

Instituto Metropolitano de **Diseño**

PROYECTO DE TITULACIÓN

“El impacto de la inteligencia artificial en la producción audiovisual. Caso de estudio: Fashion Film ETERNA”.

MEMORIA TEÓRICA PROYECTO DE DISEÑO

Mario Israel Perugachi Chavarría
Autor

Xavier Granja Cedeño
Director

Quito, agosto de 2025

CERTIFICADO DE AUTORÍA

Yo, Mario Israel Perugachi Chavarría con cédula de ciudadanía No. 1753596962, declaro que soy autor(a) del proyecto de Titulación con título: **“El impacto de la inteligencia artificial en la producción audiovisual. Caso de estudio: Fashion Film ETERNA”**. Que éste es original, auténtico y personal, y todos los efectos académicos y legales que se desprenden del proyecto, son de mi exclusiva responsabilidad. Me acojo al Art.57 del Reglamento de la Dirección de Proyectos Académicos y Titulación.

En Quito, agosto 2025

Mario Israel Perugachi Chavarria

C.C 1753596962

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

A mi familia, gracias por ser mi sostén en todo momento. Su cariño, comprensión y constancia han sido el motor que me ha llevado hasta aquí. En los tropiezos, me levantaron; en los logros, celebraron conmigo. Cada muestra de afecto y palabra de ánimo ha dejado una marca imborrable. Esta tesis también es suya, porque sin su presencia, nada de esto habría sido posible.

A mis abuelitos, por enseñarme con el ejemplo lo que significan el esfuerzo, la generosidad y la sencillez. Su sabiduría ha sido una luz constante en mi camino. Y a mi perrita Danna, por regalarme tranquilidad en los días pesados y estar ahí con su compañía incondicional. Su presencia fue abrigo en el silencio.

A ti, mi amor, Angélica Herrera. Gracias por tu apoyo firme, por tu dulzura en los momentos difíciles y por confiar en mí incluso cuando yo dudaba. Has sido mucho más que una compañera: una aliada, un refugio y una fuente de inspiración. Esta tesis también te pertenece, porque tu amor me sostuvo en los días más desafiantes.

A mi tutor, Xavier Granja Cedeño, gracias por su orientación atenta, su compromiso y sus observaciones que me ayudaron a fortalecer este trabajo. Su mirada crítica, su paciencia y su disposición fueron fundamentales para alcanzar este objetivo. Aprecio profundamente su guía a lo largo de todo el proceso.

Y al Instituto Metropolitano de Diseño “La Metro”, gracias por brindarme un espacio lleno de creatividad, reflexión y aprendizaje. En sus aulas descubrí nuevas formas de pensar y expresarme, y conocí personas que dejaron huella. Esta tesis nace también de ese entorno que me impulsó a crecer con propósito.

CERTIFICADO DEL TUTOR

Yo, Xavier Granja Cedeño, con cédula No 1712718145, certifico que el señor Mario Israel Perugachi Chavarría, realizó el presente Proyecto de Titulación bajo mi dirección, durante el desarrollo y culminación de este proceso.

En Quito, agosto de 2025

Msc. Xavier Granja Cedeño

DIRECTOR DEL PROYECTO
C.C. 1712718145

RESUMEN

Este proyecto nace del deseo de explorar cómo la inteligencia artificial puede convertirse en una verdadera aliada en la creación visual, especialmente en el mundo audiovisual. Más allá de verla como una herramienta fría o impersonal, aquí se la presenta como un recurso creativo que, bien usado, puede potenciar ideas, enriquecer estéticas y abrir nuevas formas de contar historias.

A lo largo del proceso, se ha buscado entender no solo cómo funciona la IA técnicamente, sino también qué implicaciones tiene su uso, tanto éticas como narrativas. Aunque en Ecuador todavía no existe una regulación clara sobre su aplicación, es importante reflexionar sobre cómo usar esta tecnología de manera responsable.

El corazón de este proyecto es el fashion film **ETERNA**, que reinterpreta la historia de Eva desde una mirada mucho más libre, fuerte y moderna las producciones que conforman el fashion film mezclan imágenes generadas por IA con grabaciones reales. Esta fusión busca lograr una estética coherente y poderosa, donde lo digital no sustituye lo humano, sino que lo complementa.

Palabras clave: Inteligencia artificial, técnicas audiovisuales, moda, ética, moral, prompt, tecnología, producción, cine, artes, diseño, Fashion Film, teatro, tonos vibrantes, composición, empresas textiles, colorización digital, iluminación cinematográfica, diseño generativo

ABSTRACT

This project was born from the desire to explore how artificial intelligence can become a true ally in visual creation, especially within the audiovisual world. Rather than seeing it as a cold or impersonal tool, it is presented here as a creative resource that, when used wisely, can enhance ideas, enrich aesthetics, and open new ways of storytelling.

Throughout the process, the goal has been not only to understand how AI works technically, but also to reflect on its implications—both ethical and narrative. Although Ecuador still lacks clear regulations regarding its application, it is essential to consider how to use this technology responsibly.

At the heart of this project is the fashion film ETERNA, which reinterprets the story of Eve through a much freer, stronger, and more modern lens. The productions that make up the film blend AI-generated images with real footage. This fusion seeks to achieve a cohesive and powerful aesthetic, where the digital does not replace the human, but rather complements it.

Keywords: Artificial Intelligence, audiovisual techniques, fashion, ethics, morality, prompt, technology, communication, production, film, arts, design, Fashion Film, theater, vibrant tones, composition, moving photography, textile companies, digital colorization, cinematic lighting, generative design, art direction.

Tabla de contenido

Título y Subtítulo	1
Introducción	2
1. Investigación preliminar	4
1.1. Definición del problema u oportunidad del diseño	4
1.1.1. Falta de regulación del estado para la realización de audiovisuales con IA 5	
1.1.2. Costos Elevados de Producciones Audiovisuales con IA	6
1.1.3. Derechos de Autor y propiedad intelectual.....	8
1.1.4. Dilemas éticos en representación de modelos digitales	10
1.2. Justificación	12
1.3. Estado del Arte.....	13
1.3.1. Fashion films con Inteligencia Artificial.....	13
1.3.2. Autor: Irving Penn	14
1.3.3. Autor: Eugenio Recuenco	15
1.3.4. Autor: Annie Leibovitz.....	17
1.3.5. Autor: Helmut Newton	18
1.3.6. Título: LOVE BYTES: AI-MEE IS HEARTLESS.....	19
1.3.7. Autor: Gregory Crewdson	20
1.4. Objetivos y Alcance	21
1.4.1. Objetivo General.....	21
1.4.2. Objetivos Específicos.....	21
1.4.3. Alcance.	22
2. Planificación	22
2.1. Planificación estratégica y táctica.....	22
2.2. Estrategia de innovación.....	23
2.2.1. El futuro de las Producciones Audiovisuales de Moda.	24
2.2.2. Automatización de procesos.	24
2.2.3. Doblaje y traducción Automática con IA.	25
2.2.4. Contenido generado por Inteligencia Artificial.	25
3. Desarrollo	26
3.1. Metodología de la investigación y diseño.	26
3.2. Planteamiento teórico conceptual.....	27
3.2.1. Capítulo I: El Fashion Film	27
3.2.2. Capítulo II: Las IA, aplicadas a audiovisuales.....	31
3.2.3. Capitulo III: Convertir ideas y conceptos en imágenes.....	43

3.2.4.	Capitulo IV: Narrativas Visuales en producciones audiovisuales.....	58
3.3.	Grupos objetivos	72
3.3.1.	Publico real / usuarios finales	72
3.3.2.	Público potencial	75
3.4.	Propuesta de diseño	75
3.5.	Diseño en detalle	78
3.5.1.	Aspecto y forma.....	78
3.5.2.	Materiales, plataformas, soportes	83
3.5.3.	Experiencia del usuario.....	87
3.6.	Diseño final	90
3.7.	Verificación	93
3.8.	Producción.....	93
3.8.1.	Rodaje del Fashion Film	94
3.8.2.	Primera Producción	94
3.8.3.	Segunda Producción	95
3.8.4.	Tercera Producción.....	95
3.8.5.	Cuarta Producción	96
4.	El mercado	96
4.1.	Marca y comunicación	96
4.1.1.	Naming	96
4.1.2.	Estética Gráfica.....	97
4.2.	Presupuesto del prototipo, costo y precio de venta.....	99
4.2.1.	Presupuesto ideal.....	99
4.2.2.	Presupuesto Real	100
5.	Cierre	100
5.1.	Conclusiones.....	100
5.1.1.	Inteligencia artificial como herramienta.....	101
5.1.2.	Propuesta Simbolica en el Fashion Film.	101
5.1.3.	El empoderamiento de la mujer en la historia.	102
5.1.4.	Historias relevantes con IA.	102
5.2.	Recomendaciones.....	103
5.2.1.	Ampliar temáticas de producciones audiovisuales.....	103
5.2.2.	Incrementar más conocimientos sobre herramientas IA.....	103
5.2.3.	Concientizar a las Empresas de Industria Moda el uso de IA para Fashion Films.....	104

5.2.4. Crear carpetas de recursos para edición en Premier Pro y Davinci.
104

Preliminares

Título y Subtítulo

Título: El impacto de la inteligencia artificial en la producción audiovisual. Caso de estudio: Fashion Film ETERNA.

Subtítulo: De la visión creativa a la realidad virtual: El poder de la IA en la producción audiovisual de moda.

Campos del conocimiento

Campo amplio: Artes y Humanidades

Campo específico: Artes

Campo detallado: Técnicas audiovisuales y producción para medios de comunicación.

El Diseño Fotográfico, como campo de conocimiento, se vincula con diversas áreas de estudio que permiten desarrollar técnicas audiovisuales más eficientes. En este proyecto, se enmarca dentro del campo amplio de las Artes y Humanidades, específicamente en el campo detallado de Técnicas Audiovisuales y Producción para Medios de Comunicación, gracias a esta organización y al conocimiento de creación audiovisual es que se puede realizar producciones audiovisuales los cuales permitan ser intervenidas con la Inteligencia Artificial para su mayor avance en efectos los cuales antes eran complicados y costosos de llevar a cabo.

