

IA Y CREACIÓN AUDIOVISUAL EN LABORATORIOS UNIVERSITARIOS PARA CIUDADES CREATIVAS ANDINAS

JUAN CARLOS MALDONADO (JCMALDONADO2@UTPL.EDU.EC)¹, ABEL SUING (ARSUING@UTPL.EDU.EC)¹,
CARLOS ORTIZ-LEÓN (CCORTIZ@UTPL.EDU.EC)¹, MILENNY SUQUILANDA (MGSUQUILANDA1@UTPL.EDU.EC)¹

¹Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador

PALABRAS CLAVE

*Creación audiovisual
Economía creativa
Ia generativa
Innovación académica
Laboratorios universitarios
ciudades creativas
Producción digital*

RESUMEN

La integración de la inteligencia artificial generativa (IA) en la creación audiovisual está transformando la producción digital, especialmente en laboratorios universitarios y ciudades creativas de la región andina. Este estudio examina el papel de la IA en la innovación académica y la producción audiovisual digital en Ecuador, Perú, Bolivia y Colombia. La metodología combina enfoques cualitativos y cuantitativos mediante entrevistas semiestructuradas a expertos y análisis de contenido. Se analiza el impacto de la IA en diversas fases del proceso audiovisual: pre producción, producción, postproducción y distribución destacando cómo su adopción fomenta la creatividad, la eficiencia y la democratización de los contenidos. Los hallazgos sugieren que la IA no solo optimiza procesos técnicos, sino que también habilita nuevas formas de expresión artística y colaboración, influyendo en la economía creativa regional. Finalmente, se resalta la necesidad de fortalecer los vínculos entre universidad, industria y gobierno para consolidar un ecosistema de innovación.

Recibido: 16 / 08 / 2025

Aceptado: 28 / 12 / 2025

1. La Inteligencia artificial en la creación audiovisual digital

La utilización de material audiovisual digital ha trascendido su función inicial, antes se utilizaba este recurso como apoyo didáctico, en la actualidad se consolida como una herramienta pedagógica fundamental y un catalizador para la investigación en el entorno universitario. Su evolución, impulsada por la accesibilidad tecnológica, ha demostrado un impacto significativo en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje, fomentando la participación estudiantil, la comprensión de conceptos complejos y la retención de conocimiento. En la actualidad, el desarrollo de competencias en la producción de contenidos digitales no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también prepara a los estudiantes para los desafíos de una sociedad cada vez más visual y mediática, reforzando la necesidad de explorar nuevas fronteras tecnológicas que optimicen este proceso.

La aplicación de estas innovaciones en el ámbito académico promete transformar la manera en que docentes e investigadores conciben y producen sus contenidos, al reducir las barreras de tiempo y recursos, y al mismo tiempo, potenciar la creatividad y la capacidad de experimentación. Este panorama tecnológico, que aún se encuentra en sus primeras etapas, abre un amplio abanico de posibilidades para la innovación educativa.

1.1. Sinopsis de las aplicaciones de IA en los medios digitales

La influencia de la inteligencia artificial (IA) en la producción de medios digitales ha sido objeto de una creciente investigación en la última década (Karnouskos, 2020). Las tecnologías de IA han pasado de ser herramientas de nicho a componentes esenciales en flujos de trabajo profesionales, desde la preproducción hasta la posproducción (Johnson, 2020). Este apartado explora el impacto de la utilización de la IA en el proceso de producción audiovisual.

La inteligencia artificial generativa (GenAI) impacta en distintas actividades académicas y productivas. El campo de las industrias culturales y de la comunicación no está exento de recibir beneficios y retos de esta innovación, por ejemplo, los flujos de trabajo creativos y la producción de contenido de alta calidad se incrementan y personalizan (Dueñas & Jiménez, 2025, Ehtesham et al, 2022). Varias tareas se automatizan con la consecuente derivación en la eficiencia de la producción y el acrecentamiento de efectos visuales. La IA generativa ha sido descrita como una auténtica revolución en la creación visual y audiovisual, pues amplía los márgenes de experimentación y posibilita nuevas formas expresivas en medios digitales (Casas, et al., 2024).

Cada actualización de las herramientas de GenAI permite más imágenes, videos y síntesis de voz a los realizadores audiovisuales, y se incide en el patrimonio cultural de cada pueblo. Así se hace evidente que la producción audiovisual transforma el panorama creativo, de allí la necesidad de explorar las relaciones entre educación, experimentación e identidad creativa de cada país, porque las capacidades de los centros académicos condicionan las generaciones de contenidos que respalden la identidad urbana (Gavran et al., 2025).

La irrupción de la inteligencia artificial (IA) está marcando un punto de inflexión en la creación audiovisual. La preproducción es la etapa inicial de todo proceso creativo, aquí se detallan la planificación, el desarrollo y estructura del producto audiovisual, con el uso de la IA se busca optimizar y agilizar la planificación y la ejecución de la producción audiovisual.

Antes de la llegada de la IA, existía un ecosistema de preproducción audiovisual en el cual el ser humano, como especie antigua y dominante, tenía control sobre las diversas actividades de la fase de creación. Sin embargo, este ecosistema se vio afectado por la introducción de la especie artificial, lo que causó una alteración y un desequilibrio en su funcionamiento (Castro, et al, 2024). Según Scolari (2015, p. 38), cualquier cambio provoca una reconfiguración en todo el ecosistema mediático. Esto plantea la posibilidad de que las especies se vean amenazadas, se extingan, muten, evolucionen o establezcan relaciones simbióticas o de cooperación para sobrevivir, lo que crea un nuevo equilibrio en el ecosistema.

1.2. Aprendizaje automático en producción y edición de vídeos

El aprendizaje automático (*machine learning*) ha revolucionado la edición de video, optimizando tareas que históricamente consumían una gran cantidad de tiempo. Algoritmos avanzados permiten la detección automática de escenas y objetos, lo que facilita la indexación y la búsqueda de metraje de manera precisa (Romero-Hall, E. 2020). Herramientas de edición asistida por IA pueden analizar la emoción de una narrativa para sugerir los mejores puntos de corte, transiciones y ritmos, agilizando significativamente el proceso creativo. En la posproducción, la IA ha mejorado la calidad técnica a través de la super-resolución (*upscaling*) de videos de baja calidad y la eliminación inteligente de ruido y artefactos visuales (Gao & Li, 2022). Además, se han desarrollado sistemas totalmente automáticos de colorización de video, contribuyendo de forma significativa a la restauración y preservación de archivos audiovisuales históricos (Lei & Chen, 2019).

Sobre la base de la circulación de creaciones audiovisuales, en medios de comunicación tradicionales y en las redes sociales, se puede aseverar que la GenAI modifica el paisaje de imágenes y sonidos y, por ende, la configuración de las comunidades, barrios y ciudades a través de nuevos lenguajes narrativos que permiten representar la diversidad urbana y cultural de manera innovadora, facilitando la participación ciudadana. También se aprecia la automatización y personalización de contenidos, lo que amplía el alcance de las producciones y su impacto en la sensibilización sobre temas urbanos, ambientales y sociales (Hinojosa-Becerra et al., 2024). La integración de la IA generativa en la postproducción audiovisual ya ha sido probada en la industria, como en el caso de *La Mesías* (Movistar Plus+, 2023), donde se evidenció su aporte en montaje, edición y efectos (Dueñas & Jiménez, 2025).

