

**SHIFTA** by Elisava

**TRABAJO FINAL DE MÁSTER en  
INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA CREATIVOS**

**NÓVIRA LAB**

**[www.noviralab.com](http://www.noviralab.com)**

**EL IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA NARRATIVA  
AUDIOVISUAL Y EL DESARROLLO DE  
UN LABORATORIO CREATIVO EXPERIMENTAL**

Tutor: Armand Montserrat  
Elisa Coloma González

## 1. Introducción

- 1.1. Motivación y contexto del estudio
- 1.2. Objetivos y preguntas de investigación
- 1.3. Metodología y enfoque del trabajo

## 2. Marco teórico y contextual

- 2.1. Marco teórico de la narrativa audiovisual
- 2.2. Fundamentos de la inteligencia artificial aplicada a la creatividad
  - 2.2.1. Definición de la inteligencia artificial: enfoques y evolución histórica
  - 2.2.2. La inteligencia artificial generativa y no generativa: diferencias, aplicaciones y límites
  - 2.2.3. Tipologías de sistemas de inteligencia artificial en procesos creativos
  - 2.2.4. Implicaciones éticas y culturales en la narrativa audiovisual
- 2.3. Marco regulatorio y normativo en la Unión Europea y España

## 3. Análisis del ecosistema creativo con IA

- 3.1. Mapa de herramientas de IA aplicadas a diseño y vídeo
  - 3.1.1. Texto, imagen, audio, vídeo, edición y accesibilidad
  - 3.1.2. Tabla comparativa de herramientas
- 3.2. Análisis de la competencia
  - 3.2.1. Segmentación de competidores
  - 3.2.2. Análisis DAFO
  - 3.2.3. Análisis de las 5 fuerzas de Porter
  - 3.2.4. Posicionamiento estratégico
  - 3.2.5. Formalización estructural del posicionamiento

## 4. Propuesta: diseño de un laboratorio creativo IA

- 4.1. Modelo conceptual del laboratorio creativo
- 4.2. Objetivos y procesos operativos
- 4.3. Stock tecnológico y criterios de selección
  - 4.3.1. Principios generales del stock tecnológico
  - 4.3.2. Categorías funcionales del stock tecnológico
  - 4.3.3. Criterios de selección y evaluación de herramientas
  - 4.3.4. Carácter abierto y evolutivo del stock tecnológico
- 4.4. Indicadores de desempeño (KPIs)
- 4.5. Riesgos, mitigación y compliance europeo
  - 4.5.1. Riesgos creativos y culturales
  - 4.5.2. Riesgos técnicos y operativos
  - 4.5.3. Riesgos éticos
  - 4.5.4. Riesgos legales y de cumplimiento normativo

## **5. Piloto y validación del modelo**

5.1. Diseño de la identidad del laboratorio

5.2. Experimentación con narrativas audiovisuales asistidas por IA

5.2.1. TextoLab

5.2.2. ImagenLab

5.2.3. SonidoLab

5.2.4. VideoLab

5.3. Desarrollo de piezas aplicadas como agencia

5.4. Desarrollo e implementación de la plataforma digital

5.4.1. Estructura de la plataforma

5.4.2. Documentación y difusión del proceso creativo

5.4.3. Plataforma como laboratorio abierto y agencia experimental

5.4.4. Papel de la plataforma dentro del piloto

5.5. Síntesis de validación transversal

## **6. Conclusiones**

6.1. Conclusiones generales

6.2. Limitaciones del estudio y líneas futuras de investigación

## **7. Anexos**

## **8. Bibliografía**

## 1. Introducción

En los últimos años, el desarrollo de la **inteligencia artificial generativa** ha introducido cambios significativos en los procesos de creación dentro de diversas disciplinas creativas, como el diseño, la producción audiovisual, la música, la escritura o la comunicación visual. **La aparición de modelos generativos basados en arquitecturas de tipo transformer y modelos de difusión ha permitido generar texto, imágenes, audio y vídeo a partir de instrucciones humanas, ampliando significativamente las posibilidades de producción narrativa y audiovisual.**

Más allá de la automatización de tareas, estas tecnologías están modificando la manera en que se conciben y desarrollan los procesos creativos. En este contexto, el papel del creador evoluciona desde la ejecución directa de contenidos hacia funciones de dirección conceptual, supervisión narrativa y diseño de procesos de trabajo. La **IA comienza así a integrarse como un recurso que amplía las capacidades humanas** y permite explorar **nuevas formas de creación audiovisual y narrativa.**

A pesar del rápido desarrollo de estas herramientas, todavía existe una falta de marcos metodológicos que orienten su integración dentro de los procesos de producción creativa. Esta situación plantea la necesidad de explorar nuevos modelos de trabajo capaces de combinar experimentación tecnológica, investigación y desarrollo de proyectos.

En este contexto, los laboratorios creativos se presentan como espacios especialmente adecuados para investigar las posibilidades de la inteligencia artificial en entornos artísticos y audiovisuales. Estos entornos permiten articular investigación, práctica experimental y producción de proyectos dentro de un mismo marco de trabajo, facilitando la exploración sistemática de nuevas metodologías de creación basadas en tecnologías emergentes.

El presente trabajo se sitúa en este marco y propone el desarrollo de **NÓVIRA LAB**, un laboratorio creativo orientado a la experimentación con herramientas de IA generativa aplicadas a la creación audiovisual y multimedia. El laboratorio se concibe como un **entorno híbrido** que combina **investigación, exploración creativa y documentación abierta de procesos** con el objetivo de analizar cómo estas tecnologías pueden integrarse dentro de los flujos de trabajo contemporáneos de producción audiovisual.

Además de su dimensión experimental, **NÓVIRA LAB se plantea también como un espacio de producción creativa aplicada.** En este sentido, el laboratorio busca trasladar los resultados obtenidos durante la investigación hacia el desarrollo de piezas y proyectos reales, explorando cómo las metodologías desarrolladas pueden aplicarse en contextos profesionales de creación audiovisual y comunicación visual. Esta doble dimensión: investigación y producción, permite conectar el análisis tecnológico con la práctica creativa, generando un entorno de trabajo que combina experimentación y aplicación.

El objetivo principal de este trabajo es **analizar el impacto de la inteligencia artificial generativa en los procesos de creación audiovisual y proponer un modelo de laboratorio creativo que facilite la experimentación, producción y documentación** de proyectos basados en estas tecnologías. De forma complementaria, la investigación pretende **identificar las principales herramientas** que configuran el ecosistema actual de **IA creativa**, explorar **metodologías de trabajo híbridas entre humanos y sistemas**

**generativos** y validar el modelo propuesto mediante el **desarrollo de un piloto experimental**.

El trabajo se estructura en varios capítulos. En primer lugar, se presenta un marco teórico que contextualiza el desarrollo de la inteligencia artificial generativa y su impacto en los procesos creativos contemporáneos. A continuación, se analiza el ecosistema actual de herramientas y plataformas basadas en inteligencia artificial aplicadas a la creación audiovisual. Posteriormente, se describe el diseño del laboratorio creativo y su arquitectura conceptual. Finalmente, se presenta el desarrollo del piloto experimental y las conclusiones derivadas de la investigación.

Esta investigación parte de la hipótesis de que el diseño de un laboratorio creativo orientado a la experimentación con inteligencia artificial generativa puede facilitar nuevas formas de producción narrativa y exploración estética dentro de los procesos de creación audiovisual contemporáneos.

La implementación de este modelo se materializa en la plataforma digital NÓVIRA LAB (<https://www.noviralab.com/>), concebida como el entorno operativo del laboratorio creativo. A través de esta plataforma se documentan los procesos de experimentación, se organizan los distintos espacios de trabajo del laboratorio y se presentan los proyectos desarrollados a partir de la investigación realizada.

## 1.1. Motivación y contexto de estudio

La motivación de esta investigación surge del **interés por explorar cómo las herramientas de inteligencia artificial generativa pueden integrarse de forma significativa dentro de los procesos contemporáneos de creación audiovisual**.

En este contexto, el presente trabajo parte de una aproximación experimental orientada a analizar el papel que pueden desempeñar estas herramientas dentro de los flujos de trabajo creativos. Más allá del uso puntual de aplicaciones generativas, la investigación busca observar cómo diferentes sistemas de inteligencia artificial pueden articularse dentro de un entorno de producción que combine exploración, desarrollo conceptual y creación de proyectos.

A partir de esta inquietud surge la propuesta de NÓVIRA LAB, concebido como un laboratorio creativo destinado a experimentar con el uso de inteligencia artificial en la creación audiovisual y multimedia. El laboratorio se plantea como un espacio de investigación aplicada donde es posible analizar, probar y documentar diferentes formas de interacción entre herramientas generativas y procesos de producción creativa.

De este modo, **el proyecto se desarrolla como una investigación práctica que combina análisis teórico, experimentación y desarrollo de un prototipo de laboratorio creativo**, con el objetivo de explorar nuevas metodologías de trabajo basadas en la integración entre inteligencia artificial y procesos de creación audiovisual.

## 1.2. Objetivos y preguntas de investigación

El desarrollo de herramientas basadas en inteligencia artificial generativa ha introducido nuevas posibilidades en los procesos de creación audiovisual y multimedia. Sin embargo, la rápida evolución de estas tecnologías plantea la necesidad de explorar nuevas metodologías que permitan integrar estos sistemas dentro de los flujos de trabajo creativos de manera estructurada y crítica.

En este contexto, el presente trabajo tiene como objetivo **analizar el papel de la IA generativa en los procesos de creación contemporáneos y explorar su potencial para el desarrollo de nuevas metodologías de producción audiovisual y multimedia.**

Para ello, el estudio se articula en torno al desarrollo de un laboratorio creativo experimental, NÓVIRA LAB.

El objetivo principal es **analizar el impacto** de la inteligencia artificial generativa en los procesos de creación audiovisual y **diseñar un modelo** de laboratorio creativo que permita **analizar y desarrollar** nuevas metodologías de producción narrativa asistida por IA.

Para alcanzar este objetivo general, se plantean los siguientes objetivos específicos:

1. **Analizar el ecosistema actual** de IA aplicada a la creación audiovisual.
2. **Identificar oportunidades y limitaciones** del uso de IA en procesos creativos.
3. Diseñar un **modelo** conceptual de laboratorio creativo basado en experimentación.
4. Implementar un **piloto experimental** que permita validar el modelo propuesto.
5. **Evaluar el potencial del laboratorio** como entorno de innovación creativa.

## 1.3. Metodología y enfoque del trabajo

El presente trabajo se plantea como una investigación aplicada centrada en el análisis del impacto de la inteligencia artificial generativa en los procesos de creación audiovisual y multimedia. Para abordar este objetivo, se adopta un enfoque metodológico basado en la combinación de análisis teórico, exploración tecnológica y experimentación práctica.

Este enfoque permite estudiar tanto el contexto conceptual de la inteligencia artificial aplicada a la creatividad como las posibilidades reales de implementación de estas tecnologías dentro de flujos de trabajo creativos contemporáneos.

Desde una perspectiva metodológica, el estudio se desarrolla a través de un proceso dividido en varias fases complementarias que combinan investigación documental, análisis del ecosistema tecnológico y desarrollo de un prototipo experimental.

### **Fase 1. Investigación documental y marco teórico**

En una primera fase se realiza una revisión del estado actual de la inteligencia artificial generativa y su impacto en los procesos creativos. Este análisis permite contextualizar el desarrollo de nuevas herramientas de generación automática de contenido y comprender su influencia en disciplinas como el diseño, la comunicación audiovisual y la producción multimedia.

La revisión teórica aborda conceptos relacionados con la creatividad computacional, los modelos generativos y las transformaciones que estas tecnologías están produciendo en los procesos de producción creativa.

### **Fase 2. Análisis del ecosistema de herramientas IA creativa**

En una segunda fase se analiza el ecosistema actual de herramientas basadas en inteligencia artificial generativa utilizadas en la creación de contenidos. Este análisis permite identificar las principales categorías de herramientas y su aplicación dentro de diferentes ámbitos de producción creativa, incluyendo la generación de texto, imagen, sonido y video.

El objetivo de este análisis es comprender cómo estas tecnologías se integran en los flujos de trabajo creativos contemporáneos y qué nuevas posibilidades ofrecen para la experimentación audiovisual y multimedia.

### **Fase 3. Diseño del laboratorio creativo**

A partir de los resultados del análisis teórico y tecnológico, se desarrolla una propuesta de laboratorio creativo orientado a la experimentación con IA generativa. Este laboratorio, denominado NÓVIRA LAB, se plantea como un entorno experimental que permite explorar nuevas metodologías de trabajo creativo basadas en la interacción entre humanos y sistemas generativos.

El laboratorio se estructura en distintos subespacios experimentales dedicados a diferentes modalidades de generación de contenido, permitiendo abordar la creación multimodal mediante inteligencia artificial.

### **Fase 4. Desarrollo del piloto experimental**

Como fase final del proceso metodológico, se desarrolla un piloto experimental basado en el laboratorio creativo propuesto. Este piloto tiene como objetivo explorar la viabilidad del modelo de laboratorio y analizar cómo diferentes herramientas de inteligencia artificial pueden integrarse dentro de un flujo de trabajo creativo estructurado.

Durante esta fase se realizan diferentes experimentaciones utilizando herramientas generativas aplicadas a la creación de contenidos audiovisuales y multimedia. Estas pruebas permiten evaluar las posibilidades creativas de estas tecnologías, así como identificar sus limitaciones y retos dentro de los procesos de producción.

### **Fase 5. Evaluación del modelo propuesto**

A partir de los resultados obtenidos durante el piloto experimental, se realiza una evaluación del modelo de laboratorio creativo propuesto. Esta evaluación se centra en analizar el potencial del laboratorio como espacio de experimentación creativa, así como su capacidad para estructurar procesos de producción basados en inteligencia artificial generativa.

Los resultados obtenidos permiten reflexionar sobre las oportunidades y desafíos que plantea la integración de estas tecnologías dentro de los procesos creativos contemporáneos.

## 2. Marco teórico y contextual

El presente marco teórico y contextual tiene como **objetivo establecer las bases conceptuales necesarias para analizar el impacto de la inteligencia artificial en la narrativa audiovisual** desde una perspectiva aplicada a la comunicación, el diseño y la producción creativa contemporánea. La narrativa audiovisual se aborda no únicamente como un lenguaje formal, sino como un sistema dinámico de construcción de significado que evoluciona en función de los contextos tecnológicos, culturales y productivos en los que se desarrolla (Jenkins, 2006; Manovich, 2019).

Este enfoque permite comprender cómo los cambios tecnológicos y, en particular, la incorporación de sistemas de inteligencia artificial, influyen tanto en las estructuras narrativas como en los procesos de creación, producción y distribución de contenidos audiovisuales. En entornos profesionales como agencias de publicidad, estudios creativos y departamentos de comunicación, estas transformaciones afectan de manera directa a los modelos de trabajo, a la toma de decisiones creativas y a la relación entre eficiencia productiva y calidad narrativa (McStay, 2020).

### 2.1. Marco teórico de la narrativa audiovisual

La **narrativa audiovisual** puede definirse como el conjunto de **estrategias, estructuras y recursos expresivos** que permiten articular **relatos** mediante la **combinación de imagen, sonido y tiempo**. Tradicionalmente, este concepto ha estado asociado al cine y al lenguaje cinematográfico; sin embargo, su alcance se ha ampliado progresivamente hacia otros ámbitos como la televisión, la publicidad, el diseño gráfico, los medios digitales y las plataformas sociales (Bordwell & Thompson, 2010; Jenkins, 2006).

En el contexto contemporáneo, la narrativa audiovisual ya no se limita a formatos lineales ni a relatos cerrados, sino que se manifiesta en una amplia diversidad de piezas y experiencias, como spots publicitarios, branded content, contenidos para redes sociales, experiencias interactivas y entornos híbridos físico-digitales. Esta evolución responde tanto a la transformación de los hábitos de consumo como a la digitalización de los procesos productivos, que favorecen estructuras narrativas más breves, fragmentadas y adaptables (Burgess & Green, 2018).

Desde una perspectiva teórica clásica, el análisis de la narrativa audiovisual se ha centrado en elementos como la estructura del relato, el montaje, el ritmo y la relación entre imagen y sonido. Estas aportaciones continúan siendo relevantes como base conceptual, pero resultan insuficientes para explicar las dinámicas actuales de producción audiovisual, caracterizadas por la multiplicidad de plataformas, la orientación estratégica de los contenidos y la necesidad de coherencia narrativa en contextos comunicativos diversos (Bordwell & Thompson, 2010).

En el ámbito de la publicidad y la comunicación de marcas, la narrativa audiovisual se configura como una herramienta clave para la construcción de identidad, la transmisión de valores y la generación de experiencias significativas. A diferencia del relato cinematográfico tradicional, estas narrativas priorizan la síntesis, el impacto inmediato y la capacidad de adaptación a distintos públicos y canales, manteniendo una coherencia estética y discursiva a lo largo del tiempo (Fog et al., 2010; McStay, 2020).

La **digitalización** ha propiciado una **descentralización del relato audiovisual**, dando lugar a narrativas transmedia, modulares y personalizables, en las que el contenido se concibe como un **sistema flexible** más que como una obra cerrada. En este escenario, el proceso de creación adquiere tanta relevancia como el resultado final, especialmente en entornos profesionales orientados a la eficiencia y la escalabilidad (Jenkins, 2006).

## 2.2. Fundamentos de la inteligencia artificial aplicada a la creatividad

La IA se ha consolidado como una tecnología con un impacto significativo en los procesos creativos contemporáneos. En el ámbito de la narrativa audiovisual y el diseño, su incorporación no sólo transforma las herramientas disponibles, sino también la forma en que se conciben, desarrollan y evalúan los procesos creativos. Comprender estos cambios requiere establecer un marco conceptual que permita analizar qué es la inteligencia artificial, cómo ha evolucionado y de qué manera se aplica en contextos creativos (Russell & Norvig, 2021).

Desde una perspectiva aplicada, la **IA** no debe entenderse únicamente como una tecnología orientada a la automatización, sino como un conjunto de sistemas capaces de **asistir, ampliar y mediar** los procesos creativos humanos. En este sentido, su integración en diseño y narrativa audiovisual se produce dentro de una lógica de colaboración humano-máquina, en la que el creador asume un rol de dirección, supervisión y toma de decisiones estratégicas (Manovich, 2019).

### 2.2.1. Definición de la IA: enfoques y evolución histórica

La **inteligencia artificial** puede definirse como la disciplina dedicada al **estudio y desarrollo de sistemas** capaces de realizar tareas que tradicionalmente requerían inteligencia humana, como el **razonamiento, el aprendizaje, la percepción o la generación de contenidos**. Una de las definiciones más aceptadas es la propuesta por Russell y Norvig, quienes describen la IA como el diseño de agentes capaces de percibir su entorno y actuar de manera racional para maximizar el logro de objetivos (Russell & Norvig, 2021).

Desde un punto de vista histórico, la evolución de la inteligencia artificial puede dividirse en varias etapas. En una primera fase predominan los sistemas simbólicos y basados en reglas, conocidos como sistemas expertos. Posteriormente, el desarrollo del aprendizaje automático permitió a los sistemas aprender patrones a partir de datos, reduciendo la dependencia de reglas explícitas. En la actualidad, el auge del aprendizaje profundo ha impulsado modelos capaces de procesar información compleja en dominios como el lenguaje, la imagen, el sonido y el vídeo (Goodfellow et al., 2016).

Este cambio de paradigma resulta especialmente relevante para el ámbito creativo, ya que los modelos actuales no se limitan a analizar o clasificar información, sino que pueden generar nuevos contenidos a partir de patrones aprendidos. No obstante, estos sistemas operan mediante correlaciones estadísticas y carecen de intencionalidad o comprensión semántica en sentido humano, lo que introduce limitaciones conceptuales y creativas que deben ser consideradas críticamente (Floridi et al., 2018).

### 2.2.2. La inteligencia artificial generativa y no generativa

En el contexto de la creatividad asistida por inteligencia artificial, resulta fundamental diferenciar entre sistemas generativos y no generativos, ya que ambos desempeñan funciones distintas dentro de los procesos de narrativa audiovisual y diseño.

La inteligencia artificial **generativa** hace referencia a sistemas **capaces de producir nuevos contenidos** como textos, imágenes, sonidos o vídeos **a partir de patrones aprendidos durante su entrenamiento**. Entre los modelos más relevantes se encuentran las redes generativas adversarias, los modelos de difusión y los modelos de lenguaje de gran escala. Estas tecnologías han ampliado de manera significativa las posibilidades creativas, permitiendo la generación de imágenes sintéticas, guiones preliminares, música generativa y secuencias audiovisuales experimentales (Goodfellow et al., 2014; Ramesh et al., 2021).

Por su parte, la inteligencia artificial **no generativa** engloba sistemas orientados al **análisis, la clasificación, la predicción y la optimización de procesos**. En el ámbito audiovisual, estos sistemas se emplean en tareas como el reconocimiento de objetos, la indexación de archivos, la recomendación de contenidos, el análisis de audiencias o la automatización del subtítulo y la traducción. Aunque no generan contenidos originales, resultan esenciales para mejorar la eficiencia, la accesibilidad y la escalabilidad de los procesos creativos (McCosker, 2020).

Ambos tipos de sistemas presentan limitaciones relevantes. En el caso de la IA generativa, destacan problemas relacionados con la coherencia narrativa, la reproducción de sesgos presentes en los datos de entrenamiento y las incertidumbres en torno a la propiedad intelectual. En la IA no generativa, los principales riesgos se asocian a la opacidad algorítmica y a la posible discriminación derivada del uso de datos sesgados (Buolamwini & Gebru, 2018; Crawford, 2021).

### 2.2.3. Tipologías de sistemas de IA en procesos creativos

En los procesos de narrativa audiovisual y diseño, los sistemas de IA pueden clasificarse según su función dentro del flujo creativo. Esta tipología permite comprender de manera estructurada cómo la IA interviene en distintas fases de la producción.

Los sistemas de **procesamiento del lenguaje natural** se utilizan para tareas como la generación de ideas, la redacción de guiones preliminares, la creación de sinopsis y el desarrollo de textos narrativos, actuando como herramientas de apoyo conceptual y estructural.

Por otro lado, los sistemas de **generación de imágenes** permiten la creación de visualizaciones conceptuales, moodboards, personajes y escenarios, siendo especialmente relevantes en las fases de ideación y prototipado visual.

Los sistemas de **generación y procesamiento de audio** se aplican a la creación de música, voces sintéticas, paisajes sonoros y a la transcripción o restauración de sonido, contribuyendo a la construcción de la atmósfera narrativa.

Asimismo, los sistemas de **generación y edición de vídeo** integran texto, imagen y sonido para producir piezas audiovisuales dinámicas y automatizar tareas de montaje, adaptación de formatos y postproducción.

De forma transversal, existen sistemas orientados a la **automatización de flujos de trabajo y a la accesibilidad**, que permiten orquestar procesos complejos y garantizar el cumplimiento de estándares de inclusión.

#### 2.2.4. Implicaciones éticas y culturales en la narrativa audiovisual

La integración de la inteligencia artificial en la narrativa audiovisual plantea implicaciones éticas y culturales de especial relevancia. En primer lugar, el **uso de sistemas generativos cuestiona los modelos tradicionales de autoría y propiedad intelectual**, al difuminar la frontera entre creación humana y producción algorítmica. Este debate resulta particularmente significativo en contextos profesionales y comerciales, donde la atribución de derechos y responsabilidades es un aspecto crítico (Floridi et al., 2018; EUIPO, 2025).

Asimismo, la dependencia de **grandes volúmenes de datos para el entrenamiento** de modelos de inteligencia artificial conlleva el **riesgo de reproducir y amplificar sesgos sociales, culturales y de género** presentes en dichos datos. Diversos estudios han evidenciado cómo estos sesgos pueden manifestarse en representaciones estereotipadas o discriminatorias, afectando a la diversidad y pluralidad de las narrativas audiovisuales (Buolamwini & Gebru, 2018; Crawford, 2021).

Desde una perspectiva cultural, algunos autores advierten sobre el **riesgo de una progresiva homogeneización estética** derivada del uso generalizado de herramientas basadas en modelos similares y entrenados con datasets comunes.

En este contexto, la creatividad asistida por inteligencia artificial requiere un uso crítico y reflexivo de la tecnología, en el que el creador mantenga un papel activo en la definición de criterios estéticos, narrativos y éticos (Manovich, 2019).

### 2.3. Marco regulatorio y normativo de la Unión Europea y España

El uso de la inteligencia artificial en la narrativa audiovisual se encuentra condicionado por un marco regulatorio europeo en proceso de consolidación, cuyo objetivo es garantizar un uso ético, seguro y transparente de estas tecnologías. El **Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial (AI Act)** constituye la primera regulación integral sobre la IA a nivel internacional y establece un enfoque basado en el riesgo, diferenciando entre sistemas de riesgo inaceptable, alto, limitado y mínimo (European Union, 2024).

En el ámbito creativo, la mayoría de aplicaciones de inteligencia artificial se consideran de riesgo limitado o mínimo, pero están sujetas a obligaciones específicas de transparencia, especialmente en lo relativo a la identificación de contenidos generados o modificados mediante IA.

Estas disposiciones resultan especialmente relevantes para la producción audiovisual, donde la distinción entre contenido real y sintético puede afectar a la confianza del público y a la integridad informativa (European Union, 2024).

De forma complementaria, el **Reglamento General de Protección de Datos** continúa siendo el marco normativo central para la gestión de datos personales en la Unión Europea. Su aplicación a los sistemas de inteligencia artificial implica la necesidad de contar con una base jurídica adecuada, garantizar la minimización de datos y evaluar los riesgos asociados al tratamiento automatizado de información personal, aspectos especialmente sensibles en proyectos audiovisuales que utilizan datos reales o material de archivo (European Union, 2016; EDPB, 2024).

En conjunto, este marco regulatorio refuerza la necesidad de integrar consideraciones legales, éticas y de transparencia en los procesos creativos asistidos por inteligencia artificial, y justifica el diseño de modelos organizativos, como el laboratorio creativo propuesto en este trabajo, que incorporen el cumplimiento normativo como parte estructural de sus flujos de trabajo.

## 3. Análisis del ecosistema creativo con IA

### 3.1. Mapa de IAs y herramientas aplicadas al diseño y vídeo

El análisis de las herramientas de inteligencia artificial aplicadas al diseño y la narrativa audiovisual no puede abordarse únicamente desde una lógica de enumeración tecnológica. Dado el rápido ritmo de evolución de estas plataformas, un enfoque centrado exclusivamente en herramientas concretas corre el riesgo de quedar rápidamente obsoleto. Por este motivo, el presente trabajo propone un mapa funcional del uso de la IA orientado a comprender qué capacidades creativas habilitan estos sistemas y cómo se integran en los procesos creativos audiovisuales contemporáneos.

Este enfoque permite analizar la IA no como un conjunto de soluciones aisladas, sino como un **ecosistema de sistemas interconectados** que intervienen en distintas fases del proceso creativo. De este modo, se facilita una lectura estratégica del papel de la IA en la creatividad audiovisual y se sientan las bases para reflexionar sobre su impacto futuro en los modelos de producción, el rol del creativo y las estructuras organizativas.

#### Las fases del proceso creativo en proyectos audiovisuales:

Para contextualizar el uso de herramientas de inteligencia artificial en el diseño y la narrativa audiovisual, resulta necesario describir de manera sintética las principales fases que conforman un proyecto creativo audiovisual. Estas fases no deben entenderse como un proceso lineal rígido, sino como un **sistema flexible**, especialmente en contextos contemporáneos de producción creativa donde la experimentación y la adaptación continua son fundamentales.

1. En una primera fase de **investigación y conceptualización**, se analizan el contexto del proyecto, los objetivos comunicativos, el público y el marco narrativo general.
2. La fase de **ideación y desarrollo narrativo**, se exploran conceptos, estructuras y posibles relatos, dando lugar a guiones preliminares, sinopsis y propuestas creativas.
3. La fase de **diseño visual y sonoro** se centra en la definición de la identidad estética del proyecto, incluyendo estilos visuales, referencias formales, paletas cromáticas y atmósferas sonoras.
4. La fase de **producción y generación de contenidos**, se materializan las piezas audiovisuales mediante la creación de imágenes, sonidos y secuencias dinámicas.
5. La **postproducción, adaptación y distribución** engloba tareas de edición, corrección, montaje, adaptación a distintos formatos y canales, así como la incorporación de elementos de accesibilidad.
6. La fase de **evaluación, iteración y accesibilidad** permite analizar los resultados, introducir mejoras y garantizar que los contenidos cumplan criterios técnicos, narrativos, éticos y normativos, especialmente en el contexto europeo (McStay, 2020; European Union, 2016).

Este modelo de fases sirve como marco de referencia para analizar el papel de la inteligencia artificial en los distintos momentos del proceso creativo y para estructurar el mapa de herramientas presentado a continuación.

### 3.1.1. Texto, imagen, audio, vídeo

Desde esta perspectiva procesual, las herramientas de inteligencia artificial pueden clasificarse en función del tipo de contenido y del momento del proceso creativo en el que intervienen:

- **Texto:** ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot, Sudowrite ...
- **Imagen:** Midjourney, Stable Diffusion, Leonardo AI, Firefly ...
- **Audio:** ElevenLabs, Suno, Udio, Stable Audio ...
- **Vídeo:** Runway, Pika, Sora, Luma Dream Machine ...