La moda permite contar historias las cuales necesitan ser contadas desde un lenguaje simbólico y texturizado, se abre el camino a contar historias que no saben cómo ser contadas pero que merecen ser sentidas y diseñadas, es una forma de expresión rebelde y libre, es por eso que cuando merecen todo eso se juntan con la producción audiovisual para reforzar ese sentir y esa forma de diseñar, la ropa tiene una historia que contar es por eso que la producción audiovisual sabe cómo hacerlo de una forma artística conectando con el lenguaje del diseñador.

La contemporaneidad es un tema del que poco a poco se va hablando y es por eso que en este proyecto el uso de la Inteligencia Artificial se convierte en un elemento muy importante no solo para el relato, sino que también para los diferentes procesos de producción y elementos finales que darán vida a este proyecto.

Introducción

El objetivo principal de este proyecto es la creación de un fashion film de corta duración que combine moda, arte y tecnología desde una perspectiva contemporánea. A través de esta propuesta se busca explorar el papel de la inteligencia artificial (IA) en la transformación de los procesos creativos, especialmente en la mejora de escenografías, así como en la optimización de la posproducción audiovisual. La implementación de IA permitirá simplificar tareas técnicas, al mismo tiempo que elevará la calidad visual del proyecto, en coherencia con las tendencias actuales del sector.

Además del fashion film, el proyecto contempla cuatro producciones fotográficas que complementan el proceso creativo. Estas también formarán parte de un libro expositivo de carácter fotográfico. Dichos materiales documentan cada etapa del

desarrollo y demuestran cómo la tecnología, en particular la inteligencia artificial, puede integrarse al trabajo artístico para enriquecer sus resultados.

Para la realización de la producción audiovisual se aplicarán técnicas avanzadas que fortalecerán la narrativa visual y mejorarán la estética general de cada escena. La planificación estará guiada por un guion técnico y literario que detalla la intervención de la IA en cada plano, con el objetivo de construir una atmósfera coherente e impactante que respalde el mensaje conceptual del proyecto.

Este trabajo propone examinar el potencial de la inteligencia artificial en el ámbito artístico y creativo, entendiendo su función no solo como una herramienta técnica, sino también como un recurso que amplía las formas de expresión. Se plantea una reflexión sobre el uso consciente de esta tecnología en disciplinas como la pintura, la ilustración, la fotografía, el video o la música.

El proyecto parte del reconocimiento de que las tecnologías emergentes están transformando la manera en que se produce el arte. Si bien la IA facilita procesos y ofrece nuevas alternativas, también abre interrogantes sobre la autenticidad y el rol del ser humano en la creación artística. Esta propuesta busca generar un espacio de análisis y diálogo en torno a los desafíos y oportunidades que estas herramientas representan para el futuro del arte.

Tanto el fashion film como las producciones fotográficas que lo acompañan constituyen una muestra del impacto de la inteligencia artificial en la creación visual. A su vez, representan una invitación a repensar el papel de las nuevas tecnologías en el arte contemporáneo. Al fusionar moda, cine y tecnología, el proyecto busca inspirar a otros creadores a experimentar con herramientas emergentes y descubrir nuevas posibilidades para la expresión artística.

1. Investigación preliminar

1.1. Definición del problema u oportunidad del diseño

Los *fashion films* o videos de moda se han consolidado como herramientas clave para destacar nuevas tendencias y estilos en las colecciones de reconocidas marcas internacionales. Firmas como *Vogue*, *Gucci*, *Prada* y *Saint Laurent* emplean este formato audiovisual para promocionar y posicionar sus prendas de manera creativa. Sin embargo, surge una interrogante relevante: ¿cuál es el papel de la inteligencia artificial (IA) en la producción audiovisual de moda?

Un *fashion film* es una pieza audiovisual o también conocida como video corto que integra moda, arte y cine, pero con mayor libertad expresiva que la publicidad tradicional. Más allá de exhibir prendas, estos cortometrajes suelen construir narrativas o atmósferas visuales que buscan explorar el impacto estético y emocional de la moda. A menudo, se alejan de estructuras narrativas convencionales, priorizando la forma y el estilo para comunicar conceptos e ideas más abstractas.

Durante gran parte del siglo XX, los desfiles fueron los principales escenarios para la presentación de colecciones. Los medios de comunicación cubrían estos eventos de forma directa, y tanto la fotografía como la cinematografía de moda se centraban en documentar estos momentos para su difusión en revistas y campañas publicitarias.

En la actualidad, la inteligencia artificial representa una herramienta con potencial para transformar este tipo de producciones. Puede utilizarse para crear entornos visuales innovadores, optimizar procesos de posproducción o diseñar escenas que escapen de los límites de la realidad física. No obstante, su uso

también plantea riesgos importantes, como la suplantación de identidad mediante la generación de imágenes de celebridades o figuras públicas que nunca participaron en dichas producciones.

El uso inadecuado de la IA, especialmente en contextos sensibles como producciones de ropa íntima o de carácter sugestivo, puede derivar en la explotación indebida de la imagen de modelos, exponiéndolas a situaciones de vulnerabilidad. En este sentido, es fundamental establecer acuerdos claros entre el equipo de producción y las personas involucradas, garantizando así el uso ético y legal del material final.

Este proyecto responde a la falta de conocimiento sobre los dilemas éticos y legales vinculados al uso de la inteligencia artificial en el ámbito audiovisual y de la moda. Su objetivo es desarrollar un *fashion film* que promueva el uso consciente y responsable de estas herramientas tecnológicas, evitando prácticas que comprometan la integridad de los participantes o infrinjan derechos de autor, como el uso no autorizado de imágenes de artistas o figuras públicas.

A continuación, se hablarán de algunos desafíos que enfrenta la producción audiovisual en el mercado ecuatoriano, así como su impacto en el desarrollo creativo local.

1.1.1. Falta de regulación del estado para la realización de audiovisuales con IA

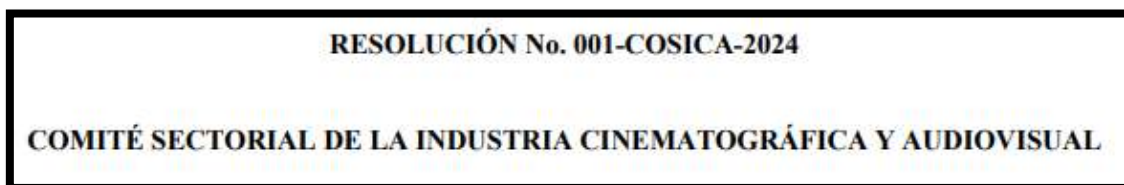
Actualmente, existe una propuesta de ley que aborda las producciones audiovisuales en general; sin embargo, no contempla de manera específica los cambios asociados a la transformación digital, como la incorporación de la inteligencia artificial en dichos procesos. Esta omisión genera un vacío legal significativo, especialmente al momento de emitir Certificados de Inversión

Audiovisual (CIA), ya que no se establece con claridad el procedimiento a seguir en casos donde el uso de imágenes generadas digitalmente pueda afectar a una persona que desee presentar una denuncia para resguardar su integridad.

Las disposiciones legales existentes no incluyen medidas específicas para la protección de modelos ni para la regulación del uso de inteligencia artificial en producciones audiovisuales. Esta situación evidencia que, si bien se han planteado propuestas legislativas, la incorporación formal de la inteligencia artificial en el marco jurídico ecuatoriano aún no se ha concretado.

En este contexto, es fundamental prestar atención al uso responsable de estas tecnologías emergentes mientras se espera que el Estado avance en la actualización del marco legal, reconociendo los nuevos desafíos que plantea la digitalización en el ámbito creativo y comunicacional.

Figura 1. Falta de regulación en realización audiovisual con IA



Autor: Ministerio de Producción Comercio Exterior Inversiones y Pesca

1.1.2. Costos Elevados de Producciones Audiovisuales con IA

Las producciones audiovisuales suelen implicar altos costos debido a la complejidad de sus procesos, que incluyen planificación, rodaje, edición, preproducción y posproducción, así como el uso de equipos técnicos especializados. No obstante, en muchos casos estos servicios no son remunerados de manera adecuada, debido a la falta de una regulación formal que establezca tarifas estándar para este tipo de trabajos. Esta situación ha

generado desequilibrios en la industria, especialmente para los profesionales independientes y emergentes, quienes deben negociar precios sin una base legal que respalde el valor real de su trabajo.

Actualmente, el Ministerio de Trabajo del Ecuador cuenta con una tabla tarifaria para servicios de diseño, la cual contempla áreas como diseño gráfico, fotografía en estudio y exteriores, papelería, publicidad, editorial, señalética, ilustración, empaques y diseño web. Sin embargo, esta normativa excluye de forma explícita la creación audiovisual, dejando fuera elementos clave como la duración de los rodajes, el número y tipo de planos, los tiempos de edición y los recursos técnicos requeridos en cada etapa de producción. Esto impide establecer criterios claros para la cotización y contratación de servicios audiovisuales, afectando tanto a profesionales como a clientes.

La situación se agrava con la aparición de nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial, que actualmente se está integrando a los procesos creativos audiovisuales. A pesar de su creciente implementación, no existen lineamientos legales ni tarifarios que regulen su uso en la producción de contenido. Esto genera incertidumbre respecto al valor económico de los productos generados con IA, así como sobre la propiedad intelectual y los derechos de los participantes involucrados en dichas creaciones.

Por otro lado, la Sociedad de Gestión Colectiva de Derechos de los Productores Audiovisuales del Ecuador (EGEDA-Ecuador) ha establecido tarifas relacionadas exclusivamente con la reproducción de contenido audiovisual en pantallas ubicadas en zonas comerciales o privadas. No obstante, estas disposiciones no abordan la creación desde cero de proyectos audiovisuales,

mucho menos aquellos que incluyen herramientas basadas en inteligencia artificial.

La ausencia de una regulación específica impide reconocer la complejidad técnica, creativa y legal que implica una producción audiovisual en el contexto digital actual. Por lo tanto, resulta urgente que el marco legal ecuatoriano evolucione e integre normas que protejan tanto a los creadores como a los usuarios, considerando la transformación digital y los retos éticos asociados al uso de tecnologías emergentes como la IA.

Figura 2. Tarifas de cobro.