Estos efervescentes cambios en la creatividad audiovisual que se proyectan en la identidad de las comunidades y centros urbanos, se ensayan en las aulas universitarias de cada ciudad. La universidad en el centro de debate, experimentación e innovación que ofrece ambientes que inspiran a los jóvenes y los acompaña en la divulgación de sus propuestas. Desde esta perspectiva, las universidades actúan como laboratorios vivientes, impulsando la innovación y la colaboración interdisciplinaria para abordar desafíos urbanos complejos (Leal et al., 2022).

1.3. IA en el diseño de sonido y la generación de música

En el ámbito sonoro, la IA ha demostrado ser igualmente transformadora. La generación de música algorítmica permite a los creadores generar bandas sonoras originales a partir de parámetros como el género, el tempo y la emoción deseada (García-Silva, 2023). Estos sistemas pueden componer música adaptativa que se ajusta en tiempo real al contenido visual o interactivo (Davis, 2021). En cuanto al diseño de sonido, las redes neuronales pueden generar paisajes sonoros, efectos especiales e incluso voces sintéticas que son indistinguibles de las humanas, lo que es de gran utilidad para doblajes y narraciones multilingües (Brown & Jones, 2020). La reducción de ruido y la masterización automática con IA también han democratizado el acceso a una calidad de audio profesional.

1.4. Situación actual de creación del audiovisual digital en la región andina

La creación de contenidos audiovisuales en la región andina ha experimentado un crecimiento notable, pero la integración de tecnologías de IA en los flujos de trabajo académicos y de investigación aún enfrenta retos particulares (Álvarez et al., 2023). Estudios recientes muestran que el consumo de contenidos audiovisuales tiene efectos directos en la autoestima de los jóvenes (Garro-Aburto et al., 2024), lo cual conecta con la responsabilidad de las universidades de formar productores conscientes del impacto social de sus narrativas.

1.4.1. Investigación y proyectos existentes en Ecuador, Perú, Bolivia, Colombia

En la región, la investigación en IA para la creación audiovisual está en una fase incipiente. Colombia ha visto iniciativas en universidades como la Javeriana, que han explorado la aplicación

de algoritmos para la curaduría de archivos audiovisuales y la creación de narrativas interactivas (López & Mendoza, 2022). En Ecuador, se han explorado iniciativas estatales de accesibilidad en contenidos audiovisuales, por ejemplo, con subtítulos, audiodescripción y tecnologías asistidas para personas con discapacidad visual y auditiva (CONADIS & Intel, 2020). En Perú, la PUCP ha liderado estudios sobre la aplicación de *machine learning* para la preservación y digitalización de material histórico. En Bolivia, las iniciativas son menos documentadas, pero existen esfuerzos aislados en instituciones como la Universidad Mayor de San Andrés para explorar el uso de herramientas de IA en la producción de animaciones educativas (Gómez, 2023). Estos proyectos, aunque valiosos, carecen de una política regional o institucional coordinada que fomente la adopción masiva y el intercambio de conocimientos.

1.4.2. Desafíos a los que se enfrentan los laboratorios universitarios en la adopción de tecnologías de la IA.

La adopción de tecnologías de IA en las universidades andinas está limitada por varios factores. La brecha digital y la falta de infraestructura tecnológica adecuada, como conectividad de alta velocidad y servidores de procesamiento gráfico (GPU) potentes, son barreras primarias (Sánchez et al, 2017). Además, la falta de formación docente en el uso de estas herramientas es un problema recurrente, lo que limita la capacidad de los educadores para integrarlas en sus currículos (Espinoza et al., 2024). Las políticas institucionales y la inversión en tecnología de punta son a menudo insuficientes, lo que obliga a los laboratorios a depender de soluciones de código abierto o gratuitas que pueden ser menos robustas (Castillo, 2020). Finalmente, el acceso a plataformas de IA avanzada a menudo tiene un costo prohibitivo, un obstáculo adicional para instituciones con presupuestos limitados (Plaza et al., 2024).

Entonces, se idéntica una relación entre GenAI, experimentación audiovisual y ciudades creativas que ya muestra evidencias de relaciones virtuosas. Las universidades consolidan laboratorios de producción audiovisual que actúan como nodos de innovación. Entre sus aportes destacan la producción de contenidos que visibilizan la diversidad cultural y los procesos de cambio urbano. Igualmente, existen colaboraciones con gobiernos locales para el desarrollo de campañas de turismo cultural, branding urbano y proyectos de innovación social. Investigaciones recientes advierten que el uso de IA en la producción de contenidos estudiantiles genera tanto desafíos como oportunidades, al exigir estrategias pedagógicas que equilibren la creatividad con la alfabetización tecnológica (Galarza-Ligüa et al., 2024).

En este estudio, interesa identificar cómo ocurre la relación entre los laboratorios de innovación, el empleo de la GenAI y la contribución a las ciudades creativas de la región andina por las características socioculturales e históricas que comparte los países de Bolivia, Colombia, Ecuador y Perú. La integración de la GenAI en los laboratorios audiovisuales de las universidades andinas no es únicamente una adopción tecnológica, es una reinvencción epistemológica, una forma de hacer ciencia, arte y política desde el lugar, con las voces y saberes locales, igualmente es ir en dirección de la educación de calidad, igualdad de género y desarrollo inclusivo (Galarza-Ligüa, et al., 2024; Infobae, 2025). En este sentido, las universidades de los países andinos están liderando una conversión, el aporte a las ciudades creativas, sostenibles, pluriculturales y autodeterminadas.

1.5. Uso de IA en la creación audiovisual digital a nivel mundial

Para contextualizar el estado de la región andina, es fundamental examinar las experiencias en otras partes del mundo, lo que permite identificar modelos de éxito y lecciones aprendidas (Thompson, 2019). Los aportes a las ciudades creativas desde los laboratorios audiovisuales universitarios se caracterizan por: 1) proyectos piloto y laboratorios experimentales que exploran el uso de GenAI para edición, generación de guiones, animación y postproducción audiovisual; 2) colaboraciones interinstitucionales y con organismos internacionales, que facilitan el acceso a herramientas y formación especializada; y, 3) actualización curricular para

incorporar competencias en GenAI y creatividad digital en los programas de comunicación y medios.

Desde 2022 se conoce de actividades colaborativas entre los laboratorios de producción audiovisual de las universidades de los países andinos para alimentar corpus de datos (imágenes, sonidos, narrativas) abiertos y descentralizados, y plataformas de exhibición virtual de cortometrajes. Además, se procura participar en festivales internacionales para exhibir las narrativas culturales mediadas por tecnología, porque la ciudad creativa del futuro no será la que tenga más cámaras, sino la que más historias que contar, incluso si son creadas en máquinas generativas (Algarra y Garrido, 2022).