Esta clasificación general permite identificar las principales tipologías de sistemas de IA utilizados en la producción audiovisual contemporánea y sirve como base para el análisis detallado de cada categoría que se desarrolla a continuación.

En el ámbito del **texto**, los sistemas de procesamiento del lenguaje natural se utilizan principalmente como herramientas de apoyo en las fases iniciales del proceso creativo. Estos sistemas permiten generar ideas, estructurar guiones preliminares, redactar sinopsis y explorar variaciones narrativas de forma rápida y flexible. Su valor principal reside en su capacidad para acelerar la exploración conceptual y facilitar procesos iterativos de ideación, ampliando el espacio creativo del diseñador o creativo humano. En determinados contextos, estos sistemas también pueden utilizarse en fases posteriores del proceso para la adaptación, edición o refinamiento de contenidos narrativos, integrándose progresivamente en flujos de trabajo profesionales de creación audiovisual y comunicación digital (Russell & Norvig, 2021; Hemraj, 2025).

En relación con la **imagen**, los sistemas de generación visual se han consolidado como herramientas clave en la conceptualización estética y el prototipado visual. Su aplicación resulta especialmente relevante en la creación de moodboards, la exploración de estilos visuales, el diseño de personajes y escenarios, así como en la visualización temprana de ideas narrativas. Estas herramientas reducen significativamente la distancia entre concepto y visualización, transformando los flujos tradicionales entre diseño, dirección artística y producción. En el contexto de la cultura digital contemporánea, diversos autores señalan que los sistemas generativos están redefiniendo los procesos de experimentación visual y la relación entre creatividad humana y automatización tecnológica (Manovich, 2019; Avlonitou, 2025).

En el ámbito del **audio**, la inteligencia artificial se aplica tanto a la generación como al procesamiento del sonido. Los sistemas de síntesis de voz, generación musical y diseño sonoro permiten crear paisajes sonoros, locuciones y piezas musicales de forma automatizada o semiautomatizada. De forma complementaria, las herramientas de transcripción, restauración y análisis de audio optimizan los procesos de postproducción y mejoran la accesibilidad de los contenidos audiovisuales, facilitando su adaptación a diferentes contextos lingüísticos y de

distribución. Estas aplicaciones evidencian cómo la IA se integra progresivamente en la construcción de atmósferas narrativas y en la optimización de procesos técnicos dentro de la producción audiovisual contemporánea (McCosker, 2020).

La generación y edición de **vídeo** constituye uno de los campos con mayor crecimiento en la aplicación de la inteligencia artificial. Los sistemas actuales permiten generar secuencias audiovisuales a partir de texto o imágenes, automatizar tareas de montaje, adaptar formatos a distintos canales y realizar correcciones técnicas de manera eficiente. Aunque estas herramientas presentan todavía limitaciones en términos de coherencia narrativa, estabilidad temporal y control creativo, su rápida evolución apunta hacia una integración cada vez más profunda en los flujos de producción audiovisual profesional, especialmente en contextos de experimentación, prototipado y desarrollo de contenidos digitales. Diversos estudios recientes destacan que la inteligencia artificial está transformando de forma significativa la producción audiovisual y las industrias creativas, generando nuevas dinámicas de colaboración entre humanos y sistemas generativos (Ramesh et al., 2021; Hemraj, 2025; Bianchi, 2025).

De manera transversal, las herramientas basadas en inteligencia artificial orientadas a la **edición**, la **automatización** y la **accesibilidad** desempeñan un papel fundamental en la escalabilidad y sostenibilidad de los procesos creativos contemporáneos. Tecnologías como el subtítulo automático, la transcripción del habla, la traducción multilingüe, la adaptación de formatos y los sistemas de generación automática de descripciones permiten ampliar significativamente la difusión de los contenidos audiovisuales y facilitar su acceso a públicos diversos. Estas herramientas contribuyen además a optimizar los flujos de trabajo en entornos de producción digital, reduciendo tiempos de postproducción y favoreciendo la reutilización y adaptación de contenidos en múltiples plataformas.

En el contexto europeo, estas aplicaciones adquieren una relevancia particular debido al marco regulatorio que promueve la accesibilidad y la transparencia en el uso de tecnologías digitales. Normativas como el Reglamento General de Protección de Datos y el reciente Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial establecen principios de responsabilidad, transparencia y accesibilidad que influyen directamente en el desarrollo de sistemas audiovisuales basados en IA. En este sentido, la accesibilidad deja de concebirse como un elemento añadido al final del proceso de producción para convertirse en un componente estructural del diseño audiovisual asistido por inteligencia artificial, integrado desde las fases iniciales de concepción y desarrollo de los contenidos (European Union, 2016; European Union, 2024; McStay, 2020).

### 3.1.2. Tabla comparativa de herramientas

Con el fin de sintetizar el análisis realizado y facilitar una visión comparativa del ecosistema de herramientas de inteligencia artificial aplicadas al diseño y la narrativa audiovisual, se presenta a continuación una tabla que organiza las principales soluciones según su función creativa, fase del proceso y nivel de control humano. Esta tabla no pretende establecer un ranking tecnológico, sino ofrecer una herramienta de lectura estratégica orientada a la toma de decisiones creativas.

El análisis presentado evidencia que las herramientas de inteligencia artificial no sustituyen el proceso creativo, sino que lo **reconfiguran**, redistribuyendo tareas, tiempos y responsabilidades a lo largo de las distintas fases del proyecto audiovisual. El valor estratégico de estas tecnologías no reside únicamente en su capacidad generativa, sino en su integración dentro de sistemas creativos coherentes, donde el control humano, la intencionalidad narrativa y el cumplimiento ético y normativo continúan siendo elementos centrales.

Esta constatación desplaza el foco del debate desde la tecnología en sí hacia la arquitectura de procesos en la que dicha tecnología se integra, anticipando la necesidad de un modelo organizativo específico.

Este mapa de herramientas sienta las bases para la selección del **stock tecnológico** del laboratorio creativo propuesto y refuerza la idea de que el futuro de la creatividad con IA dependerá menos de herramientas concretas y más de la capacidad para diseñar procesos, metodologías y estructuras organizativas que integran estas tecnologías de forma crítica, estratégica y responsable:

Herramienta / sistema	Tipo de IA	Tipo de contenido	Fase del proceso creativo	Nivel control humano	Principales usos creativos	Limitaciones relevantes
ChatGPT	Generativa	Texto	Ideación / desarrollo	Alto	Conceptualización, guiones preliminares	Alucinaciones, coherencia
Midjourney	Generativa	Imagen	Conceptualización visual	Medio	Moodboards, exploración estética	Control limitado
Adobe Firefly	Generativa	Imagen	Diseño / producción	Alto	Diseño gráfico, branding	Estilo acotado
Stable Diffusion	Generativa	Imagen	Ideación / prototipado	Medio-alto	Experimentación visual	Curva técnica
Runway	Generativa	Vídeo	Producción / experimentación	Medio	Vídeo experimental	Coherencia narrativa
Whisper	No generativa	Audio	Postproducción	Alto	Transcripción automática, subtítulo y accesibilidad	Dependencia del input
ElevenLabs	Generativa	Audio	Producción sonora	Medio	Voces sintéticas	Riesgos éticos
Sistemas de subtítulo automático	No generativa	Accesibilidad	Distribución	Alto	Accesibilidad, cumplimiento normativo	Dependencia lingüística

Es importante señalar que la tabla presentada no pretende recoger de manera exhaustiva la totalidad de herramientas de inteligencia artificial disponibles en el ámbito del diseño y la narrativa audiovisual. El ecosistema de soluciones tecnológicas en este campo es amplio, dinámico y en constante evolución, lo que hace inviable una catalogación cerrada en el contexto de este trabajo.

La selección realizada responde a un criterio representativo y funcional, orientado a ilustrar los distintos tipos de sistemas y su integración en las fases del proceso creativo audiovisual actuales en marzo de 2026. El análisis y ampliación de este mapeo de herramientas se desarrollará posteriormente en el marco del laboratorio creativo propuesto, concebido como un entorno flexible y en continua actualización.

En este sentido, el laboratorio creativo no se plantea como una estructura cerrada, sino como un sistema abierto capaz de incorporar nuevas herramientas y metodologías conforme evolucione el ecosistema tecnológico.

## 3.2. Análisis de la competencia

El análisis de la competencia tiene como objetivo situar el modelo de laboratorio creativo propuesto dentro del ecosistema actual de la creatividad audiovisual asistida por inteligencia artificial. En este contexto, el concepto de competencia no se limita a agentes que ofrezcan servicios idénticos, sino que engloba un conjunto diverso de actores que operan en la intersección entre creatividad, tecnología, investigación y producción audiovisual.

Dado el carácter emergente y altamente dinámico del sector, la integración de la inteligencia artificial en procesos creativos adopta formas muy heterogéneas. Existen diferencias significativas en cuanto al grado de experimentación, la orientación a mercado, la legitimidad cultural y la atención a aspectos éticos y regulatorios. Por este motivo, el análisis se plantea desde una perspectiva tipológica, identificando modelos operativos representativos que permitan comprender las lógicas dominantes y detectar posibles vacíos estratégicos (Manovich, 2019; McStay, 2020).

### 3.2.1. Segmentación de los competidores

A partir del análisis del panorama creativo contemporáneo, pueden identificarse **cuatro grandes categorías** que integran la inteligencia artificial en el ámbito del diseño y la narrativa audiovisual. Esta segmentación no pretende ser exhaustiva, sino representativa de los principales enfoques actualmente presentes en el ecosistema creativo, tanto a nivel nacional como internacional.

#### 1. Artistas y creadores audiovisuales que trabajan con IA

Este primer grupo está formado por artistas y creadores que utilizan la inteligencia artificial como **lenguaje expresivo y herramienta conceptual**, integrándose en prácticas vinculadas al arte contemporáneo, la investigación cultural y la experimentación audiovisual. En este ámbito, la IA no se concibe como un medio para optimizar procesos productivos, sino como un elemento central de reflexión estética y crítica.

Entre los referentes más relevantes se encuentran **Refik Anadol**, cuyo trabajo explora la visualización de grandes conjuntos de datos mediante sistemas de aprendizaje automático, o **Mario Klingemann**, pionero en el uso de redes neuronales para la creación de imágenes y narrativas generativas. En el contexto español, destacan figuras como **Daniel Canogar** o **Inma Femenía**, cuyas prácticas abordan la relación entre tecnología, memoria y percepción visual.

La principal fortaleza de este grupo reside en su **capacidad de innovación conceptual y legitimidad cultural**. Sin embargo, estos proyectos suelen desarrollarse fuera de estructuras productivas estables, lo que limita su escalabilidad, su adaptación a contextos comerciales y su integración en flujos de producción audiovisual continuados (Floridi et al., 2018; Crawford, 2021).

## 2. Estudios creativos y agencias que integran IA en producción audiovisual

El segundo grupo está compuesto por estudios creativos y agencias que han incorporado herramientas de inteligencia artificial en sus flujos de trabajo con una orientación eminentemente **productiva y orientada a mercado**. En este modelo, la IA se utiliza para acelerar procesos, reducir costes y aumentar la capacidad de generación de contenidos audiovisuales para marcas, campañas publicitarias y entornos digitales.

A nivel internacional, destacan organizaciones como **MediaMonks** o **Accenture Song**, que integran la IA dentro de estructuras creativas consolidadas, combinando producción audiovisual, datos y automatización. En el ámbito nacional, han surgido estudios y agencias especializadas en creatividad con IA que emplean sistemas generativos para la creación de imágenes, vídeos y piezas de branded content en plazos reducidos.

Este enfoque presenta como principales ventajas la **eficiencia operativa, la escalabilidad y la capacidad de respuesta al mercado**. No obstante, la dependencia de herramientas similares y de flujos estandarizados puede derivar en una progresiva homogeneización estética y en una menor diferenciación cultural a medio plazo (Manovich, 2019; McStay, 2020).

## 3. Laboratorios creativos, plataformas culturales y espacios de innovación

Una tercera categoría la conforman los laboratorios creativos y plataformas culturales dedicados a la exploración de la relación entre arte, tecnología e inteligencia artificial. Estos espacios suelen estar vinculados a instituciones culturales, universidades o iniciativas de innovación, y se orientan a la investigación, la experimentación y la generación de conocimiento.

Ejemplos representativos de este enfoque son **Medialab Matadero** o **Hangar**, que impulsan proyectos de investigación artística y tecnológica en torno a la IA y los medios audiovisuales. A nivel internacional, existen iniciativas similares en museos y centros de arte digital que contribuyen a la legitimación cultural de estas prácticas.

Si bien estos laboratorios desempeñan un papel fundamental en la **investigación y el debate crítico**, su conexión con la producción audiovisual aplicada y con las dinámicas del mercado creativo suele ser limitada, dificultando la transferencia directa de sus resultados a contextos profesionales o comerciales (Florida, 2019).

## 4. Freelancers y microestudios orientados a IA

Finalmente, se identifica un grupo formado por freelancers y microestudios que adoptan herramientas de inteligencia artificial de forma intensiva y flexible. Este perfil se caracteriza por **bajas barreras de entrada**, rápida adaptación tecnológica y una oferta competitiva en términos de precio y plazos de entrega.

Aunque estos actores contribuyen a democratizar el acceso a la creatividad asistida por IA y a difundir nuevas prácticas, su modelo suele presentar debilidades en términos de sostenibilidad, control de calidad, cumplimiento normativo y gestión de riesgos éticos, especialmente en proyectos audiovisuales de mayor complejidad o escala (McStay, 2020).

### Síntesis de segmentación:

El análisis realizado pone de manifiesto que el ecosistema creativo con inteligencia artificial se encuentra **fragmentado en modelos parciales**, cada uno de los cuales prioriza aspectos específicos como la innovación cultural, la eficiencia productiva o la experimentación tecnológica. Son escasos los agentes que integran de forma equilibrada **creatividad, producción audiovisual aplicada, reflexión ética y cumplimiento normativo**, especialmente en el contexto europeo.

Esta fragmentación refuerza la oportunidad estratégica para el desarrollo de un **laboratorio creativo híbrido**, concebido como una estructura capaz de articular la inteligencia artificial no solo como herramienta tecnológica, sino como elemento central de nuevos procesos creativos responsables, escalables y alineados con los valores culturales y regulatorios de la Unión Europea.

Con el fin de complementar el análisis cualitativo de competidores y obtener una perspectiva actual de profesionales implicados en la creatividad asistida por IA, se diseñó un cuestionario dirigido a creativos, diseñadores, productores y gestores de proyectos audiovisuales.

Los resultados de este formulario se utilizarán como insumo empírico para enriquecer el análisis DAFO (sección 3.2.2), permitiendo contrastar percepciones de mercado con la segmentación previamente elaborada.

### Complemento: cuestionario a competidores del sector

Con el fin de complementar este análisis cualitativo y obtener una perspectiva actual desde el propio sector creativo, se diseñó un cuestionario dirigido a creativos, diseñadores, productores y gestores de proyectos audiovisuales que trabajan, o muestran interés, en la integración de la inteligencia artificial en sus procesos.

El cuestionario recoge percepciones sobre el uso de herramientas de IA, el grado de competencia en el sector, los valores diferenciales de los proyectos creativos asistidos por IA y la necesidad de modelos híbridos entre laboratorio creativo y agencia. Los resultados obtenidos se emplean como insumo empírico para enriquecer el análisis DAFO (sección 3.2.2), permitiendo contrastar la segmentación teórica con la percepción real de los profesionales implicados:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdd2duw0R4fbzkPhLHUuGB7diSmx0kgw0e5buNFkmUodrXGrQ/viewform>

El cuestionario fue difundido entre:

- Diseñadores gráficos y directores de arte
- Creativos publicitarios
- Productores y gestores de proyectos audiovisuales
- Perfiles híbridos vinculados a innovación y nuevas tecnologías

El instrumento incluía preguntas cerradas y semicerradas, estructuradas en cuatro bloques:

- Uso y familiaridad con herramientas de inteligencia artificial
- Percepción del nivel competitivo del sector
- Valores diferenciales asociados a proyectos creativos con IA
- Viabilidad y utilidad de modelos entre laboratorio creativo y agencia

Los resultados obtenidos se emplean como datos para reforzar el análisis DAFO, el análisis de las cinco fuerzas de Porter y el posicionamiento estratégico del laboratorio creativo propuesto. Fuente primaria: resultados del cuestionario propio:

### 1. Distribución profesional:

Perfil profesional	Porcentaje
Diseño gráfico / dirección arte	40 %
Comunicación, marketing, publicidad	33 %
Producción audiovisual	13 %
Otros perfiles creativos híbridos	14 %

La muestra refleja un perfil mayoritariamente creativo–estratégico, coherente con los roles que actualmente lideran la adopción de herramientas de IA en agencias, estudios y productoras.

### 2. Nivel de adopción

Frecuencia de uso de IA	Porcentaje
Uso habitual	66 %
Uso ocasional	27%
Interés sin uso activo	7 %

Los resultados evidencian que la inteligencia artificial ha superado la fase experimental y se ha integrado de forma estable en los flujos creativos cotidianos. Este dato coincide con estudios recientes sobre la adopción de IA en industrias creativas europeas, que destacan su uso prioritario en ideación, prototipado y automatización de tareas repetitivas (Manovich, 2019; McStay, 2020).

### 3. Tipologías de herramientas más utilizadas

Tipo de herramienta IA	Principales usos
Generación de imagen	Moodboards, explotación estética, visualización conceptual
IA de texto	Ideación, guiones preliminares, conceptualización
Automatización	Versionado, adaptación de formatos
Vídeo IA	Uso emergente, aún experimental

La IA se emplea principalmente en fases tempranas del proceso creativo, reforzando su papel como amplificador del pensamiento visual y conceptual, más que como sustituto del proceso autoral.

### 4. Percepción de la competencia en el sector creativo con IA

Nivel de competencia percibido	Porcentaje
Muy Alta	33 %
Alta	40 %
Media	27 %
Baja	0 %

La percepción mayoritaria de alta competencia sugiere un mercado en fase de saturación temprana, donde la mera adopción tecnológica deja de ser diferencial. Esta situación ha sido señalada también en informes sectoriales sobre publicidad y creatividad digital en España, que alertan de la rápida estandarización de herramientas generativas (Sortlist, 2024; Programatically, 2024).

### 5. Resultados del cuestionario

Valor percibido como diferencial	Porcentaje
Rapidez / Eficacia	60 %
Innovación / Originalidad	27 %
Estrategia / Conceptualización	13 %
Ética / Sostenibilidad	0 %

Los resultados ponen de manifiesto una orientación marcadamente productivista del uso de la IA en el sector creativo español. La eficiencia aparece como principal valor diferencial, mientras que aspectos como ética, transparencia o impacto cultural no emergen de forma explícita.

Este desequilibrio refuerza la hipótesis central del trabajo: la necesidad de modelos creativos que integren valor cultural, narrativa y responsabilidad ética, más allá de la optimización de tiempos y costes.

## 6. Necesidad de modelos híbridos: laboratorio creativo + agencia

Valoración general	Porcentaje
Sí, claramente necesario	47 %
Depende del enfoque	53 %
No	0 %

Beneficios percibidos	Porcentaje
Conexión entre innovación y mercado	Alta
Mayor diferenciación creativo	Media
Desarrollo de talento híbrido	Media
Experimentación con retorno aplicado	Alta

Barreras identificatorias	Relevancia
Coste operativo	Alta
Complejidad organizativa	Media
Dificultad de explicación al cliente	Media

### Análisis de los competidores

#### 1. Artistas españoles que trabajan con IA

Artista	Enfoque
Daniel Canogar	Visualización de datos, tecnología y memoria
Inma Femenía	Materialidad digital, percepción visual
Mónica Rikic	Sistemas electrónicos, lógica algorítmica
Mario Kligemann	IA generativa aplicada al arte (referente europeo)

#### 2. Laboratorios creativos y espacios de innovación en España

Laboratorio / Espacio	Enfoque
Medialab Matadero (Madrid)	Investigación cultural y tecnología
Hangar (Barcelona)	Arte, tecnología y experimentación
Elisava Research	Diseño, innovación y tecnología
Sónar + D	Creatividad, IA y cultura digital

Limitación detectada: Alta capacidad de experimentación, baja transferencia directa al mercado creativo aplicado.

### 3. Agencias y estudios con integración IA

Organización	Tipo
ROIHacking	IA y automatización creativa
Accenture Song	Agencia híbrida global
MediaMonks	Producción creativa + automatización
Estado Latente	Tecno-creatividad
Creativa.ai	IA aplicada a campañas

La triangulación entre resultados del cuestionario, análisis teórico y referentes reales del ecosistema español permite afirmar que existe un vacío claro entre la experimentación cultural con IA y la producción creativa orientada a mercado.

El laboratorio creativo propuesto se posiciona como estructura intermedia capaz de integrar IA como lenguaje creativo, producir valor aplicado y cumplir criterios éticos y regulatorios europeos.

#### 3.2.2. Análisis DAFO

El análisis DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) es una herramienta estratégica ampliamente utilizada para evaluar la **posición competitiva de un proyecto u organización**, considerando tanto factores internos como externos que influyen en su viabilidad y desarrollo a medio y largo plazo. Su aplicación permite identificar capacidades diferenciales, limitaciones estructurales y dinámicas del entorno que condicionan la toma de decisiones estratégicas.

En el contexto de este trabajo, el análisis DAFO resulta especialmente relevante debido al carácter emergente y altamente dinámico del ecosistema creativo asistido por IA. La rápida adopción de tecnologías generativas, la baja barrera de entrada y la ausencia de modelos consolidados generan un escenario de alta incertidumbre estratégica, en el que la simple incorporación de IA no garantiza diferenciación ni sostenibilidad.

El análisis DAFO se utiliza aquí no como una herramienta meramente descriptiva, sino como un **instrumento de síntesis estratégica**, que integra los resultados del cuestionario a profesionales del sector, el análisis del marco regulatorio europeo y la observación del ecosistema creativo español. De este modo, permite evaluar de forma estructurada la viabilidad del laboratorio creativo propuesto, identificar sus ventajas competitivas reales y fundamentar las decisiones de diseño del modelo operativo desarrollado en los capítulos posteriores.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Integración transversal de la inteligencia artificial en todas las fases del proceso creativo (ideación, diseño, producción y postproducción).	Mayor complejidad operativa frente a agencias tradicionales o freelancers especializados.
Capacidad de combinar experimentación narrativa y producción audiovisual aplicada dentro de una misma estructura.	Necesidad de perfiles híbridos (creativos, técnicos, estratégicos), difíciles de encontrar y coordinar.
Posicionamiento alineado con el marco ético y regulatorio europeo (RGPD y AI Act), percibido como valor diferencial implícito.	Curva de comprensión del modelo por parte de clientes acostumbrados a soluciones rápidas y estandarizadas.
Alta percepción de diferenciación del modelo híbrido laboratorio + agencia entre profesionales del sector.	Costes iniciales más elevados derivados de la experimentación, documentación y cumplimiento normativo.
Capacidad para generar metodologías propias transferibles al sector creativo.	Menor competitividad en proyectos basados exclusivamente en precio o volumen.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Contexto de saturación de propuestas basadas exclusivamente en rapidez y uso superficial de IA, que abre espacio para modelos de mayor valor narrativo.	Homogeneización estética derivada del uso masivo de herramientas generativas similares, reduciendo la diferenciación competitiva.
Creciente demanda de proyectos con mayor valor narrativo, conceptual y cultural.	Competencia de freelancers y microestudios con costes muy bajos y alta velocidad de producción.
Falta de estructuras que conecten experimentación cultural con producción audiovisual aplicada.	Evolución acelerada de la tecnología, con riesgo de obsolescencia de herramientas y procesos.
Contexto europeo favorable a modelos responsables, transparentes y alineados con regulación.	Riesgos legales, reputacionales y éticos asociados al uso indebido de IA por parte de competidores.
Interés explícito del sector por modelos híbridos laboratorio-agencia.	Dependencia de plataformas tecnológicas externas con cambios constantes en licencias y condiciones.

Algunas fortalezas identificadas se encuentran directamente vinculadas al contexto regulatorio europeo, evidenciando la interdependencia entre factores internos y externos en este modelo.

**El análisis DAFO confirma que el laboratorio creativo con IA ocupa un espacio estratégico emergente** dentro del ecosistema creativo, donde la diferenciación no se fundamenta en la adopción tecnológica, sino en la integración sistémica de creatividad, narrativa, producción aplicada y responsabilidad ética. Mientras que las debilidades se vinculan principalmente a la complejidad organizativa del modelo, las oportunidades evidencian un contexto favorable para estructuras que trascienden la lógica puramente productivista dominante.

### 3.2.3. Análisis de las 5 fuerzas de Porter

El modelo de las cinco fuerzas de Porter es una herramienta de análisis estratégico orientada a comprender la **estructura competitiva de un sector** y el grado de atractivo económico que presenta para nuevos proyectos o modelos de negocio. A través del estudio de la rivalidad existente, la amenaza de nuevos entrantes, el poder de negociación de clientes y proveedores, y la amenaza de productos sustitutivos, este modelo permite evaluar las presiones competitivas que condicionan la sostenibilidad de una propuesta.

La aplicación del modelo de Porter en el ámbito de la creatividad asistida por IA resulta particularmente pertinente debido a la **transformación acelerada de los modelos de producción creativa**. La democratización de herramientas de IA, la aparición constante de nuevos actores y la convergencia entre tecnología, cultura y mercado generan un entorno en el que las fronteras entre agencias, estudios, laboratorios y freelancers se difuminan.

En este trabajo, **el análisis de las cinco fuerzas de Porter se emplea para contextualizar estratégicamente el laboratorio creativo propuesto dentro del ecosistema creativo español**, identificando las principales presiones competitivas y evaluando en qué medida el modelo híbrido laboratorio-agencia puede reducir su exposición a la competencia directa. Este análisis complementa el DAFO y contribuye a justificar el posicionamiento estratégico desarrollado en el apartado 3.2.4, reforzando la coherencia entre análisis del entorno, propuesta conceptual y diseño operativo del laboratorio.

FUERZA	NIVEL	IMPLICACIÓN ESTÉTICA
Rivalidad entre competidores existentes	Alta	El mercado presenta un número creciente de agencias, estudios y freelancers que utilizan IA, compitiendo principalmente en precio, rapidez y volumen. La diferenciación basada solo en tecnología es cada vez menor.
Amenaza de nuevos entrantes	Alta	Las barreras de entrada tecnológicas son bajas debido al acceso democratizado a herramientas de IA, lo que facilita la aparición constante de nuevos actores.
Poder de negociación de los clientes	Medio -Alto	Los clientes disponen de múltiples alternativas y suelen priorizar eficiencia y coste, aunque en proyectos complejos comienzan a valorar diferenciación narrativa, estrategia y cumplimiento normativo.
Poder de negociación de los proveedores tecnológicos	Medio	Las grandes plataformas de IA concentran poder tecnológico, pero la creciente diversidad de herramientas reduce la dependencia de un único proveedor.
Amenaza de productos sustitutivos	Medio	El uso directo de herramientas de IA por parte de clientes puede sustituir servicios básicos, pero no modelos complejos basados en dirección creativa, narrativa y estratégica.

El análisis de las cinco fuerzas muestra un **entorno altamente competitivo y dinámico**, donde la presión no proviene únicamente de competidores directos, sino de la facilidad de acceso a la tecnología. En este contexto, el laboratorio creativo propuesto reduce su exposición a la competencia directa al **desplazarse hacia un posicionamiento estratégico**, basado en:

- Metodologías propias
- Dirección creativa y narrativa
- Integración ética y regulatoria
- Capacidad de experimentación con retorno aplicado

Este enfoque disminuye la sustituibilidad del servicio y refuerza su valor percibido frente a modelos puramente productivos.

### 3.2.4. Posicionamiento estratégico

El posicionamiento estratégico del laboratorio creativo propuesto se **define a partir de la integración de tres niveles de análisis**: el **estudio del ecosistema creativo asistido por inteligencia artificial**, los **resultados empíricos** obtenidos mediante **cuestionario** a profesionales del sector y la **aplicación de herramientas clásicas de análisis estratégico (DAFO y modelo de las cinco fuerzas de Porter)**. Esta triangulación metodológica permite situar el proyecto no sólo en relación con sus competidores directos, sino dentro de las dinámicas estructurales que configuran actualmente el mercado creativo europeo.

En un contexto caracterizado por la democratización de herramientas generativas, la rápida adopción tecnológica y el incremento de la presión competitiva, la ventaja estratégica ya no depende exclusivamente del acceso a la tecnología. La estandarización progresiva de los modelos generativos reduce las barreras de entrada y homogeneiza la capacidad técnica de producción. En consecuencia, la diferenciación se desplaza hacia la forma en que la inteligencia artificial se integra en procesos creativos, metodologías de trabajo y propuestas de valor cultural y narrativa.

A partir del análisis realizado, el laboratorio creativo se posiciona sobre tres ejes fundamentales.