Autor: Colegio de Diseñadores Profesionales Autónomos del Ecuador

(Documento PDF del tarifario modelo adjuntado en Anexos Bibliográficos)

1.1.3. Derechos de Autor y propiedad intelectual

En Ecuador, aún persisten dudas respecto a la autoría de obras generadas mediante inteligencia artificial, debido a que, en el portal oficial del gobierno, específicamente en el apartado de derechos intelectuales, no se contempla ninguna normativa que regule explícitamente los derechos de autor en creaciones desarrolladas con el uso de esta tecnología. No obstante, el Servicio Nacional de Derechos Intelectuales (SENADI) ofrece una guía general

que permite comprender cómo funcionan los derechos de autor y en qué contextos son aplicables, según el tipo de obra y su autor o responsable legal.

En lo que respecta a la legislación vigente, el Estado ecuatoriano contempla mecanismos para actuar frente a infracciones de los derechos de autor. Según la información publicada en la plataforma oficial del SENADI, las conductas que constituyen violaciones a estos derechos se dividen en tres categorías principales:

- Lesiones a los derechos morales
- Lesiones a los derechos patrimoniales
- Lesiones mixtas
- Dentro de este marco legal, es relevante destacar las siguientes definiciones:

Derechos patrimoniales: otorgan al autor la facultad exclusiva de explotar su obra o de autorizar a terceros a hacerlo, ya sea a través de licencias, cesiones u otros medios contractuales.

Derechos morales: reconocen al creador como el único autor de la obra por el simple hecho de haberla creado. Estos derechos son absolutos, inalienables, irrenunciables e imprescriptibles, es decir, no pueden ser transferidos, renunciados ni extinguidos con el tiempo.

Ante el avance de tecnologías como la inteligencia artificial, surge la necesidad de revisar y actualizar el marco normativo vigente para responder adecuadamente a los nuevos retos legales en materia de propiedad intelectual, especialmente en lo que respecta a la atribución de autoría y la protección de derechos en contextos digitales y automatizados.

Figura 3. Derechos de Autor



Autor: Blog Conexión PUCE

1.1.4. Dilemas éticos en representación de modelos digitales

Los modelos digitales, generados mediante técnicas de modelado 3D e integrados a través de herramientas de inteligencia artificial, se han convertido en una tendencia creciente dentro de la industria de la moda y la publicidad. Estos modelos no físicos permiten a las marcas experimentar con nuevas formas de representación visual, al tiempo que reducen costos logísticos y amplían las posibilidades creativas.

Un ejemplo destacado es la marca **BALMAIN**, que lanzó una campaña publicitaria protagonizada por modelos generados por IA. Lo más innovador de esta propuesta fue la inclusión del propio director artístico, representado como una réplica digital en 3D, explicando el proceso de creación de la colección. Este enfoque no solo captó la atención de los medios, sino que también abrió un debate sobre el papel de los modelos humanos en el futuro de la moda.

Otro caso emblemático es el de **Lil Miquela** (Miquela Sousa), una influencer virtual creada en 2016 por la Startup Brud en Los Ángeles. Con apariencia adolescente y un estilo cercano al de la Generación Z, Lil Miquela ha colaborado con reconocidas marcas como **Calvin Klein**, **Prada** y **Diesel**,

además de protagonizar campañas sociales y acumular millones de seguidores en plataformas como Instagram. Aunque no es una persona real, su presencia ha generado un fuerte vínculo con la audiencia, desafiando las nociones tradicionales de identidad, autenticidad y representación en los medios.

De forma similar, la marca **Shudu Gram**, conocida como "la primera supermodelo digital del mundo", fue creada por el fotógrafo británico Cameron-James Wilson. Shudu ha aparecido en publicaciones como Vogue y ha trabajado con marcas como **Fenty Beauty** de Rihanna. Su apariencia realista y estilizada le ha permitido posicionarse como una figura influyente, a pesar de no existir físicamente.

Además, empresas como **The Diigitals**, una agencia de modelos virtuales, han surgido para representar exclusivamente a este tipo de figuras generadas por computadora, ampliando el mercado y formalizando su participación en la industria publicitaria y de entretenimiento.

Aunque estas innovaciones ofrecen nuevas posibilidades creativas, también han generado cuestionamientos éticos y laborales. Muchas agencias de modelos y trabajadores de la industria expresan preocupación por el reemplazo de modelos reales, la falta de regulación sobre la imagen digital y los posibles riesgos de explotación de estereotipos irreales e inalcanzables. También surgen debates sobre la protección de la identidad visual y la suplantación digital, especialmente cuando se usan rasgos o características de personas reales sin su consentimiento.

En este contexto, el uso de modelos generados por inteligencia artificial representa tanto una herramienta disruptiva como un desafío legal y ético que debe ser abordado con responsabilidad. La industria aún necesita establecer

normas claras que protejan tanto a los creadores como a los consumidores frente a los riesgos que podrían derivarse de la hiperrealidad digital.

Figura 4. Modelos Digitales en dilemas éticos



Autor: BALMAIN y Lil Miquela

1.2. Justificación

Tras analizar los desafíos éticos y morales relacionados con el uso de la Inteligencia Artificial como herramienta de creación artística en el ámbito de la moda, especialmente dentro de la producción audiovisual, esta investigación propone el desarrollo de un *fashion film* que integre de manera responsable y consciente el uso de tecnologías basadas en IA. El objetivo es demostrar su potencial como recurso creativo en todas las etapas del proceso: planificación, grabación, postproducción y edición. Esta propuesta busca no solo evidenciar la eficacia y versatilidad de la IA en el campo audiovisual, sino también fomentar una práctica profesional guiada por principios éticos, promoviendo un enfoque reflexivo y sostenible. Asimismo, se aspira a generar conciencia sobre las oportunidades que ofrecen estas herramientas e incentivar la inversión y el desarrollo tecnológico en el sector creativo.

1.3. Estado del Arte

1.3.1. Fashion films con Inteligencia Artificial

Título: RESSUSCITER

Autor: Héctor Torres Espinoza

Año: 2023 – Berlín Fashion Film Festival

Este cortometraje fue reconocido en el London Fashion Film Festival por su integración total de Inteligencia Artificial. Utiliza IA en su totalidad, demostrando el alcance de esta tecnología cuando el director selecciona el prompt adecuado de manera coherente.

La obra se caracteriza por una narrativa visual que busca ofrecer una experiencia envolvente al espectador. Cada toma, plano y corte es cuidadosamente ajustado para obtener un resultado preciso. El uso de la IA de manera adecuada puede influir significativamente en las narrativas y estéticas que los productores o marcas buscan, aportando nuevas posibilidades en el proceso creativo.

Figura 5. Fashion film con IA



Autor: HECTOR TORRES ESPINOZA

1.3.2. Autor: Irving Penn

Año: 1917, Plainfield

A lo largo de su carrera, Penn se destacó por su enfoque discreto y su capacidad para capturar imágenes poderosas. Además de su trabajo comercial, desarrolló proyectos personales, como la fotografía de desnudos voluminosos, que rompían con la perfección visual común. Estas imágenes no fueron exhibidas públicamente hasta años después debido a su enfoque provocador.

En 1950, Penn se trasladó a París para fotografiar la alta costura para *Vogue*, donde conoció a la modelo Lisa Fonssagrives, con quien se casó. Durante ese tiempo, también inició una serie de retratos de oficios en extinción, influenciado por el arte tradicional del grabado.

A lo largo de la década de 1960, Penn viajó por varios países, utilizando luz natural para capturar a las personas en escenarios simples, como garajes y graneros. Esta aproximación reflejaba su interés en mostrar la humanidad más allá del mundo de la moda.

En los años 50, sus fotografías fueron consideradas demasiado severas para *Vogue*, lo que lo llevó a centrarse en la fotografía publicitaria. En este ámbito, experimentó con luces estroboscópicas, transformando la fotografía de naturalezas muertas y creando imágenes dinámicas que marcaron un hito en este género.

A principios de los 60, Penn buscó recuperar el control sobre sus imágenes debido a la disminución de la calidad en las publicaciones. Innovó con técnicas de impresión del siglo XIX, perfeccionando el proceso de impresión en platino y paladio, lo que le permitió obtener una mayor profundidad tonal en sus fotografías.

En los 70, Penn cerró su estudio en Manhattan y se dedicó a la impresión en platino en su granja en Long Island. Durante este período, produjo series que se apartaban de la fotografía convencional, como *Cigarettes*, *Street Material* y *Archaeology*. Estas series generaron opiniones divididas, pero fueron reconocidas por su originalidad.

Figura 6. Autorretrato de Irving Penn en un vidrio roto



Autor: Irving Penn

1.3.3. Autor: Eugenio Recuenco

Año: 1968, España

Eugenio Recuenco es un fotógrafo español reconocido en el ámbito de la moda y la publicidad, destacado por su estilo pictórico y creatividad. Estudió Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid, inicialmente centrado en la pintura, pero pronto descubrió que la fotografía era su principal medio de expresión. Su prestigio en la industria se refleja en proyectos como su reconocida exposición 365.

Recuenco comenzó su carrera en revistas como *Vogue*, *Vanity Fair* y *Marie Claire*. Su gran oportunidad llegó en París, cuando la marca Boucheron confió en su talento, lo que le permitió trabajar con prestigiosas firmas como Lavazza, Loewe, Diesel, Yves Saint Laurent, Custo, Naf Naf y Mango. En 2007, colaboró en la creación del calendario Lavazza, lo que consolidó su reconocimiento en la industria.

A lo largo de su carrera, ha desarrollado numerosos proyectos, destacando 365, su trabajo más personal: una exposición de 365 fotografías presentada en el CEART y exhibida en Shanghái y Berlín. Además, ha sido jurado en *TopPhoto* y embajador de Huawei, participando en la promoción de sus cámaras fotográficas en colaboración con Leica.

Figura 7



Autor: Eugenio Recuenco

1.3.4. Autor: Annie Leibovitz

Año: 1949, Connecticut

Desde pequeña, estuvo rodeada de fotografía, ya que su madre documentaba la vida familiar. Sin embargo, su interés por las artes inicialmente se inclinó hacia la música y la escritura. Fue durante su tiempo en Filipinas, cuando su padre fue asignado por la Guerra de Vietnam, que comenzó un curso de fotografía y descubrió su pasión por el arte visual.