En cada nación se han realizado experiencias que son antecedentes para la adopción de la GenAI en la consolidación de las ciudades creativas. Así, en Bolivia, la Universidad Mayor de San Andrés (UMSA) lideró el proyecto «Tinkuy AI», una plataforma abierta que genera contenido audiovisual en quechua y aymara mediante modelos de lenguaje adaptados entrenados con corpus orales de ancianos y narradores comunitarios. El sistema produce subtítulos automáticos, avatares culturales animados y audiolibros generativos que permiten la difusión de conocimientos ancestrales en redes sociales.

1.5.1. Estudios de casos de otras regiones (como Europa, Asia o Norteamérica)

En Norteamérica, la academia y la industria tecnológica han colaborado estrechamente en la investigación de la IA. El Massachusetts Institute Technology MIT Media Lab ha sido pionero en la creación de narrativas generadas por IA y en la automatización de la producción de cortometrajes (Johnson, 2020). En Europa, la Unión Europea (UE) ha financiado proyectos de investigación que utilizan IA para la preservación del patrimonio cultural digital y la creación de experiencias inmersivas en museos (Eurotech Consortium, 2021). En Asia, países como Japón y Corea del Sur han liderado el desarrollo de software de IA para la creación de animación y avatares virtuales con aplicaciones en la industria del entretenimiento y la educación.

1.6. Experiencia adquirida y mejores prácticas

A partir de estos estudios de caso, se pueden extraer valiosas lecciones y mejores prácticas adaptables al contexto andino. La colaboración público-privada es un factor crítico de éxito, ya que permite a las universidades acceder a recursos y conocimientos de la industria (Romero-Frías and Robinson-García, 2017). La formación continua de docentes y estudiantes en tecnologías de IA es clave para reducir la brecha de competencias, como se observa en programas piloto en universidades de los Países Bajos, donde se desarrollan talleres y marcos de acompañamiento para la integración de IA educativa (Alers et al., 2024). Además, la priorización de proyectos de investigación que aborden problemáticas locales y utilicen datos propios de la región andina puede generar soluciones más pertinentes y sostenibles (Almeida, 2022). Finalmente, la creación de repositorios de código abierto y modelos pre-entrenados adaptados a la cultura y la lengua de la región puede mitigar la dependencia de soluciones extranjeras y reducir los costos de adopción (Gómez, 2023).

En Colombia, la Universidad Nacional de Colombia, el Laboratorio de Realidad Virtual y Cine Digital (LRVCD) desarrolló el proyecto «Cine en Barrio», donde jóvenes afrocolombianos y rurales de Chocó y Nariño usan DALL·E 3 y Runway ML para crear cortometrajes que visualizan los impactos del cambio climático en sus territorios. Los modelos fueron entrenados con datos geoespaciales (GIS) y fotografías de deforestación, generando escenarios futuros hipotéticos de pérdida ambiental. Así mismo, laboratorios universitarios en Bogotá y Medellín han colaborado con gobiernos locales y clústeres creativos para documentar procesos de transformación urbana, producir materiales audiovisuales y fortalecer la cohesión social a través de la cultura.

En Ecuador, universidades como la Universidad Técnica Particular de Loja apuestan por la alfabetización digital y la integración de IA para fortalecer el liderazgo en mercados audiovisuales (Universidad Técnica Particular de Loja, 2025). Todo ello contribuye a la sostenibilidad cultural y económica de las ciudades creativas en la región (Corral, 2023; Galarza-Ligña et al., 2024). También está FLACSO Ecuador (2025) que fomenta la construcción colectiva del territorio urbano con enfoque sostenible y participativo, involucrando actores clave de la academia y la sociedad. En Ambato, el Grupo Faro impulsa laboratorios urbanos que integran la agenda 2030 para la gestión creativa y sostenible del desarrollo local (Grupo Faro, 2022, 2024). En la Universidad Central del Ecuador (UCE), el Laboratorio de Cine y Nuevas Narrativas implementó el proyecto «Memorias Digitales Kichwa» (2023), que utiliza modelos de IA generativa entrenados con corpus visuales y orales de comunidades kichwas de la Sierra ecuatoriana.

En Perú, la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), el Centro de Innovación Audiovisual (CIA) desarrolló «Lima Creative Lab», un programa que capacita a jóvenes de barrios periféricos (La Victoria, San Juan de Lurigancho) en el uso de herramientas como Pika Labs y Sora para generar cortometrajes que transforman relatos de violencia en narrativas de esperanza. Los estudiantes utilizaron prompts basados en testimonios reales, generando videos sintéticos que mostraban escenarios alternativos de convivencia.

2. Metodología

2.1. Diseño de investigación

El presente estudio adopta un enfoque de métodos mixtos, combinando componentes cualitativos y cuantitativos con el fin de lograr una comprensión integral del fenómeno. Tal y como señalan Creswell y Plano Clark (2018), este diseño permite triangular la información, fortaleciendo la validez y confiabilidad de los hallazgos al integrar perspectivas subjetivas (experiencias y percepciones) con datos objetivos (patrones y métricas). Esta aproximación es especialmente pertinente para fenómenos complejos como la integración de la inteligencia artificial en contextos educativos, donde la exploración profunda de las experiencias de los actores (perspectiva cualitativa) y la sistematización de datos sobre la implementación de tecnologías (perspectiva cuantitativa) son igualmente cruciales. La combinación de ambos enfoques ofrece una visión holística que trasciende las limitaciones de una aproximación única, enriqueciendo el análisis de las dinámicas, desafíos y oportunidades que emergen en la intersección del audiovisual, la academia y la IA.

2.2. Definición de la muestra

La muestra del estudio incluyó universidades de la región andina con laboratorios y proyectos audiovisuales relevantes, seleccionadas por su aporte a la innovación académica y cultural. Se consideraron instituciones de Colombia, Perú, Bolivia y Ecuador, lo que permite una visión comparativa y regional sobre el uso de infraestructura, proyectos creativos y la integración de la inteligencia artificial.

Tabla 1. Muestra de instituciones

PAÍS / CIUDAD	UNIVERSIDAD / INSTITUCIÓN
COLOMBIA, BOGOTÁ	Universidad de los Andes (Uniandes)
PERÚ, LIMA	Pontificia Universidad Católica del Perú
BOLIVIA, LA PAZ	Universidad Mayor de San Andrés (UMSA)
ECUADOR, QUITO	Universidad San Francisco de Quito (USFQ)

Fuente: Elaboración propia, 2025.