#### 1. De la eficiencia productiva a la diferenciación narrativa

Los resultados del cuestionario muestran que la rapidez y la eficiencia operativa constituyen actualmente el principal valor diferencial percibido en proyectos creativos desarrollados con IA. Sin embargo, esta orientación centrada en la productividad tiende a generar homogeneización estética y conceptual, debilitando la capacidad de diferenciación a medio y largo plazo.

Frente a esta tendencia, el laboratorio creativo se posiciona en un nivel superior de la cadena de valor, priorizando la dirección creativa y narrativa, el diseño de universos estéticos coherentes y la construcción de significado más allá del output inmediato. La inteligencia artificial se concibe como herramienta de mediación creativa y aceleración del prototipado, pero no como fin en sí misma. De este modo, se refuerza el rol del profesional como director estratégico del proceso creativo, evitando la reducción del trabajo a una mera operación técnica de herramientas generativas.

#### 2. Modelo híbrido entre laboratorio cultural y agencia creativa

El laboratorio se articula como una estructura híbrida que integra la capacidad de experimentación e investigación propia de los laboratorios culturales con la orientación a resultados, producción aplicada y viabilidad económica característica de las agencias creativas.

El análisis del ecosistema español evidencia que ambos modelos suelen operar de forma separada. Mientras los laboratorios culturales generan innovación conceptual y legitimidad simbólica, su impacto directo en el mercado creativo es limitado. Por el contrario, las agencias tradicionales priorizan la eficiencia

productiva y la satisfacción inmediata del cliente, pero con menor margen para la experimentación profunda.

El laboratorio creativo propuesto ocupa el espacio intermedio entre ambos modelos, permitiendo transferir aprendizajes experimentales a proyectos reales, validar narrativas y metodologías en contextos profesionales y reducir el riesgo creativo mediante prototipado avanzado con inteligencia artificial. Esta posición intermedia refuerza la capacidad de adaptación y aumenta el valor estratégico del modelo.

### **3. Ética, transparencia y cumplimiento normativo como valor diferencial**

A diferencia de otros agentes del sector, el laboratorio incorpora desde su concepción criterios éticos y regulatorios vinculados al uso de inteligencia artificial. En el contexto europeo, marcado por el Reglamento General de Protección de Datos y el Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial, la gobernanza tecnológica deja de ser únicamente una obligación legal para convertirse en un elemento de diferenciación estratégica.

El posicionamiento se fundamenta en la transparencia en el uso de herramientas generativas, la claridad en la autoría y trazabilidad de los contenidos, y la integración de criterios de accesibilidad y responsabilidad cultural. Este enfoque fortalece la confianza de clientes, instituciones y colaboradores, y habilita la participación en proyectos de mayor complejidad narrativa y sensibilidad institucional.

#### **a. Posicionamiento frente a los principales modelos competitivos**

Desde una perspectiva comparativa, el laboratorio creativo se diferencia claramente de los principales tipos de competidores identificados:

- Frente a freelancers y microestudios, ofrece metodologías estructuradas, control de calidad y gestión de riesgos éticos y regulatorios.
- Frente a agencias creativas tradicionales, aporta capacidad de experimentación, innovación narrativa y desarrollo sistemático de procesos con IA.
- Frente a laboratorios culturales, incorpora producción audiovisual aplicada y orientación a mercado.
- Frente a modelos puramente tecnológicos, prioriza la dimensión cultural, narrativa y estratégica sobre la automatización.

Este posicionamiento reduce la sustituibilidad del modelo y permite competir no en términos de precio o velocidad, sino en generación de valor estratégico y diferenciación creativa sostenible.

#### **b. Propuesta de valor estratégica**

La propuesta de valor del laboratorio puede sintetizarse como un laboratorio creativo de narrativa audiovisual asistida por IA que combina

experimentación, producción aplicada y cumplimiento ético, generando proyectos diferenciados y sostenibles en el contexto europeo.

Esta propuesta responde directamente a las oportunidades detectadas en el análisis DAFO, a las presiones competitivas identificadas mediante el modelo de Porter y a las necesidades expresadas por los profesionales del sector en el estudio empírico.

El posicionamiento desarrollado no constituye una declaración teórica aislada, sino el marco conceptual que orienta el diseño operativo del laboratorio, garantizando coherencia entre análisis estratégico y propuesta práctica.

En consecuencia, el laboratorio creativo propuesto no fundamenta su posicionamiento en la competencia por precio ni en la mera aceleración de los tiempos de producción. En un entorno caracterizado por la democratización de herramientas generativas y la reducción de barreras de entrada, competir exclusivamente en costes o velocidad implica situarse en un terreno de alta sustituibilidad y escasa diferenciación sostenible.

El modelo planteado desplaza deliberadamente el foco competitivo hacia una dimensión estructural más profunda: la arquitectura de valor. Esta arquitectura se construye a partir de la integración sistémica de dirección narrativa, metodología propia, experimentación aplicada y cumplimiento ético-regulatorio, configurando un marco organizativo que trasciende la lógica instrumental de la tecnología. La inteligencia artificial no constituye el elemento diferenciador en sí misma; lo diferencial reside en la forma en que se articula dentro de procesos coherentes, gobernados por criterios estratégicos y culturales.

De este modo, el laboratorio no compite por hacer más rápido lo que otros ya hacen, sino por estructurar de manera distinta el modo en que la creatividad, la tecnología y la responsabilidad se interrelacionan. Esta posición reduce la sustituibilidad del modelo, incrementa su valor estratégico percibido y sienta las bases para su formalización estructural, desarrollada en el apartado siguiente.

### **3.2.5. Formalización estructural del posicionamiento**

El posicionamiento estratégico desarrollado en el apartado anterior define el espacio diferencial que ocupa el laboratorio creativo dentro del ecosistema de la creatividad audiovisual asistida por inteligencia artificial. No obstante, para que dicho posicionamiento trascienda la formulación conceptual y adquiera consistencia operativa, resulta necesario formalizarlo en una arquitectura estructural que permita visualizar cómo se articulan sus principios, procesos y criterios de decisión.

La formalización estructural no constituye un ejercicio meramente gráfico o descriptivo, sino una herramienta metodológica orientada a traducir el análisis estratégico en diseño organizativo. Si el apartado 3.2.4 ha permitido establecer

dónde se sitúa el laboratorio en términos competitivos y diferenciales, el presente apartado aborda cómo se estructura internamente el modelo para sostener esa posición. De este modo, el posicionamiento deja de entenderse como una declaración abstracta y se convierte en un sistema coherente de dimensiones interrelacionadas.

El modelo estructural propuesto concibe el laboratorio creativo como un **sistema integrado en el que convergen tres dimensiones principales: estratégica, procesual y ética-regulatoria**. Estas dimensiones no operan de manera aislada, sino que configuran una arquitectura interdependiente en la que cada elemento refuerza la coherencia global del modelo.

En primer lugar, la **dimensión estratégica** define la relación entre **cultura, mercado, diferenciación y cumplimiento normativo**. Esta dimensión sitúa al laboratorio en un espacio intermedio entre la investigación aplicada y la integración estructural de inteligencia artificial, alejándose tanto de modelos puramente productivistas como de enfoques exclusivamente experimentales desvinculados del mercado.

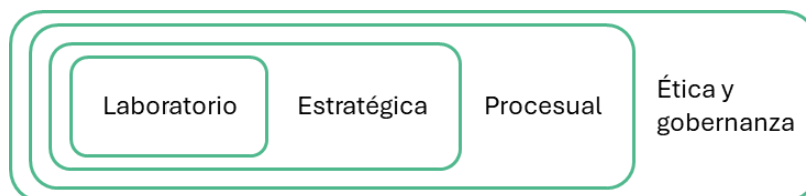
El mapa de posicionamiento presentado ilustra gráficamente esta ubicación estratégica, evidenciando que la ventaja competitiva no se fundamenta en la mera adopción tecnológica, sino en la capacidad para articular investigación, dirección narrativa y aplicación profesional dentro de un marco regulatorio europeo.



En segundo lugar, la **dimensión procesual estructura el flujo de trabajo del laboratorio desde la investigación inicial hasta la evaluación e iteración final**. Este modelo procesual integra fases de análisis contextual, ideación, diseño estético, producción audiovisual, postproducción y revisión crítica, configurando un sistema iterativo y flexible. La inteligencia artificial se inserta en distintas fases del proceso como herramienta de mediación y aceleración, pero siempre bajo supervisión estratégica y narrativa. El diagrama de flujo correspondiente permite visualizar esta lógica no lineal, en la que las fases se retroalimentan y se ajustan en función de objetivos creativos y criterios éticos.

Laboratorio Creativo de Narrativa Audiovisual asistido por IA			
Dimensión Estratégica: · Cultura mercado · Diferenciación · Cumplimiento UE	Dimensión Procesual · Investigación · Ideación · Diseño · Producción · Evaluación · Iteración	Dimensión Tecnológ. · Texto · Imagen · Sonido · Vídeo · Automatización · Accesibilidad	Dimensiones Éticas · Trazabilidad · Autoría · Reglamento Europeo · General Data P.

Finalmente, **la dimensión ética y de gobernanza actúa como marco transversal que envuelve y regula el conjunto del sistema.** En el contexto europeo, marcado por la aplicación del Reglamento General de Protección de Datos y del Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial, la transparencia, la trazabilidad, la autoría y el cumplimiento normativo se incorporan como elementos constitutivos del modelo organizativo. La gobernanza no se plantea como una capa añadida a posteriori, sino como un principio estructural que condiciona las decisiones tecnológicas, los procesos creativos y la relación con clientes e instituciones.



**La articulación conjunta de estas cuatro dimensiones pone de manifiesto que la inteligencia artificial no ocupa el centro del modelo como elemento autónomo, sino que se integra dentro de una arquitectura dirigida por criterios estratégicos y narrativos, y regulada por principios éticos.**

Esta configuración sistémica constituye el verdadero elemento diferencial del laboratorio creativo frente a modelos centrados exclusivamente en la eficiencia técnica o en la experimentación aislada.

El mapa conceptual presentado sintetiza esta arquitectura organizativa y actúa como puente entre el análisis estratégico desarrollado en el capítulo 3 y el diseño operativo que se abordará en el capítulo siguiente. A partir de esta formalización estructural se detallarán los objetivos, procesos internos, criterios de selección tecnológica, indicadores de desempeño y mecanismos de gestión de riesgos que permitirán implementar el laboratorio creativo en un contexto profesional real.

De este modo, el posicionamiento estratégico definido previamente se traduce en un modelo organizativo coherente, capaz de sostener de forma integrada la innovación narrativa, la producción audiovisual aplicada y el cumplimiento ético y normativo en el marco europeo contemporáneo.

Los análisis desarrollados en este capítulo “segmentación de competidores, resultados del cuestionario, análisis DAFO, modelo de las cinco fuerzas de Porter y posicionamiento estratégico” ponen de manifiesto la **existencia de un vacío estructural en el ecosistema creativo actual.** Si bien la IA se ha integrado de forma generalizada en los procesos creativos, dicha integración se produce

mayoritariamente desde una lógica instrumental, orientada a la eficiencia y la aceleración productiva, o bien desde enfoques experimentales desvinculados de la producción aplicada.

En este contexto, el laboratorio creativo propuesto surge como una **respuesta estructurada a las limitaciones detectadas**, planteando un modelo capaz de articular innovación narrativa, producción audiovisual y cumplimiento ético y normativo dentro de una misma organización. El capítulo siguiente desarrolla el diseño conceptual y operativo de este laboratorio creativo, traduciendo el posicionamiento estratégico aquí definido en objetivos, procesos, criterios tecnológicos y mecanismos de evaluación que permiten su implementación real en el contexto profesional europeo.

El análisis del ecosistema de herramientas de inteligencia artificial desarrollado en este capítulo pone de manifiesto que el impacto de estas tecnologías en la creatividad no depende únicamente de herramientas concretas, sino de la capacidad para integrarlas dentro de procesos y estructuras organizativas coherentes. En este contexto surge la necesidad de modelos capaces de articular investigación, experimentación y producción creativa, como el laboratorio creativo propuesto en el capítulo siguiente.

## 4. Diseño de un laboratorio creativo con IA

Tras el análisis del marco teórico, el contexto normativo y el ecosistema creativo actual, este capítulo presenta la **propuesta central del trabajo**: el diseño de un laboratorio creativo orientado a la narrativa audiovisual asistida por inteligencia artificial. La propuesta no se concibe como un ejercicio meramente especulativo, sino como un **modelo operativo aplicable**, alineado con las dinámicas reales del sector creativo y con el marco ético y regulatorio europeo.

El laboratorio creativo se plantea como una respuesta a las limitaciones detectadas en los modelos existentes, caracterizados por una fragmentación entre experimentación cultural, eficiencia productiva y cumplimiento normativo. Frente a estos enfoques parciales, se propone una estructura híbrida capaz de integrar investigación, creación y producción audiovisual mediante el uso crítico y estratégico de la inteligencia artificial.

### 4.1. Modelo conceptual del laboratorio creativo

El laboratorio creativo propuesto se define como una estructura híbrida entre espacio de experimentación, unidad de producción audiovisual y entorno de investigación aplicada. Su objetivo es explorar, desarrollar y aplicar narrativas audiovisuales asistidas por inteligencia artificial de forma ética, escalable y culturalmente significativa.

Desde esta perspectiva, el laboratorio no se limita a incorporar herramientas tecnológicas, sino que se configura como un sistema de procesos, metodologías y criterios de decisión. En este sistema, la inteligencia artificial actúa como mediadora del proceso creativo y no como sustituto del creador humano. El rol del creativo se desplaza así desde la ejecución técnica hacia la dirección conceptual, la supervisión narrativa y la toma de decisiones estratégicas.

A diferencia de las agencias creativas tradicionales, centradas principalmente en la producción orientada a cliente, y de los laboratorios culturales enfocados a la experimentación artística, el modelo propuesto integra ambos enfoques. El laboratorio creativo combina **investigación y exploración estética con producción audiovisual aplicada**, permitiendo desarrollar proyectos experimentales, prototipos narrativos y piezas finales dentro de un mismo marco organizativo. El modelo conceptual se apoya en 4 principios fundamentales:

1. **Hibridación entre cultura y mercado:** el laboratorio se sitúa en un espacio intermedio entre la legitimidad cultural y la viabilidad económica, permitiendo que la experimentación con inteligencia artificial genere tanto valor simbólico como valor aplicado para marcas, instituciones o proyectos audiovisuales.
2. **Centralidad del proceso creativo:** la propuesta prioriza el diseño de procesos sobre la dependencia de herramientas concretas. La inteligencia artificial se integra en distintas fases del proceso creativo: ideación, diseño, producción y postproducción, mediante metodologías flexibles que permiten iterar, evaluar y ajustar decisiones narrativas y estéticas.

3. **Ética, transparencia y cumplimiento normativo:** el laboratorio incorpora desde su concepción criterios éticos y legales relacionados con el uso de datos, la autoría, la identificación de contenidos generados con IA y el cumplimiento del marco regulatorio europeo. Estos aspectos no se tratan como condicionantes externos, sino como parte estructural del modelo creativo.
4. **Escalabilidad y adaptabilidad:** el modelo se diseña como un sistema abierto, capaz de adaptarse a la rápida evolución de las tecnologías de inteligencia artificial y de incorporar nuevas herramientas, metodologías y formatos narrativos sin comprometer su coherencia conceptual ni operativa.

Desde esta perspectiva, el laboratorio creativo no se concibe como un espacio físico cerrado, sino como una **estructura modular**, que puede operar de forma distribuida y colaborativa, integrando perfiles creativos, técnicos y estratégicos según las necesidades de cada proyecto. Esta flexibilidad resulta especialmente relevante en el contexto contemporáneo de producción audiovisual, caracterizado por la aceleración tecnológica y la diversificación de formatos y canales.

En este sentido, **el modelo propuesto no pretende** establecer una estructura cerrada, sino **ofrecer un marco conceptual adaptable a la evolución constante del ecosistema de la IA y de las tecnologías creativas emergentes.**

En síntesis, el modelo conceptual del laboratorio creativo **responde a la necesidad de reformular los modos de creación audiovisual en la era de la inteligencia artificial.** La propuesta ofrece una estructura capaz de integrar innovación tecnológica, producción creativa y responsabilidad ética dentro de un mismo sistema operativo.

Con el objetivo de estructurar los procesos de experimentación con herramientas generativas, el laboratorio NÓVIRA LAB se organiza en diferentes sublaboratorios especializados que permiten explorar distintos ámbitos de creación multimodal.

#### Estructura de NÓVIRA LAB:

La arquitectura de NÓVIRA LAB se organiza en torno a **diferentes espacios funcionales que combinan análisis tecnológico, experimentación creativa y producción aplicada.** Esta estructura permite articular el laboratorio como un ecosistema integrado donde convergen investigación, desarrollo de proyectos y documentación de procesos.

Como se observa en la figura, la estructura de NÓVIRA LAB se organiza en distintos espacios funcionales que permiten articular el análisis del ecosistema tecnológico, la experimentación creativa y la producción de proyectos audiovisuales dentro de un mismo entorno.



- **Ecosistema IA:** Funciona como una arquitectura metodológica que define cómo, cuándo y con qué nivel de intervención se incorporan los sistemas de IA en los procesos de creación audiovisual y multimedia. A través de este marco se establecen criterios de selección tecnológica, niveles de supervisión humana y consideraciones técnicas, operativas y éticas que orientan la utilización de plataformas, modelos y metodologías de inteligencia artificial. De este modo, el ecosistema permite estructurar la relación entre tecnología y proceso creativo, asegurando que la inteligencia artificial opere como un recurso integrado dentro de una lógica narrativa y estratégica definida por la dirección creativa.: [Ecosistema | Noviralab](#)
- **Observatorio:** Constituye el espacio de seguimiento, análisis y contextualización del ecosistema tecnológico de la inteligencia artificial. Su función es identificar tendencias emergentes, evaluar herramientas y comprender la evolución del entorno creativo desde una perspectiva crítica y estratégica. A través de este apartado se recopilan fuentes, comparativas, comunidades profesionales y herramientas especializadas que permiten analizar capacidades, limitaciones y modelos de uso de la IA en diferentes disciplinas creativas. De este modo, el Observatorio aporta un marco de referencia que contextualiza el desarrollo del laboratorio dentro de la evolución del sector creativo y tecnológico: [Observatorio | Noviralab](#)
- **Laboratorio:** El laboratorio creativo constituye el núcleo experimental de NÓVIRA LAB y representa el espacio de aplicación práctica del modelo metodológico desarrollado en esta investigación. En él se realizan pruebas, prototipos y comparativas de herramientas de inteligencia artificial aplicadas a distintas dimensiones de la creación audiovisual: texto, imagen, sonido y video. El laboratorio no funciona como un catálogo de tecnologías, sino como un entorno estructurado donde cada herramienta se integra dentro de un flujo creativo definido. A través de experimentación práctica y análisis comparativo, se evalúan las capacidades, limitaciones y contextos de uso de los sistemas generativos. De este modo, el laboratorio permite activar y validar en la práctica la arquitectura del Ecosistema IA, explorando cómo la inteligencia artificial puede incorporarse de forma estratégica dentro de procesos creativos guiados por criterio humano y coherencia narrativa: [Laboratorio | Noviralab](#)
- **Podcast:** El podcast de NÓVIRA LAB constituye un espacio de conversación, análisis y reflexión sobre la inteligencia artificial aplicada a la creatividad. A través de episodios dedicados al estudio de herramientas, metodologías y casos de uso reales, el podcast conecta investigación académica y práctica profesional, explorando el impacto de la IA en la narrativa, el diseño y la producción audiovisual contemporánea. Además de analizar tecnologías emergentes, el podcast documenta el propio proceso de desarrollo de NÓVIRA LAB, compartiendo aprendizajes, experimentos y reflexiones surgidas durante la construcción del laboratorio creativo. De este modo, funciona como un canal de divulgación y documentación que actúa como puente entre teoría, experimentación y producción real dentro del ecosistema del proyecto: [Podcast | Noviralab](#)

- **Portfolio:** El portfolio constituye el espacio donde los procesos de investigación y experimentación desarrollados en NÓVIRA LAB se traducen en resultados creativos concretos. En este apartado se reúnen piezas y proyectos realizados a partir de las metodologías, herramientas y flujos de trabajo explorados dentro del laboratorio, mostrando cómo la experimentación con inteligencia artificial generativa puede aplicarse a la producción de contenidos audiovisuales y narrativos. Estas piezas no se presentan únicamente como ejercicios creativos, sino como prototipos y casos de aplicación que permiten observar la implementación práctica de los procesos investigados. De este modo, el portfolio actúa como una validación aplicada del modelo del laboratorio creativo, evidenciando la conexión entre exploración tecnológica, dirección creativa humana y desarrollo de proyectos reales dentro del ecosistema de NÓVIRA LAB: [Inicio | Noviralab](#)
- **ADN:** El apartado ADN recoge la base conceptual de NÓVIRA LAB, presentando el origen del proyecto, su identidad metodológica y los principios que orientan su desarrollo. En esta sección se explican la filosofía del laboratorio, los valores que guían su práctica creativa y el proceso que conduce desde la investigación académica inicial hasta la construcción del laboratorio como plataforma de experimentación y producción. A través de este espacio se define el enfoque con el que NÓVIRA LAB aborda la inteligencia artificial: no como sustitución de la creatividad humana, sino como herramienta de expansión conceptual y sensorial dentro de procesos creativos dirigidos por criterio humano. Asimismo, se describe la metodología que estructura el trabajo del laboratorio —investigación, experimentación, producción, análisis y documentación— y los valores que sustentan su práctica, como la exploración creativa, la responsabilidad ética, la versatilidad y la autenticidad autoral. De este modo, el apartado ADN establece el marco filosófico y metodológico que articula el conjunto del proyecto, proporcionando el contexto necesario para comprender el funcionamiento del observatorio, el laboratorio experimental, el podcast y el portfolio dentro del ecosistema de NÓVIRA LAB: [ADN | Noviralab](#)
- **Autoría:** Establece el marco de referencia ético, profesional y legal que regula los contenidos generados dentro de NÓVIRA LAB. En esta sección se definen los criterios de autoría intelectual de los proyectos publicados y el alcance del uso de herramientas de inteligencia artificial dentro del proceso creativo. El documento parte de un principio fundamental: la inteligencia artificial se utiliza exclusivamente como herramienta de apoyo dentro de un proceso creativo dirigido, supervisado y validado de forma íntegramente humana. La autoría conceptual, creativa y final de los proyectos corresponde a la autora del laboratorio, quien asume la responsabilidad sobre las decisiones creativas, los resultados obtenidos y la interpretación de los contenidos generados. Asimismo, este apartado establece principios de uso responsable de la inteligencia artificial, incluyendo la transparencia en los procesos de creación, el respeto a los derechos de propiedad intelectual y la integración consciente de tecnologías generativas dentro de prácticas creativas profesionales. De este modo, la sección de Autoría contribuye a situar el laboratorio dentro de un marco de innovación responsable, alineado con criterios éticos, legales y autorales en el uso de inteligencia artificial aplicada a la creación: [Autoría | Noviralab](#)

## 4.2. Objetivos y procesos operativos del laboratorio creativo

El laboratorio creativo propuesto se articula a partir de una serie de **objetivos estratégicos y operativos** que permiten traducir el modelo conceptual en una estructura funcional y aplicable a proyectos reales de narrativa audiovisual asistida por inteligencia artificial. Estos objetivos no se limitan a la producción de contenidos, sino que abarcan la experimentación, la investigación aplicada y la integración responsable de la IA en los procesos creativos.

El laboratorio creativo persigue los siguientes **objetivos** principales:

1. **Explorar nuevas formas de narrativa audiovisual asistida por inteligencia artificial**, fomentando la experimentación estética y narrativa mediante el uso crítico de sistemas generativos y no generativos.
2. **Desarrollar proyectos audiovisuales aplicados** que respondan a necesidades reales de marcas, instituciones culturales o iniciativas creativas, garantizando viabilidad productiva y coherencia estratégica.
3. **Diseñar y validar metodologías de trabajo con IA**, centradas en el proceso creativo y no en la dependencia de herramientas concretas, permitiendo su adaptación a distintos contextos y escalas de proyecto.
4. **Integrar criterios éticos, legales y culturales** en el uso de la inteligencia artificial, alineando los flujos de trabajo con el marco normativo europeo y promoviendo prácticas responsables y transparentes.
5. **Generar conocimiento transferible** al sector creativo, documentando procesos, aprendizajes y resultados que puedan ser reutilizados en futuros proyectos o contextos profesionales.

Estos objetivos posicionan al laboratorio como un espacio intermedio entre la investigación y la producción, capaz de generar valor tanto cultural como económico.

Este modelo de laboratorio creativo se materializa en la plataforma digital NÓVIRA LAB, que funciona como espacio de experimentación, documentación y producción de proyectos desarrollados dentro del marco metodológico planteado en este trabajo.

Desde un punto de vista operativo, el laboratorio se organiza en torno a un **proceso creativo estructurado en fases**, que permite integrar la inteligencia artificial de manera coherente en los distintos momentos del desarrollo audiovisual. Este proceso no se concibe como una secuencia lineal cerrada, sino como un sistema iterativo y flexible, en el que las fases pueden solaparse o retroalimentarse según las necesidades del proyecto.

### Fase 1. Investigación y definición del marco narrativo

En esta fase inicial se establecen los objetivos del proyecto, el contexto comunicativo, el público destinatario y el enfoque narrativo general. Se analizan referencias culturales, visuales y conceptuales, así como posibles implicaciones éticas o legales asociadas al uso de inteligencia artificial.

La IA puede emplearse como herramienta de apoyo para la exploración de referencias, la generación de hipótesis narrativas o el análisis de tendencias, siempre bajo supervisión humana. El énfasis se sitúa en la toma de decisiones estratégicas y en la definición de criterios creativos claros.

## **Fase 2. Ideación y desarrollo conceptual**

Durante la fase de ideación se exploran conceptos narrativos, estructuras audiovisuales y enfoques estéticos. Las herramientas de inteligencia artificial generativa se utilizan como apoyo para la generación de ideas, guiones preliminares, sinopsis o visualizaciones conceptuales, favoreciendo procesos iterativos y ampliando el espacio creativo.

En este punto, el rol del creativo consiste en dirigir, seleccionar y refinar las propuestas generadas, manteniendo el control narrativo y asegurando la coherencia con los objetivos del proyecto.

## **Fase 3. Diseño visual y sonoro**

En la fase de diseño se define la identidad visual y sonora del proyecto, incluyendo estilos gráficos, paletas cromáticas, atmósferas sonoras y criterios formales. Los sistemas de generación de imagen y audio permiten prototipar rápidamente distintas opciones estéticas, facilitando la toma de decisiones informadas antes de la producción final.

Esta fase resulta clave para equilibrar experimentación y coherencia, evitando la homogeneización estética mediante una dirección creativa clara y una selección crítica de resultados.

## **Fase 4. Producción y generación de contenidos**

La fase de producción se centra en la creación de las piezas audiovisuales finales o prototipos avanzados. La inteligencia artificial se integra en tareas de generación de imágenes, secuencias de vídeo, sonido o automatización de procesos, siempre dentro de un marco de control humano y supervisión narrativa.

El laboratorio permite combinar producción asistida por IA con técnicas tradicionales, favoreciendo flujos híbridos que optimizan tiempos sin comprometer la calidad creativa.

## **Fase 5. Postproducción, adaptación y accesibilidad**

En esta fase se realizan tareas de edición, montaje, corrección y adaptación de contenidos a distintos formatos y canales. Las herramientas de IA no generativa desempeñan un papel relevante en la automatización del subtítulo, la traducción multilingüe, la optimización técnica y el cumplimiento de estándares de accesibilidad.

La accesibilidad se integra como parte estructural del proceso creativo, alineando los proyectos con las exigencias normativas y sociales del contexto europeo.

## Fase 6. Evaluación, documentación e iteración

Finalmente, los proyectos desarrollados se evalúan a partir de criterios creativos, técnicos, éticos y estratégicos. Se documentan los procesos, decisiones y resultados, generando conocimiento reutilizable para futuros proyectos y para la mejora continua del modelo operativo del laboratorio.

Esta fase permite introducir ajustes, iterar propuestas y consolidar metodologías propias del laboratorio creativo.

La estructura operativa propuesta permite al laboratorio creativo funcionar como un sistema integrado en el que la inteligencia artificial se incorpora de forma transversal y controlada. Al priorizar el diseño de procesos y la supervisión creativa humana, el modelo evita una dependencia excesiva de herramientas concretas y favorece una integración sostenible de la IA en la narrativa audiovisual.

Este enfoque operativo sienta las bases para definir, en los siguientes apartados, el **stock tecnológico**, los **criterios de selección de herramientas**, los **indicadores de desempeño (KPIs)** y los **mecanismos de gestión de riesgos y compliance europeo**, consolidando el laboratorio creativo como una propuesta viable y alineada con el contexto profesional actual. Parte de estos procesos y experimentaciones se documentan y comparten en la plataforma digital del laboratorio, permitiendo observar de forma práctica la aplicación del modelo metodológico propuesto.

### 4.3. Stock tecnológico y criterios de selección

El stock tecnológico del laboratorio creativo se concibe como un **ecosistema flexible y evolutivo de herramientas de inteligencia artificial**, diseñado para apoyar los procesos de narrativa audiovisual sin condicionar la dirección creativa ni comprometer los principios éticos y normativos del modelo propuesto. Dada la rápida obsolescencia de las tecnologías de IA, el laboratorio adopta un enfoque **no dependiente de herramientas concretas**, priorizando criterios de selección basados en funcionalidad, control humano y adecuación al contexto europeo.