Estudió Bellas Artes en el Instituto de Arte de San Francisco. Siendo aún estudiante, comenzó a trabajar para la revista *Rolling Stone*. En 1973, fue nombrada jefa de fotografía, cargo que ocupó durante diez años.

Leibovitz también destacó por su trabajo en *Vogue*, donde realizó retratos de celebridades, presidentes y figuras influyentes. Su carrera incluyó proyectos fotográficos en lugares como Sarajevo, durante la Guerra de Bosnia, lo que marcó su regreso a sus raíces como fotógrafa documental.

Figura 8. Annie Leibovitz en acción.



Autora: Annie Leibovitz

1.3.5. Autor: Helmut Newton

Año: 1920, Berlín

Fue un fotógrafo alemán conocido por su obra provocadora que celebraba la figura femenina, el erotismo y el lujo. Desde joven, mostró interés por la fotografía y, tras la persecución nazi, emigró a Singapur, donde inició su carrera fotográfica. A pesar de los primeros obstáculos, su talento lo llevó a trabajar con prestigiosas revistas como *Vogue*, destacándose por su estilo único de retratar mujeres poderosas y sensuales.

A lo largo de su carrera, Newton colaboró con diversas ediciones de *Vogue* y otras publicaciones internacionales, creando una obra que fusionaba la fotografía de moda con un enfoque audaz y fetichista. Su trabajo se caracterizó por el uso del blanco y negro y un fuerte enfoque en la figura femenina, con imágenes de alto glamour y erotismo.

Uno de sus libros más emblemáticos, *Sumo*, publicado por su esposa June Newton, es considerado el libro más grande y caro del siglo XX. Newton falleció en 2004, a los 83 años, dejando una huella indeleble en la historia de la fotografía.

Figura 9. 100 años de Helmut



Autor: Helmut Newton

1.3.6. Título: LOVE BYTES: AI-MEE IS HEARTLESS

Autor: Melody Lemoon Bossan

Año: 2024 – ASVOFF Fashion Film Festival

Este cortometraje va más allá de una estética oscura, siniestra o formal. Aquí, el amor se interpreta desde un enfoque más abstracto, utilizando formas, escenas y una narrativa visual poco convencional. El amor se expresa a través de sentimientos que carecen de lógica, y la integración de la inteligencia artificial permite dar forma tangible a estos sentimientos abstractos.

Este fashion film me permitió comprender que lo abstracto también forma parte de una narrativa visual avanzada, considerando el uso de enfoques inusuales en las tomas. Existen diversas técnicas que me gustaría implementar, y una de ellas se encuentra reflejada en este fashion film.

Figura 10. El amor según la IA



Autora: Melody Lemoon Bossan

1.3.7. Autor: Gregory Crewdson

Año: 1962, Brooklyn / Estados Unidos

Las fotografías de Gregory Crewdson exploran la tensión entre lo cotidiano, la naturaleza y lo desconocido, presentando a sus personajes como si estuvieran bajo la influencia de una fuerza externa. A través de escenas cargadas de misterio y elementos sobrenaturales, Crewdson construye narrativas que sugieren un contacto con lo inexplicable. Su trabajo encuentra inspiración en películas como *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo*, donde un hombre común experimenta una transformación emocional y psicológica tras un encuentro con un OVNI. Esto se refleja en las acciones peculiares y casi rituales de los personajes en sus fotografías.

En su serie *Crepúsculo*, Crewdson aborda el paisaje suburbano estadounidense, explorando los miedos y deseos internos que surgen en estos entornos. La representación de espacios domésticos, con objetos cotidianos como cajas de jabón o envases de leche al borde de la naturaleza, genera una sensación de inestabilidad y amenaza a este frágil equilibrio. La combinación de luz natural y artificial en sus imágenes sugiere momentos de transformación o metamorfosis.

Figura 11. Backstage



Autor: Gregory Crewdson

1.4. Objetivos y Alcance

1.4.1. Objetivo General.

Reflexionar sobre el impacto de la inteligencia artificial en los procesos creativos de una producción audiovisual, a través del desarrollo de un fashion film que integre herramientas de IA en sus etapas de preproducción, producción y posproducción.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- **Investigar el contexto actual de la producción audiovisual de moda**, incluyendo sus normas técnicas, estéticas y formas de circulación, con el fin de comprender el terreno sobre el cual se inserta el uso de la inteligencia artificial.
- **Analizar herramientas de inteligencia artificial aplicables a las etapas de preproducción, producción y posproducción**, evaluando su potencial creativo, técnico y ético en el desarrollo de un fashion film.
- **Desarrollar una plataforma digital (red social o página web)** que permita visibilizar el proyecto, facilitar su continuidad y promover el debate sobre la integración de IA en la creación audiovisual contemporánea.
- **Diseñar una publicación editorial que documente el proceso de producción**, incluyendo los recursos utilizados, decisiones creativas y reflexiones críticas sobre la incorporación de la IA, con el fin de aportar a futuras investigaciones o prácticas audiovisuales.

1.4.3. Alcance.

Los siguientes elementos serán entregados al final del proyecto.

- Cortometraje Fashion Film
- Libro de marco teórico
- Proyecto Editorial
- Red social del proyecto (Instagram)

2. Planificación

2.1. Planificación estratégica y táctica

PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA			PLANIFICACIÓN TÁCTICA
FASES	PERIODO	TEMAS A INVESTIGAR O ACCIONES A EJECUTAR	
Primera Fase: Investigación y desarrollo de marco teórico	5 semanas Del 24 de marzo al 17 de abril de 2025	Desarrollo del marco teórico: • Cap.1: El Fashion Film • Cap. 2: Las IA, aplicadas a audiovisuales • Cap. 3: Convertir ideas y conceptos en imágenes • Cap. 4: Narrativas Visuales en producciones audiovisuales.	• Investigación bibliográfica • Memoria fotográfica • Investigación de campo
Segunda Fase: Proceso de diseño.	5 semanas Del 21 de abril al 27 de mayo de 2025	• Proceso Creativo • Estudio de Concepto Estético	• 4 producciones audiovisuales de moda. • Fotografías • Videos
Tercera Fase: Diseño final	5 semanas Del 26 de mayo al 27 de junio de 2025	Propuesta de Diseño	• Libro impreso • Red social línea gráfica
Revisión del Proyecto	2 semanas Del 30 junio al 18 de junio	Ultimas Correcciones del Proyecto	• Marco teórico • Audiovisual (Fashion Film)
Entrega Final	Del 21 al 25 de julio	Entrega al Departamento de Titulación	• Lector de tesis (Dairy Sanchez)

Graduaciones	Del 21 al 1 de agosto	Defensa Final Pública	• Presentación dinámica en La Metro
---------------------	-----------------------	-----------------------	---

2.2. Estrategia de innovación

La inteligencia artificial, como estrategia de innovación, abre nuevas posibilidades para transformar la creación y producción de contenidos audiovisuales. Más que una herramienta técnica, su implementación permite ampliar la creatividad, reducir tiempos de ejecución y optimizar recursos, especialmente en proyectos con presupuestos limitados. Hoy en día, es posible alcanzar una calidad visual y narrativa que antes solo era accesible para grandes estudios o producciones de alto costo.

El objetivo principal es integrar la inteligencia artificial como apoyo en distintas etapas del proceso creativo: planificación, diseño de escenas, edición, generación de efectos visuales, construcción de escenarios digitales o creación de personajes sintéticos. Estas herramientas no reemplazan el trabajo humano, sino que lo complementan, facilitando que los creadores se enfoquen en el mensaje y en la experiencia que desean transmitir.

Esta estrategia busca aprovechar el potencial tecnológico sin perder de vista la importancia de un uso ético y consciente. La introducción de nuevas formas de creación plantea interrogantes sobre la autoría, la manipulación de imágenes y el respeto hacia quienes participan en una producción.

El presente proyecto propone emplear la inteligencia artificial como un recurso creativo y técnico, pero también como un punto de partida para reflexionar sobre su rol en el futuro del arte y la comunicación visual. Más que

sustituir el talento humano, se trata de potenciarlo, explorando nuevas formas de narrar y conectar con el público desde un enfoque responsable.

2.2.1. El futuro de las Producciones Audiovisuales de Moda.

Como parte de las estrategias de innovación, este proyecto propone el uso responsable de la inteligencia artificial en producciones audiovisuales de moda. Se busca desarrollar una narrativa visual sólida que aproveche las capacidades tecnológicas actuales sin dejar de lado la intervención creativa y crítica del ser humano. A través de la implementación de herramientas basadas en IA, se pretende optimizar procesos como la planificación, edición, generación de imágenes y diseño de escenas.

Esta estrategia también apunta a visibilizar la importancia de establecer normativas que regulen el uso de inteligencia artificial en este ámbito. De ese modo, se podrían generar marcos legales que protejan a productoras, freelancers y modelos involucrados en la creación de contenidos, brindando mayor seguridad jurídica dentro del sector.

Finalmente, el proyecto actúa como una plataforma de aprendizaje para futuras generaciones de videógrafos y creadores audiovisuales, promoviendo una integración consciente entre lo tecnológico y lo humano, que permita enfrentar con criterio los retos del mercado contemporáneo.

2.2.2. Automatización de procesos.

Anteriormente, el flujo de trabajo en posproducción podía tardar varios días en completarse, ya que cada acción del editor se realizaba de forma manual.

Esto implicaba, en muchos casos, la necesidad de contar con un equipo adicional de editores con conocimientos técnicos en la creación audiovisual.

Con la incorporación de herramientas basadas en inteligencia artificial, muchos de estos procesos se han automatizado, reduciendo significativamente los tiempos de ejecución. En lugar de depender de un gran número de editores, ahora es fundamental contar con profesionales capacitados en el uso eficiente de estas tecnologías para lograr resultados óptimos.

2.2.3. Doblaje y traducción Automática con IA.

En proyectos audiovisuales que requieren la intervención de una voz en un idioma distinto al nativo del espectador, la inteligencia artificial ofrece soluciones eficaces, como la traducción automática y la sincronización de audio con el video, facilitando la comprensión de entrevistas y otros formatos.