2.3. Selección de estudios de casos

Para la selección de los laboratorios universitarios que conformarán los estudios de caso, se aplicará un muestreo intencional, una estrategia adecuada para investigaciones que buscan comprender fenómenos específicos y contextualizados (Yin, 2018). Los criterios de inclusión para la selección de cada laboratorio son los siguientes: (a) Enfoque en producción audiovisual e IA: el laboratorio debe tener una línea clara de trabajo en la creación de contenidos audiovisuales y una integración explícita de tecnologías de inteligencia artificial; (b) Proyectos activos: deben contar con proyectos en curso que demuestren la aplicación de IA en la producción de productos finales; (c) Participación de actores clave: se requiere la participación activa de estudiantes, docentes y personal técnico; y (d) Diversidad metodológica y de formatos: se priorizarán laboratorios que exploren una variedad de metodologías y formatos audiovisuales. Se seleccionarán al menos cuatro laboratorios representativos en la región andina, buscando un equilibrio en cuanto a sus enfoques pedagógicos, la tipología de proyectos y el contexto institucional (considerando variables como el carácter público o privado, su ubicación urbana o rural y su nivel de desarrollo tecnológico).

2.4. Métodos de recopilación de datos

La recopilación de datos se llevará a cabo mediante la aplicación de dos instrumentos.

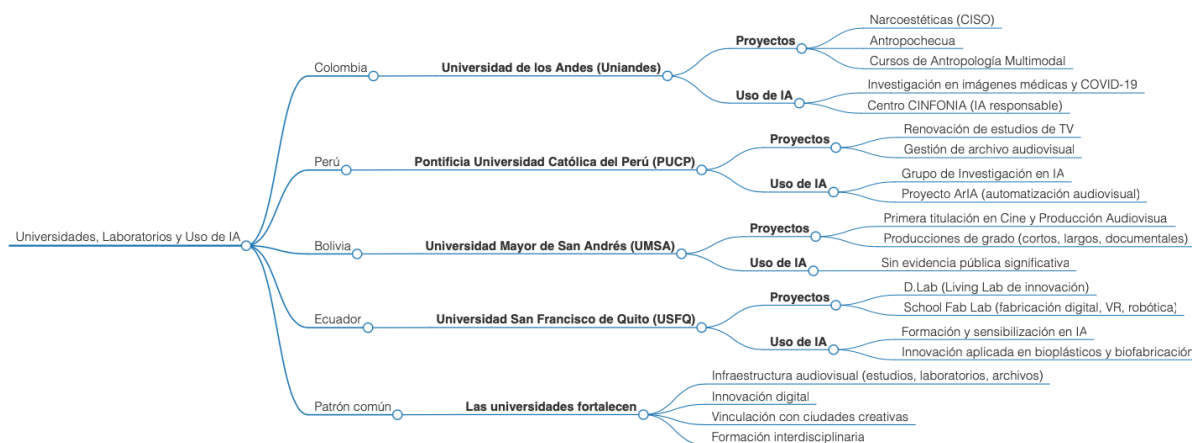
- Entrevistas semiestructuradas a expertos: Se realizarán entrevistas a expertos y académicos en el ámbito audiovisual, este formato, como señalan Kvale y Brinkmann (2015), es ideal para explorar en profundidad las experiencias prácticas, la percepción sobre el uso de la IA, los desafíos pedagógicos y técnicos, las metodologías aplicadas y los resultados obtenidos. Las preguntas estarán diseñadas para permitir la emergencia de nuevas categorías de análisis, facilitando la captura de narrativas personales y contextuales. Las entrevistas se efectuaron entre el 1 y 20 de agosto de 2025 a través de videoconferencias en el entorno Zoom. Los perfiles son:
 - Entrevistada 1: gestora social y productora audiovisual
 - Entrevistado 2: educador, profesor de facultad de comunicación social
 - Entrevistado 3: periodista de cultura y tecnología
 - Entrevistada 4: Productora, investigadora y editora
 - Entrevistada 5: profesora universitaria de comunicación audiovisual
 - Entrevistada 6: artista y educadora
 - Entrevistado 7: docente e investigador de la comunicación colectiva
 - Entrevistada 8: editora de contenidos
- Análisis de contenido: Se analizará una muestra relevante de los proyectos declarados por los laboratorios que conforman la muestra de estudio publicadas en sus plataformas Web. Esta revisión se realizó entre los meses de agosto- septiembre de 2025. Como sugiere Wicks (2017), este proceso permitirá identificar patrones, recurrencias y divergencias en las experiencias. Los datos cuantitativos, derivados de la frecuencia de uso de herramientas o la duración de procesos, serán sometidos a un análisis estadístico básico (e.g., frecuencias, promedios) para complementar y validar los hallazgos cualitativos, ofreciendo una visión robusta y multifacética del objeto de estudio.

Declaración sobre el uso de IA generativa y tecnologías asistidas por IA en el proceso de redacción: Durante la preparación de este trabajo, los autores utilizaron [Qwen3-Max, Markmap, ChatGPT-5 modelo de lenguaje de gran escala] con el fin de realizar búsquedas bibliográficas y mejorar la redacción de determinados textos, así como la generación de gráficos a partir de datos obtenidos. Tras utilizar esta herramienta, los autores revisaron y editaron el contenido según fue necesario y asumen toda la responsabilidad por el contenido del artículo publicado.

3. Resultados

Los resultados de la investigación permiten identificar el papel estratégico de las universidades en la región andina y latinoamericana como espacios de experimentación y producción audiovisual. A partir de las entrevistas y de la revisión de la ficha de observación, se evidencia que estas instituciones no solo fortalecen la formación académica, sino que también dinamizan la vida cultural, promueven la innovación tecnológica y generan narrativas que contribuyen al desarrollo de ciudades creativas.

Figura 1. Distribución de universidades por país



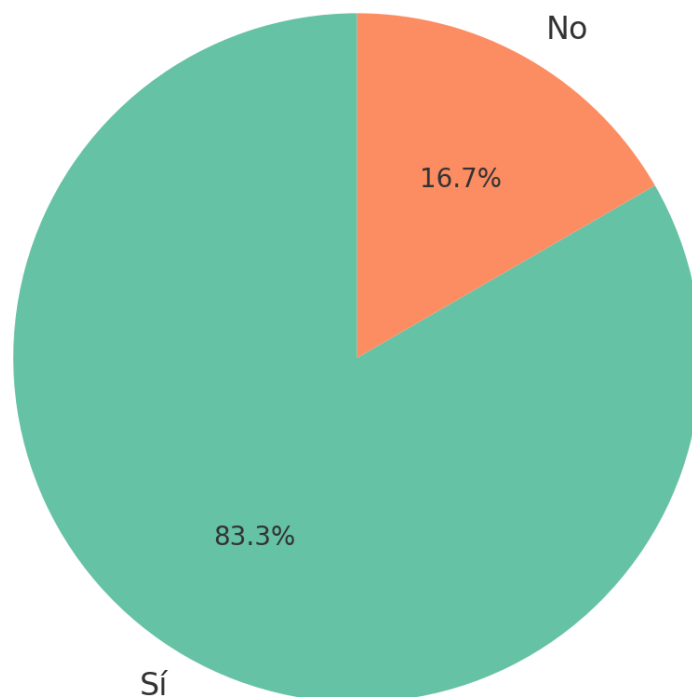
Fuente: Elaboración propia, 2025.