Desde esta perspectiva, el stock tecnológico no se define como un listado cerrado de soluciones, sino como una **infraestructura modular**, capaz de adaptarse a distintos tipos de proyecto, niveles de complejidad y grados de experimentación, manteniendo coherencia metodológica y operativa.

#### 4.3.1. Principios generales del stock tecnológico

La configuración del stock tecnológico del laboratorio creativo se rige por los siguientes principios:

- 1. Orientación al proceso creativo:** Las herramientas se seleccionan en función de su aportación a las distintas fases del proceso creativo audiovisual: ideación, diseño, producción y postproducción, y no por su popularidad o novedad tecnológica.

2. **Control humano y supervisión creativa:** Se priorizan sistemas que permitan intervención, edición y toma de decisiones por parte del equipo creativo, evitando soluciones excesivamente automatizadas u opacas.
3. **Interoperabilidad y compatibilidad:** Las herramientas deben integrarse de forma fluida con flujos de trabajo profesionales existentes y permitir la combinación con técnicas tradicionales de diseño y producción audiovisual.
4. **Escalabilidad y actualización continua:** El stock tecnológico debe poder ampliarse o modificarse conforme evolucionen las tecnologías de IA, sin necesidad de redefinir el modelo operativo del laboratorio.
5. **Alineación ética y normativa:** Se consideran de forma prioritaria aspectos relacionados con licencias de uso, tratamiento de datos, transparencia algorítmica y cumplimiento del marco regulatorio europeo.

#### 4.3.2. Categorías funcionales del stock tecnológico

En coherencia con el mapa de herramientas desarrollado en el análisis del ecosistema creativo, el stock tecnológico del laboratorio se organiza en categorías funcionales, asociadas a las principales tipologías de sistemas de inteligencia artificial empleados en la narrativa audiovisual.

1. **Sistemas de procesamiento del lenguaje natural (texto):** Incluyen herramientas orientadas a la generación, análisis y transformación de texto. Su uso se concentra en las fases iniciales del proceso creativo, apoyando la ideación, la estructuración de guiones preliminares, la redacción de sinopsis y la exploración de variaciones narrativas.

Estos sistemas se emplean como herramientas de apoyo conceptual, facilitando procesos iterativos y ampliando el espacio creativo, siempre bajo supervisión humana y con capacidad de edición y control semántico.

2. **Sistemas de generación y edición de imagen:** Engloban herramientas destinadas a la creación de imágenes sintéticas, exploración estética y prototipado visual. Resultan especialmente relevantes en la conceptualización visual, el diseño de identidades narrativas y la definición de universos estéticos.

El laboratorio prioriza soluciones que permitan ajustar parámetros, entrenar estilos o integrarse con software profesional de diseño gráfico, evitando una dependencia excesiva de resultados predeterminados.

3. **Sistemas de generación y procesamiento de audio:** Esta categoría incluye herramientas de síntesis de voz, generación musical, diseño sonoro y procesamiento de audio. Su función principal es apoyar la construcción de atmósferas narrativas y optimizar procesos de postproducción sonora.

Se presta especial atención a la calidad técnica, la personalización de resultados y las implicaciones éticas asociadas al uso de voces sintéticas o material sonoro generado mediante IA.

- 4. Sistemas de generación y edición de vídeo:** Los sistemas de generación y edición de vídeo asistida por inteligencia artificial se emplean en fases de producción, experimentación y prototipado audiovisual. Estas herramientas permiten generar secuencias dinámicas, automatizar tareas de montaje y adaptar contenidos a distintos formatos y canales.

Dado su impacto directo en la coherencia narrativa, el laboratorio prioriza soluciones que ofrezcan un equilibrio entre automatización y control creativo, permitiendo ajustes finos y supervisión humana.

- 5. Sistemas de automatización, edición y accesibilidad:** De forma transversal, el stock tecnológico incluye herramientas orientadas a la automatización de flujos de trabajo, la adaptación multiformato y la mejora de la accesibilidad. Estas soluciones permiten escalar los procesos creativos y garantizar el cumplimiento de estándares normativos y sociales. Este stock dentro del laboratorio se incluye dentro de los cuatro primeros mencionados.

La accesibilidad se integra como un criterio estructural del diseño audiovisual, incorporando sistemas de subtítulo, traducción y adaptación de contenidos desde las fases finales del proceso creativo.

#### 4.3.3. Criterios de selección y evaluación de herramientas

Para la incorporación y evaluación de herramientas dentro del stock tecnológico del laboratorio creativo se establecen los siguientes criterios:

- 1. Adecuación al proceso creativo:** Capacidad de la herramienta para integrarse de forma coherente en una o varias fases del flujo creativo definido.
- 2. Nivel de control y personalización:** Grado de intervención humana permitido sobre el proceso y los resultados generados.
- 3. Calidad y coherencia narrativa:** Capacidad de la herramienta para producir resultados consistentes con los objetivos narrativos, estéticos y estratégicos del proyecto.
- 4. Licencias y derechos de uso:** Claridad en las condiciones de uso, explotación comercial y propiedad de los contenidos generados.
- 5. Tratamiento de datos y privacidad:** Alineación con los principios del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD).
- 6. Compatibilidad con el marco regulatorio europeo:** Cumplimiento de las obligaciones de transparencia e identificación de contenidos establecidas por el Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial.

#### 4.3.4. Carácter abierto y evolutivo del stock tecnológico

El stock tecnológico del laboratorio creativo se concibe como un sistema **abierto, modular y en constante actualización**, capaz de incorporar nuevas herramientas y metodologías conforme evolucione el ecosistema de la inteligencia artificial. Esta flexibilidad permite evitar la obsolescencia tecnológica y refuerza el enfoque metodológico del laboratorio, centrado en procesos, criterios y toma de decisiones estratégicas.

La evaluación continua del stock tecnológico se plantea como una práctica habitual del laboratorio, vinculada a la experimentación, la documentación de aprendizajes y la mejora progresiva del modelo operativo.

El diseño del stock tecnológico y de los criterios de selección dota al laboratorio creativo de una base técnica sólida, adaptable y alineada con sus objetivos conceptuales y operativos. Al priorizar el control humano, la ética y la interoperabilidad, el laboratorio se posiciona como una estructura preparada para integrar de forma responsable la inteligencia artificial en la narrativa audiovisual contemporánea.

#### 4.4. Indicadores de desempeño (KPIs)

Para garantizar la viabilidad y sostenibilidad del laboratorio creativo propuesto, resulta necesario definir un sistema de **indicadores de desempeño (Key Performance Indicators, KPIs)** que permita evaluar de forma objetiva su funcionamiento, su impacto creativo y su adecuación a los objetivos estratégicos planteados. Estos indicadores no se conciben como métricas exclusivamente cuantitativas, sino como un **conjunto equilibrado de variables creativas, operativas, éticas y estratégicas**. El sistema de KPIs se orienta a tres funciones principales:

- Evaluar el rendimiento del laboratorio
- Facilitar la toma de decisiones y la mejora continua
- Garantizar la alineación entre creatividad, eficiencia y cumplimiento normativo.

##### 4.4.1. KPIs creativos y narrativos

Los indicadores creativos permiten evaluar la calidad, coherencia e innovación de las narrativas audiovisuales desarrolladas en el laboratorio, evitando una medición reduccionista basada únicamente en productividad. Entre los principales KPIs creativos se incluyen:

1. **Grado de innovación narrativa:** evaluación cualitativa del nivel de experimentación formal y narrativa en los proyectos desarrollados, en relación con referentes existentes en el sector.
2. **Coherencia estética y discursiva:** Consistencia visual, sonora y narrativa de las piezas audiovisuales a lo largo de distintos formatos y canales.
3. **Diversidad de enfoques creativos:** variedad de estilos, lenguajes y soluciones narrativas generadas mediante el uso de IA, evitando la homogeneización estética.

4. **Nivel de control creativo humano:** Grado de intervención, edición y toma de decisiones por parte del equipo creativo frente a la automatización algorítmica.

Estos indicadores se evalúan mediante revisiones internas, documentación de procesos y análisis comparativo de proyectos.

#### 4.4.2. KPIs operativos y de eficiencia

Los KPIs operativos permiten medir el impacto de la inteligencia artificial en la optimización de los flujos de trabajo y la eficiencia productiva del laboratorio. Entre los principales indicadores operativos se consideran:

1. **Reducción de tiempos de producción:** Comparación entre los tiempos estimados en flujos tradicionales y los tiempos reales obtenidos mediante procesos asistidos por IA.
2. **Número de interacciones por proyecto:** Capacidad del laboratorio para generar y evaluar múltiples versiones creativas en fases tempranas del proceso.
3. **Escalabilidad de proyectos:** Capacidad para adaptar un mismo proyecto a distintos formatos, plataformas o contextos sin comprometer la coherencia narrativa.
4. **Optimización de recursos:** Relación entre recursos invertidos (tiempo, herramientas, equipo) y resultados obtenidos.

Estos indicadores permiten valorar el equilibrio entre eficiencia y calidad creativa, evitando una lógica de productividad puramente cuantitativa.

#### 4.4.3. KPIs estratégicos y de impacto

Los indicadores estratégicos evalúan la capacidad del laboratorio para generar valor a medio y largo plazo, tanto en términos culturales como profesionales. Entre ellos destacan:

1. **Posicionamiento diferencial del laboratorio:** grado en que los proyectos desarrollados se perciben como innovadores y diferenciados dentro del ecosistema creativo.
2. **Transferencia de conocimiento:** nivel de documentación y reutilización de metodologías, aprendizajes y procesos en proyectos posteriores.
3. **Atracción de colaboraciones y proyectos:** capacidad del laboratorio para generar interés y establecer colaboraciones con marcas, instituciones culturales u otros profesionales del sector creativo.
4. **Equilibrio entre experimentación y producción aplicada:** proporción entre proyectos exploratorios orientados a investigación creativa y proyectos destinados a producción profesional.

Estos KPIs refuerzan la visión del laboratorio como una estructura híbrida entre innovación cultural y viabilidad económica.

#### 4.4.4. KPIs éticos, legales y de cumplimiento

Dado el contexto regulatorio europeo y la naturaleza sensible de la IA, el laboratorio incorpora indicadores específicos orientados a evaluar el cumplimiento ético y normativo. Entre los principales KPIs de compliance se incluyen:

1. **Transparencia en el uso de la IA:** Identificación clara de los contenidos generados o asistidos por inteligencia artificial.
2. **Cumplimiento de licencias y derechos de uso:** Verificación del uso legítimo de herramientas y de la explotación de los contenidos generados.
3. **Gestión responsable de datos:** Adecuación al RGPD en proyectos que impliquen tratamiento de datos personales o material sensible.
4. **Evaluación de riesgos éticos:** Identificación y mitigación de sesgos, usos indebidos o impactos culturales negativos asociados a la IA.

Estos indicadores permiten integrar el compliance como parte estructural del proceso creativo, y no como una fase posterior o correctiva.

El sistema de indicadores propuesto permite evaluar el desempeño del laboratorio creativo desde una perspectiva integral, combinando métricas creativas, operativas, estratégicas y éticas. Este enfoque facilita la mejora continua del modelo, refuerza su viabilidad profesional y garantiza su alineación con los valores culturales y regulatorios del contexto europeo.

Los KPIs definidos sientan las bases para una gestión responsable y sostenible del laboratorio creativo, y sirven como herramienta de validación del modelo propuesto en el capítulo de piloto y experimentación.

#### 4.5. Riesgos, mitigación y compliance europeo

La integración de la inteligencia artificial en los procesos de narrativa audiovisual conlleva una serie de **riesgos técnicos, creativos, éticos y legales** que deben ser identificados y gestionados de forma sistemática. En el modelo de laboratorio creativo propuesto, la gestión del riesgo y el cumplimiento normativo no se plantean como elementos externos o correctivos, sino como **componentes estructurales del diseño organizativo y operativo**.

Este apartado identifica los principales riesgos asociados al uso de IA en contextos creativos y define estrategias de mitigación alineadas con el marco regulatorio europeo vigente, reforzando la viabilidad y sostenibilidad del laboratorio a medio y largo plazo.

##### 4.5.1. Riesgos creativos y culturales

Uno de los principales riesgos asociados al uso de IA en la narrativa audiovisual es la **homogeneización estética y narrativa**, derivada del uso intensivo de modelos entrenados con datasets comunes y de flujos de trabajo estandarizados. Esta situación puede conducir a una pérdida de diversidad expresiva y a una dependencia excesiva de soluciones generadas algorítmicamente.

**Estrategias de mitigación:**

1. Priorizar la dirección creativa humana en todas las fases del proceso.
2. Fomentar la experimentación controlada y la combinación de IA con técnicas tradicionales.
3. Documentar decisiones creativas para reforzar la intencionalidad narrativa y estética.

**4.5.2. Riesgos técnicos y operativos**

El uso de herramientas de IA implica riesgos relacionados con la **dependencia tecnológica, la obsolescencia rápida de las plataformas y la posible falta de interoperabilidad entre sistemas**. Asimismo, los fallos técnicos o la inestabilidad de determinadas herramientas pueden afectar a la continuidad de los proyectos.

**Estrategias de mitigación:**

1. Adopción de un enfoque no dependiente de herramientas concretas (tool-agnostic).
2. Diseño de flujos de trabajo híbridos que no dependan exclusivamente de sistemas de IA.
3. Evaluación y actualización periódica del stock tecnológico.

**4.5.3. Riesgos éticos**

Los riesgos éticos asociados a la inteligencia artificial incluyen la reproducción de **sesgos** presentes en los datos de entrenamiento, el **uso indebido de contenidos generados**, la **falta de transparencia** en los procesos algorítmicos y la **confusión entre autoría humana y producción automatizada**.

**Estrategias de mitigación:**

1. Revisión crítica de los outputs generados mediante IA.
2. Identificación clara de contenidos generados o asistidos por IA.
3. Evaluación del impacto cultural y social de los proyectos desarrollados.
4. Establecimiento de criterios internos de uso responsable de la IA.

**4.5.4. Riesgos legales y de cumplimiento normativo**

Los riesgos legales asociados al uso de inteligencia artificial en procesos creativos se relacionan principalmente con la **propiedad intelectual de los contenidos generados, el uso de datasets de entrenamiento, el cumplimiento de licencias de herramientas y el tratamiento de datos personales en proyectos audiovisuales**. Asimismo, la creciente regulación europea en materia de inteligencia artificial exige integrar mecanismos de transparencia y trazabilidad en el uso de sistemas generativos.

**Estrategias de mitigación:**

1. Verificación de licencias y condiciones de uso de las herramientas empleadas.
2. Cumplimiento del Reglamento General de Protección de Datos en proyectos que impliquen tratamiento de datos personales.
3. Implementación de mecanismos de transparencia y trazabilidad en el uso de IA.
4. Evaluación del nivel de riesgo de los sistemas empleados conforme a la clasificación establecida por la normativa europea.

**4.5.5. Integración del compliance europeo en el laboratorio creativo**

El laboratorio creativo incorpora el compliance europeo como parte estructural de su modelo operativo, integrándose en los procesos creativos y en la toma de decisiones estratégicas. En lugar de concebir el cumplimiento normativo como una restricción, se plantea como un factor de legitimidad, confianza y diferenciación dentro del ecosistema creativo.

**Esta integración se materializa mediante:**

1. Protocolos internos de uso de inteligencia artificial.
2. Documentación de procesos y decisiones relevantes.
3. Formación continua del equipo en aspectos éticos y legales.
4. Revisión periódica de riesgos y actualización de medidas de mitigación.

La identificación y gestión de riesgos, junto con la integración del compliance europeo, refuerzan el carácter responsable y sostenible del laboratorio creativo propuesto. Al abordar de manera explícita los riesgos creativos, técnicos, éticos y legales, el modelo se posiciona como una estructura preparada para operar en un entorno regulado y en constante evolución. Este enfoque permite consolidar el laboratorio creativo como un espacio de innovación controlada, capaz de aprovechar el potencial de la inteligencia artificial en la narrativa audiovisual sin comprometer la calidad creativa, la diversidad cultural ni el cumplimiento normativo.

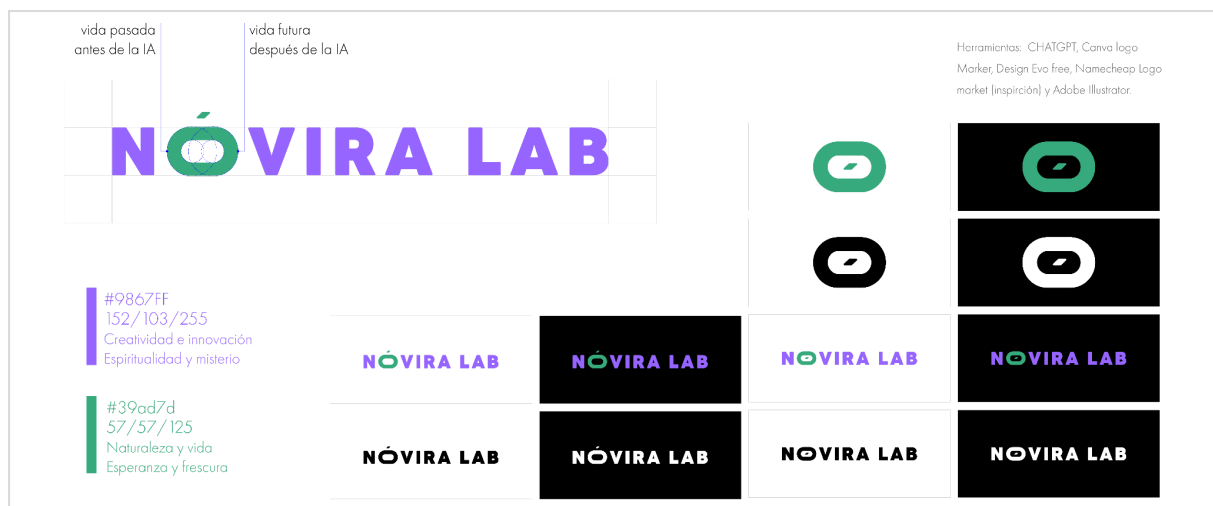
El modelo propuesto no pretende establecer una estructura cerrada, sino ofrecer un marco conceptual adaptable a la evolución constante del ecosistema de inteligencia artificial.

## 5. Piloto y validación del modelo

### 5.1. Diseño de la identidad del laboratorio

El diseño de la identidad de NÓVIRA LAB constituye la **primera fase del piloto** de validación del modelo de laboratorio creativo propuesto en este trabajo. Esta etapa no se plantea únicamente como el desarrollo de una identidad visual o de marca, sino como la implementación operativa del marco conceptual definido en los capítulos anteriores, materializada a través del naming del laboratorio, la definición de sus principios metodológicos y la creación de una plataforma digital donde se desarrollan y documentan los procesos de experimentación.

En este sentido, la identidad del laboratorio funciona como infraestructura conceptual y operativa del proyecto, estableciendo el marco desde el cual se articula la experimentación con inteligencia artificial en los procesos de creación narrativa y audiovisual.



#### a. Definición del laboratorio

NÓVIRA LAB se define como un laboratorio creativo donde la inteligencia artificial no sustituye la creatividad humana, sino que la amplifica. En este espacio convergen diseño, arte y tecnología con el objetivo de explorar nuevas formas de pensar, narrar y producir contenidos audiovisuales. La integración de sistemas de inteligencia artificial se plantea como una herramienta de expansión conceptual y operativa dentro del proceso creativo.

Estas tecnologías permiten generar variaciones, acelerar fases de ideación o explorar nuevas posibilidades estéticas, pero la dirección narrativa y la toma de decisiones permanecen bajo control humano.

El laboratorio funciona, por tanto, como un entorno híbrido que combina investigación aplicada, experimentación creativa y producción audiovisual, donde cada proyecto desarrollado se concibe simultáneamente como pieza creativa y como caso de estudio sobre el uso de inteligencia artificial en el ámbito narrativo.

## b. Construcción del naming

El nombre NÓVIRA LAB sintetiza la identidad conceptual del laboratorio y su posicionamiento dentro del ecosistema creativo contemporáneo. El término se construye a partir de tres elementos:

### **NOVA** — lo nuevo

Representa la irrupción de nuevas posibilidades creativas derivadas de la integración de la inteligencia artificial en los procesos narrativos y de diseño. No se refiere únicamente a innovación tecnológica, sino a la aparición de nuevas formas de pensamiento y construcción de relatos.

### **VIRA** — vida

Simboliza la transformación y expansión de las ideas cuando interactúan con sistemas inteligentes. La inteligencia artificial introduce combinaciones, variaciones y estructuras que amplían el campo creativo, generando nuevas posibilidades visuales, sonoras y narrativas.

### **LAB** — laboratorio

Define el espacio metodológico donde se desarrolla el proyecto. NÓVIRA LAB funciona como entorno de experimentación donde los procesos creativos se prueban, analizan y documentan de forma sistemática.

El logotipo del laboratorio refleja esta síntesis mediante una estructura tipográfica sólida, que representa el marco conceptual del proyecto, combinada con un acento visual dinámico que simboliza expansión, energía y transformación.

## c. Origen del proyecto

NÓVIRA LAB surge como evolución natural de la investigación desarrollada en el presente Trabajo Fin de Máster, centrado en el análisis del impacto de la inteligencia artificial en la narrativa audiovisual y en la exploración de modelos organizativos capaces de integrar estas tecnologías dentro de procesos creativos estructurados.

La investigación parte de una cuestión fundamental: cómo puede la inteligencia artificial actuar no solo como herramienta técnica, sino como agente generador de nuevas formas de pensamiento, imagen y relato dentro del proceso creativo. A partir de este marco teórico y metodológico, NÓVIRA LAB se plantea como una plataforma aplicada donde investigación y producción convergen.

El proyecto representa también una evolución de la práctica creativa previa de la autora. Antes de esta etapa, el trabajo se desarrollaba desde una perspectiva autoral vinculada al diseño y la creación visual independiente, sin integración de sistemas de inteligencia artificial. La transición hacia NÓVIRA LAB no supone una ruptura con esa trayectoria, sino una ampliación del campo creativo, incorporando la inteligencia artificial como herramienta estratégica dentro de una práctica ya consolidada.

#### d. Filosofía del laboratorio

La idea central que guía el funcionamiento de NÓVIRA LAB puede sintetizarse en una premisa clara: la inteligencia artificial no sustituye la creatividad humana, la amplifica.

Desde esta perspectiva, la IA se entiende como una herramienta de expansión sensorial y conceptual que permite explorar variaciones narrativas, generar estructuras complejas y producir nuevos imaginarios visuales y sonoros.

Cada proyecto desarrollado dentro del laboratorio parte de una reflexión crítica sobre el papel de la tecnología en el proceso creativo, planteando cuestiones como:

- Qué valor aporta realmente la inteligencia artificial al proyecto
- En qué fases del proceso creativo debe intervenir
- Cómo mantener coherencia estética, ética y autoral en procesos asistidos por IA.

El laboratorio opera bajo principios de innovación responsable, promoviendo el uso consciente de estas tecnologías y alineándose con marcos regulatorios europeos en materia de inteligencia artificial, que enfatizan la transparencia, la trazabilidad tecnológica y la supervisión humana.

#### e. Metodología del trabajo

NÓVIRA LAB funciona como un organismo creativo en evolución que combina tres dimensiones complementarias: observatorio tecnológico, laboratorio experimental y plataforma de producción creativa.

Cada proyecto desarrollado dentro del laboratorio sigue una lógica metodológica estructurada que permite integrar la inteligencia artificial dentro del proceso creativo de forma organizada:

**Investigación → Experimentación → Producción → Análisis → Documentación**

Este enfoque permite entender el proceso creativo no únicamente como producción de piezas finales, sino también como generación de conocimiento sobre el uso de inteligencia artificial en contextos narrativos y audiovisuales. La documentación de herramientas, procesos y resultados constituye una parte esencial del laboratorio, ya que permite analizar el comportamiento de los sistemas utilizados, evaluar sus limitaciones y extraer aprendizajes aplicables a futuros proyectos.

#### f. Valores del laboratorio

El funcionamiento de NÓVIRA LAB se articula además en torno a una serie de valores que orientan tanto las decisiones creativas como el uso de la inteligencia artificial dentro del laboratorio:

**Novedad**

El laboratorio se orienta hacia la exploración de territorios creativos aún poco desarrollados, buscando enfoques inéditos en el diseño, la narrativa y la producción audiovisual.

**Oportunidad**

Cada proyecto se concibe como una ocasión para generar valor creativo real, combinando innovación estética con funcionalidad y aplicabilidad.

**Versatilidad**

El laboratorio busca adaptarse a distintos medios, formatos y lenguajes narrativos manteniendo una coherencia conceptual en los procesos creativos.

**Integridad**

La inteligencia artificial se aplica bajo criterios éticos, legales y responsables, promoviendo prácticas basadas en transparencia, supervisión humana y respeto por los marcos regulatorios vigentes.

**Radicalidad**

La experimentación se entiende como motor de innovación. El laboratorio cuestiona metodologías tradicionales y explora nuevas formas de producción creativa mediante la interacción entre creatividad humana y sistemas generativos.

**Autenticidad**

A pesar de la incorporación de tecnologías generativas, la voz humana, la intuición y la sensibilidad del creador continúan siendo el núcleo del proceso creativo.

**g. Implementación de la plataforma digital**

La identidad del laboratorio se materializa operativamente a través de la plataforma digital **noviralab.com**, que funciona como infraestructura principal del proyecto.

La web no se plantea como un portfolio convencional, sino como el entorno donde se organiza y documenta el funcionamiento del laboratorio. A través de ella se presentan las herramientas analizadas, los experimentos realizados y los resultados obtenidos durante el desarrollo del piloto.

La plataforma estructura el proyecto en distintos espacios funcionales que reflejan las dimensiones del laboratorio:

**Observatorio**, dedicado al seguimiento del desarrollo de la inteligencia artificial en el ámbito creativo.

**Ecosistema IA**, orientado al análisis comparativo de herramientas de inteligencia artificial utilizadas en procesos creativos.

**Laboratorio Creativo**, núcleo experimental donde se desarrollan las pruebas y proyectos del piloto. Dentro del laboratorio creativo se articulan cuatro sublaboratorios especializados:

- **TextoLab**, centrado en la experimentación con modelos de lenguaje y generación narrativa.
- **ImagenLab**, dedicado a la exploración visual mediante sistemas de generación de imágenes.
- **SonidoLab**, orientado a la experimentación con música y sonido generados por inteligencia artificial.
- **VideoLab**, enfocado en la producción audiovisual asistida por IA.

Esta estructura modular permite organizar la experimentación de forma clara y facilita la documentación de procesos, herramientas y resultados.

## h. Primera validación del modelo

El desarrollo de la identidad del laboratorio y la implementación de su plataforma digital constituyen la primera validación práctica del modelo propuesto en esta investigación.

La materialización de NÓVIRA LAB demuestra que el marco conceptual planteado en los capítulos anteriores puede traducirse en un sistema operativo real que integra investigación, experimentación tecnológica y producción creativa.

Sobre esta base se desarrolla, en los apartados siguientes, la fase experimental del piloto, donde se analizan en detalle los resultados obtenidos en cada uno de los sublaboratorios del proyecto.

La puesta en marcha de NÓVIRA LAB permite comprobar que el modelo de laboratorio creativo propuesto en esta investigación es operativamente viable. La combinación de una plataforma digital, un marco metodológico de experimentación y la integración de herramientas de inteligencia artificial demuestra que es posible estructurar procesos creativos contemporáneos en torno a un sistema híbrido que articula investigación, experimentación y producción.

## 5.2. Experimentación con narrativas audiovisuales asistidas por IA

Una vez definido el marco conceptual y metodológico del laboratorio, la siguiente fase del proyecto se centra en la experimentación práctica con herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la creación narrativa y audiovisual. Esta etapa constituye el núcleo experimental de NÓVIRA LAB y permite trasladar los planteamientos teóricos del trabajo a un entorno de producción real.

El objetivo de esta fase es analizar cómo las tecnologías de inteligencia artificial generativa pueden integrarse dentro de procesos creativos contemporáneos, explorando su impacto en la generación de textos, imágenes, sonido y vídeo. A través de esta experimentación se busca comprender de qué manera estos sistemas pueden ampliar las posibilidades narrativas, acelerar determinados procesos de producción y abrir nuevas formas de creación híbrida entre humanos y máquinas.

Para estructurar esta investigación aplicada, el laboratorio se organiza en cuatro áreas de experimentación que corresponden a los principales lenguajes que intervienen en la narrativa audiovisual: texto, imagen, sonido y vídeo. Cada uno de estos ámbitos funciona como un sublaboratorio específico en el que se analizan herramientas, metodologías y flujos de trabajo propios de cada medio.

Dentro de cada laboratorio se desarrollan pruebas prácticas, comparativas entre herramientas y ejercicios de creación orientados a evaluar el comportamiento de los sistemas de inteligencia artificial en diferentes contextos narrativos. Este enfoque permite observar no solo las capacidades técnicas de las herramientas, sino también su impacto en el proceso creativo, el control autoral y la coherencia narrativa de los proyectos desarrollados.