Estas herramientas también contribuyen a la globalización del contenido en plataformas como Instagram y TikTok, al eliminar barreras lingüísticas entre hablantes de español y de inglés, lo que amplía el alcance del material audiovisual.

2.2.4. Contenido generado por Inteligencia Artificial.

Existen aplicaciones basadas en inteligencia artificial que permiten generar guiones o diálogos con lenguaje natural, facilitando su integración progresiva en la industria audiovisual. Herramientas como Krea.IA y ChatGPT contribuyen al desarrollo de ideas, enfoques narrativos y estructuras argumentales que pueden dar forma a contenidos visuales coherentes y funcionales.

Además, estas tecnologías pueden ofrecer sugerencias sobre encuadres, planos o movimientos de cámara, y optimizar la planificación de escenas. También permiten reducir la carga operativa del asistente de arte, ya que es posible diseñar decorados virtuales mediante software que interpreta descripciones textuales y las transforma en objetos, fondos, escenarios e incluso elementos tridimensionales.

3. Desarrollo

3.1. Metodología de la investigación y diseño.

Para el enfoque investigativo, se recopilarán testimonios de productores audiovisuales profesionales en Ecuador que hayan participado en diversos tipos de producciones, ya sean publicitarias, de moda, documentales o musicales. Estos aportes permitirán construir una guía clara sobre el tipo de *fashion film* a desarrollar, definiendo el estilo visual, el enfoque narrativo y el tono adecuado para dirigirse al público. También se analizarán referencias de producciones internacionales con el fin de mantener una estética coherente y una narrativa visual estructurada.

El diseño aplicado en la creación audiovisual se reflejará en la selección del vestuario, la tipografía, la musicalización, el esquema de iluminación, la corrección de color y la presentación final del producto. Todos estos elementos estarán articulados para lograr una propuesta visualmente sólida.

Además del objetivo educativo sobre el uso responsable de la inteligencia artificial en la producción audiovisual, este proyecto busca demostrar cómo estas herramientas pueden potenciar la calidad del contenido, posicionando a la industria ecuatoriana como un competidor activo dentro del mercado global.

3.2. Planteamiento teórico conceptual

3.2.1. Capítulo I: El Fashion Film

Los *Fashion Films* son producciones audiovisuales de corta duración que se destacan por su enfoque estético cinematográfico y su capacidad para comunicar la identidad visual de una marca en el ámbito de la moda y la publicidad. Aunque se consideran anuncios publicitarios, su principal diferencia radica en la búsqueda de elementos más cinematográficos y narrativas visuales atractivas.

El primer registro de un *Fashion Film* data de 1897, cuando los hermanos Lumière, pioneros del cine, crearon *Danse Serpentine*. En esta secuencia, una modelo bailaba con un vestido que recordaba las alas de un pájaro. Aunque este primer *Fashion Film* no supera los 53 segundos, marcó un hito en la historia de los cortos dedicados a la moda.

Figura 12. Los Hermanos Lumiere



Fuente: Historia National Geographic

Según J. M. Sadurní de National Geographic (2023), los hermanos Lumière, al ser los primeros en investigar el cine desde un enfoque científico, nunca se interesaron por su vertiente artística ni comercial. Este enfoque permitió el surgimiento de grandes pioneros en la cinematografía, uno de los cuales fue Alice Guy Blaché, quien, lamentablemente, fue olvidada y menospreciada por el simple hecho de ser mujer.

Alice Guy fue la primera directora en la historia del cine, ocupando este cargo desde 1896 hasta 1906. En 1896, dirigió su primera película, y a lo largo de su carrera, dirigió, produjo y supervisó casi 600 películas mudas, cuya duración variaba entre uno y treinta minutos. Estas producciones se destacaban por su notable energía y enfoque arriesgado, ya que Guy prefería grabar en ubicaciones reales, lo que confería a sus obras un aire contemporáneo.

Inicialmente, Alice Guy estudió una carrera considerada “apropiada” para las mujeres de la época: mecanografía y taquigrafía. Gracias a sus estudios, en 1885 fue contratada como secretaria en la empresa de Léon Gaumont, pionera en la industria cinematográfica, que en ese entonces se dedicaba a la fabricación de equipos fotográficos.

En marzo de 1895, los hermanos Lumière invitaron a Gaumont y a Alice a una demostración de su Cinematógrafo. Aunque Gaumont no estaba completamente convencido de la visión de Alice, quien proponía la producción cinematográfica comprando el invento de los Lumière, en 1897 Gaumont se dejó convencer por ella y juntos crearon una división específica para la producción de películas.

Figura 13. Alice Guy Blaché



Fuente: SensaCine

Después de que Alice Guy asumiera oficialmente el cargo de directora de la división de producción cinematográfica en 1896, logró realizar su primera película, titulada *La Fée aux Choux* (El hada de los repollos), basada en una adaptación de un popular cuento europeo.

A pesar de su destacada labor, la figura de Alice Guy no ha recibido el reconocimiento que merece. Esto se debe, en parte, a su condición de mujer, lo que llevó a su desaparición de la historia del cine. Además, en ese mismo período, Georges Méliès, ilusionista y cineasta francés, se unió a la empresa de Léon Gaumont, donde mostró habilidades que atrajeron al público, opacando la labor de Alice como productora y cineasta. Para colmo, su jefe apenas mencionó el trabajo de Alice en las memorias publicadas por Léon Gaumont en 1930.

Figura 14. Léon Gaumont



Fuente: UNIFRANCE

El primer fashion film de la historia después de los hermanos Lumière fue realizado por Alice Guy y titulado *Le Défilé de Mode* en 1911. Este cortometraje presenta una estética cinematográfica, con modelos desfilando diversas prendas de ropa. Más tarde, en 1966, William Klein produjo otro fashion film que se ajusta más a conceptos modernos, integrando estéticas y narrativas cinematográficas. Este film se titula *Who Are You, Polly Maggoo?*.

Figura 15. William Klein



Fuente: International Center of Photography

3.2.2. Capítulo II: Las IA, aplicadas a audiovisuales.

La inteligencia artificial aplicada a la moda contribuye significativamente en aspectos clave como la elección de prendas, la combinación de colores y la coordinación de diferentes estilos para lograr una apariencia coherente. También permite identificar tipos de tela, lo que agiliza el proceso de compra, especialmente en situaciones en las que no se tiene definido un estilo específico.

Sin embargo, cabe preguntarse cuál es el papel de la inteligencia artificial en producciones audiovisuales como los fashion films. Como se ha mencionado, esta tecnología permite automatizar tareas dentro del proceso de producción, lo que facilita especialmente las etapas de posproducción.

En el contexto de los fashion films, la inteligencia artificial puede optimizar la composición visual y la presentación de las prendas. En ocasiones, ciertos textiles pueden lucir apagados o con poca definición en cámara. La IA permite realzar estos elementos visuales y crear propuestas estilísticas más innovadoras, reforzando la estética cinematográfica de cada producción.

Comprender la relación entre la moda y el audiovisual implica observar la evolución de los cortometrajes de moda. La integración de imagen en movimiento, música y prendas en primer plano ha establecido las bases de lo que hoy se conoce como fashion film. Con el paso del tiempo, las marcas han incorporado este formato en sus estrategias comunicacionales y publicitarias.

Mientras que en el pasado estos contenidos eran proyectados exclusivamente en salas de cine, el desarrollo de plataformas digitales y redes sociales ha ampliado su alcance, permitiendo su difusión en dispositivos móviles y pantallas domésticas.

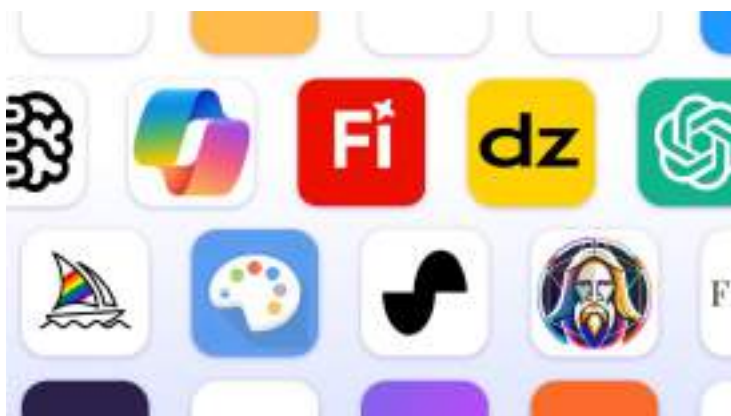
Según Sara Peisajovich (2022), adentrarse en el universo de los fashion films es comparable a cruzar las múltiples puertas del país de las maravillas de Alicia. En cada una de ellas se descubren universos creativos influenciados por cineastas como David Lynch, Roman Polanski, Wes Anderson, Sofia Coppola o Lucrecia Martel. También se encuentran piezas en blanco y negro, juegos de escalas, escenas en tiempo real o propuestas visuales que combinan arte y moda con fines expresivos y comerciales.

La implementación de inteligencia artificial en los fashion films no se limita al trabajo técnico posterior a la grabación. También permite generar indumentaria desde una perspectiva más cinematográfica, proponiendo soluciones visuales coherentes con la narrativa. Para lograrlo, es necesario identificar herramientas específicas que puedan asistir en este proceso. A continuación, se presentan algunas aplicaciones útiles para la producción de este tipo de contenidos.

- ***Software de IA para producción audiovisual***

En este apartado se presentan herramientas digitales (software) que facilitan la creación y reproducción de propuestas estéticas para el fashion film.

