estudio no aplicó un diseño experimental que comparara versiones controladas de una misma instrucción. Por esta razón, no puede determinarse de manera causal el efecto independiente de variables como el uso de JSON, el idioma, la cantidad de especificaciones técnicas o la incorporación de imágenes de referencia.

A partir de estas limitaciones, futuras investigaciones podrían adoptar diseños comparativos controlados que permitan aislar los componentes del *prompt*. Una posibilidad sería utilizar un mismo contenido audiovisual y generar versiones equivalentes que varíen únicamente en su estructura, nivel de especificidad técnica o idioma, manteniendo constante el modelo, la versión y los parámetros de generación. También sería pertinente comparar sistemáticamente *prompts* equivalentes en español e inglés para determinar si existen diferencias consistentes en la interpretación audiovisual y establecer si estas dependen del idioma, del modelo utilizado o de la terminología técnica empleada. Del mismo modo, podrían realizarse múltiples generaciones de cada

prompt para valorar la estabilidad y variabilidad de las respuestas, evitando fundamentar la evaluación en una única ejecución.

CONCLUSIONES

El análisis de los *prompts* audiovisuales evidenció que la claridad descriptiva, la precisión técnica, la intención narrativa y la contextualización cultural influyen en el grado de correspondencia entre las instrucciones formuladas y los productos generados por IA. Dentro del corpus estudiado, los *prompts* que presentaron una mayor estructuración, incorporación de vocabulario técnico y delimitación de parámetros audiovisuales, coincidieron con resultados audiovisuales más coherentes con las instrucciones planteadas.

Las percepciones de estudiantes y profesionales muestran que la IA generativa es valorada como una herramienta de apoyo para la ideación, previsualización y producción audiovisual, pero su uso exige mantener el criterio técnico y creativo del diseñador. En este sentido, el *prompting* audiovisual puede considerarse una competencia emergente que articula conocimientos de lenguaje audiovisual, narrativa, contexto y alfabetización en IA. Su incorporación en la formación universitaria debería desarrollarse de manera transversal, procurando que estas tecnologías complementen las competencias disciplinares del diseñador y no sustituyan los procesos de aprendizaje y toma de decisiones profesionales.

REFERENCIAS

- Amabile, T. M., & Pratt, M. G. (2016). The dynamic componential model of creativity and innovation in organizations: Making progress, making meaning. *Research in Organizational Behavior*, (36), 157-183. <https://doi.org/10.1016/j.riob.2016.10.001>
- Benito-García, J. M. (2025). Mercado Audiovisual e Inteligencia Artificial. Relaciones y Aspectos Éticos. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-17. <https://doi.org/https://doi.org/10.52495/c6.emcs.23.ti12>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Casas Arias, M., Priego Díaz, A., y Lara-Martínez, M. (2024). La revolución en la creación visual: La Inteligencia Artificial Generativa. *Visual Review. Revista Internacional de Cultura Visual*, 16(4), 227-244. <https://doi.org/https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5304>
- Fišer, N., Martín-Pascual, M., y Andreu-Sánchez, C. (2025). Emotional impact of AI-generated vs. human-composed music in audiovisual media: A biometric and self-report study. *PLOS ONE*, 20(6), e0326498. <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0326498>
- Fleischmann, K. (2025). The commodification of creativity: Integrating Generative Artificial Intelligence in higher education design curriculum. *Innovations in Education and Teaching International*, 62(6), 1843-1857. <https://doi.org/10.1080/14703297.2024.2427039>
- Franco Lazarte, E., Juárez Paccotaípe, M., Ramírez Heredia, R., y Vela Loyola, T. (2025). Audiovisual Narrative in the Age of Artificial Intelligence: Advances, Trends and Challenges: A Systematic Review. *Journal of Educational and Social Research*, 15(1), 1-15. <https://doi.org/10.36941/jesr-2025-0001>
- Habib, S., Vogel, T., Anli, X., & Thorne, E. (2024). How does generative artificial intelligence impact student creativity? *Journal of Creativity*, 34(1), 100072. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100072>
- Hinojosa Becerra, M., Marín Gutiérrez, I., y Maldonado Espinosa, M. (2024). Inteligencia Artificial y la producción audiovisual. En A. Torres-Toukoumidis, & T. B. León-Alberca, *ComunicAI. La revolución de la Inteligencia Artificial en la Comunicación*. (págs. 117-140). Salamanca; Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-2156>
- Karaman, M. (2024). Use of Artificial Intelligence Technologies in Visual Design. *Journal of Medeniyet Art*, 10(2), 121-138. <https://doi.org/10.46641/medenietsanat.1525769>
- Knoth, N., Tolzin, A., Janson, A., & Leimeister, J. M. (2024). AI literacy and its implications for prompt engineering strategies. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100225. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100225>
- Lee, D., & Palmer, E. (2025). Prompt engineering in higher education: A systematic review to help inform curricula. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 22, 7. <https://doi.org/10.1186/s41239-025-00503-7>
- Li, H., Xue, T., Zhang, A., Luo, X., Kong, L., y Huang, G. (2024). The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis. *Heliyon*, 10(11), e40037. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e40037>
- Manovich, L. (2018). *AI Aesthetics*. Strelka Press. https://manovich.net/content/04-projects/176-ai-aesthetics/manovich.ai_aesthetics_2018.pdf