El resultado de esta fase experimental se articula en cuatro módulos principales: TextoLab, ImagenLab, SonidoLab y VideoLab, cada uno de los cuales documenta las herramientas utilizadas, las metodologías aplicadas y algunos ejemplos representativos de los experimentos realizados.

Estos sublaboratorios constituyen el núcleo operativo de NÓVIRA LAB y permiten analizar cómo la inteligencia artificial puede integrarse dentro de un modelo de creación audiovisual contemporáneo basado en la colaboración entre tecnología y dirección creativa humana.

### 5.2.1. TextoLab

El TextoLab constituye el primer módulo experimental del laboratorio creativo NÓVIRA LAB y se centra en el análisis aplicado del uso de la inteligencia artificial en procesos de generación textual, escritura creativa, investigación conceptual y desarrollo narrativo.

El objetivo de este sublaboratorio es explorar de manera práctica cómo distintos modelos de lenguaje pueden integrarse dentro de flujos de trabajo creativos y comunicativos, evaluando tanto sus capacidades como sus limitaciones dentro de proyectos reales.

A diferencia de aproximaciones centradas únicamente en el funcionamiento técnico de los modelos, el enfoque de TextoLab se orienta a comprender cómo estas herramientas influyen en la construcción narrativa, la ideación creativa y la producción de contenido, así como a identificar qué papel puede desempeñar cada sistema dentro de un proceso creativo híbrido.

Para ello, el laboratorio no se limita a describir herramientas, sino que desarrolla experimentos narrativos aplicados, en los que los sistemas de inteligencia artificial se incorporan dentro de un flujo de trabajo estructurado que permite evaluar su comportamiento en contextos concretos de creación.

#### a. Metodología de experimentación narrativa

Con el fin de estructurar el proceso de análisis, el laboratorio adopta un flujo de trabajo dividido en cinco fases que reflejan las distintas etapas de desarrollo de un proyecto creativo. Este modelo permite organizar el proceso narrativo desde la conceptualización inicial hasta la presentación final del contenido, integrando diferentes herramientas y metodologías dentro del entorno experimental del laboratorio.

##### **Fase 1. Investigación y generación de ideas:**

En esta etapa se exploran conceptos iniciales, premisas narrativas y enfoques temáticos que servirán como base del proyecto. Se

analizan referencias, contextos y posibles direcciones creativas que orientan el desarrollo posterior del relato.

**Fase 2. Arquitectura y desarrollo narrativo:**

En esta fase se define la estructura narrativa del proyecto, incluyendo la construcción de tramas, el desarrollo de personajes y la organización general del relato. Se establecen las bases que articulan la coherencia narrativa y conceptual del proyecto.

**Fase 3. Generación y profundización contextual:**

A partir de la arquitectura narrativa definida, se generan contenidos que permiten ampliar y desarrollar el universo del proyecto. Esta fase puede incluir la creación de escenas, textos narrativos, guiones preliminares u otros elementos que contribuyan a contextualizar y enriquecer el desarrollo del relato.

**Fase 4. Revisión y validación contextual:**

El contenido generado se somete a un proceso de revisión crítica orientado a evaluar su coherencia narrativa, claridad expresiva y adecuación al contexto creativo del proyecto. En esta fase se identifican posibles mejoras y ajustes necesarios para garantizar la consistencia del conjunto.

**Fase 5. Adaptación y presentación final:**

Finalmente, el contenido desarrollado se adapta a su formato definitivo dentro de proyectos audiovisuales, editoriales o de comunicación. Esta fase implica la preparación del material para su presentación o difusión en los distintos soportes y plataformas correspondientes.

Este modelo permite analizar qué herramientas de inteligencia artificial resultan más eficaces en cada fase del proceso creativo, identificando sus fortalezas y limitaciones dentro del flujo de desarrollo narrativo del proyecto. Asimismo, el modelo no se plantea como una secuencia estrictamente lineal, sino como un proceso iterativo en el que las distintas fases pueden retroalimentarse entre sí a medida que evoluciona el desarrollo creativo.

**b. Ecosistema de Herramientas Analizadas**

El laboratorio analiza un conjunto representativo de herramientas pertenecientes al ecosistema actual de inteligencia artificial aplicada al procesamiento del lenguaje. Estas tecnologías se emplean como apoyo en distintas fases del proceso creativo, desde la ideación narrativa hasta la producción, adaptación y distribución final de contenidos textuales.

El análisis se centra en aquellas herramientas que actualmente presentan mayor impacto en los procesos de generación, análisis y transformación de contenido textual asistido por inteligencia artificial. Cada sistema se evalúa según tres criterios principales: su función dentro del flujo narrativo, su grado de control creativo y su aplicabilidad dentro de proyectos reales de creación narrativa, investigación o producción audiovisual.

## 1. ChatGPT

ChatGPT es un modelo de lenguaje avanzado desarrollado por OpenAI capaz de generar, analizar y transformar texto a partir de instrucciones en lenguaje natural. En el contexto creativo se emplea principalmente para la generación de ideas, la elaboración de borradores, la reformulación de contenidos y la exploración de variaciones narrativas. Su flexibilidad lingüística permite adaptarlo a distintos registros comunicativos y facilitar procesos de escritura iterativa. No obstante, los resultados dependen en gran medida de la calidad del contexto proporcionado, por lo que suele requerir supervisión editorial para garantizar coherencia conceptual y precisión informativa.

## 2. Claude

Claude, desarrollado por Anthropic, es un modelo de lenguaje orientado a la generación y análisis de texto complejo. Destaca por su capacidad para mantener coherencia en documentos extensos y por su enfoque analítico en la estructuración de argumentos y contenidos. Dentro del laboratorio se utiliza especialmente para la redacción de textos estructurados, el análisis conceptual y la síntesis de información.

## 3. Gemini

Gemini, desarrollado por Google, es un sistema de inteligencia artificial multimodal que combina generación textual con capacidades avanzadas de análisis y procesamiento de información. En el ámbito textual permite producir contenidos explicativos y analíticos integrando datos procedentes de distintas fuentes, lo que facilita la elaboración de textos contextualizados y estructurados.

## 4. Sudowrite

Sudowrite es una herramienta especializada en escritura creativa orientada al desarrollo de narrativa y storytelling. Su diseño se centra en estimular procesos creativos mediante la generación de descripciones, variaciones estilísticas y desarrollo de escenas narrativas. Se emplea principalmente en fases de exploración literaria y ampliación del universo narrativo.

## 5. Perplexity

Perplexity es un sistema de búsqueda asistido por inteligencia artificial que combina modelos de lenguaje con acceso a fuentes de información actualizadas. Permite generar respuestas estructuradas acompañadas de referencias documentales, facilitando la obtención de información contextualizada para la elaboración de textos informativos y analíticos.

## 6. Notion AI

Notion AI es un sistema de asistencia textual integrado en plataformas de gestión del conocimiento. Permite generar, resumir y reorganizar contenidos escritos dentro de entornos de documentación estructurada, facilitando la organización de ideas, la síntesis de información y la redacción colaborativa.

## 7. Copilot

Copilot es un asistente de inteligencia artificial orientado a entornos de desarrollo y productividad. En el ámbito textual permite generar explicaciones técnicas, redactar documentación y producir contenidos vinculados a procesos tecnológicos o de automatización.

## 8. GPTs personalizados

Los GPTs personalizados consisten en configuraciones específicas de modelos de lenguaje adaptadas mediante instrucciones, reglas o marcos conceptuales definidos previamente. Esta capacidad de personalización permite crear asistentes especializados capaces de generar contenido ajustado a determinados estilos narrativos, metodológicos o analíticos.

## 9. Modelos de lenguaje mediante API

La integración de modelos de lenguaje a través de APIs permite incorporar capacidades de generación textual dentro de sistemas automatizados o flujos de trabajo programáticos. Este enfoque facilita la creación de pipelines de generación de contenido escalables y sistemas de producción automatizada.

## 10. Whisper

Whisper es un modelo de reconocimiento automático del habla desarrollado por OpenAI que permite convertir audio en texto mediante procesos de transcripción automática. Su capacidad multilingüe y su robustez frente a distintos contextos acústicos lo convierten en una herramienta eficaz para transformar contenido sonoro en material textual editable.

## 11. Sistemas de subtítulo automático

Los sistemas de subtítulo automático utilizan modelos de reconocimiento de voz y procesamiento del lenguaje natural para generar subtítulos sincronizados a partir de contenidos audiovisuales. Estas herramientas facilitan la accesibilidad, la indexación de contenidos y la adaptación de materiales a distintos formatos de difusión.

## 12. DeepL

DeepL es un sistema de traducción automática basado en redes neuronales que permite adaptar textos a diferentes idiomas manteniendo un alto nivel de precisión semántica y coherencia lingüística. Su uso resulta especialmente relevante en contextos de comunicación internacional y adaptación multilingüe de contenidos.

## 13. LanguageTool

LanguageTool es una herramienta de corrección lingüística que permite detectar errores gramaticales, ortográficos y estilísticos en textos escritos. Además de identificar errores, el sistema ofrece sugerencias que contribuyen a mejorar la claridad, la corrección formal y la calidad lingüística del texto final.

El análisis conjunto de estas herramientas permite comprender cómo los sistemas de inteligencia artificial se integran dentro de los procesos contemporáneos de producción textual. En lugar de sustituir la intervención humana, estas tecnologías actúan como sistemas de apoyo que amplían las posibilidades de exploración creativa, aceleran los procesos de ideación y facilitan la adaptación de contenidos a distintos contextos comunicativos.

Desde esta perspectiva, el ecosistema de herramientas analizado no se interpreta únicamente como un conjunto de tecnologías aisladas, sino como parte de un entorno híbrido de creación narrativa en el que la interacción entre inteligencia artificial y criterio humano configura nuevas metodologías de producción textual dentro del ámbito creativo y audiovisual.

### c. Experimentos narrativos desarrollados

Con el objetivo de evaluar el comportamiento de estas herramientas en contextos reales, el laboratorio desarrolla distintos ejercicios de experimentación narrativa. Los casos presentados a continuación constituyen algunos de los ejemplos representativos de las pruebas realizadas, aunque el laboratorio mantiene un proceso continuo de exploración y documentación de nuevas aplicaciones.

#### 1. Storytelling infantil: *El Robot que empezó a sentir con Chat GPT*

En este experimento se utilizó ChatGPT como herramienta principal para explorar su capacidad en la generación de narrativa infantil. El objetivo era analizar cómo un modelo de lenguaje generalista puede estructurar una historia dirigida a un público joven manteniendo coherencia narrativa y un tono emocional accesible.

El sistema fue capaz de generar rápidamente una estructura narrativa completa a partir de prompts iniciales. En varias iteraciones, ChatGPT construyó una historia con introducción de personajes, desarrollo del conflicto y resolución final, incorporando elementos emocionales como la curiosidad, la empatía o la imaginación.

Entre las ventajas observadas destaca la rapidez con la que el modelo genera múltiples variantes de una historia, lo que facilita la exploración de distintas líneas narrativas en fases tempranas del proceso creativo. Además, la herramienta permite ajustar fácilmente el tono del relato mediante instrucciones específicas.

No obstante, también se detectaron limitaciones. En algunas iteraciones el modelo tendía a simplificar excesivamente los conflictos narrativos o a recurrir a estructuras demasiado convencionales. Asimismo, el texto generado requería intervención humana para mejorar la profundidad emocional y el estilo literario.

El relato generado en este experimento se utilizó posteriormente como base para la generación de imágenes dentro del módulo ImagenLab, lo que permitió evaluar la coherencia entre narrativa textual generada por IA y representación visual generada mediante modelos de imagen.

## 2. Generación lírica con Chat GPT: *La humanidad en manos de la IA*

Este experimento utilizó ChatGPT para analizar su capacidad en la generación de letras musicales estructuradas. El objetivo era evaluar si un modelo de lenguaje puede producir textos líricos que sigan patrones habituales de composición musical.

El sistema generó una letra estructurada en versos, pre-coros y estribillos, manteniendo una coherencia temática centrada en el impacto de la tecnología en la sociedad. La herramienta demostró capacidad para construir narrativas musicales con progresión temática y repetición rítmica.

Entre los aspectos positivos se encuentra la facilidad con la que el modelo genera múltiples versiones de una letra a partir de una misma temática. Esto permite explorar diferentes enfoques estilísticos o conceptuales antes de seleccionar una versión final.

Sin embargo, también se identificaron limitaciones relacionadas con la métrica y el ritmo interno de los versos, que no siempre se ajustaban de forma precisa a estructuras musicales específicas. Por este motivo, el resultado requiere revisión humana para adaptar el texto a una composición musical concreta.

### 3. Escritura poética con Sudowrite: *Cancionero del Madroño*

En este experimento se utilizó Sudowrite, una herramienta especializada en escritura creativa, con el objetivo de analizar su capacidad para generar textos poéticos vinculados a espacios urbanos.

A partir de prompts que describían distintos barrios de Madrid, como Chamberí, Malasaña, el Rastro o Atocha, la herramienta generó textos breves que evocaban atmósferas urbanas, incorporando referencias sensoriales y culturales.

Una de las fortalezas principales de Sudowrite es su capacidad para generar descripciones literarias más expresivas que los modelos generalistas. El sistema ofrece variaciones estilísticas que permiten explorar diferentes tonos narrativos dentro de un mismo contexto.<sup>2</sup>

Sin embargo, el experimento también reveló limitaciones en la precisión cultural del contenido generado. Aunque el modelo puede producir imágenes literarias sugerentes, la construcción de una identidad narrativa más específica requiere intervención humana para aportar matices culturales o históricos.

Este ejercicio permitió evaluar el potencial de herramientas especializadas en escritura creativa como apoyo en procesos de exploración literaria.

### 4. Desarrollo de guión con Claude: miniserie *Umbral*

Para este experimento se utilizó Claude, modelo desarrollado por Anthropic, con el objetivo de analizar su capacidad para desarrollar estructuras narrativas complejas.

Claude se empleó para generar distintos elementos del proyecto narrativo, incluyendo la premisa argumental, el tono visual de la serie, la estructura de episodios y escenas preliminares del episodio piloto.

Los resultados mostraron que la herramienta es especialmente eficaz en la generación de textos largos y estructurados, manteniendo coherencia argumentativa y continuidad entre las diferentes partes del relato.

Entre las ventajas observadas destaca su capacidad para desarrollar ideas narrativas complejas con una estructura lógica clara. Sin embargo, el experimento también reveló limitaciones en la consistencia narrativa a largo plazo, ya que algunas iteraciones introducían inconsistencias en la evolución de los personajes o en la lógica interna del mundo narrativo.

Esto evidenció que, aunque la herramienta puede acelerar el proceso de desarrollo conceptual, la supervisión humana sigue siendo fundamental para mantener coherencia narrativa.

## **5. Investigación y verificación de información con Perplexity**

Otro de los experimentos del laboratorio se centró en el uso de Perplexity, un motor de búsqueda basado en inteligencia artificial que combina modelos de lenguaje con acceso a fuentes en tiempo real.

El objetivo era analizar su utilidad dentro de las fases de investigación previa al desarrollo narrativo. A diferencia de los modelos generativos tradicionales, Perplexity proporciona respuestas acompañadas de referencias directas a las fuentes utilizadas.

Durante el experimento se observó que la herramienta resulta especialmente eficaz para recopilar información contextual y verificar datos, lo que facilita la construcción de marcos narrativos más documentados.

No obstante, su función se orienta principalmente a la investigación y análisis, por lo que su utilidad dentro del proceso creativo se limita principalmente a fases iniciales de documentación.

## **6. Organización y estructuración de contenido con Notion AI**

El laboratorio también exploró el uso de Notion AI como herramienta de apoyo en la organización del proceso creativo.

A diferencia de los modelos orientados a la generación narrativa, Notion AI se utiliza principalmente para estructurar información, generar resúmenes y organizar documentos dentro del flujo de trabajo del laboratorio.

Durante el experimento se comprobó que esta herramienta resulta especialmente útil para documentar procesos creativos, organizar estructuras narrativas y sintetizar información, facilitando la gestión de proyectos complejos.

Sin embargo, su capacidad de generación creativa es limitada en comparación con otros modelos de lenguaje, por lo que su papel se orienta más hacia la organización del conocimiento que hacia la producción narrativa.

#### d. Síntesis

Los experimentos realizados en TextoLab muestran que los modelos de lenguaje avanzados, ampliamente integrados en los flujos de trabajo creativos actuales, pueden desempeñar un papel relevante dentro de los procesos contemporáneos de creación narrativa. Su capacidad para generar ideas, estructurar contenidos y producir variaciones textuales permite ampliar las posibilidades de exploración creativa y agilizar determinadas fases del desarrollo narrativo.

El análisis realizado indica que la eficacia de estas herramientas depende en gran medida del contexto conceptual proporcionado por el autor y de la supervisión humana durante las fases de revisión y refinamiento. En este sentido, los modelos de lenguaje no sustituyen el proceso creativo, sino que actúan como sistemas de apoyo que facilitan la ideación, la experimentación y el desarrollo de contenidos.

Los ejemplos presentados constituyen una selección representativa de las pruebas realizadas en el laboratorio, orientadas a analizar el uso de estas tecnologías dentro de procesos de creación narrativa y experimentación audiovisual.

En conjunto, TextoLab muestra cómo la inteligencia artificial puede integrarse en un flujo de trabajo creativo híbrido, en el que el criterio humano mantiene la dirección conceptual del proyecto mientras que los sistemas generativos amplían las posibilidades de exploración narrativa. A partir de esta base textual, el laboratorio amplía la experimentación hacia la dimensión visual en el siguiente módulo: ImagenLab.

#### 5.2.2. ImagenLab

El ImagenLab constituye el segundo módulo experimental del laboratorio creativo NÓVIRA LAB y se centra en el análisis aplicado del uso de la inteligencia artificial en procesos de generación visual, conceptualización estética y producción gráfica.

El objetivo de este sublaboratorio es investigar de manera práctica cómo diferentes sistemas de inteligencia artificial pueden integrarse dentro de procesos creativos contemporáneos, evaluando tanto sus capacidades como sus limitaciones dentro de flujos de trabajo reales de diseño, comunicación visual y narrativa audiovisual. A diferencia de aproximaciones centradas exclusivamente en el funcionamiento técnico de los modelos generativos, el enfoque de ImagenLab se orienta a comprender cómo estas herramientas influyen en la ideación visual, la exploración estética y la producción de imágenes dentro de proyectos creativos.

Para ello, el laboratorio desarrolla un conjunto de experimentos visuales aplicados, en los que diferentes sistemas de inteligencia artificial se integran dentro de un flujo de trabajo estructurado que permite evaluar su comportamiento en contextos concretos de creación visual. El análisis combina por tanto dos dimensiones complementarias: el estudio del ecosistema tecnológico de generación visual, y la

experimentación práctica con herramientas de inteligencia artificial dentro de proyectos visuales desarrollados en el laboratorio.

### a. Metodología de experimentación

Con el fin de estructurar el proceso de creación visual dentro del laboratorio, se propone un flujo de trabajo dividido en cinco fases que reflejan las distintas etapas del desarrollo de proyectos visuales asistidos por inteligencia artificial.

#### **Fase 1. Inspiración y referencia:**

En esta etapa se recopilan referencias visuales, estilos estéticos y elementos conceptuales que sirven como punto de partida para el desarrollo del proyecto. Esta fase permite explorar diferentes universos visuales y definir una dirección estética inicial.

#### **Fase 2. Conceptualización visual:**

A partir de las referencias seleccionadas se establece la propuesta visual del proyecto, definiendo elementos como estilo gráfico, composición, atmósfera y lenguaje visual que guiarán el desarrollo de las imágenes.

#### **Fase 3. Exploración y variaciones:**

En esta fase se generan múltiples versiones visuales mediante herramientas de inteligencia artificial, permitiendo experimentar con variaciones estilísticas, compositivas y conceptuales que amplían las posibilidades creativas del proyecto.

#### **Fase 4. Producción y refinado:**

Las imágenes seleccionadas se perfeccionan mediante procesos de ajuste, mejora de resolución, edición o composición visual, con el objetivo de alcanzar un resultado visual coherente y técnicamente adecuado.

#### **Fase 5. Adaptación y entrega:**

Finalmente, el material visual producido se adapta a su formato final según las necesidades del proyecto, integrándose en piezas audiovisuales, editoriales o de comunicación.

### b. Ecosistemas de herramientas analizadas

El laboratorio ImagenLab analiza un conjunto representativo de herramientas pertenecientes al ecosistema actual de generación y manipulación de imágenes mediante inteligencia artificial. Estas tecnologías se emplean en distintas fases del proceso creativo visual, desde la exploración conceptual inicial hasta la producción gráfica final.

El objetivo de este análisis no es únicamente describir las herramientas disponibles, sino comprender cómo se integran dentro de un flujo de trabajo visual real, identificando el papel que cada tecnología puede desempeñar en las diferentes fases del desarrollo creativo.

El ecosistema analizado dentro del laboratorio incluye herramientas de generación de imágenes, control estructural del proceso generativo, entrenamiento de estilos visuales, edición generativa, automatización de procesos y mejora de calidad visual.

### 1. Nano Banana

Nano Banana es un sistema de generación visual basado en inteligencia artificial integrado en el ecosistema de modelos de Google. Permite generar imágenes a partir de descripciones en lenguaje natural, facilitando la creación rápida de conceptos visuales y prototipos gráficos. Entre sus principales características destaca la rapidez de generación y la facilidad de uso, lo que permite explorar múltiples variaciones visuales a partir de una misma idea sin configuraciones técnicas complejas. No obstante, el control sobre parámetros visuales específicos es más limitado en comparación con otros sistemas generativos más avanzados, por lo que su uso se orienta principalmente a fases de conceptualización visual.

### 2. Gemini

Gemini es un modelo de inteligencia artificial multimodal desarrollado por Google capaz de procesar simultáneamente texto, imágenes y distintos tipos de información contextual. Entre sus capacidades destaca la posibilidad de analizar referencias visuales, interpretar estilos gráficos y generar descripciones detalladas que pueden utilizarse como base para la creación de prompts destinados a modelos generativos de imagen. Su capacidad para relacionar información textual y visual lo convierte en una herramienta útil para procesos de investigación estética y desarrollo conceptual.

### 3. Stable Diffusion vía API

Stable Diffusion es uno de los modelos generativos más extendidos para la creación de imágenes mediante inteligencia artificial. Basado en modelos de difusión, permite generar imágenes complejas a partir de descripciones textuales. La integración mediante API facilita incorporar el modelo dentro de sistemas programáticos o pipelines automatizados de generación visual, permitiendo desarrollar flujos de trabajo escalables dentro de procesos de producción gráfica.

### 4. Automatic1111

Automatic1111 es una de las interfaces más utilizadas para trabajar con modelos de Stable Diffusion. Proporciona un entorno avanzado de control sobre el proceso generativo, permitiendo configurar parámetros como modelos base, resolución, samplers, seed o variaciones de prompts. Su principal ventaja reside en el alto grado de control técnico que ofrece sobre la generación de imágenes, facilitando procesos de experimentación visual y análisis del comportamiento del modelo.

## 5. ControlNet

ControlNet es una extensión diseñada para ampliar el control estructural en la generación de imágenes mediante Stable Diffusion. Permite guiar el proceso generativo utilizando información visual previa, como mapas de profundidad, líneas de contorno, poses humanas o estructuras compositivas. Gracias a este sistema es posible mantener mayor coherencia en la composición de las imágenes generadas y controlar la posición de elementos dentro de la escena.

## 6. LoRA y DreamBooth

LoRA (Low-Rank Adaptation) y DreamBooth son técnicas de entrenamiento utilizadas para adaptar modelos generativos de imagen a estilos visuales o conceptos específicos. Estas técnicas permiten especializar modelos base para generar imágenes coherentes con estilos personalizados, identidades visuales concretas o personajes determinados. Su aplicación abre nuevas posibilidades en ámbitos como la ilustración, el diseño visual o el desarrollo de identidades gráficas generadas mediante inteligencia artificial.

## 7. Inpainting y Outpainting

Las técnicas de inpainting y outpainting permiten modificar o ampliar imágenes generadas mediante inteligencia artificial. El inpainting se utiliza para editar o reemplazar elementos dentro de una imagen existente, mientras que el outpainting permite expandir los límites de la imagen original generando nuevas áreas visuales coherentes con la composición inicial. Estas técnicas facilitan procesos avanzados de edición visual dentro del flujo creativo.

## 8. Photoshop con Generative Fill

Adobe Photoshop incorpora herramientas de inteligencia artificial generativa que permiten modificar imágenes mediante instrucciones en lenguaje natural. La función Generative Fill permite añadir, eliminar o modificar elementos dentro de una imagen manteniendo coherencia visual con el entorno original. Esta funcionalidad combina técnicas de generación de imagen con flujos de trabajo tradicionales de edición y diseño gráfico.

## 9. Runway

Runway es una plataforma de inteligencia artificial orientada a la generación y manipulación de contenido visual mediante modelos generativos avanzados. Permite crear composiciones visuales, generar imágenes y experimentar con diferentes estilos estéticos mediante interfaces accesibles que simplifican el uso de tecnologías de generación visual.

## 10. Batch Rendering

El batch rendering es una técnica que permite generar múltiples imágenes de forma automática a partir de variaciones en los prompts o en los parámetros de generación. Este proceso facilita la

producción sistemática de series visuales y permite analizar cómo pequeñas variaciones en las instrucciones del modelo influyen en el resultado final de las imágenes generadas.

### 11. Upscalers de Stable Diffusion

Los upscalers basados en inteligencia artificial permiten aumentar la resolución de imágenes generadas manteniendo el nivel de detalle y la calidad visual. Estos sistemas utilizan modelos de aprendizaje profundo entrenados para reconstruir texturas y mejorar la definición de las imágenes durante el proceso de ampliación.

### 12. Topaz Gigapixel AI

Topaz Gigapixel AI es una herramienta especializada en el escalado de resolución de imágenes mediante inteligencia artificial. El sistema utiliza modelos de aprendizaje profundo entrenados para ampliar imágenes preservando la nitidez, las texturas y los detalles visuales, permitiendo aumentar significativamente la resolución sin introducir artefactos visibles.

### 13. Freepik AI

Incorpora herramientas de generación de imágenes basadas en inteligencia artificial que permiten crear contenido visual a partir de descripciones en lenguaje natural. Estos sistemas utilizan modelos generativos entrenados con grandes conjuntos de datos visuales para producir ilustraciones, composiciones gráficas y recursos visuales adaptados a distintos estilos estéticos. La plataforma también integra herramientas complementarias de edición y optimización visual, como ampliación de resolución, eliminación de fondos o ajuste de elementos gráficos, facilitando la adaptación de los resultados a diferentes formatos de producción visual.

El análisis conjunto de estas herramientas permite comprender cómo los sistemas de inteligencia artificial se integran dentro de los procesos contemporáneos de creación visual. En lugar de sustituir la intervención humana, estas tecnologías amplían las posibilidades de exploración estética, aceleran los procesos de prototipado visual y facilitan la adaptación de los contenidos gráficos a diferentes contextos de producción.

Desde esta perspectiva, el ecosistema analizado se interpreta como parte de un **entorno híbrido de creación visual**, en el que la interacción entre inteligencia artificial y criterio creativo humano configura nuevas metodologías de diseño y producción gráfica dentro del ámbito audiovisual.

## c. Experimentos visuales desarrollados

Con el objetivo de analizar el comportamiento de distintos sistemas de generación visual mediante inteligencia artificial, el laboratorio ha desarrollado diversos ejercicios de experimentación gráfica utilizando diferentes herramientas del ecosistema actual de IA generativa.

Los casos presentados a continuación constituyen algunos de los ejemplos representativos de las pruebas realizadas dentro del módulo ImagenLab. No obstante, el laboratorio mantiene un proceso continuo de exploración, comparación de plataformas y análisis de nuevas aplicaciones dentro del ámbito de la generación visual asistida por inteligencia artificial.

Estos experimentos se orientan principalmente a evaluar aspectos como la capacidad de interpretación de prompts, la coherencia estética de las imágenes generadas, el control creativo sobre la composición visual y la utilidad real de estas herramientas dentro de flujos de trabajo de diseño y comunicación visual.

## 1. Exploración estética con Midjourney

Uno de los experimentos principales del laboratorio se centró en el uso de Midjourney, una herramienta de generación visual basada en prompts textuales orientada a la creación de composiciones visuales con alto nivel estético.

Durante el experimento se generaron múltiples imágenes pertenecientes a distintas categorías visuales, incluyendo retratos estilizados, escenas conceptuales, ilustraciones infantiles, composiciones surrealistas y visuales de producto.

El sistema demostró una gran capacidad para interpretar descripciones textuales complejas y transformarlas en imágenes visualmente coherentes. En particular, Midjourney destacó por su capacidad para generar composiciones con alto nivel de detalle, iluminación cuidada y coherencia estética, lo que facilita la creación rápida de referencias visuales y material conceptual.

Entre las ventajas observadas destaca su eficacia en fases de ideación visual y exploración estética, ya que permite generar rápidamente múltiples variaciones visuales de un mismo concepto mediante pequeños ajustes en el prompt.