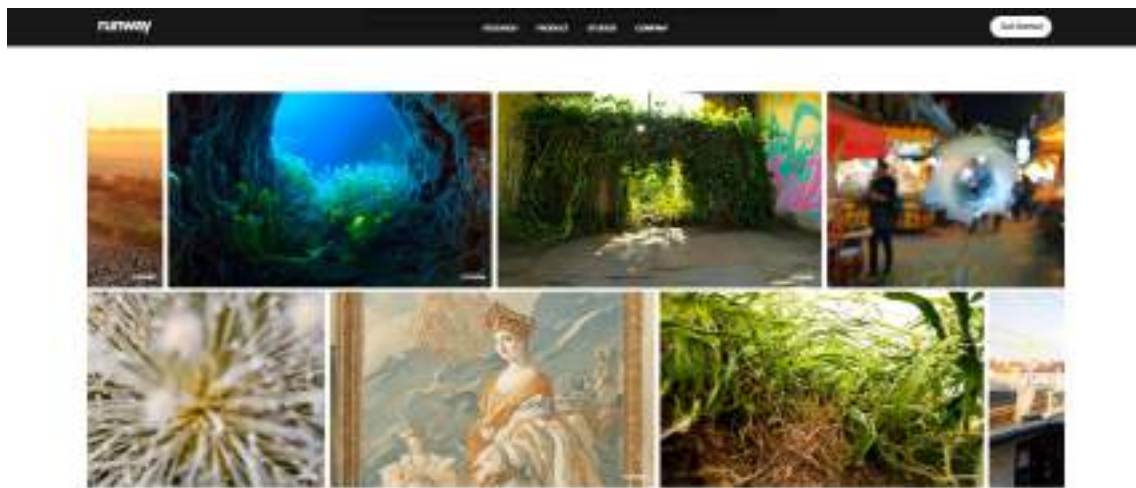
Figura 16. Inteligencias Artificiales



- **Runway**

Runway fue desarrollada para la producción y edición de contenido audiovisual. Su tecnología permite generar videos a partir de descripciones textuales, imágenes o fragmentos de referencia. Además, incorpora funciones como la eliminación automática de fondos, la mejora de la calidad visual, la aplicación de efectos avanzados y la optimización del proceso de edición. La herramienta posibilita la producción en tiempo real y ofrece soluciones para obtener contenido profesional sin requerir equipos especializados.

Figura 17. Runway



Fuente: Runway captura de pantalla en interfaz.

- **Invideo AI**

Invideo AI es una herramienta que facilita la creación de videos sin requerir experiencia previa en edición. Convierte textos en videos de manera automática, seleccionando imágenes, clips y transiciones acordes al contenido. Permite incorporar música, efectos visuales o voz en off, posibilitando la personalización de cada proyecto. Su objetivo es optimizar el proceso de producción audiovisual y ampliar la accesibilidad para quienes deseen generar contenido de forma eficiente.

Figura 18. Invideo AI



Fuente: Invideo AI Web

- **Kling AI**

Kling AI está diseñada para optimizar la producción de contenido audiovisual mediante inteligencia artificial. Su función principal es generar doblajes y sincronizar voces en distintos idiomas, de modo que los diálogos se ajusten al movimiento labial. Esto facilita la localización de videos para audiencias internacionales sin alterar las características originales del contenido. Además, permite modificar la tonalidad y las emociones de las voces para adaptarlas al contexto del video.

Figura 19. Kling AI



Fuente: Kling AI Web

- **Adobe Firefly**

Adobe Firefly es una herramienta para la creación de contenido visual. Su diseño optimiza la generación de imágenes, gráficos e ilustraciones a partir de descripciones simples. La plataforma permite elaborar patrones y aplicar efectos gráficos; además, ofrece opciones visuales de alta calidad, personalizables según el estilo o tema requerido, dentro de un entorno intuitivo que agiliza el proceso creativo.

Figura 20. Adobe Firefly



Fuente: Adobe Firefly Web

Estas herramientas facilitarán tanto la producción como la edición del proyecto. Se han elegido las aplicaciones Runway y Kling AI, que emplean motores avanzados de inteligencia artificial junto con servidores externos. Esto posibilita generar videos sin requerir equipos de alto rendimiento, ya que el procesamiento se realiza en la nube de cada plataforma.

La tecnología implementada mejora la calidad de imagen mediante un proceso de superresolución (upscaling). Este método utiliza imágenes o videos en baja resolución como base para que la inteligencia artificial complete detalles y patrones en el material original.

El uso de estas plataformas abre oportunidades para trabajar de forma colaborativa y remota. Al almacenar los archivos en la nube, se simplifica la revisión y el intercambio de información, lo que agiliza la toma de decisiones durante el proceso creativo.

Asimismo, estas herramientas permiten ajustar elementos visuales y sonoros de acuerdo con las necesidades de cada producción. Los usuarios pueden personalizar el contenido en función de requerimientos específicos, logrando resultados consistentes y profesionales en diversos formatos.

- ***Técnicas artísticas implementadas en IA***

Las técnicas artísticas aplicadas a la creación de obras comprenden métodos y procesos que permiten obtener una estética distinta en la realización del fashion film. Anteriormente, muchas de estas técnicas se utilizaban únicamente de forma manual, debido a la ausencia de métodos digitales capaces de replicarlas.

Con el uso de la inteligencia artificial, ahora es posible recrear estos procesos manuales e integrarlos en producciones audiovisuales. Algunas de las técnicas más reconocidas son:

- **Acuarela – Watercolor:**

Su principal característica es la mezcla de agua con pigmentos, lo que permite crear efectos únicos como transparencias, degradados suaves e irregularidades que dan vida a cada imagen. A diferencia de otras técnicas más controladas, la acuarela tiene un carácter más libre, lo que hace que cada trazo sea diferente y tenga una belleza propia.

Figura 21. Acuarela



Fuente: Ve Design Art

- **Óleo – Oil Painting:**

Esta técnica artística permite obtener colores más vibrantes con mezclas orgánicas las cuales dan una apariencia clásica a cada obra y con la posibilidad de obtener resultados espontáneos.

Figura 22. Oleo



Fuente: Totenart

- **Acrílico – Acrylic:**

Esta técnica permite lograr colores intensos, definidos y llenos de vida, manteniendo al mismo tiempo una textura particular que le da carácter y personalidad a cada imagen. Gracias a su capacidad para resaltar tonos vibrantes sin perder claridad, es ideal para crear composiciones visualmente impactantes que llaman la atención desde el primer vistazo.

Figura 23. Acrílico



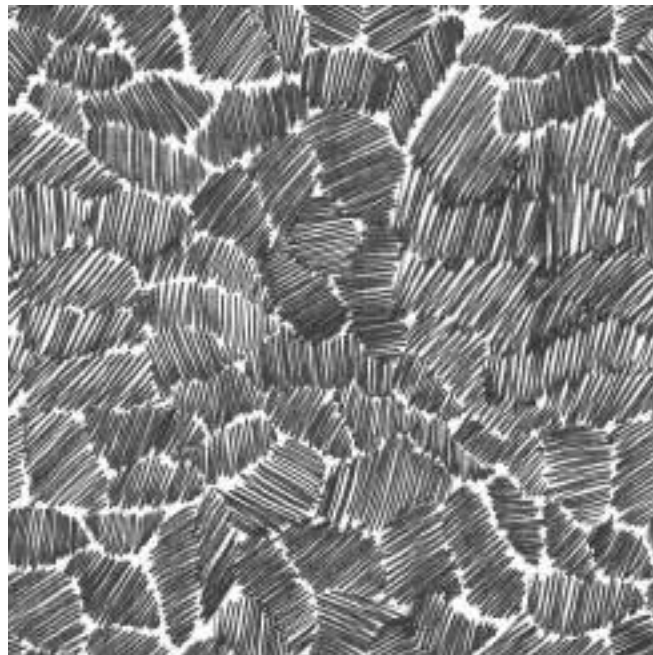
Fuente: Mundo Deportivo

- **Lápiz de Grafito – Graphite Pencil:**

El lápiz de grafito es una de las herramientas más comunes y versátiles dentro del dibujo artístico y técnico. Su uso permite obtener líneas limpias, precisas y bien definidas, lo que lo convierte en una técnica ideal para trabajos que requieren atención al detalle, como ilustraciones, estudios anatómicos, bocetos de observación o diseño técnico.

Una de las principales ventajas del grafito es la variedad de trazos que puede ofrecer. Dependiendo del tipo de mina y la presión ejercida al dibujar, es posible lograr desde líneas muy suaves y delicadas hasta trazos oscuros e intensos. Esto otorga al dibujante un alto grado de control sobre la forma, la textura y la profundidad de su obra.

Figura 24. Lápiz de Grafito



Fuente: Vecteez

- **Pastel – Pastel:**

La texturas suaves y cremosas es una de sus características ya que se obtienen agregando el color blanco a los colores primarios y esto lleva a tener colores más apagados y claros, este tipo de técnica transmite calma y delicadeza por lo colores que se generan.

Figura 25. Colores Pastel



Fuente: Totenart

- **Carboncillo – Charcoal:**

El carboncillo es una técnica que permite crear trazos fuertes y oscuros, que se pueden combinar fácilmente con sombras suaves y degradados dramáticos. Esa mezcla entre intensidad y sutileza le da un carácter muy expresivo al dibujo. Es ideal para experimentar, jugar con contrastes y dar profundidad a las formas. Además, como se puede difuminar con los dedos o con una simple herramienta, resulta muy versátil a la hora de plasmar emociones o atmósferas. Ya sea para hacer un retrato cargado de sentimiento o un boceto rápido con mucha personalidad, el carboncillo siempre aporta algo especial, crudo y auténtico.

Figura 26. Carboncillo



Fuente: Arte Vértice

- Rotuladores – Color Markers:

Estos marcadores suelen utilizarse principalmente para agregar detalles de color, hacer apuntes rápidos o crear bocetos. Son ideales para ese tipo de trabajos porque permiten trazos definidos y precisos, lo que ayuda a dar forma a las ideas de manera clara. Además, tienen una apariencia muy dinámica y espontánea, lo que los hace perfectos para cuando se busca darle vida o energía a un dibujo sin complicarse demasiado. Ya sea para destacar algo importante en una libreta o para soltar la mano en un cuaderno de bocetos, estos marcadores se vuelven una herramienta creativa, ágil y muy versátil.

Figura 27. Rotuladores



Fuente: Alpino

- Tinta – Ink:

Permite lograr una estética muy particular basada en efectos de salpicadura y aguada, lo que le da a cada trazo un carácter expresivo y gestual. Esta técnica aprovecha la fluidez del líquido para crear manchas, trazos sueltos y degradados que varían según la cantidad de agua utilizada, dando como resultado composiciones espontáneas y con mucho movimiento.