El mapa conceptual evidencia que las universidades de la región andina y latinoamericana cumplen un papel estratégico en la articulación entre educación, cultura y tecnología. No se limitan a la formación profesional, sino que dinamizan la economía cultural mediante la producción audiovisual, fomentan narrativas emergentes y promueven la participación ciudadana. Ejemplos como las iniciativas de Uniandes, PUCP, UMSA y USFQ muestran cómo los laboratorios universitarios se convierten en espacios de investigación y experimentación, generando proyectos que preservan identidades locales y aportan al desarrollo de ciudades creativas.

Asimismo, el mapa resalta el rol de la inteligencia artificial como una herramienta que democratiza la producción audiovisual y abre nuevos modelos de negocio, aunque también plantea riesgos de homogenización cultural y desinformación. En este sentido, las universidades actúan como garantes éticos, orientando el uso responsable de la tecnología y asegurando que complemente, y no sustituya, a la creatividad humana.

Este panorama respalda la idea de que las universidades se convierten en nodos regionales de innovación que dinamizan la economía cultural. Como señaló la entrevistada 1, las instituciones aportan un «granito de arena» al desarrollo económico y social de los territorios. La diversidad geográfica de la muestra confirma lo señalado por el entrevistado 2 sobre las «narrativas emergentes» que cobran vida en interacción con las audiencias y que transforman prácticas culturales urbanas.

Figura 2. Uso de Inteligencia Artificial en universidades

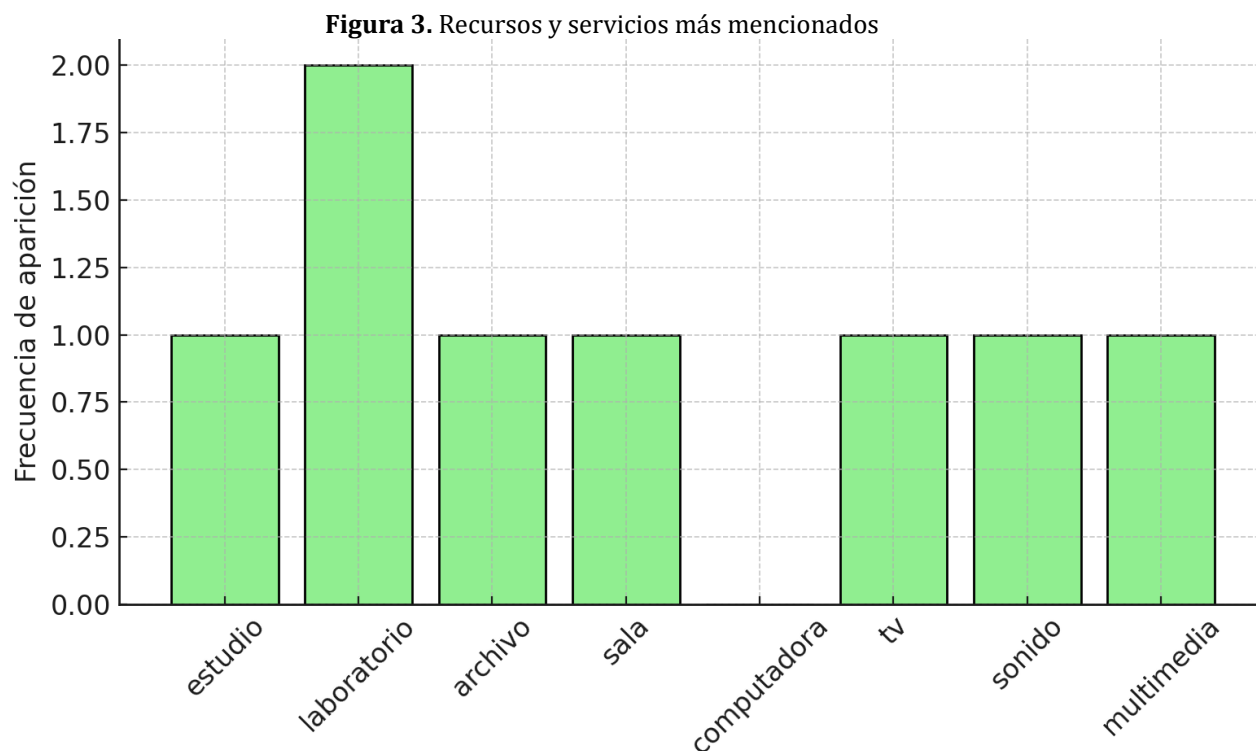


Fuente: Elaboración propia, 2025.

La desigualdad en la adopción de IA entre universidades refleja brechas estructurales en acceso a financiamiento, capital humano y marcos institucionales. Las universidades con ecosistemas de innovación consolidados no solo experimentan con IA como herramienta técnica, sino que la incorporan en estrategias de investigación interdisciplinaria, vinculando comunicación, medicina, ingeniería y ciencias sociales. En contraste, aquellas con menor desarrollo tecnológico corren el riesgo de quedar rezagadas frente a la transformación digital.

En este sentido, la universidad se posiciona como un agente mediador: por un lado, garantiza que la IA sea una herramienta de amplificación de la creatividad humana y no de sustitución (como lo enfatizaron los entrevistados 4, 5 y 6 al describirla como un «copiloto creativo»); por otro, actúa como filtro ético y pedagógico que forma a los ciudadanos en alfabetización mediática y uso responsable de la tecnología, previniendo fenómenos como la desinformación y los *deepfakes*.

Los resultados coinciden con la visión de la entrevistada 8, para quien la IA generativa posibilitó rescatar y difundir saberes ancestrales mediante microdocumentales, alineándose al ODS 11.4. También se enlaza con el entrevistado 3, quien destacó que la GenAI «ha reducido barreras para producir contenido amateur», democratizando la producción audiovisual. Sin embargo, la crítica del entrevistado 7 sobre los sesgos y la homogenización cultural obliga a pensar en la universidad como garante ético, rol que varios expertos reconocen como imprescindible.



Fuente: Elaboración propia, 2025.