Sin embargo, también se identificaron limitaciones relacionadas con el control preciso de la composición visual. Aunque la herramienta produce imágenes estéticamente atractivas, resulta más difícil controlar aspectos específicos como la posición exacta de los elementos o la coherencia entre distintas iteraciones de una misma escena.

Por este motivo, Midjourney se revela especialmente útil en fases de exploración creativa y conceptualización visual, aunque los resultados suelen requerir ajustes posteriores mediante herramientas de edición gráfica.

## 2. Generación conceptual con DALL-E

Otro de los experimentos desarrollados en ImagenLab utilizó DALL-E, modelo generativo orientado a transformar descripciones textuales en composiciones visuales.

En este caso, el laboratorio exploró su capacidad para generar imágenes que combinan diferentes conceptos dentro de una misma escena, incluyendo ilustraciones infantiles, escenas narrativas y composiciones conceptuales.

Los resultados obtenidos mostraron que DALL-E es especialmente eficaz en la interpretación semántica de prompts complejos, permitiendo integrar distintos elementos narrativos dentro de una misma imagen.

Entre los aspectos positivos se encuentra su versatilidad para generar imágenes con diferentes estilos visuales, desde ilustración hasta representaciones más realistas. Esto permite utilizar la herramienta como apoyo en procesos de conceptualización visual, creación de moodboards o desarrollo de referencias gráficas.

No obstante, el experimento también evidenció ciertas limitaciones en el control de la composición final. Elementos como la tipografía, el posicionamiento exacto de objetos o la consistencia entre diferentes iteraciones pueden resultar difíciles de controlar únicamente mediante instrucciones textuales.

En consecuencia, los resultados generados mediante DALL-E funcionan principalmente como material conceptual o de inspiración visual, requiriendo en muchos casos procesos posteriores de edición o refinamiento.

## 3. Exploración visual con Runway

El laboratorio también realizó experimentos con Runway, una plataforma orientada a la generación y manipulación de contenido visual mediante modelos de inteligencia artificial.

Durante las pruebas se generaron composiciones visuales relacionadas con fotografía conceptual, diseño de producto y escenas narrativas simples.

Runway mostró un buen rendimiento en la generación rápida de imágenes visualmente atractivas, así como en la posibilidad de modificar composiciones mediante herramientas de edición generativa integradas dentro de la plataforma.

Entre sus principales ventajas destaca la integración de generación y edición dentro de un mismo entorno de trabajo, lo que facilita la

exploración visual sin necesidad de utilizar múltiples herramientas externas.

Sin embargo, el experimento también mostró que el nivel de control sobre detalles técnicos específicos, como la composición exacta o la coherencia entre imágenes generadas, puede resultar más limitado que en herramientas especializadas o flujos de trabajo basados en modelos abiertos.

Por este motivo, Runway se presenta como una herramienta especialmente útil en fases de prototipado visual y exploración creativa rápida, más que en procesos de producción gráfica final.

#### **4. Experimentación visual con Leonardo AI**

Otra de las plataformas analizadas en ImagenLab fue Leonardo AI, herramienta orientada a la generación de imágenes con alto nivel de detalle y control estilístico.

Durante el experimento se generaron composiciones relacionadas con diseño de producto, fotografía conceptual y retratos estilizados, evaluando la capacidad del sistema para producir imágenes coherentes a partir de prompts detallados.

Los resultados obtenidos mostraron que Leonardo AI permite generar imágenes con un alto nivel de definición visual y coherencia estética, especialmente cuando se utilizan prompts bien estructurados.

Además, su entorno de generación permite trabajar con distintos modelos optimizados para estilos específicos, lo que amplía las posibilidades creativas dentro del proceso de conceptualización visual.

Sin embargo, al igual que ocurre con otras herramientas generativas, los resultados dependen en gran medida de la precisión del prompt utilizado, lo que implica una fase de experimentación iterativa para obtener resultados consistentes.

#### **5. Producción visual avanzada con Stable Diffusion**

Uno de los experimentos más relevantes del laboratorio se centró en el uso de Stable Diffusion, modelo generativo abierto que permite generar imágenes a partir de descripciones textuales.

A diferencia de otras plataformas más cerradas, Stable Diffusion ofrece un alto nivel de control sobre el proceso generativo, especialmente cuando se utiliza a través de interfaces como Automatic1111 o ComfyUI.

Durante el experimento se exploraron diferentes configuraciones del modelo, incluyendo variaciones de prompts, estilos visuales y parámetros técnicos del proceso generativo.

Los resultados mostraron que Stable Diffusion permite un grado de personalización significativamente mayor que otras herramientas analizadas, lo que lo convierte en una plataforma especialmente adecuada para experimentación visual avanzada.

Sin embargo, esta flexibilidad también implica una mayor complejidad técnica. El uso eficiente de Stable Diffusion requiere conocimientos sobre modelos, configuraciones de generación y manejo de interfaces especializadas.

A pesar de esta barrera técnica, Stable Diffusion representa una de las herramientas más potentes para experimentación visual, desarrollo de estilos personalizados y producción creativa avanzada.

## **6. Apoyo conceptual con Gemini**

Finalmente, el laboratorio también exploró el uso de Gemini como herramienta de apoyo dentro del proceso de generación visual.

A diferencia de otras plataformas analizadas, Gemini no se utilizó principalmente para generar imágenes finales, sino para analizar referencias visuales, generar descripciones de imágenes y asistir en la construcción de prompts para modelos generativos.

Durante el experimento se comprobó que la capacidad multimodal de Gemini resulta especialmente útil para interpretar imágenes, identificar estilos visuales y estructurar descripciones que posteriormente pueden utilizarse en herramientas de generación visual.

No obstante, su capacidad para producir imágenes finales es más limitada en comparación con plataformas especializadas en generación gráfica.

Por este motivo, su papel dentro del laboratorio se orienta principalmente a apoyo conceptual, análisis visual y desarrollo de prompts dentro del flujo creativo.

## **7. Generación rápida de referencias visuales con Nano Banana**

Dentro de las pruebas realizadas en ImagenLab también se exploró el uso de Nano Banana, un modelo de generación visual basado en inteligencia artificial integrado dentro del ecosistema de herramientas de Google.

El experimento se centró en evaluar su capacidad para generar imágenes conceptuales rápidas a partir de prompts sencillos,

analizando especialmente su utilidad en fases tempranas de ideación visual. Durante las pruebas se generaron diferentes composiciones gráficas de carácter conceptual y simbólico, como objetos transformados en elementos visuales híbridos, por ejemplo una pelota de golf reinterpretada como joya, una fresa que contiene una piedra preciosa en su interior o una mariposa convertida en anillo.

Estas imágenes permitieron observar cómo el sistema es capaz de combinar elementos visuales y conceptos semánticos distintos dentro de una misma composición, produciendo resultados coherentes desde el punto de vista visual y narrativo.

Los resultados mostraron que Nano Banana destaca principalmente por su rapidez de generación y facilidad de uso, permitiendo producir múltiples variaciones visuales de una misma idea en cuestión de segundos. Esto lo convierte en una herramienta especialmente útil para la creación de moodboards, exploración de estilos o generación de primeras referencias visuales dentro de procesos de diseño.

Sin embargo, durante el experimento también se observaron ciertas limitaciones en relación con el control detallado de la composición visual y el nivel de precisión estética. Aunque las imágenes generadas resultan visualmente interesantes, el sistema ofrece menos control sobre aspectos específicos como iluminación, encuadre o consistencia entre iteraciones.

Por este motivo, Nano Banana se revela especialmente útil como herramienta de exploración conceptual y generación de ideas visuales, funcionando como un primer paso dentro del proceso creativo antes de recurrir a herramientas más avanzadas de generación o refinamiento gráfico.

## **8. Construcción de flujos de generación visual con ComfyUI**

Otra de las tecnologías exploradas dentro de ImagenLab fue ComfyUI, una interfaz avanzada diseñada para trabajar con modelos de generación de imágenes como Stable Diffusion mediante un sistema de nodos interconectados.

A diferencia de otras plataformas más automatizadas, el objetivo del experimento con ComfyUI fue analizar cómo es posible construir pipelines personalizados de generación visual, combinando distintos procesos dentro de un flujo modular.

Durante las pruebas se desarrollaron flujos de trabajo que incluían diferentes etapas de generación y refinamiento de imagen, como la creación inicial mediante prompts, el control estructural mediante modelos auxiliares, la generación de variaciones visuales y el posterior refinamiento o escalado de las imágenes obtenidas.

Los resultados obtenidos mostraron que ComfyUI permite alcanzar un nivel de control considerablemente mayor sobre el proceso generativo en comparación con interfaces más simplificadas. Esto facilita la creación de series de imágenes coherentes, la automatización de iteraciones visuales y la experimentación con distintos parámetros del modelo.

Además, la estructura basada en nodos permite integrar herramientas complementarias como ControlNet, LoRA, sistemas de escalado de resolución o procesos de batch rendering, lo que convierte a ComfyUI en un entorno especialmente potente para la producción visual avanzada.

No obstante, el experimento también puso de manifiesto que esta flexibilidad implica una curva de aprendizaje significativamente mayor. Comprender el funcionamiento de los pipelines generativos, así como la relación entre los distintos nodos del sistema, requiere un conocimiento técnico más profundo que en otras herramientas orientadas al uso directo mediante prompts.

A pesar de esta complejidad inicial, ComfyUI representa una de las soluciones más completas dentro del ecosistema de generación visual con inteligencia artificial, especialmente en contextos donde se busca control técnico, reproducibilidad de resultados y desarrollo de flujos de producción visual más sofisticados.

#### d. Síntesis

Los experimentos realizados en ImagenLab muestran que los modelos de generación visual mediante inteligencia artificial, ampliamente consolidados en el ecosistema creativo en 2026, pueden desempeñar un papel relevante dentro de los procesos contemporáneos de creación visual. Su capacidad para generar imágenes a partir de descripciones textuales, explorar variaciones estéticas y producir composiciones visuales complejas permite ampliar el espacio de experimentación gráfica y acelerar determinadas fases del desarrollo creativo.

El análisis realizado indica que la eficacia de estas herramientas depende en gran medida del contexto conceptual definido por el autor y de la supervisión humana durante las fases de dirección creativa, selección y refinamiento de resultados. En este sentido, los sistemas generativos no sustituyen el proceso creativo, sino que actúan como herramientas de apoyo que facilitan la exploración estética y el desarrollo visual.

Los ejemplos presentados constituyen una selección representativa de las experimentaciones realizadas en el laboratorio para analizar el uso de estas tecnologías dentro de procesos de conceptualización y producción visual.

En conjunto, ImagenLab muestra cómo la inteligencia artificial puede integrarse en un flujo de trabajo creativo híbrido, en el que el criterio humano mantiene la dirección conceptual del proyecto mientras que los

sistemas generativos amplían las posibilidades de exploración estética. A partir de estas exploraciones visuales, el laboratorio continúa la experimentación en el siguiente módulo: SonidoLab.

### 5.2.3. SonidoLab

El SonidoLab aplicado constituye la tercera línea de desarrollo dentro de la fase de producción creativa del laboratorio NÓVIRA LAB. Mientras que los módulos anteriores se centraban en la experimentación con lenguaje y generación visual, este apartado explora el papel de la inteligencia artificial en la creación musical, el diseño sonoro y la producción de contenidos auditivos dentro de proyectos narrativos y creativos.

La dimensión sonora ocupa un lugar fundamental dentro de la narrativa audiovisual, ya que la música, los paisajes sonoros y las voces contribuyen de manera decisiva a la construcción de atmósferas, emociones y ritmos narrativos. En este contexto, la inteligencia artificial abre nuevas posibilidades para la generación de piezas musicales, la experimentación con estilos sonoros y la producción rápida de composiciones adaptadas a diferentes contextos narrativos.

Dentro de NÓVIRA LAB, el SonidoLab aplicado se orienta a analizar cómo las herramientas de generación musical mediante inteligencia artificial pueden integrarse dentro de procesos creativos contemporáneos, funcionando como instrumentos de exploración sonora y prototipado musical.

#### a. Metodología de experimentación

Con el fin de estructurar el proceso de creación sonora dentro del laboratorio, se propone un flujo de trabajo dividido en cinco fases que reflejan las distintas etapas de desarrollo de proyectos de audio asistidos por inteligencia artificial. Este modelo permite organizar el proceso desde la exploración inicial de referencias hasta la adaptación final del contenido sonoro dentro de proyectos audiovisuales o de comunicación.

##### **Fase 1. Inspiración y referencia:**

En esta etapa se recopilan referencias sonoras, estilos musicales y ejemplos de diseño de sonido que sirven como punto de partida para el desarrollo del proyecto. Esta fase permite definir el tono, la atmósfera y la dirección sonora que orientarán la creación posterior.

##### **Fase 2. Conceptualización sonora:**

A partir de las referencias seleccionadas se establece la propuesta sonora del proyecto, definiendo elementos como estilo musical, ritmo, tipo de voz, atmósfera acústica o identidad sonora que guiarán el desarrollo del contenido.

##### **Fase 3. Exploración y variaciones:**

En esta fase se generan múltiples versiones de piezas sonoras mediante herramientas de inteligencia artificial, permitiendo experimentar con variaciones musicales, vocales o de diseño sonoro que amplían las posibilidades creativas del proyecto.

**Fase 4. Producción y refinado:**

Las piezas sonoras seleccionadas se perfeccionan mediante procesos de edición, mezcla, mejora de calidad y ajuste técnico, con el objetivo de obtener un resultado coherente y adecuado para su integración en el proyecto final.

**Fase 5. Adaptación y entrega:**

Finalmente, el material sonoro se adapta a su formato definitivo según las necesidades del proyecto, integrándose en piezas audiovisuales, podcasts, contenidos digitales u otros formatos de comunicación.

Este modelo permite analizar qué herramientas de inteligencia artificial resultan más eficaces en cada fase del proceso creativo, identificando sus fortalezas y limitaciones dentro del desarrollo de proyectos sonoros asistidos por IA.

**b. Ecosistemas de herramientas analizadas**

El laboratorio SonidoLab analiza un conjunto representativo de herramientas pertenecientes al ecosistema actual de generación, manipulación y procesamiento de audio mediante inteligencia artificial. Estas tecnologías se emplean en distintas fases del proceso creativo sonoro, desde la conceptualización inicial de paisajes acústicos hasta la producción final de piezas musicales, locuciones o efectos sonoros.

El objetivo de este análisis no es únicamente describir las herramientas disponibles, sino comprender cómo se integran dentro de un flujo de trabajo sonoro real, identificando el papel que cada tecnología puede desempeñar en las diferentes etapas del desarrollo creativo.

El ecosistema analizado dentro del laboratorio incluye herramientas de generación musical, síntesis de voz, mejora de calidad sonora, automatización de procesos, análisis de contenido y producción de audio asistida por inteligencia artificial.

**1. Adobe Poscast**

A través de su función Enhance Speech, es una herramienta de mejora de audio basada en inteligencia artificial orientada a optimizar grabaciones de voz. El sistema utiliza modelos avanzados de procesamiento de señal entrenados para reducir ruido de fondo, mejorar la claridad del habla y aproximar el resultado final a la calidad de una grabación realizada en entorno de estudio. Su principal aplicación se encuentra en la limpieza de grabaciones realizadas en entornos no profesionales, aumentando la inteligibilidad del discurso y reduciendo interferencias acústicas. No obstante, este tipo de herramientas se orienta principalmente a la optimización de grabaciones vocales y no sustituye los procesos completos de mezcla, edición y masterización propios de la producción sonora profesional.

## 2. Batch export

El batch export hace referencia a técnicas de automatización utilizadas para exportar múltiples versiones de un mismo archivo de audio en distintos formatos o configuraciones técnicas. Este tipo de procesos permite generar automáticamente diferentes versiones optimizadas de un mismo contenido sonoro para distintos canales o formatos de distribución. Su principal ventaja reside en la capacidad de escalar la producción sonora mediante la automatización de tareas repetitivas dentro de flujos de trabajo digitales.

## 3. Batch generation (API audio)

La generación masiva de audio mediante APIs consiste en la producción automatizada de múltiples piezas sonoras utilizando modelos generativos conectados a través de interfaces programáticas. Este enfoque permite integrar la generación de audio dentro de pipelines automatizados de creación de contenido, facilitando la producción sistemática de variaciones musicales, efectos sonoros o piezas narrativas a partir de prompts o parámetros previamente definidos. Su implementación suele requerir conocimientos técnicos relacionados con programación e integración de sistemas.

## 4. DAW (Digital Audio Workstation)

Las estaciones de trabajo de audio digital, conocidas como DAW (Digital Audio Workstation), constituyen el entorno profesional estándar para la edición, producción y mezcla de audio. Estas plataformas permiten organizar pistas sonoras, editar grabaciones, aplicar efectos, ajustar niveles y construir composiciones completas mediante herramientas de producción musical digital. Su principal ventaja reside en el alto grado de control técnico que ofrecen sobre el proceso de producción sonora, aunque su uso requiere conocimientos especializados en edición y diseño de audio.

## 5. DeepL

DeepL es un sistema de traducción automática basado en inteligencia artificial que permite traducir textos con un alto nivel de precisión semántica y coherencia lingüística. Aunque no se trata de una herramienta de generación sonora directa, resulta relevante dentro de procesos de producción audiovisual o musical en los que es necesario adaptar letras, guiones o contenidos narrativos a distintos idiomas.

## 6. ElevenLabs

ElevenLabs es una plataforma de síntesis de voz basada en inteligencia artificial especializada en la generación de locuciones realistas a partir de texto. El sistema permite generar voces sintéticas

con un alto nivel de naturalidad, ajustando parámetros como entonación, velocidad, estilo interpretativo o timbre vocal. Estas capacidades permiten producir narraciones, locuciones o identidades vocales sintéticas adaptadas a diferentes contextos narrativos y audiovisuales.

## 7. MusicLM

MusicLM es un modelo experimental desarrollado por Google orientado a la generación de música a partir de descripciones textuales. El sistema permite producir composiciones instrumentales basadas en prompts que describen estilos musicales, atmósferas sonoras o referencias estéticas. Este tipo de modelos permite explorar la generación automática de música conceptual a partir de descripciones lingüísticas.

## 8. NotebookLM

Es una herramienta de análisis contextual basada en inteligencia artificial diseñada para trabajar con documentos y fuentes de información proporcionadas por el usuario. Su función principal consiste en sintetizar información, analizar contenidos y generar explicaciones estructuradas a partir de materiales textuales. Aunque no genera audio directamente, su capacidad de análisis resulta útil en procesos de investigación conceptual relacionados con proyectos narrativos, audiovisuales o musicales.

## 9. Runway

Runway incorpora herramientas de manipulación sonora basadas en inteligencia artificial orientadas a la edición, generación y transformación de audio dentro de entornos creativos digitales. Estas funcionalidades permiten modificar grabaciones sonoras, limpiar audio, generar efectos o experimentar con distintas transformaciones acústicas mediante interfaces accesibles.

## 10. Stable Audio

Stable Audio es un modelo generativo diseñado para la creación de efectos sonoros, ambientes acústicos y composiciones musicales mediante inteligencia artificial. El sistema funciona a partir de descripciones textuales que especifican características sonoras concretas, permitiendo generar paisajes sonoros, efectos o bases musicales coherentes con los parámetros descritos en el prompt.

## 11. Suno

Es una plataforma de generación musical mediante inteligencia artificial capaz de producir canciones completas a partir de descripciones textuales. El sistema genera composiciones que integran letra, voz e instrumentación, permitiendo explorar distintos

estilos musicales de forma rápida. Este tipo de herramientas facilita la creación automática de piezas musicales completas, aunque el control detallado sobre la estructura musical o la mezcla sigue siendo limitado en comparación con entornos de producción tradicionales.

## 12. Udio

Udio es una plataforma de generación musical basada en inteligencia artificial orientada a la creación de canciones con alta calidad vocal y coherencia musical. El sistema permite generar composiciones completas a partir de descripciones textuales que definen estilo, atmósfera o características musicales. Los resultados destacan por la naturalidad de las voces generadas y por la coherencia melódica de las composiciones.

## 13. Voice AI

Las tecnologías de clonación de voz mediante inteligencia artificial permiten recrear voces humanas a partir de muestras de audio. Estos sistemas utilizan modelos de aprendizaje profundo capaces de analizar características vocales como timbre, entonación o ritmo para generar nuevas locuciones que imitan la voz original. Esta tecnología abre nuevas posibilidades en ámbitos como la producción audiovisual, el doblaje o la creación de identidades vocales sintéticas. No obstante, su uso plantea también cuestiones éticas y legales relacionadas con los derechos de voz, la autenticidad de los contenidos y la necesidad de garantizar un uso responsable de estas tecnologías.

El análisis conjunto de estas herramientas permite comprender cómo los sistemas de inteligencia artificial se integran dentro de los procesos contemporáneos de producción sonora. Más que sustituir la intervención humana, estas tecnologías amplían las posibilidades de exploración creativa, aceleran los procesos de prototipado musical y facilitan la generación de identidades sonoras adaptadas a diferentes contextos narrativos y audiovisuales.

Desde esta perspectiva, el ecosistema analizado se interpreta como parte de un entorno híbrido de creación sonora, en el que la interacción entre inteligencia artificial y criterio creativo humano configura nuevas metodologías de producción dentro del ámbito audiovisual.

### c. Experimentos sonoros desarrollados

Con el objetivo de analizar el comportamiento de distintos sistemas de generación sonora mediante inteligencia artificial, el laboratorio ha desarrollado diversos ejercicios de experimentación musical y diseño sonoro utilizando diferentes herramientas del ecosistema actual de IA generativa.

Los casos presentados a continuación constituyen algunos de los ejemplos representativos de las pruebas realizadas dentro del módulo SonidoLab. No obstante, el laboratorio mantiene un proceso continuo de exploración, comparación de plataformas y análisis de nuevas aplicaciones dentro del ámbito de la generación sonora asistida por inteligencia artificial. Estos experimentos se orientan principalmente a evaluar aspectos como la capacidad de interpretación de prompts musicales, la coherencia estructural de las composiciones generadas, la naturalidad de las voces sintéticas y la utilidad real de estas herramientas dentro de flujos de trabajo de producción audiovisual, podcasting o creación musical experimental.

## 1. Generación Musical con Suno

Uno de los experimentos principales del laboratorio se centró en el uso de Suno, una herramienta de generación musical basada en inteligencia artificial capaz de crear canciones completas a partir de descripciones textuales.

Durante el experimento se generaron distintas composiciones musicales con estilos variados, incluyendo piezas de inspiración cultural, música conceptual para proyectos narrativos y canciones experimentales relacionadas con eventos culturales o temáticas sociales. Entre los ejemplos desarrollados se encuentran composiciones como Seguidilla FerIA Albacete, Life doesn't wait o piezas creadas para el contexto del festival Villaverso.

El sistema demostró una gran capacidad para transformar descripciones textuales en canciones completas que incluyen letra, voz e instrumentación. En particular, Suno destacó por su rapidez de generación y por la coherencia estructural de las composiciones musicales, que suelen seguir esquemas reconocibles como versos, estribillos y puentes.

Entre las ventajas observadas destaca su utilidad en fases de ideación sonora y exploración creativa, ya que permite generar rápidamente múltiples variaciones musicales a partir de un mismo concepto.

No obstante, también se identificaron limitaciones relacionadas con el control detallado de la composición. Aspectos como la mezcla final, la instrumentación específica o la duración precisa de cada sección musical resultan más difíciles de controlar que en entornos tradicionales de producción musical.

Por este motivo, Suno se revela especialmente útil en fases de exploración creativa, prototipado musical y generación de ideas sonoras, aunque las piezas generadas pueden requerir refinamiento posterior dentro de entornos de producción musical más avanzados.

## 2. Exploración sonora con Stable Audio

Otro de los experimentos desarrollados dentro de SonidoLab utilizó Stable Audio, un sistema generativo orientado a la creación de música instrumental, efectos sonoros y paisajes acústicos a partir de prompts textuales.

Durante el experimento se generaron diferentes piezas sonoras orientadas principalmente a la creación de ambientes musicales, introducciones para contenidos audiovisuales y bases sonoras conceptuales para proyectos narrativos.

Los resultados obtenidos mostraron que Stable Audio es especialmente eficaz en la generación rápida de atmósferas sonoras y loops musicales que pueden integrarse fácilmente dentro de proyectos audiovisuales, podcasts o piezas narrativas.

Entre sus principales ventajas se encuentra la capacidad para generar sonidos coherentes con descripciones conceptuales, permitiendo experimentar con estilos musicales, tempos o ambientes sonoros de manera flexible.

Sin embargo, el experimento también evidenció ciertas limitaciones en el control estructural de la composición musical. Aunque el sistema produce resultados interesantes desde el punto de vista creativo, la precisión en aspectos como la instrumentación concreta o la evolución musical detallada puede resultar limitada en comparación con herramientas profesionales de composición o producción musical.

Por este motivo, Stable Audio se presenta como una herramienta especialmente útil para la creación de prototipos sonoros, exploración musical y generación de ambientes acústicos dentro de proyectos audiovisuales.

## 3. Generación de locuciones con ElevenLabs

El laboratorio también realizó experimentos con ElevenLabs, una plataforma especializada en síntesis de voz y generación de locuciones mediante inteligencia artificial.

Durante las pruebas se generaron distintas narraciones y locuciones experimentales destinadas a contenidos audiovisuales, podcasts y piezas narrativas. Entre los ejemplos desarrollados se incluyen locuciones para proyectos como La España vaciada o piezas narrativas de carácter documental.

ElevenLabs mostró un alto nivel de realismo en la generación de voces sintéticas, permitiendo producir locuciones con una calidad sonora cercana a la de un locutor humano. Además, el sistema permite ajustar parámetros como entonación, velocidad o estilo

narrativo, lo que facilita la adaptación de la voz a diferentes contextos comunicativos.

Entre sus principales ventajas destaca la naturalidad de las voces generadas y la rapidez con la que pueden producirse narraciones completas a partir de texto.

Sin embargo, el experimento también mostró que, en textos largos o narrativas complejas, algunos matices interpretativos —como la emoción, el ritmo narrativo o la intención dramática— pueden resultar menos precisos que en interpretaciones realizadas por locutores profesionales.

A pesar de estas limitaciones, ElevenLabs se presenta como una herramienta especialmente útil para prototipado de locuciones, producción rápida de narraciones y creación de identidades sonoras dentro de proyectos audiovisuales o narrativos.

#### 4. Análisis conceptual con NotebookLM

Además de las herramientas de generación sonora, el laboratorio exploró el uso de NotebookLM como sistema de apoyo en la conceptualización y análisis de proyectos sonoros.

A diferencia de las herramientas anteriores, NotebookLM no se utilizó para generar audio directamente, sino como herramienta de análisis documental capaz de sintetizar información, analizar guiones o relacionar diferentes referencias dentro de un proyecto creativo.

Durante el experimento se utilizó para analizar documentación relacionada con proyectos del laboratorio, incluyendo guiones narrativos, referencias musicales o material conceptual utilizado en el desarrollo de contenidos audiovisuales.

Los resultados mostraron que NotebookLM resulta especialmente útil en fases de investigación y conceptualización sonora, ya que permite sintetizar grandes volúmenes de información y establecer conexiones entre distintos elementos narrativos o conceptuales.

No obstante, su papel dentro del laboratorio se orienta principalmente al análisis y organización del conocimiento, más que a la generación directa de contenido sonoro.

#### d. Síntesis

Los experimentos realizados en SonidoLab muestran que las herramientas de generación y procesamiento de audio basadas en inteligencia artificial, ampliamente integradas en los flujos creativos en 2026, pueden desempeñar un papel relevante dentro de los procesos contemporáneos de creación musical, diseño sonoro y producción audiovisual. Estas tecnologías

permiten generar composiciones musicales, efectos sonoros, paisajes acústicos y locuciones sintéticas, ampliando las posibilidades de exploración sonora y facilitando el prototipado rápido de ideas dentro de proyectos creativos.

El análisis realizado indica que la eficacia de estas herramientas depende en gran medida del contexto conceptual definido por el autor y de la intervención humana en las fases de selección, edición y refinamiento del material generado. En este sentido, los sistemas generativos no sustituyen los procesos tradicionales de producción musical o narración sonora, sino que funcionan como herramientas de apoyo que permiten experimentar con nuevas configuraciones sonoras y acelerar determinadas fases del desarrollo creativo.

Los ejemplos presentados constituyen una selección representativa de las pruebas realizadas en el laboratorio para analizar el uso de estas tecnologías dentro de procesos de creación sonora y producción audiovisual.

En conjunto, SonidoLab muestra cómo la inteligencia artificial puede integrarse en un flujo de trabajo creativo híbrido en el ámbito sonoro, en el que el criterio humano mantiene la dirección conceptual y estética del proyecto mientras que los sistemas generativos amplían las posibilidades de exploración musical y narrativa. A partir de estas exploraciones, el laboratorio continúa el análisis en el módulo dedicado a la producción audiovisual: VideoLab.

#### 5.2.4. VideoLab

El VideoLab constituye el cuarto módulo experimental del laboratorio creativo NÓVIRA LAB y se centra en el análisis aplicado del uso de la inteligencia artificial en procesos de generación audiovisual, conceptualización visual y producción de vídeo.