Figura 28. Tinta



Fuente: Librería Papelería Cascón Chito

3.2.3. Capítulo III: Convertir ideas y conceptos en imágenes

En la actualidad, la inteligencia artificial ha transformado la forma en que se llevan a cabo los trabajos creativos. Antes, la creatividad dependía únicamente de la mente humana, generando obras de arte que se plasmaban con precisión mediante el uso de habilidades manuales. Actualmente, el proceso creativo se convierte en una colaboración entre las capacidades humanas y la tecnología digital.

La IA asume funciones que, en el pasado, estaban reservadas solo a las personas. Por ejemplo, analiza el lenguaje, genera imágenes y reconoce objetos. También posibilita la edición y el mejoramiento de contenidos visuales, así como la representación de ideas abstractas. Este nuevo enfoque se basa en traducir conceptos en instrucciones claras; por ello, la elaboración de un prompt preciso resulta fundamental para guiar a la tecnología en la materialización de la idea.

El desarrollo de este proceso colaborativo ha abierto posibilidades en la creación de entornos digitales y modelos totalmente generados de forma automatizada. Gracias a esta integración, se reduce el tiempo de producción y se facilita la experimentación en distintos campos del arte. Tanto profesionales como principiantes pueden explorar nuevas formas de expresión sin depender exclusivamente de equipos costosos, dado que el procesamiento y almacenamiento se realizan en la nube.

Además, este método potencia la capacidad de interpretar conceptos artísticos y permite ajustar detalles de forma innovadora. Con procedimientos definidos, se consolidan flujos de trabajo eficientes que combinan el talento humano con las ventajas de la inteligencia artificial, logrando resultados coherentes y adaptados a cada proyecto.

Prompts

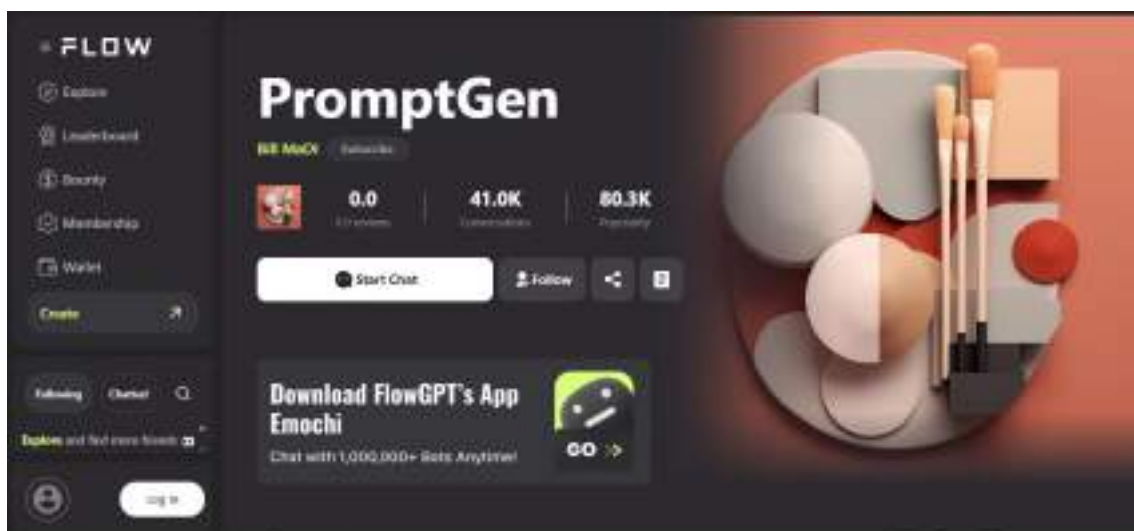
Según la Panamerican Business School (2024), un prompt es la instrucción o el texto inicial proporcionado a una herramienta generativa de inteligencia artificial para orientar la producción de respuestas o resultados específicos. Esta entrada define el contexto y asigna la tarea que debe realizarse, facilitando la comunicación entre el usuario y la herramienta mediante un lenguaje natural.

El prompt permite obtener resultados precisos en distintos programas. Puede consistir en una frase breve o en un párrafo completo, siempre que se estructure de forma clara, precisa y directa. La redacción debe incluir cada detalle necesario para que la aplicación reconozca el requerimiento. Por ello, algunas herramientas utilizan inteligencia artificial para generar prompts adaptados al contenido solicitado. Estas aplicaciones pueden crear órdenes que activan el funcionamiento de otros sistemas de IA.

- PromptGen

Es una herramienta que ayuda a crear prompts efectivos, optimizando títulos, etiquetas y descripciones para captar la atención. Genera sugerencias, hace preguntas clave y permite ajustes para mejorar el resultado.

Figura 29. PromptGen

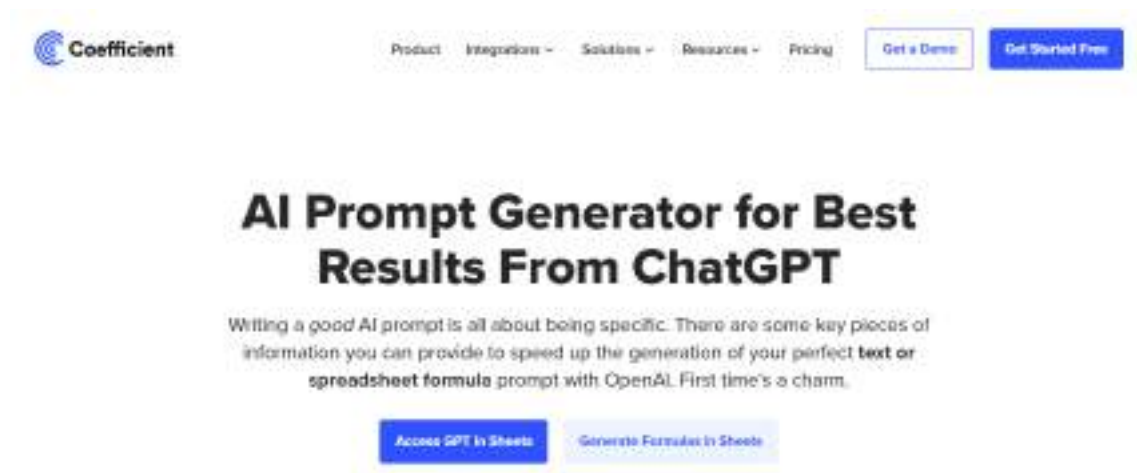


Fuente: PromptGen Web Oficial

- Coefficient

Destaca por su rapidez y eficiencia, junto con una interfaz intuitiva y fácil de navegar. Puedes personalizar los prompts fácilmente añadiendo palabras clave. Aunque la versión gratuita tiene algunas restricciones, su alto rendimiento la hace una opción ideal para aquellos que buscan generar prompts de manera rápida y efectiva.

Figura 30. Coefficient



Fuente: Coefficient Web Oficial

- PromptoMANIA

Si lo que buscas es una plataforma que se nutra de los prompts creados por la comunidad, entonces promptoMANIA es ideal para ti. Es cierto que la versión gratuita tiene anuncios y la interfaz puede sentirse algo recargada, pero la variedad de géneros y la inspiración que proviene de la comunidad hacen que sea un espacio perfecto para quienes quieren fomentar la creatividad de manera colaborativa.

Figura 31. promptoMANIA

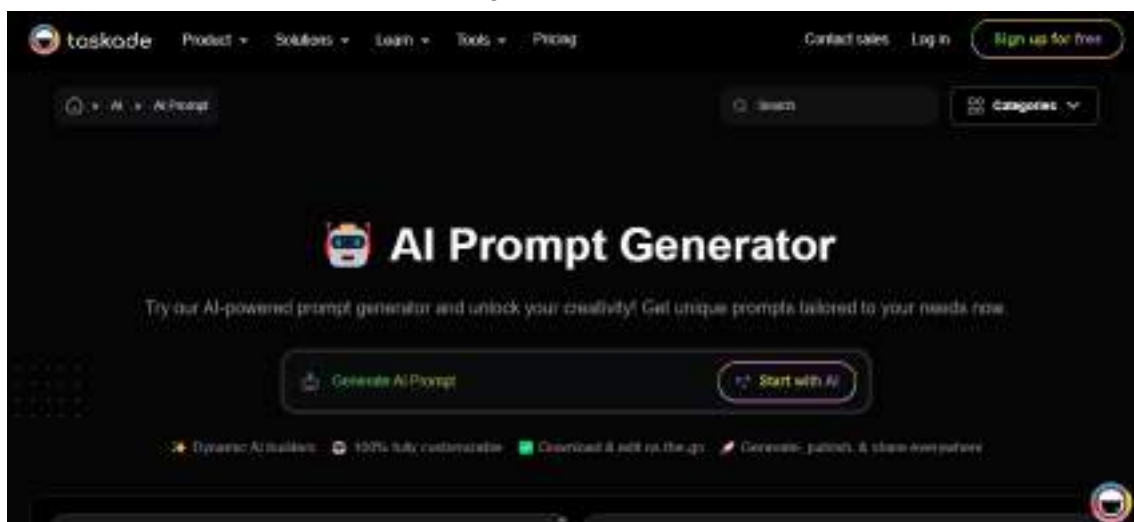


Fuente: promptoMANIA Web Oficial

- Taskade

Un generador de prompts basado en inteligencia artificial es una herramienta diseñada para ofrecer instrucciones personalizadas según el contexto, fomentando la creatividad, agilizando tareas y mejorando la eficiencia. Ya sea para redactar, idear conceptos o encontrar soluciones, este asistente adapta las sugerencias a tus requerimientos, simplificando el proceso y optimizando el tiempo.

Figura 32. taskade



Fuente: Taskade Web Oficial

Prompts Visuales y Sonoros

El uso de prompts visuales abre un abanico inmenso de posibilidades, permitiendo la incorporación de todo tipo de imágenes, desde fotografías y gráficos hasta ilustraciones y pinturas. De manera similar, los prompts sonoros posibilitan la integración de voces, música o sonidos en la creación de contenido, convirtiéndose en una herramienta valiosa para el arte generado por IA.

Estos prompts permiten sumergirse en patrones estéticos difíciles de expresar solo con palabras. Por ejemplo, al replicar un estilo de pintura, una imagen como referencia proporciona un resultado mucho más preciso que una descripción verbal. Lo mismo ocurre con los prompts sonoros, que facilitan la representación exacta de texturas, tonalidades y composiciones.