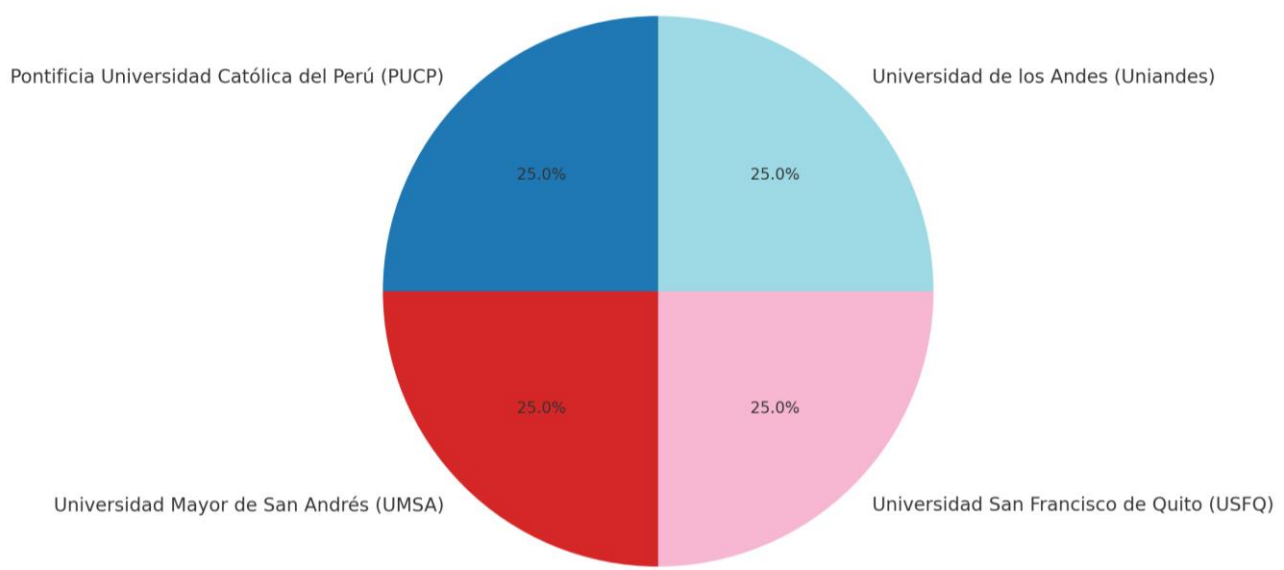
El gráfico de barras muestra que los estudios de televisión, archivos audiovisuales y laboratorios multimedia son los recursos más recurrentes en las universidades de la muestra. Estos elementos constituyen la infraestructura mínima esencial para la formación en comunicación audiovisual, ya que permiten el aprendizaje práctico, la experimentación técnica y la creación de narrativas con estándares profesionales.

La concentración de estos recursos revela la consolidación de un ecosistema académico robusto que favorece tanto la enseñanza como la investigación. Los estudios de TV posibilitan la producción en entornos controlados y multipropósito; los archivos audiovisuales garantizan la preservación de memoria cultural y el acceso a material de referencia; y los laboratorios multimedia abren la puerta a la convergencia digital, integrando diseño, edición, animación y programación.

Este panorama empírico se conecta con lo señalado por los expertos en las entrevistas. La mayoría coincidió en que las universidades deben ser espacios de «producción, exploración y experimentación», donde los estudiantes no solo reciben formación técnica, sino que desarrollan la capacidad de integrar otras disciplinas y generar nuevas miradas. El énfasis en la infraestructura confirma que la universidad actúa como facilitadora de la innovación cultural, alineándose con el rol que le atribuye la entrevistada 1 de «dinamizar la economía local» mediante proyectos que circulan en la comunidad.

Además, las entrevistas advierten que el equipamiento no debe convertirse en un fin en sí mismo, sino en un medio para potenciar la narrativa. En palabras de la entrevistada 4, «las historias siguen siendo lo más importante», recordándonos que la tecnología es una extensión de la creatividad humana y no su reemplazo. En este sentido, la infraestructura actúa como un copiloto de la creación cultural, en sintonía con lo dicho por las entrevistadas 5 y 6 respecto a la IA: liberar tiempo y recursos para que los creadores se concentren en la ideación y experimentación.

Figura 4. Proyectos destacados por universidad



Fuente: Elaboración propia, 2025.

Tabla 2. Proyectos destacados de los laboratorios

Universidad	Proyectos o actividades destacadas
Universidad de los Andes (Uniandes)	Proyecto Narcoestéticas (CISO) Antropohecua (CISO) Cursos y talleres: Antropología Multimodal, metodologías audiovisuales Colaboración en revistas estudiantiles: El Etnógrafo y Antípoda Producción multimedia (animación, videojuegos, arte sonoro, restauración digital de patrimonio) en la Facultad de Artes y Humanidades
Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP)	Renovación del estudio de televisión con equipamiento de última generación (switcher Tricaster TC1, cámaras 4K, sets virtuales, teleprompters) PuntoEdu PUCP Gestión de archivo audiovisual (Videoteca) que conserva producciones de estudiantes, documentales y materiales del CETUC Pontificia Universidad Católica del Perú Investigación avanzada de procesamiento de señales de audio y video, enfocado al diseño de sistemas del habla Departamento de Ingeniería – PUCP Desarrollo de sistemas, prototipos y proyectos de investigación en comunicaciones ópticas y digitales
Universidad Mayor de San Andrés (UMSA)	Primera titulación de profesionales en Cine y Producción Audiovisual con documentales sobre libertad de prensa y religión Trabajos de grado (cortometrajes, largometrajes, series animadas) disponibles en el repositorio institucional, como Consumación, Déjà Vu, El Jardín, Destino La Paz, entre otros
Universidad San Francisco de Quito (USFQ)	Investigación del D.Lab en bioplásticos, biofabricación con residuos agroindustriales, remediación de productos contaminantes, impresión 3D, reciclaje de redes de pesca y plástico PET usfq.edu.ec+1. Eventos audiovisuales organizados por la carrera de Cine, como el modelo de mercado audiovisual MOMAV (2024, 2025), con paneles, talleres, sesiones de pitch, expertos nacionales e internacionales

Fuente: Elaboración propia, 2025.

La tabla 2, evidencia que universidades como Uniandes (Colombia), PUCP (Perú) y USFQ (Ecuador) concentran el mayor número de proyectos destacados. Este hallazgo refleja una

asimetría en la capacidad de innovación, pues mientras algunas instituciones cuentan con múltiples iniciativas y un ecosistema de laboratorios consolidados, otras, como la UMSA (Bolivia), presentan menos proyectos visibles, aunque de gran relevancia cultural (ej. la primera titulación en cine y producción audiovisual).

Más allá de la cantidad, se revela la diversidad de enfoques: Uniandes desarrolla proyectos de corte cultural y antropológico (*Narcoestéticas*, *Antropochequa*); la PUCP se enfoca en infraestructura de alta tecnología y gestión de archivos; la UMSA en formación académica pionera en cine; y la USFQ en innovación aplicada (*D.Lab*, *School Fab Lab*). Esta heterogeneidad muestra cómo cada universidad responde a su contexto social y cultural, aportando de manera diferenciada al ecosistema creativo regional.

Los datos del gráfico se conectan con las entrevistas que destacan a la universidad como espacio de exploración y experimentación. Para los entrevistados 5 y 6, la GenAI debe actuar como un «copiloto creativo», liberando tiempo para la ideación y la experimentación, lo cual coincide con el tipo de proyectos observados en universidades con mayor dinamismo. Estos laboratorios no se limitan a la reproducción técnica, sino que impulsan procesos de innovación interdisciplinaria y creación original.

Asimismo, la noción de «narrativas emergentes» expresada por el entrevistado 2 encuentra eco en estos proyectos: desde los relatos antropológicos en Colombia hasta la innovación digital en Ecuador, los proyectos universitarios son prueba tangible de cómo la producción audiovisual moldea comportamientos culturales y genera nuevas identidades urbanas. Incluso iniciativas de corte experimental, como las de USFQ, confirman lo que la entrevistada 4 subrayó: que «las historias siguen siendo lo más importante», aun en entornos altamente tecnologizados.