El objetivo de este sublaboratorio es investigar de manera práctica cómo diferentes sistemas de inteligencia artificial pueden integrarse dentro de procesos contemporáneos de creación audiovisual, evaluando tanto sus capacidades como sus limitaciones dentro de flujos de trabajo reales de diseño, comunicación visual y narrativa audiovisual.

A diferencia de aproximaciones centradas exclusivamente en el funcionamiento técnico de los modelos generativos, el enfoque de VideoLab se orienta a comprender cómo estas herramientas influyen en la conceptualización visual, la generación de secuencias audiovisuales y la producción de piezas narrativas mediante inteligencia artificial.

Para ello, el laboratorio desarrolla una serie de experimentos audiovisuales aplicados en los que distintos sistemas de inteligencia artificial se integran dentro de un flujo de trabajo estructurado que permite evaluar su comportamiento en contextos concretos de creación audiovisual.

El análisis combina por tanto dos dimensiones complementarias: el estudio del ecosistema tecnológico de generación de vídeo mediante inteligencia artificial y la experimentación práctica con herramientas generativas dentro de proyectos audiovisuales desarrollados en el laboratorio.

#### a. Metodología de experimentación

Con el fin de estructurar el proceso de creación audiovisual dentro del laboratorio, se propone un flujo de trabajo dividido en cinco fases que reflejan las distintas etapas de desarrollo de proyectos de vídeo asistidos por inteligencia artificial. Este modelo permite organizar el proceso desde la exploración inicial de referencias hasta la adaptación final del contenido audiovisual en proyectos de comunicación, narrativa o producción multimedia.

##### **Fase 1. Inspiración y referencia:**

En esta etapa se recopilan referencias visuales y audiovisuales que sirven como punto de partida para el desarrollo del proyecto. Se analizan estilos cinematográficos, recursos narrativos, movimientos de cámara y atmósferas visuales que orientan la dirección creativa del vídeo.

##### **Fase 2. Conceptualización audiovisual:**

A partir de las referencias seleccionadas se define la propuesta audiovisual del proyecto, estableciendo elementos como estilo visual, ritmo narrativo, composición de escena y relación entre imagen y sonido. Esta fase permite estructurar el lenguaje audiovisual que guiará el desarrollo del contenido.

##### **Fase 3. Exploración y variación:**

En esta fase se generan diferentes versiones de secuencias o clips mediante herramientas de inteligencia artificial, permitiendo experimentar con variaciones visuales, movimientos de cámara, estilos cinematográficos y composiciones narrativas que amplían las posibilidades creativas del proyecto.

##### **Fase 4. Producción y refinado:**

Las secuencias seleccionadas se perfeccionan mediante procesos de edición, ajuste de duración, mejora visual o integración con otros elementos audiovisuales. Esta fase busca consolidar la coherencia estética y narrativa del material generado.

##### **Fase 5. Adaptación y entrega:**

Finalmente, el contenido audiovisual se adapta a su formato definitivo según las necesidades del proyecto, integrándose en piezas audiovisuales, campañas de comunicación, contenidos digitales o narrativas multimedia.

Este modelo permite analizar qué herramientas de inteligencia artificial resultan más eficaces en cada fase del proceso creativo, identificando sus

posibilidades y limitaciones dentro del desarrollo de proyectos audiovisuales asistidos por IA.

## **b. Ecosistemas de herramientas analizadas**

El laboratorio VideoLab analiza un conjunto amplio de herramientas pertenecientes al ecosistema actual de generación, manipulación y producción audiovisual mediante inteligencia artificial.

Estas herramientas se organizan dentro de diferentes categorías según su función dentro del flujo de trabajo creativo, incluyendo generación automática de vídeo, animación de imágenes, producción audiovisual profesional, automatización de procesos y postproducción audiovisual.

El objetivo de este análisis no es únicamente describir las herramientas disponibles, sino comprender cómo se integran dentro de un proceso real de producción audiovisual, identificando el papel que cada tecnología puede desempeñar en distintas fases del desarrollo creativo.

El ecosistema analizado dentro del laboratorio incluye herramientas de generación de vídeo mediante prompts, sistemas de animación de imágenes, plataformas de edición audiovisual profesional y pipelines generativos avanzados basados en modelos abiertos.

### **1. Midjourney**

Midjourney es un sistema generativo especializado en la creación de imágenes a partir de descripciones en lenguaje natural. Aunque originalmente se desarrolló como un modelo orientado a la generación de imágenes estáticas, su evolución reciente ha incorporado capacidades experimentales de animación que permiten transformar imágenes generadas en secuencias visuales breves.

El sistema permite producir composiciones visuales de alta calidad estética que pueden utilizarse como keyframes, referencias estilísticas o conceptos visuales preliminares dentro de procesos de producción audiovisual. Su principal fortaleza reside en la capacidad de generar imágenes con un alto nivel de detalle y coherencia estética a partir de prompts textuales. Aunque las funcionalidades de animación permiten generar clips visuales a partir de imágenes generadas, el control narrativo y cinematográfico sobre secuencias complejas sigue siendo más limitado que en plataformas especializadas en generación de vídeo mediante inteligencia artificial.

### **2. Runway Gen-3**

Runway es una plataforma de inteligencia artificial orientada a la generación y manipulación de vídeo mediante modelos generativos avanzados como Gen-3. Estos modelos permiten crear secuencias

audiovisuales a partir de descripciones textuales, imágenes de referencia o clips previos. Entre sus principales funcionalidades se encuentran la generación de clips animados, la transformación de imágenes en vídeo y la exploración de movimientos de cámara simulados mediante inteligencia artificial. La plataforma facilita la producción rápida de prototipos audiovisuales y permite experimentar con nuevas formas de storytelling visual generativo. Sin embargo, el control detallado sobre parámetros cinematográficos complejos, como continuidad narrativa o estructura de secuencias largas, sigue siendo más limitado que en entornos tradicionales de producción audiovisual.

### **3. Pika Labs**

Pika Labs es una plataforma de generación de vídeo mediante inteligencia artificial que permite crear clips animados a partir de texto, imágenes o secuencias previas. El sistema permite transformar imágenes estáticas en secuencias animadas, generar variaciones visuales de una misma escena y producir clips audiovisuales experimentales mediante prompts textuales. Su facilidad de uso y rapidez de generación lo convierten en una herramienta adecuada para exploración audiovisual y prototipado creativo. No obstante, el control sobre estructuras narrativas complejas o secuencias audiovisuales extensas sigue siendo limitado, por lo que su aplicación se orienta principalmente a la generación de clips conceptuales o experimentales.

### **4. Stable Dffusion (Vídeo workflows)**

Stable Diffusion es un modelo generativo abierto que permite generar imágenes y animaciones mediante distintos sistemas de extensión y workflows especializados. En el ámbito audiovisual, herramientas como AnimateDiff o pipelines desarrollados en entornos como ComfyUI permiten transformar imágenes generadas en secuencias animadas o clips experimentales. Estos sistemas permiten generar animaciones frame a frame, controlar estilos visuales y mantener coherencia entre distintos fotogramas. Una de sus principales ventajas es el alto nivel de control técnico que ofrece sobre parámetros visuales y procesos generativos. Sin embargo, esta flexibilidad implica también una mayor complejidad técnica en comparación con plataformas de generación de vídeo más automatizadas.

### **5. Adobe Premiere Pro**

Adobe Premiere Pro es una herramienta profesional de edición de vídeo utilizada para el montaje, estructuración narrativa y edición final de piezas audiovisuales. El software permite organizar clips, construir secuencias narrativas, aplicar transiciones, ajustar ritmo de montaje y realizar procesos de edición no lineal. Su principal

fortaleza reside en el control preciso sobre la estructura narrativa y el flujo de montaje dentro de proyectos audiovisuales complejos. Aunque no genera contenido mediante inteligencia artificial de forma directa, constituye una herramienta central dentro de los procesos de integración y edición final de materiales audiovisuales.

## 6. After Effects

After Effects es un software de composición visual y motion graphics utilizado para la creación de animaciones, efectos visuales y composición avanzada dentro de proyectos audiovisuales. La herramienta permite integrar elementos gráficos, efectos visuales y animaciones dentro de secuencias de vídeo, facilitando la creación de composiciones visuales complejas. Su flexibilidad creativa lo convierte en una herramienta clave para el desarrollo de motion graphics y efectos visuales, aunque su uso requiere conocimientos técnicos especializados.

## 7. DaVinci Resolve

DaVinci Resolve es una herramienta profesional de edición y postproducción audiovisual ampliamente utilizada en procesos de corrección de color y acabado cinematográfico. El sistema permite ajustar la estética visual de las imágenes mediante herramientas avanzadas de etalonaje, corrección cromática y optimización visual.

Además de sus capacidades de edición, destaca por la precisión de sus herramientas de color grading utilizadas en producción cinematográfica.

## 8. Whisper

Whisper es un modelo de reconocimiento automático del habla desarrollado por OpenAI que permite transcribir audio y generar subtítulos a partir de contenido sonoro. El sistema utiliza modelos de inteligencia artificial entrenados para reconocer múltiples idiomas y convertir el discurso hablado en texto estructurado. Esta capacidad facilita la generación automática de subtítulos y la adaptación de contenidos audiovisuales a distintos formatos de distribución.

## 9. Batch rendering y exportación automatizada

El batch rendering hace referencia a procesos de automatización utilizados para exportar múltiples versiones de un mismo vídeo en distintos formatos o configuraciones técnicas. Este tipo de sistemas permite generar de forma automática versiones adaptadas a diferentes plataformas o canales de distribución, optimizando los flujos de producción audiovisual y reduciendo tareas repetitivas dentro del proceso de postproducción.

## 10. Freepik AI (generación de vídeo)

Freepik AI incorpora herramientas de generación audiovisual basadas en inteligencia artificial que permiten transformar descripciones textuales o imágenes en secuencias animadas. Estos sistemas utilizan modelos generativos entrenados para producir clips visuales breves, animaciones o contenido audiovisual adaptado a distintos estilos gráficos. Además de la generación de vídeo, estas herramientas suelen integrarse con funciones complementarias de edición visual, ajuste de formato o optimización de resolución. Este tipo de tecnologías facilita la creación rápida de contenido audiovisual experimental y la exploración de distintos estilos visuales dentro de procesos de producción digital.

### c. Experimentos audiovisuales desarrollados

El laboratorio VideoLab analiza un conjunto representativo de herramientas pertenecientes al ecosistema actual de generación, manipulación y postproducción de vídeo mediante inteligencia artificial. Estas tecnologías se emplean en distintas fases del proceso creativo audiovisual, desde la exploración conceptual y generación de prototipos visuales hasta la edición, composición y distribución final de contenidos.

El objetivo de este análisis no es únicamente describir las herramientas disponibles, sino comprender cómo se integran dentro de un flujo de trabajo audiovisual real, identificando el papel que cada tecnología puede desempeñar en las diferentes etapas del desarrollo creativo.

El ecosistema analizado dentro del laboratorio incluye herramientas de generación de vídeo mediante inteligencia artificial, animación de imágenes, edición y composición audiovisual, automatización de procesos y adaptación de contenidos a distintos formatos de distribución.

#### 1. Midjourney

Es un sistema generativo especializado en la creación de imágenes a partir de descripciones en lenguaje natural. Aunque originalmente se desarrolló como un modelo orientado a la generación de imágenes estáticas, su evolución reciente ha incorporado capacidades experimentales que permiten transformar imágenes generadas en secuencias visuales breves.

El sistema permite producir composiciones visuales de alta calidad estética que pueden utilizarse como keyframes, referencias estilísticas o conceptos visuales preliminares dentro de procesos de producción audiovisual. Su principal fortaleza reside en la capacidad de generar imágenes con un alto nivel de detalle y coherencia estética a partir de prompts textuales. Aunque las funcionalidades de animación permiten generar clips visuales a partir de imágenes generadas, el control narrativo y cinematográfico sobre secuencias

complejas sigue siendo más limitado que en plataformas especializadas en generación de vídeo mediante IA.

## 2. Runway

Runway es una plataforma de inteligencia artificial orientada a la generación y manipulación de vídeo mediante modelos generativos avanzados como Gen-3. Estos modelos permiten crear secuencias audiovisuales a partir de descripciones textuales, imágenes de referencia o clips previos.

Entre sus principales funcionalidades se encuentran la generación de clips animados, la transformación de imágenes en vídeo y la simulación de movimientos de cámara mediante inteligencia artificial. La plataforma facilita la producción rápida de prototipos audiovisuales y permite experimentar con nuevas formas de narrativa visual generativa. Sin embargo, el control detallado sobre parámetros cinematográficos complejos, como la continuidad narrativa o la estructura de secuencias extensas, sigue siendo más limitado que en entornos tradicionales de producción audiovisual.

## 3. PikaLabs

Pika Labs es una plataforma de generación de vídeo mediante inteligencia artificial que permite crear clips animados a partir de texto, imágenes o secuencias previas. El sistema permite transformar imágenes estáticas en secuencias animadas, generar variaciones visuales de una misma escena y producir clips audiovisuales experimentales mediante prompts textuales.

Su facilidad de uso y rapidez de generación lo convierten en una herramienta adecuada para la exploración audiovisual y el prototipado creativo. No obstante, el control sobre estructuras narrativas complejas o secuencias audiovisuales extensas sigue siendo limitado, por lo que su aplicación se orienta principalmente a la generación de clips conceptuales o experimentales.

## 4. Stable Diffusion (vídeo workflows)

Stable Diffusion es un modelo generativo abierto que permite generar imágenes y animaciones mediante distintos sistemas de extensión y workflows especializados. En el ámbito audiovisual, herramientas como AnimateDiff o pipelines desarrollados en entornos como ComfyUI permiten transformar imágenes generadas en secuencias animadas o clips experimentales.

Estos sistemas permiten generar animaciones frame a frame, controlar estilos visuales y mantener coherencia entre distintos fotogramas. Una de sus principales ventajas es el alto nivel de control técnico que ofrece sobre parámetros visuales y procesos generativos. Sin embargo, esta flexibilidad implica también una

mayor complejidad técnica en comparación con plataformas de generación de vídeo más automatizadas.

## 5. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro es una herramienta profesional de edición de vídeo utilizada para el montaje, estructuración narrativa y edición final de piezas audiovisuales. El software permite organizar clips, construir secuencias narrativas, aplicar transiciones, ajustar el ritmo de montaje y realizar procesos de edición no lineal.

Su principal fortaleza reside en el control preciso sobre la estructura narrativa y el flujo de montaje dentro de proyectos audiovisuales complejos. Aunque no genera contenido mediante inteligencia artificial de forma directa, constituye una herramienta fundamental dentro de los procesos de integración y edición final de materiales audiovisuales generados mediante IA.

## 6. AfterEffects

After Effects es un software de composición visual y motion graphics utilizado para la creación de animaciones, efectos visuales y composiciones avanzadas dentro de proyectos audiovisuales. La herramienta permite integrar elementos gráficos, animaciones y efectos visuales dentro de secuencias de vídeo, facilitando la creación de composiciones visuales complejas.

Su flexibilidad creativa lo convierte en una herramienta clave para el desarrollo de motion graphics y efectos visuales dentro de producciones audiovisuales contemporáneas, aunque su uso requiere conocimientos técnicos especializados.

## 7. DaVinci Resolve

DaVinci Resolve es una herramienta profesional de edición y postproducción audiovisual ampliamente utilizada en procesos de corrección de color y acabado cinematográfico. El sistema permite ajustar la estética visual de las imágenes mediante herramientas avanzadas de etalonaje, corrección cromática y optimización visual.

Además de sus capacidades de edición, destaca por la precisión de sus herramientas de color grading, ampliamente utilizadas en producción cinematográfica y audiovisual profesional.

## 8. Whisper

Whisper es un modelo de reconocimiento automático del habla desarrollado por OpenAI que permite transcribir audio y generar subtítulos a partir de contenido sonoro. El sistema utiliza modelos de inteligencia artificial entrenados para reconocer múltiples idiomas y convertir el discurso hablado en texto estructurado.

Esta capacidad facilita la generación automática de subtítulos y la adaptación de contenidos audiovisuales a distintos formatos de distribución, contribuyendo a mejorar la accesibilidad y la indexación de materiales audiovisuales.

## 9. Batch rendering

El batch rendering hace referencia a procesos de automatización utilizados para exportar múltiples versiones de un mismo vídeo en distintos formatos o configuraciones técnicas. Este tipo de sistemas permite generar de forma automática versiones adaptadas a diferentes plataformas o canales de distribución, optimizando los flujos de producción audiovisual y reduciendo tareas repetitivas dentro del proceso de postproducción.

## 10. Freepik

Freepik AI incorpora herramientas de generación audiovisual basadas en inteligencia artificial que permiten transformar descripciones textuales o imágenes en secuencias animadas. Estos sistemas utilizan modelos generativos entrenados para producir clips visuales breves, animaciones o contenido audiovisual adaptado a distintos estilos gráficos.

Además de la generación de vídeo, estas herramientas suelen integrarse con funciones complementarias de edición visual, ajuste de formato o optimización de resolución, lo que facilita la creación rápida de contenido audiovisual experimental y la exploración de distintos estilos visuales dentro de procesos de producción digital.

El análisis conjunto de estas herramientas permite comprender cómo los sistemas de inteligencia artificial se integran dentro de los procesos contemporáneos de producción audiovisual. Más que sustituir la intervención humana, estas tecnologías amplían las posibilidades de exploración visual, aceleran los procesos de prototipado narrativo y facilitan la creación de contenidos audiovisuales adaptados a múltiples contextos de comunicación.

Desde esta perspectiva, el ecosistema analizado se interpreta como parte de un entorno híbrido de creación audiovisual, en el que la interacción entre inteligencia artificial y criterio creativo humano configura nuevas metodologías de producción dentro de la narrativa audiovisual contemporánea.

### d. Síntesis

Los experimentos realizados en VideoLab muestran que los sistemas de generación audiovisual mediante inteligencia artificial, ampliamente desarrollados en el ecosistema creativo en 2026, pueden desempeñar un papel relevante dentro de los procesos contemporáneos de creación audiovisual. Estas tecnologías permiten generar clips a partir de

descripciones textuales, animar imágenes y producir variaciones visuales que facilitan la exploración de ideas narrativas y el prototipado rápido de escenas.

El análisis realizado indica que la eficacia de estas herramientas depende en gran medida del contexto conceptual definido por el autor y de la supervisión humana durante las fases de selección, edición y montaje del material generado. En este sentido, los sistemas generativos no sustituyen los procesos tradicionales de producción audiovisual, sino que funcionan como herramientas de apoyo que amplían las posibilidades de experimentación visual y conceptualización narrativa.

Los ejemplos presentados constituyen una selección representativa de las pruebas realizadas en el laboratorio para analizar el uso de estas tecnologías dentro de procesos de creación audiovisual.

En conjunto, VideoLab muestra cómo la inteligencia artificial puede integrarse en un flujo de trabajo creativo híbrido, en el que el criterio humano mantiene la dirección narrativa y estética del proyecto mientras que los sistemas generativos amplían las posibilidades de exploración visual. Los resultados obtenidos en este módulo refuerzan la validez del enfoque metodológico propuesto por el laboratorio para integrar herramientas de inteligencia artificial dentro de procesos contemporáneos de producción audiovisual.

### 5.3. Desarrollo de piezas aplicadas como agencia

Además de la experimentación técnica desarrollada en los distintos sublaboratorios, el proyecto NÓVIRA LAB incorpora una **dimensión aplicada orientada a la producción de piezas creativas que simulan el funcionamiento de un estudio o agencia creativa contemporánea.**

El objetivo de este apartado es **trasladar los aprendizajes obtenidos durante las fases de experimentación a contextos de producción creativa cercanos a entornos profesionales,** analizando cómo las herramientas de inteligencia artificial pueden integrarse dentro de procesos completos de desarrollo creativo, desde la conceptualización inicial hasta la producción final de contenidos.

Las piezas desarrolladas funcionan como casos de aplicación práctica del modelo propuesto, permitiendo observar cómo los sistemas analizados en TextoLab, ImagenLab, SonidoLab y VideoLab pueden combinarse dentro de un flujo de producción coherente. En estos procesos, la inteligencia artificial se utiliza junto con herramientas y metodologías de diseño tradicionales, siempre bajo dirección creativa humana.

Cada proyecto integra distintas tecnologías según su función dentro del proceso creativo: generación de ideas narrativas, desarrollo visual, diseño sonoro o producción audiovisual, permitiendo analizar tanto las capacidades de cada herramienta como su interacción dentro de un proceso creativo multimodal.

Estas piezas actúan como prototipos experimentales que ilustran el potencial de la inteligencia artificial dentro de contextos profesionales vinculados al diseño, la comunicación visual y la narrativa audiovisual.

El piloto desarrollado constituye una primera aproximación experimental que permite evaluar el potencial del laboratorio creativo como entorno de investigación y producción basado en inteligencia artificial generativa, sentando las bases para futuras experimentaciones y el desarrollo de nuevos flujos de trabajo creativos.

#### 5.4. Desarrollo e implementación de la plataforma digital

Con el objetivo de materializar el modelo de laboratorio creativo desarrollado en esta investigación, se ha diseñado e implementado una plataforma digital denominada NÓVIRA LAB accesible a través del sitio web: <https://www.noviralab.com/>

Esta plataforma funciona como infraestructura digital del laboratorio creativo y permite organizar los procesos de experimentación, documentación y producción desarrollados durante el proyecto. A diferencia de un portfolio tradicional, la web se concibe como un entorno abierto de experimentación donde se integran los distintos sublaboratorios del modelo (TextoLab, ImagenLab, SonidoLab y VídeoLab), junto con espacios dedicados al análisis del ecosistema de herramientas de inteligencia artificial, la documentación de los procesos creativos y la difusión de los resultados obtenidos.

De este modo, la plataforma actúa como una extensión operativa del laboratorio creativo, permitiendo trasladar el modelo conceptual desarrollado en esta investigación a un entorno digital real donde los procesos de experimentación con inteligencia artificial generativa pueden documentarse, compartirse y analizarse.

##### 5.4.1. Estructura de la plataforma

La arquitectura de la plataforma se organiza siguiendo la misma lógica conceptual que estructura el laboratorio creativo. De este modo, la web refleja los distintos espacios que componen NÓVIRA LAB, permitiendo comprender tanto la dimensión conceptual del proyecto como su funcionamiento práctico: [Inicio | Noviralab](#). Entre los principales apartados de la plataforma se encuentran:

**ADN**, sección donde se presenta la identidad del laboratorio. En este espacio se explica el origen del proyecto, el significado del naming *NÓVIRA LAB*, así como la filosofía, los valores y la visión creativa que guían el desarrollo del laboratorio: [ADN | Noviralab](#)

**Ecosistema IA**, dedicado al análisis y comparación de herramientas de inteligencia artificial utilizadas dentro del laboratorio. Este apartado funciona como un repositorio estructurado de tecnologías emergentes aplicadas a procesos creativos: [Ecosistema | Noviralab](#)

**Observatorio**, orientado al seguimiento del desarrollo de la inteligencia artificial en el ámbito creativo y cultural, incorporando reflexiones, tendencias y análisis sobre la evolución de estas tecnologías: [Ecosistema | Noviralab](#)

**Laboratorio**, núcleo experimental del proyecto, donde se documentan los distintos módulos de experimentación desarrollados durante el piloto. Dentro de este espacio se organizan los cuatro sublaboratorios que estructuran la investigación: <https://www.noviralab.com/ecosistemaia>

- **TextoLab**, centrado en la experimentación con modelos de lenguaje y generación narrativa: [Laboratorio Texto | Noviralab](#)
- **ImagenLab**, dedicado a la exploración visual mediante sistemas generativos de imagen: [Laboratorio Imagen | Noviralab](#)
- **SonidoLab**, orientado a la generación musical, síntesis de voz y diseño sonoro: [Laboratorio sonido | Noviralab](#)
- **VideoLab**, enfocado en la producción audiovisual mediante herramientas generativas: [Laboratorio Video | Noviralab](#)

Cada uno de estos sublaboratorios presenta herramientas analizadas, experimentos realizados y ejemplos de piezas desarrolladas dentro del proceso de investigación.

**Podcast**, espacio donde se publica un podcast propio del laboratorio en el que se abordan temas relacionados con inteligencia artificial creativa, análisis de herramientas emergentes, novedades tecnológicas y reflexiones sobre los procesos desarrollados dentro de NÓVIRA LAB: [Podcast | Noviralab](#)

**Autoría**, apartado dedicado a establecer el marco de derechos de autor del proyecto, donde se explican las condiciones de uso, propiedad intelectual y principios de atribución relacionados con los contenidos generados dentro del laboratorio: [Autoría | Noviralab](#)

#### 5.4.2. Documentación y difusión del proceso creativo

Uno de los objetivos principales de la plataforma es documentar el proceso creativo desarrollado dentro del laboratorio. En lugar de centrarse únicamente en los resultados finales, la web presenta también las herramientas utilizadas, los experimentos realizados y los flujos de trabajo generativos que han permitido desarrollar cada pieza.

Este enfoque permite mostrar la dimensión experimental del proyecto y facilita la comprensión de cómo las herramientas de inteligencia artificial pueden integrarse dentro de procesos creativos estructurados.

Además, esta documentación contribuye a generar conocimiento transferible, ya que permite que otros creadores, diseñadores o investigadores puedan analizar los procesos desarrollados y adaptarlos a sus propios contextos creativos.

#### 5.4.3. Plataforma como laboratorio abierto y agencia experimental

La implementación de la web permite que NÓVIRA LAB funcione simultáneamente como un laboratorio creativo y como un modelo experimental de agencia creativa adaptada al contexto tecnológico actual.

Por un lado, la plataforma actúa como un entorno de experimentación donde se prueban nuevas herramientas de inteligencia artificial y se exploran sus posibilidades dentro de procesos creativos contemporáneos. Por otro lado, las piezas desarrolladas dentro del laboratorio permiten demostrar cómo estas tecnologías pueden aplicarse en contextos profesionales vinculados al diseño, la comunicación visual o la producción audiovisual.

Este enfoque híbrido sitúa a NÓVIRA LAB en un punto intermedio entre la investigación creativa, la producción cultural y la innovación tecnológica, proponiendo un modelo de agencia creativa abierta que comparte sus procesos, herramientas y resultados.

#### 5.4.4. Papel de la plataforma dentro del piloto

La implementación de la plataforma digital constituye, por tanto, un elemento clave dentro del proceso de validación del modelo propuesto en esta investigación. Mientras que los sublaboratorios permiten experimentar con distintas tecnologías y metodologías creativas, la web permite organizar, comunicar y ampliar estos resultados dentro de un sistema coherente.

De este modo, la plataforma digital se convierte en la manifestación operativa del laboratorio, permitiendo comprobar cómo el modelo de NÓVIRA LAB puede materializarse en una infraestructura digital que combina investigación aplicada, experimentación tecnológica y producción creativa asistida por inteligencia artificial.

### 5.5. Síntesis de validación transversal

El desarrollo de los cuatro sublaboratorios experimentales ha permitido validar de manera práctica el modelo metodológico propuesto por NÓVIRA LAB como laboratorio creativo orientado a la experimentación con inteligencia artificial aplicada a procesos narrativos y audiovisuales.

A través de la exploración de distintos sistemas generativos, el laboratorio ha analizado cómo las herramientas de inteligencia artificial pueden integrarse dentro de un flujo de trabajo creativo estructurado que combina ideación conceptual, generación de contenidos, experimentación estética y producción audiovisual.

Los resultados obtenidos muestran que la inteligencia artificial no actúa como un sustituto del proceso creativo humano, sino como un sistema de apoyo que amplía las posibilidades de exploración dentro de las distintas fases de desarrollo de un proyecto narrativo o audiovisual. Los modelos de lenguaje facilitan la generación de ideas y la estructuración narrativa; los sistemas de generación visual permiten explorar universos estéticos y referencias visuales; las herramientas de síntesis sonora posibilitan la creación rápida de atmósferas acústicas y prototipos musicales; y los modelos de generación audiovisual abren nuevas vías para el desarrollo de escenas y prototipos de secuencias audiovisuales.

Este enfoque híbrido permite articular un proceso creativo en el que la inteligencia artificial funciona como catalizador de posibilidades, mientras que la dirección conceptual,

la toma de decisiones estéticas y la coherencia narrativa permanecen bajo el control del autor o del equipo creativo.

Asimismo, la experimentación realizada ha permitido identificar tanto el potencial como las limitaciones actuales de las herramientas analizadas. Si bien muchas de estas tecnologías ofrecen capacidades significativas para la generación de contenidos y la exploración creativa, todavía presentan restricciones en aspectos como el control preciso de resultados, la coherencia entre iteraciones o la integración fluida dentro de procesos de producción complejos.

Además de la experimentación técnica, el piloto desarrollado ha permitido trasladar estos resultados a un contexto de aplicación práctica mediante la creación de piezas audiovisuales y conceptuales producidas dentro del laboratorio, así como mediante el desarrollo de la plataforma digital NÓVIRA LAB, concebida como espacio de documentación, experimentación y difusión del proceso creativo.

La plataforma actúa así como una extensión del propio laboratorio, permitiendo estructurar los distintos módulos de experimentación, mostrar los resultados obtenidos y articular un ecosistema de herramientas, procesos y casos de uso dentro de un entorno accesible y organizado.