- Magro-Vela, S., Sánchez-López, P., y Navarro-Sierra, N. (2024). The Revolution Will Be Artificial. An Analysis of AI-generated Audio-Visual Creation. *Tripodos*, 55, 75-98. <https://doi.org/https://doi.org/10.51698/tripodos.2024.55.05>
- Mena, S., y Mateos Abarca, J. (2024). Herramientas de inteligencia artificial generativas aplicadas a la edición audiovisual. Tipologías y disyuntivas. *RAE-IC, Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 11(Especial), raeic11e04. <https://doi.org/https://doi.org/10.24137/raeic.11.e.4>
- Rehm, G. (2020). *Research for CULT Committee - The use of Artificial Intelligence in the Audiovisual Sector*. European Parliament. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2020/629221/IPOL_IDA\(2020\)629221_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2020/629221/IPOL_IDA(2020)629221_EN.pdf)
- Sarzi-Ribeiro, R., y Sedeño-Valdellós, A. (2024). Vídeo experimental y procesos creativos con inteligencia artificial: algunas obras de Ben Bogart. *AusArt*, 12(1), 257-267. <https://doi.org/https://doi.org/10.1387/ausart.25813>
- Vazquez Llorente, R., Gildea, R., y Anlen, S. (2024). *Audiovisual generative AI and conflict resolution: Trends, threats and mitigation strategies*. WITNESS. https://www.gen-ai.witness.org/?pk_vid=e09bdeab1b6db7731773093066c48562
- Voinea, D. (2025). The Algorithmic Auteur: AI, Cultural Production, and the Reconfiguration of Audiovisual Media. *Social Sciences and Education Research Review*, 12(1), 256-268. https://www.witness.org/portfolio_page/audiovisual-generative-ai-and-conflict-resolution/
- Xu, Y. (2025). Balancing Creativity and Automation: The Influence of AI on Modern Film Production and Dissemination. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.19275>

Conflicts of Interest:

The authors declare no conflicts of interest.

Author Contributions:

The authors were responsible for all aspects of the study, including conceptualization, methodology, analysis, and writing.

Disclaimer/Publisher's Note:

The statements, opinions, and data contained in all publications are solely those of the authors and individual contributors and not of Revista San Gregorio or the editors. Revista San Gregorio and/or the editors disclaim responsibility for any injury to people or property resulting from any ideas, methods, instructions, or products referred to in the content.