3.1. Interpretación de resultados

La muestra analizada contempla cuatro universidades ubicadas en Colombia, Perú, Bolivia y Ecuador, lo que evidencia una distribución regional diversa, aunque con desarrollos desiguales. Cada institución responde a su propio contexto sociocultural: en Colombia, la Universidad de los Andes orienta su producción hacia enfoques antropológicos y narrativas críticas; en Perú, la PUCP destaca por la renovación tecnológica y la gestión avanzada de archivos; en Bolivia, la UMSA aporta con la primera titulación en cine y producción audiovisual; mientras que en Ecuador, la USFQ se proyecta en la experimentación digital con el D.Lab y el School Fab Lab. Esta diversidad confirma lo expresado en las entrevistas sobre las «narrativas emergentes» que nacen de la interacción entre universidad y sociedad (Entrevistado 2), y que dinamizan las economías locales mediante la producción cultural (Entrevistada 1).

La ficha también visibiliza iniciativas de corte pedagógico, como cursos de antropología multimodal, talleres de metodologías audiovisuales y revistas estudiantiles (*El Etnógrafo*, *Antípoda*). Estos espacios confirman que los laboratorios universitarios no son únicamente escenarios técnicos, sino también lugares de innovación curricular y de formación práctica, en los que se articula investigación, docencia y creación cultural. Esta función formativa coincide con lo señalado por los entrevistados 5 y 6, quienes sostienen que tanto la IA como la infraestructura universitaria deben permitir liberar tiempo y recursos para potenciar la ideación y la experimentación creativa.

Un hallazgo relevante de la ficha es la presencia de archivos y videotecas institucionales, en los que se preservan producciones estudiantiles, documentales y materiales históricos. Estos repositorios se convierten en instrumentos para garantizar la memoria cultural y el acceso a narrativas locales en el tiempo. Al triangular esta información con las entrevistas, se observa una coincidencia con el papel atribuido a la IA generativa por la entrevistada 8, quien la valoró como herramienta para rescatar y difundir saberes ancestrales mediante microdocumentales. De esta manera, las universidades actúan como guardianes patrimoniales, combinando metodologías tradicionales de archivo con tecnologías emergentes que revitalizan el patrimonio cultural y lo proyectan a nuevas audiencias.

La ficha revela que varias universidades no se limitan al campo de la comunicación, sino que promueven proyectos en alianza con áreas como ingeniería, artes, bioproducción y ciencias sociales. Este enfoque interdisciplinario responde a lo mencionado en las entrevistas, donde los expertos subrayan la importancia de formar profesionales capaces de integrar «otras disciplinas o campos» en sus prácticas. La universidad se convierte así en un espacio de convergencia que facilita el surgimiento de nuevas narrativas y de modelos de negocio en industrias culturales, vinculados con la circulación de multiproductos y con la creación de valor para las ciudades creativas.

4. Conclusiones

Sobre la base de los resultados de investigación se demuestra que los laboratorios de creación audiovisual en universidades de los países andinos tienen un papel estratégico en la configuración de ciudades creativas. El desarrollo de la producción audiovisual de los laboratorios analizados responde a las necesidades propias del contexto donde se ubican, se evidencia un claro interés de la academia en dar respuesta y soluciones a su entorno, lo que da fe del interés de la vinculación social propia de la universidad. Juega un papel importante el desarrollo e implementación tecnológica de los laboratorios, de allí nacen las propuestas que luego se consolidan en proyectos que buscan beneficiar a la sociedad.

Los laboratorios universitarios trascienden su papel como espacios técnicos para consolidarse como entornos de formación integral, donde convergen la docencia, la investigación y la creación cultural. Las iniciativas pedagógicas que impulsan como cursos, talleres y publicaciones, evidencian su capacidad para innovar en lo curricular y fomentar la práctica aplicada. Además, se reafirma que la integración de infraestructura tecnológica y herramientas de IA deben orientarse a liberar tiempos y recursos, mejorando la ideación y la experimentación creativa como ejes centrales del aprendizaje y la producción académica.

La adopción de la GenAI en los laboratorios universitarios impulsa tres dimensiones: creatividad, eficiencia y democratización del acceso a la producción audiovisual. La tecnología actúa como un «copiloto creativo» que libera tiempo y recursos para la experimentación narrativa, sin sustituir a las personas. Además, la universidad emerge como un actor ético y pedagógico fundamental, capaz de contrarrestar riesgos como la homogenización cultural, los sesgos algorítmicos o la desinformación mediante la alfabetización mediática. También se ubican brechas que limitan el potencial transformador de los laboratorios, como la desigualdad en el acceso a infraestructura, la escasa formación docente y la falta de políticas institucionales coordinadas que obstaculizan la adopción masiva y equitativa de la GenAI.

Líneas futuras de trabajo se ubican en el desarrollo de repositorios abiertos de datos audiovisuales adaptados a las lenguas y culturas andinas, la creación de redes interuniversitarias que promuevan la movilidad de estudiantes, la co-producción de contenidos y la estandarización de buenas prácticas en el uso ético de la IA; y la evaluación del impacto socioeconómico de los proyectos audiovisuales universitarios en sus entornos urbanos.

Las universidades de la región andina se consolidan como actores estratégicos en la construcción de ciudades creativas, al articular infraestructura audiovisual, innovación tecnológica y prácticas pedagógicas que dinamizan las economías locales, preservan la memoria cultural y generan narrativas que fortalecen la identidad colectiva. La integración de la inteligencia artificial amplía las posibilidades de producción y democratiza el acceso a la creación interdisciplinaria, aunque también plantea riesgos de sesgos y homogenización que requieren una vigilancia crítica y alfabetización mediática. En este contexto, la universidad se erige como garante ético y motor cultural, social y económico, al convertir sus laboratorios, proyectos y experiencias en plataformas de innovación y resiliencia que impactan de manera directa en el desarrollo sostenible y participativo de las ciudades.