En este sentido, el piloto desarrollado dentro de NÓVIRA LAB demuestra la viabilidad de un modelo de laboratorio creativo basado en la integración de herramientas de inteligencia artificial dentro de metodologías de investigación aplicada al diseño, la narrativa audiovisual y la producción creativa.

Finalmente, este proceso experimental no se limita a los casos presentados en este capítulo, sino que forma parte de una dinámica continua de exploración tecnológica, análisis crítico y desarrollo de nuevos flujos de trabajo creativos dentro del laboratorio.

De este modo, el piloto desarrollado constituye tanto una validación del modelo metodológico como un punto de partida para futuras líneas de investigación y experimentación dentro del ecosistema emergente de la creatividad asistida por inteligencia artificial. A pesar de su potencial creativo, la integración de la inteligencia artificial en los procesos de producción audiovisual plantea diversos desafíos. Entre ellos destacan cuestiones relacionadas con el control autoral de los contenidos generados, la dependencia tecnológica de determinadas plataformas y las implicaciones éticas asociadas al uso de datos de entrenamiento en los modelos generativos.

## 6. Conclusiones

### 6.1. Conclusiones generales

El presente trabajo ha analizado el impacto de la inteligencia artificial en los procesos contemporáneos de creación audiovisual, con especial atención a su integración en los flujos de trabajo del diseño, la narrativa audiovisual y la producción de contenidos digitales. El análisis del ecosistema actual de herramientas de inteligencia artificial y de su aplicación en las distintas fases del proceso creativo permite observar que estas tecnologías no deben entenderse únicamente como instrumentos técnicos, sino como elementos capaces de transformar las metodologías de creación, los roles profesionales y las dinámicas organizativas del sector creativo.

Los resultados de la investigación muestran que la incorporación de la inteligencia artificial en los procesos creativos no implica necesariamente la sustitución del creador humano, sino una transformación del propio proceso de creación. En este contexto, el rol del creativo evoluciona desde la ejecución técnica hacia funciones de dirección conceptual, supervisión narrativa y toma de decisiones estratégicas, dentro de modelos de colaboración humano-máquina que amplían las posibilidades de exploración estética y producción audiovisual.

La principal aportación de este trabajo consiste en la **formulación de un modelo de laboratorio creativo orientado a la narrativa audiovisual asistida por inteligencia artificial**. Este modelo propone una estructura capaz de integrar análisis del ecosistema tecnológico, experimentación creativa y producción aplicada dentro de un mismo marco operativo. De este modo, el laboratorio se plantea como un entorno híbrido que conecta investigación, exploración estética y desarrollo de proyectos audiovisuales mediante la combinación de innovación tecnológica, dirección creativa humana y reflexión crítica sobre el uso de la inteligencia artificial.

La organización del laboratorio en subespacios dedicados a la generación de texto, imagen, sonido y video permite estructurar la experimentación con herramientas generativas dentro de flujos de trabajo multimodales. Este enfoque facilita analizar tanto las capacidades individuales de cada tecnología como su interacción dentro de procesos creativos complejos, en los que la inteligencia artificial se integra como parte de un ecosistema de producción cultural y audiovisual.

Asimismo, el modelo incorpora elementos necesarios para su aplicación en contextos profesionales contemporáneos, como la definición de un stock tecnológico adaptable, la incorporación de indicadores de desempeño orientados a la calidad creativa y a la eficiencia operativa, y la identificación de riesgos técnicos, éticos y legales asociados al uso de inteligencia artificial en la producción audiovisual. La inclusión de criterios de responsabilidad ética y cumplimiento normativo refuerza la pertinencia del modelo en un contexto tecnológico y regulatorio en constante evolución.

No obstante, la integración de la inteligencia artificial en la producción audiovisual también plantea desafíos relevantes, entre ellos el control autoral de los contenidos generados, la dependencia tecnológica de determinadas plataformas y las implicaciones éticas asociadas al uso de datos de entrenamiento en los modelos generativos. Estos aspectos evidencian la necesidad de abordar la inteligencia artificial desde una

perspectiva crítica y responsable que combine innovación tecnológica con reflexión cultural y ética.

En este sentido, el laboratorio creativo propuesto puede entenderse como un marco conceptual para el desarrollo de nuevos entornos de creación híbridos en los que la inteligencia artificial amplía las capacidades del creador humano y facilita la exploración de nuevas metodologías de producción cultural y audiovisual.

**En conjunto, el modelo desarrollado demuestra que la inteligencia artificial puede integrarse de forma estructurada en los procesos creativos sin sustituir el criterio humano, sino reforzando su capacidad de dirección conceptual, experimentación y producción narrativa.**

## 6.2. Limitaciones del estudio y líneas futuras de investigación

A pesar de los resultados obtenidos, el estudio presenta algunas **limitaciones** derivadas principalmente del rápido desarrollo tecnológico del campo de la inteligencia artificial generativa. **Las herramientas y modelos analizados evolucionan de forma constante, lo que implica que el ecosistema tecnológico descrito en este trabajo puede experimentar cambios significativos en periodos de tiempo relativamente cortos.** Además, **muchas de las herramientas utilizadas requieren suscripciones o modelos de pago**, lo que puede suponer una limitación económica para la experimentación continuada y para la adopción generalizada de estas tecnologías en contextos creativos.

Otra limitación se relaciona con el alcance del piloto experimental desarrollado, que se centra en un conjunto limitado de herramientas generativas y en un contexto específico de experimentación creativa. En consecuencia, futuras investigaciones podrían ampliar el alcance del laboratorio incorporando nuevas tecnologías, modelos generativos emergentes y metodologías de automatización de procesos creativos.

Entre las posibles **líneas de investigación futuras** destaca el desarrollo de flujos de trabajo más avanzados basados en la integración de múltiples sistemas de inteligencia artificial dentro de entornos de producción creativa automatizados. **La aparición de agentes autónomos y sistemas de generación multimodal más avanzados abre nuevas posibilidades para el diseño de entornos creativos híbridos en los que humanos y sistemas artificiales colaboren de forma más compleja.**

Asimismo, **futuras investigaciones podrían analizar el impacto de este tipo de laboratorios creativos dentro de las industrias culturales y creativas, evaluando su potencial** para transformar los modelos de producción en ámbitos como el diseño, la publicidad, la narrativa audiovisual o la creación de contenidos digitales.

**En este contexto, el modelo de laboratorio creativo propuesto puede entenderse como un punto de partida para investigar nuevas formas de integración entre inteligencia artificial y creatividad dentro de los procesos de producción cultural contemporáneos.**

### 6.3. Aportación al trabajo

El presente trabajo contribuye al estudio de la inteligencia artificial aplicada a los procesos creativos mediante la formulación y desarrollo de un modelo experimental de laboratorio creativo orientado a la exploración de herramientas generativas. A través de este enfoque, la investigación aporta tres contribuciones principales.

En primer lugar, se propone un **modelo de laboratorio creativo basado en inteligencia artificial generativa**, estructurado en distintos subespacios experimentales dedicados a la generación de contenido en diferentes formatos: texto, imagen, sonido y video. Esta estructura permite organizar la experimentación creativa de manera sistemática y facilita la exploración de procesos de creación multimodales.

En segundo lugar, el trabajo desarrolla una **exploración práctica de flujos de trabajo creativos basados en inteligencia artificial**, analizando cómo distintas herramientas generativas pueden integrarse dentro de procesos de producción audiovisual y multimedia. Este enfoque permite observar las posibilidades y limitaciones de la colaboración entre humanos y sistemas generativos dentro de entornos creativos contemporáneos.

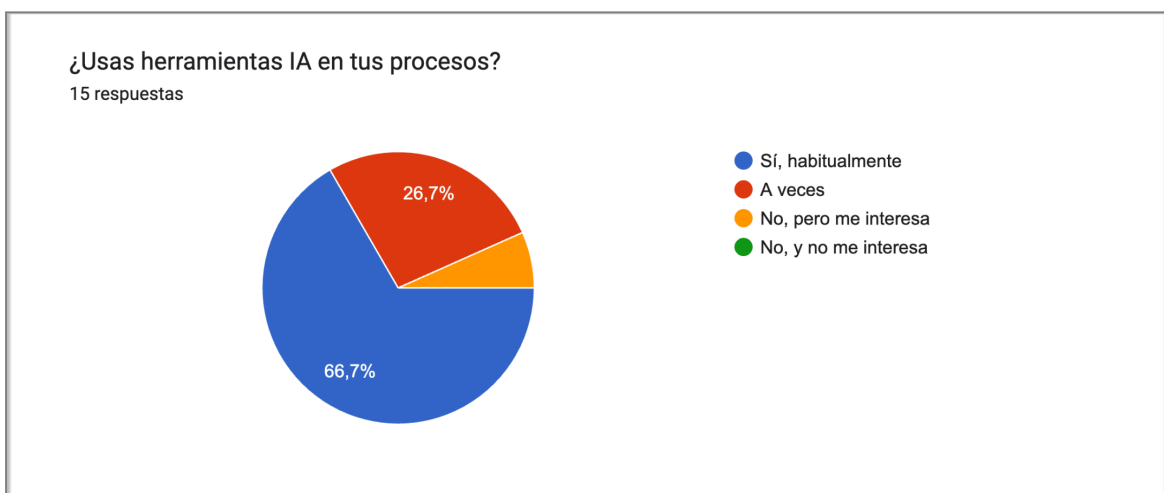
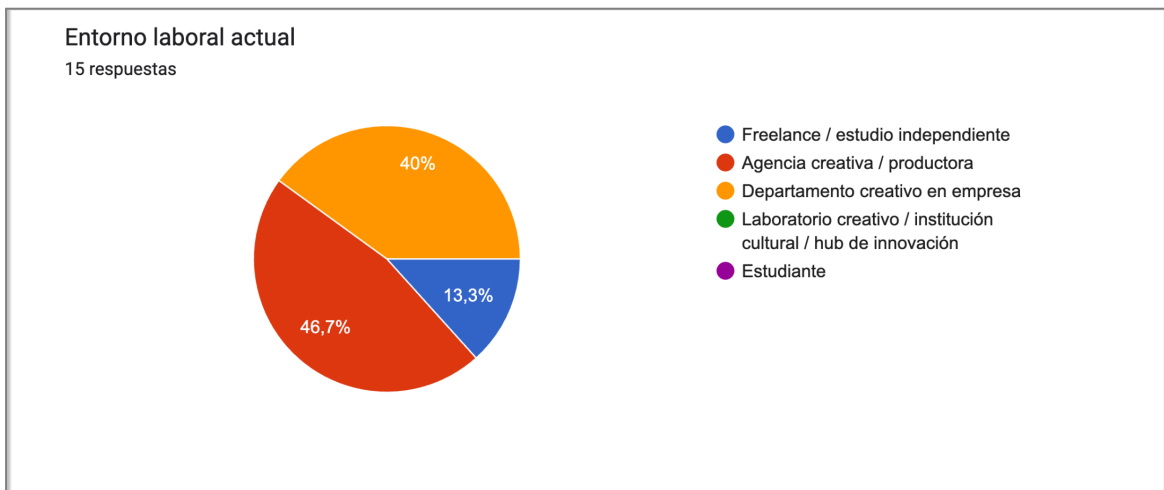
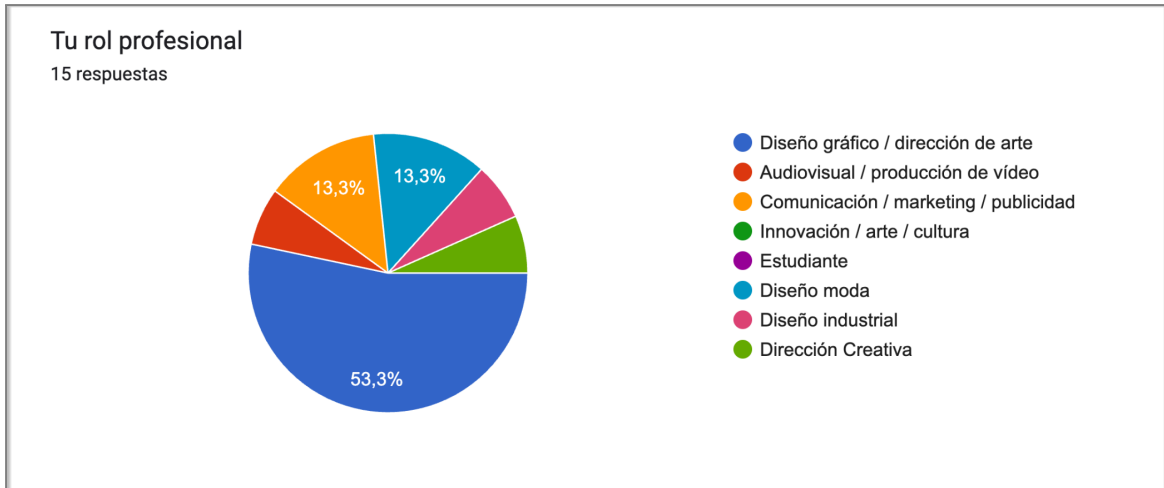
Finalmente, el proyecto plantea el **desarrollo de un entorno experimental abierto, representado por NÓVIRA LAB**, que integra experimentación tecnológica, producción creativa y documentación pública de procesos. Este planteamiento busca no solo generar proyectos creativos basados en inteligencia artificial, sino también contribuir a la reflexión sobre nuevas metodologías de trabajo en el ámbito de la creatividad asistida por tecnologías generativas.

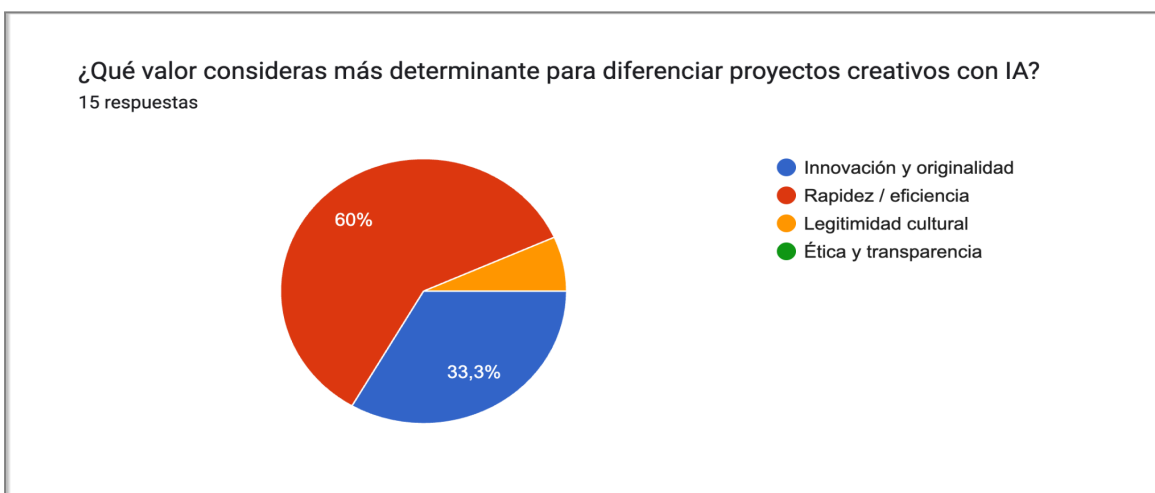
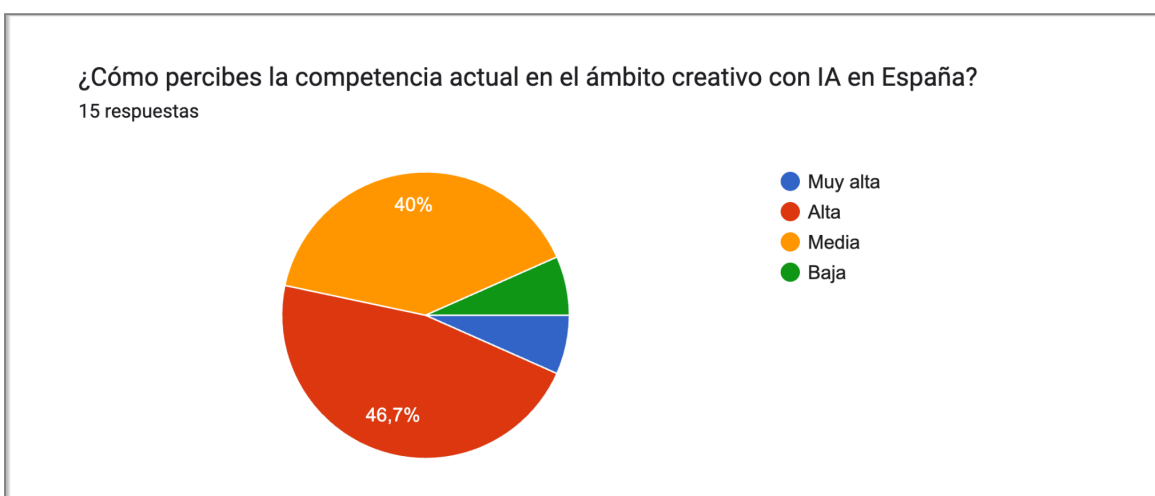
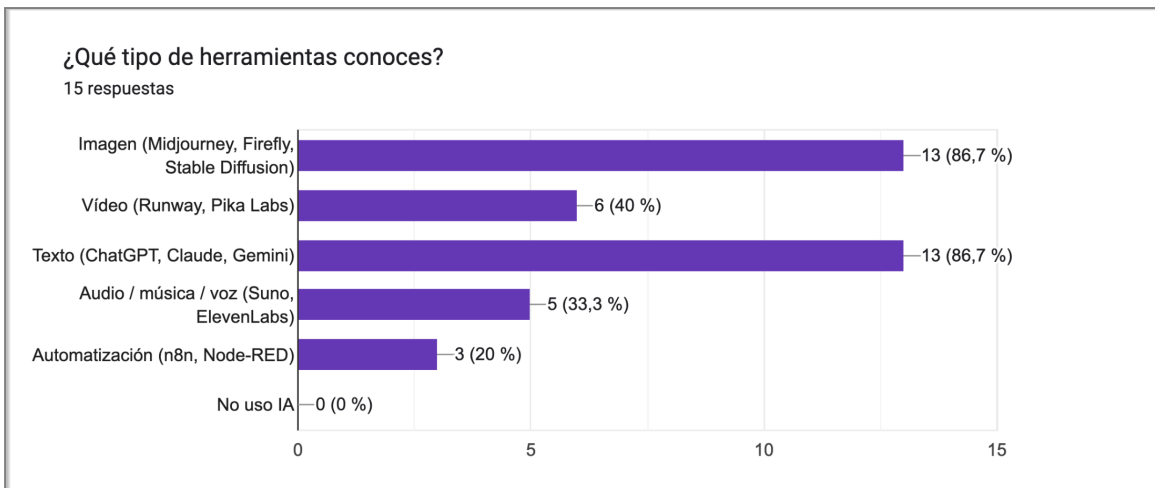
De este modo, el trabajo no se limita a describir el impacto de la inteligencia artificial en la creatividad, sino que propone un marco experimental que permite explorar de manera práctica nuevas formas de integración entre tecnología y procesos creativos.

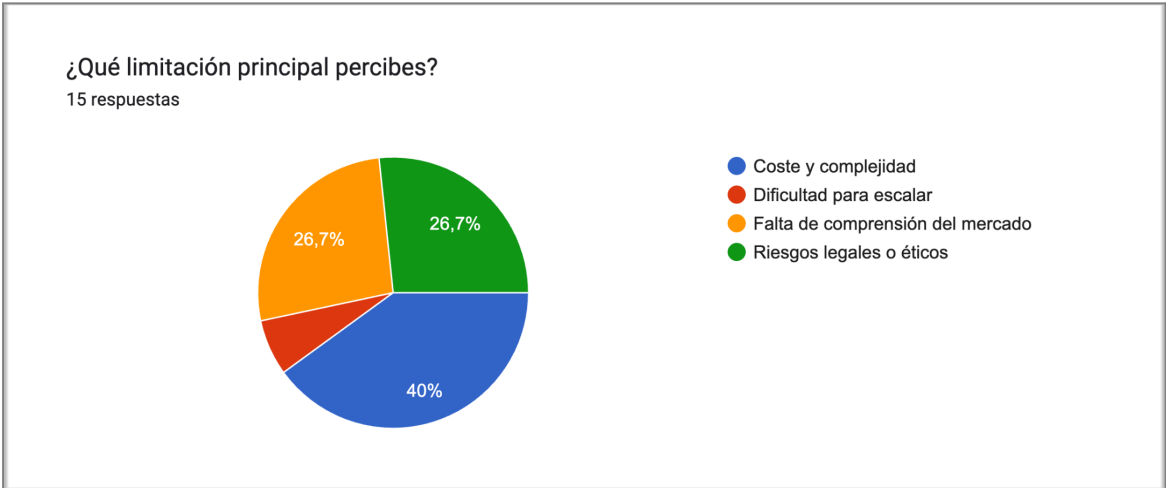
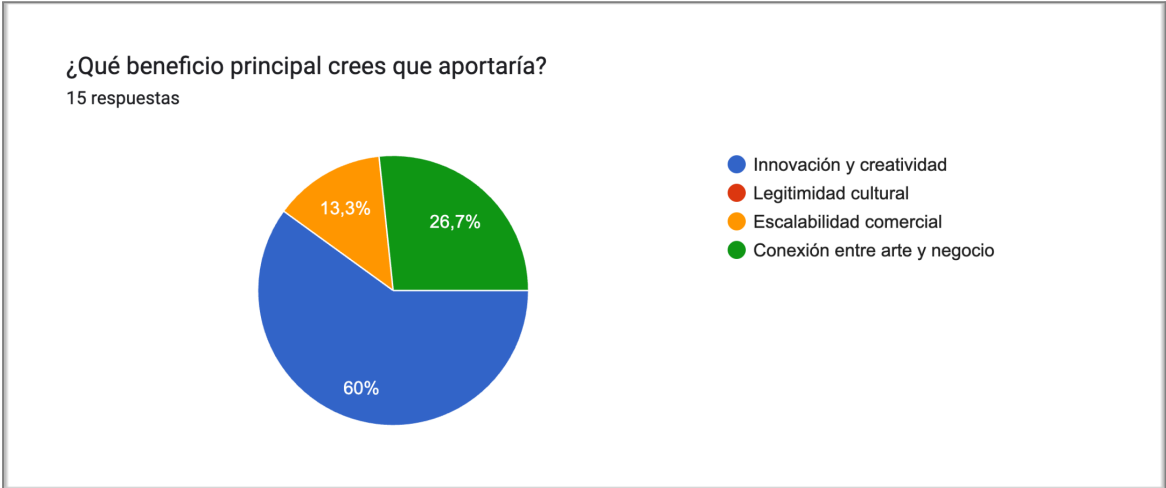
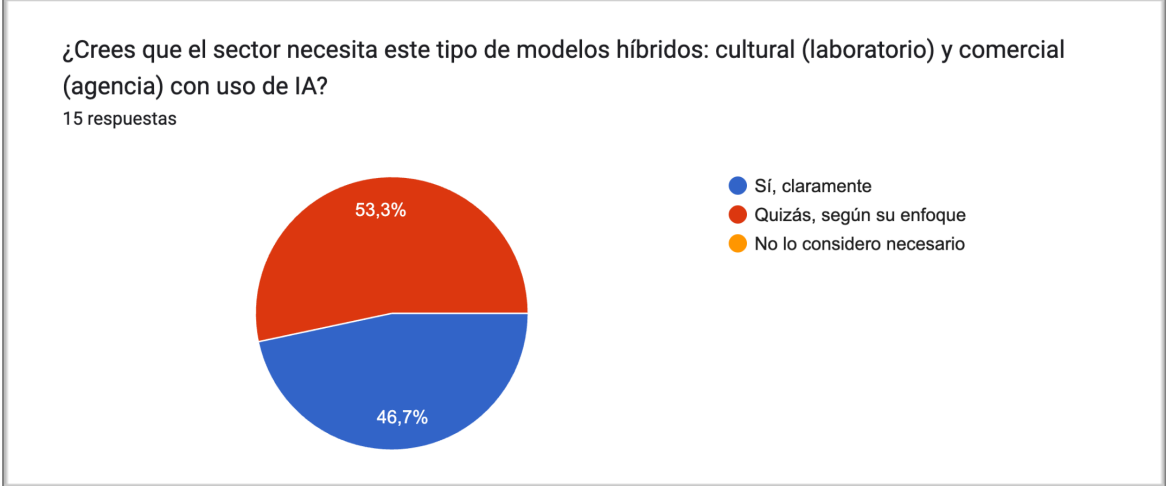
En un contexto marcado por la rápida evolución de las tecnologías de inteligencia artificial generativa, los procesos creativos se encuentran en un momento de profunda transformación. Las herramientas capaces de generar texto, imágenes, sonido o video están ampliando las posibilidades de exploración estética y narrativa, al tiempo que redefinen los roles tradicionales dentro de las prácticas creativas. En este escenario, iniciativas como NÓVIRA LAB permiten explorar de manera experimental nuevas formas de interacción entre humanos y sistemas generativos, abriendo espacios de investigación práctica donde la tecnología no sustituye al creador, sino que amplía sus capacidades de ideación, experimentación y producción.

De este modo, **el laboratorio creativo propuesto en este trabajo puede entenderse como un punto de partida para el desarrollo de nuevos entornos de creación híbridos, en los que la inteligencia artificial se integra como herramienta, colaborador y objeto de reflexión crítica**. En última instancia, el estudio invita a repensar los procesos creativos contemporáneos desde una perspectiva abierta, experimental y multidisciplinar, donde la innovación tecnológica y la exploración artística avanzan de manera conjunta hacia nuevas formas de producción cultural.

## 7. Anexos (encuesta)







¿qué te gustaría que aportara la IA al sector creativo en los próximos años?

7 respuestas

Versatilidad

Cruce de fronteras entre disciplinas

Agilidad

Hacer el control mas accesible para poder trabajar con precisión

Un valor más allá de lo artificial

Procesos sencillos, aprendizaje, transparencia (qué pueden hacer y qué no) y presupuestos accesibles.

Cercanía

## 8. Bibliografía

- Boden, M. A. (2016). *AI: Its nature and future*. Oxford University Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film history: An introduction* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2017). *Machine, platform, crowd: Harnessing our digital future*. W. W. Norton & Company.
- Buolamwini, J., & Gebru, T. (2018). Gender shades: Intersectional accuracy disparities in commercial gender classification. *Proceedings of Machine Learning Research, 81*, 1–15.
- Burgess, J., & Green, J. (2018). *YouTube: Online video and participatory culture* (2nd ed.). Polity Press.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. Yale University Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Daily Art Magazine. (2024). Artículos sobre arte contemporáneo, tecnología e inteligencia artificial.
- EDPB (European Data Protection Board). (2024). *Opinion 28/2024 on certain data protection aspects related to artificial intelligence*. European Union.
- El País Cultura. (2023–2025). Artículos sobre arte, tecnología e inteligencia artificial.
- Encuesta propia a creativos y profesionales audiovisuales. (2026). Datos inéditos.
- EUIPO (European Union Intellectual Property Office). (2025). *Generative AI and copyright*. Publications Office of the European Union.
- European Union. (2016). *Regulation (EU) 2016/679 of the European Parliament and of the Council (General Data Protection Regulation)*. Official Journal of the European Union.
- European Union. (2024). *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council (Artificial Intelligence Act)*. Official Journal of the European Union.
- Floridi, L., Cowls, J., Beltrametti, M., Chatila, R., Chazerand, P., Dignum, V., & Vayena, E. (2018). AI4People—An ethical framework for a good AI society: Opportunities, risks, principles, and recommendations. *Minds and Machines, 28*(4), 689–707. <https://doi.org/10.1007/s11023-018-9482-5>

- Florida, R. (2019). *The rise of the creative class* (Revised ed.). Basic Books.
- Fog, K., Budtz, C., Munch, P., & Blanchette, S. (2010). *Storytelling: Branding in practice*. Springer.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep learning*. MIT Press.
- Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., & Bengio, Y. (2014). Generative adversarial nets. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 2672–2680.
- Gray, D. E. (2019). *Doing research in the real world* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hugging Face. (2024). *Open LLM leaderboard*.  
[https://huggingface.co/spaces/HuggingFaceH4/open\\_llm\\_leaderboard](https://huggingface.co/spaces/HuggingFaceH4/open_llm_leaderboard)
- ISO. (2023). *ISO/IEC 42001: Artificial intelligence management system (AIMS) — Requirements*. International Organization for Standardization.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Manovich, L. (2019). *AI aesthetics*. Strelka Press.
- McCosker, A. (2020). *Automated media*. Routledge.
- McStay, A. (2020). *Emotional AI: The rise of empathic media*. SAGE Publications.
- OpenAI. (2024). *ChatGPT product documentation*.  
<https://platform.openai.com/docs>
- Porter, M. E. (2008). The five competitive forces that shape strategy. *Harvard Business Review*.
- Programaticaly. (2024). IA y publicidad en el mercado español.
- Ramesh, A., Dhariwal, P., Nichol, A., Chu, C., & Chen, M. (2021). Zero-shot text-to-image generation. *Proceedings of the 38th International Conference on Machine Learning (ICML)*.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Sortlist. (2024). Panorama de agencias creativas en España.
- Striphas, T. (2015). Algorithmic culture. *European Journal of Cultural Studies*.