Referencias

- Algarra, P. & Garrido, E. (2022). Hacia la ciudad creativa. *kult-ur*, 9(17), 89-100, <https://doi.org/10.6035/kult-ur.6458>
- Almeida, B. (2022). *IA para el desarrollo local: Un modelo de investigación aplicado*. Ediciones de la Universidad de la Paz.
- Alers, H., Malinowska, A., Mourey, M., & Waaijer, J. (2024). *From chalkboards to chatbots: SELAR assists teachers in embracing AI in the curriculum*. <https://arxiv.org/abs/2411.00783>
- Álvarez, L., Arroyo, M., & De la Rosa, M. (2023). Technology and infrastructure required by Latin-American universities for the achievement of the SDGs. *Teuken Bidikay*, 14(22), 151-170. <https://doi.org/10.33571/teuken.v14n22a8>
- Brown, L., & Jones, A. (2020). *Voice synthesis and AI: New frontiers in audio production*. MIT Press.
- Castillo, P. (2020). *Políticas públicas y fomento de la innovación en América Latina*. Editorial Universitaria.
- Castro, J., Amaya, R., & Serna, J. (2024). Coevolución y cocreación: Una mirada ecológica de la inteligencia híbrida en la fase de preproducción de los medios audiovisuales. *URU, Revista de comunicación y cultura*, 10(6). <https://doi.org/10.32719/26312514.2024.10.6>
- Casas, M., Priego, A., & Lara-Martínez, M. (2024). The Revolution in Visual Creation: Generative Artificial Intelligence. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 16(4), 227-244. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5304>
- CONADIS & Mintel. (2020, 10 de diciembre). CONADIS y Mintel presentaron proyecto piloto de accesibilidad a la comunicación e información. Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades. <https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/conadis-y-mintel-presentaron-proyecto-piloto-de-accesibilidad-a-la-comunicacion-e-informacion/>
- Corral, N. (2023). *La revolución creativa: Cómo la inteligencia artificial transforma la industria audiovisual*. Forbes. <https://www.forbes.com.ec/columnistas/la-revolucion-creativa-como-inteligencia-artificialtransforma-industria-audiovisual-n44163>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Davis, M. (2021). *Adaptive soundtracks: A new era of music and sound design*. Routledge.
- Dueñas, S., & Jiménez, F. J. (2025). La integración de Inteligencia Artificial Generativa en el flujo de trabajo de postproducción audiovisual: El caso de La Mesías (Movistar Plus+, 2023). *Revista Prisma Social*, (48), 96-121. <https://revistaprismasociales.es/article/view/5680>
- Ehtesham, A., Kumar, S., Singh, A. & Khoei, T. (2025). *Movie Gen: SWOT Analysis of Meta's Generative AI Foundation Model for Transforming Media Generation, Advertising, and Entertainment Industries*. IEEE 15th Annual Computing and Communication Workshop and Conference (CCWC), pp. 00189-00195, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2412.03837>
- Espinoza, M., Ríos, M., Castro, K., Velasco, C., & Feijoo, D. (2024). La influencia de tecnologías emergentes en la educación superior. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 894-904. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1641>
- Eurotech Consortium. (2021). *AI for cultural heritage preservation: A European perspective*. European Union Publications.
- FLACSO Ecuador. (2025). *Proyectos emblemáticos*. https://www.flacso.edu.ec/es/proyectos_emblematicos
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. Basic Books.
- Galarza-Ligüa, V., García-Cárdenas, F., & Ruiz-Gros, S. (2024). El uso de la Inteligencia Artificial en la producción de contenidos por estudiantes de comunicación: desafíos y oportunidades. *Revista Enfoques De La Comunicación*, 12, 199-240. <https://revista.consejodecomunicacion.gob.ec/index.php/rec/article/view/208>
- Gao, L., & Li, M. (2022). Advanced video restoration with deep learning models. *IEEE Transactions on Image Processing*, 31, 5678-5690.

- García-Silva, M. (2023). *Innovación sonora y creación musical asistida por inteligencia artificial*. Editorial Creativa.
- Garro-Aburto, L. L., Vicuña Salvador, H. H., Carrillo-Flores, J. W., & Sánchez Sánchez, R. M. (2024). Impact of Audiovisual Content Consumption on the Self-Esteem of University Students. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 16(5), 177–186. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5336>
- Gavran, I., Honcharuk, S., Mykhalov, V., Stepanenko, K. & Tsimokh, N. (2025). The Impact of Artificial Intelligence on the Production and Editing of Audiovisual Content. *Preservation, Digital Technology & Culture*. <https://doi.org/10.1515/pdtc-2025-0022>
- Gómez, R. (2023). Uso de IA en la producción de animaciones educativas en Bolivia. *Revista de Ciencias de la Comunicación*, 12(3), 45-60.
- Grupo Faro. (2022). *Ciudades Intermedias Sostenibles*. <https://grupofaro.org/areas-de-trabajo/ciudades-intermedias-sostenibles-ambato/>
- Grupo Faro. (2024). Laboratorio Urbano Latacunga: Programa Laboratorio Urbano Latacunga: Programa. <https://grupofaro.org/publicaciones/informe-del-laboratorio-urbano-latacunga-programa-ciudades-intermedias-sostenibles/>
- Hinojosa-Becerra, M., Marín-Gutiérrez, I., & Maldonado-Espinosa, M. (2024). Capítulo 6. Inteligencia Artificial y la producción audiovisual. *Espejo De Monografías De Comunicación Social*, (23), 117–139. <https://doi.org/10.52495/c6.emcs.23.ti12>
- Infobae. (2025). El uso de IA en producciones audiovisuales y educativas aumenta en la región. Recuperado a partir de <https://www.infobae.com/cultura/2025/08/11/el-uso-de-ia-en-producciones-audiovisuales-y-educativas-aumenta-en-la-region/>
- Johnson, P. L. (2020). *Narrativas generadas por IA: Un análisis del MIT Media Lab*. MIT Press.
- Karnouskos, S. (2020). Artificial intelligence in digital media: The era of deepfakes. *IEEE Transactions on Technology and Society*, PP(99), 1–1. <https://doi.org/10.1109/TTS.2020.3001312>
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Landry, C. (2000). *The creative city: A toolkit for urban innovators*. Earthscan.
- Leal, W., Caughman, L., Pimenta, M., Frankenberger, F., Azul, A. M., & Lange Salvia, A. (2022). Towards symbiotic approaches between universities, sustainable development, and cities. *Sci Rep*, 1433. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-15717-2>
- Lei, C., & Chen, Q. (2019). *Fully automatic video colorization with self-regularization and diversity*. <https://arxiv.org/abs/1908.01311>
- López, R., & Mendoza, A. (2022). El uso de IA para la creación de contenidos interactivos en la educación superior en Colombia. *Revista de Innovación Educativa*, 8(1), 112-125.
- Plaza, J., Espinosa, Z., & Camilli, C. (2024). Digitalisation and poverty in Latin America: A theoretical review with a focus on education. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1194. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03692-0>
- Romero-Hall, E. (2020). Research methods in learning design and technology: A historical perspective of the last 40 years. *Research methods in learning design and technology* (pp. 1–10). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429260919-1>
- Sánchez, L., Reyes, A., Olarte, F., & Ortiz, D. (2017). El rol de la infraestructura tecnológica en relación con la brecha digital y la alfabetización digital en 100 instituciones educativas de Colombia. *Calidad en la Educación*, (47) <https://doi.org/10.4067/S0718-45652017000200112>
- Scolari, C. (2015). *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa.
- Thompson, R. (2019). *Global perspectives on AI and media production*. Taylor & Francis.
- Universidad Técnica Particular de Loja. (2025). *La creación audiovisual busca liderar en el mercado desde la tecnología*. <https://noticias.utpl.edu.ec/la-creacion-audiovisual-busca-liderar-en-el-mercado-desde-la-tecnologia>

- Romero-Frías, E., & Robinson-García, N. (2017). Social labs in universities: Innovation and impact in Medialab UGR. *Comunicar*, 51, 29-38. <https://doi.org/10.3916/C51-2017-03>
- Wicks, D. (2017). [Review of the book The coding manual for qualitative researchers (3rd ed.), by J. Saldaña]. *Qualitative Research in Organizations and Management*, 12(2), 169–170. <https://doi.org/10.1108/QROM-08-2016-1408>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.