Dado que los prompts requieren experiencia para conectar eficazmente una idea con la IA, los visuales y sonoros también exigen un conocimiento profundo para manejar correctamente estos medios de creación artística. No obstante, esta técnica demanda un mayor poder de procesamiento por parte de los sistemas, lo que limita la cantidad de modelos de IA capaces de soportar estos formatos.

Ejemplos de Prompts

- Crea una imagen surrealista que combine una luna gigante y una selva tropical, con árboles de colores intensos y cielos en tonos morados.

Figura 33. Generado con PROMPT



Fuente: Imagine. Art

- Genera una ilustración de una modelo vestida con un traje de alta costura de color dorado, caminando por una pasarela moderna en una ciudad iluminada de noche.

Figura 34. Generado con PROMPT



Fuente: FREEPIK AI Suite

Algunas plataformas de creación de imágenes con inteligencia artificial incluyen galerías donde los artistas comparten los prompts utilizados en sus obras. Explorar estos espacios permite conocer cómo estructuran sus prompts, lo que ayuda a perfeccionar nuestras habilidades con la IA de manera progresiva.

Cada plataforma posee características propias para la generación de imágenes con IA, por lo que es fundamental entender cómo interpretan el texto con el que se dan las instrucciones de creación artística. En algunas aplicaciones, el uso de palabras clave es más sensible, mientras que, en otras, la precisión en la redacción mejora los resultados. Por ello, es importante conocer la plataforma con la que trabajamos y adaptar nuestra forma de escribir a su sistema de procesamiento.

Además de comprender las particularidades de cada aplicación, es esencial conocer las normas generales para la escritura de prompts, ya que existen principios básicos que siempre deben respetarse en su elaboración.

- Gramática

Dependiendo de la Inteligencia artificial que se use en este apartado de la gramática debemos tener cuidado ya que la IA no reconoce la gramática ni la estructura de una oración por tal razón se debe dar instrucciones claras y directas, es necesario dar indicaciones breves y concisas separadas por comas.

- Parámetros

Describir elementos técnicos o parámetros los cuales se editen desde otro apartado de la aplicación como el modelo, las dimensiones en píxeles o relación de aspecto de la Imagen.

- Concreción

Ser poco claros al momento de redactar un PROMPT también puede ayudar a que tengas diferentes imágenes con las cuales te puedas inspirar, ser inconcretos es la clave para que la IA te pueda dar inspiración sorprendiéndote con diferentes imágenes, pero si tu idea es clara escríbela de forma clara y definida.

- Idioma

Hay plataformas de generación con inteligencia artificial las cuales fueron creadas y diseñadas con el idioma inglés el cual es un poco más directo y claro al momento de compartir ideas, por tal motivo siempre se recomienda escribir el PROMPT en inglés, de esta forma podremos tener más control sobre lo que estamos pidiendo a la plataforma sin tener errores cuando empiece a comprender matrices lingüísticas.

- Prompts Negativos

En plataformas de inteligencia artificial existen los prompts positivos los cuales son aspectos o elementos descritos que queremos que aparezcan en la imagen. Pero en la mayoría de estas aplicaciones también permiten incluir prompts negativos con los que podemos especificar los elementos que no queremos que aparezcan en las imágenes.

- **Modelos**

Al generar imágenes mediante aplicaciones de inteligencia artificial, los modelos desempeñan un papel fundamental en el resultado obtenido a partir de instrucciones textuales o visuales. Estos modelos son archivos previamente entrenados para adaptarse a la estética de cada software.

Un modelo de IA no podrá generar la imagen de un perro si no ha sido entrenado con ejemplos de su forma o apariencia. Por otro lado, si una aplicación entrena un modelo exclusivamente con imágenes de perros, este solo producirá representaciones de perros, sin capacidad para generar otro tipo de imágenes.

- **Delibérate:**

Este generador está diseñado para crear imágenes en arte digital con un enfoque realista, tanto en 2D como en 3D. Su capacidad permite producir escenas, objetos y personajes que se ven muy cercanos a la realidad, gracias a un trabajo detallado en texturas, luces y sombras. Esto ayuda a que las imágenes resultantes tengan profundidad y parezcan palpables, como si fueran fotografías o modelos reales.

Figura 35. DELIBERATE



Fuente: Hugging Face

- **OpenJourney:**

Este enfoque permite crear figuras que resultan cercanas al espectador, pero al mismo tiempo conservan un toque de fantasía y personalidad única. Es ideal para proyectos donde se busca un equilibrio entre lo imaginativo y lo reconocible, como en animaciones, videojuegos o piezas ilustradas que necesitan personajes memorables y con carácter propio.

Figura 36. OpenJourney



Fuente: the decoder

- **DreamShaper:**

Este modelo está diseñado para generar imágenes que imitan distintos estilos de ilustración. Su principal característica es la capacidad de adaptarse a diferentes formas visuales, lo que permite explorar estéticas variadas según el objetivo del proyecto. Desde trazos más simples hasta ilustraciones más detalladas, el modelo puede ajustarse para lograr resultados que se adapten a cada necesidad creativa.

Figura 37. DreamShaper



Fuente: pluggger.ai

- **Inkpunk Diffusion:**

Este método es una forma de expresión artística que se caracteriza por el uso de trazos sueltos y líneas dinámicas que le dan movimiento y vida a la ilustración. El dibujo no busca ser perfecto, sino transmitir emoción y energía a través de cada línea. La tinta se aplica de manera libre, lo que permite que las formas se sientan más espontáneas y naturales aumentando pequeños detalles de color.

Figura 38. Inkpunk Diffusion



Fuente: Hugging Face

- **Glorious Style:**

Este tipo de modelo se enfoca exclusivamente en la creación de escenarios que se destacan por tener una buena iluminación y texturas bien definidas. Su objetivo principal es lograr espacios visualmente agradables, donde la luz esté bien distribuida y cada detalle se vea claro y natural. Gracias a esta característica, las escenas generadas resultan más realistas y atractivas para el espectador.

Figura 39. Glorious Style



Fuente: Vectors

- **Protogen Anime:**

El estilo de ilustración tipo anime o manga digital se reconoce fácilmente por sus acabados pulidos y llamativos. Suele tener colores vivos, líneas bien definidas y personajes con rasgos expresivos, como ojos grandes y gestos marcados. Este tipo de arte es muy popular porque logra captar la atención rápidamente gracias a lo visual y lo emocional que transmite.

Figura 40. Protogen Anime



Fuente: Emiliusvgs

3.2.4. Capítulo IV: Narrativas Visuales en producciones audiovisuales.

La narrativa audiovisual cumple un papel fundamental en la construcción de producciones audiovisuales, ya que permite transmitir historias, emociones y conceptos. Elementos como el color, la escenografía, la composición, la iluminación y el encuadre contribuyen a generar imágenes impactantes y complejas.

El encuadre, por ejemplo, permite dirigir la atención del espectador hacia elementos específicos, guiando su mirada de manera eficaz. La iluminación también cumple una función clave; colocar una fuente de luz en el lugar adecuado puede transformar la atmósfera y modificar la percepción de la historia. A través del uso de luces y sombras, es posible añadir profundidad y resaltar detalles dentro de cada toma.

El color, por su parte, aporta valor estético y permite modular sensaciones o estados de ánimo. Utilizar tonos cuidadosamente seleccionados favorece la coherencia visual y el impacto emocional del relato. Dejar estos aspectos al azar puede dificultar la expresión clara de ideas o la consolidación de un estilo propio.

- ***Tipos de Planos***

Las técnicas de composición visual se aplican en diversos campos creativos como la fotografía, el cine, la ilustración y la novela gráfica. Su función principal es controlar la relación y la perspectiva entre los elementos de una imagen, lo que permite dirigir la narrativa visual, generar sensaciones específicas o comunicar distintos tipos de mensajes.

- **Plano General / Long Shot**

Este plano es mayormente utilizado para enseñar al personaje en su totalidad ofreciendo el contexto y relación espacial de los elementos de la escena o ubicación, también es utilizado para resaltar la relación que tiene el personaje con su entorno.

Figura 41. Plano General



Fuente: Mario Perugachi

- **Plano Medio / Medium Shot**

Este plano es el encuadre más utilizado en el cine y la fotografía ya que muestra al sujeto desde aproximadamente la cabeza hasta cintura, permite capturar expresiones faciales y gestos corporales con mayor detalle, tienen la habilidad de crear una conexión entre los personajes y el espectador.

Figura 42. Plano Medio



Fuente: Mario Perugachi

- **Primer Plano / Closeup Shot**

Aquí en este tipo de plano podemos destacar detalles importantes como expresiones faciales y emociones, también podemos generar una conexión más fuerte entre el espectador y el personaje dándole la posibilidad de adentrarse en los pensamientos y las muecas más sutiles que tiene el personaje, en este plano es posible generar detalles y texturas de manera más detallada.

Figura 43. Primer Plano



Fuente: Mario Perugachi

- **Primerísimo Primer Plano / Extreme Closeup Shot**

Es una forma de toma extrema en la que se enfoca en detalles muy pequeños de un rostro o de algún objeto que busca resaltar con más precisión los detalles más minúsculos como una mirada intensa o un detalle diminuto, aquí podemos transmitir emociones intensas, crear tensión o destacar elementos claves.

Figura 44. Primer Primerísimo Plano



Fuente: Mario Perugachi

- **Plano Subjetivo / Point Of View Shot**

En este plano podemos enfatizar la perspectiva o el punto de vista de un personaje ya que la cámara se convierte en el punto visual del personaje enseñando así lo que el personaje ve, se emplea para transmitir una experiencia subjetiva ajena y crear suspenso a ver lo que el personaje está experimentando, también este plano genera una sensación de empatía y compromiso por lo que el protagonista siente.

Figura 45. Plano Subjetivo



Fuente: AMR Producciones

- **Plano Entero / Full Shot**

Este plano es conocido también como el plano Figura ya que muestra al sujeto en su totalidad teniendo una visión entera de su cabeza hasta los pies empleado para mostrar presencia física en relación con el entorno y otros elementos de la escena.

Figura 46. Plano Entero

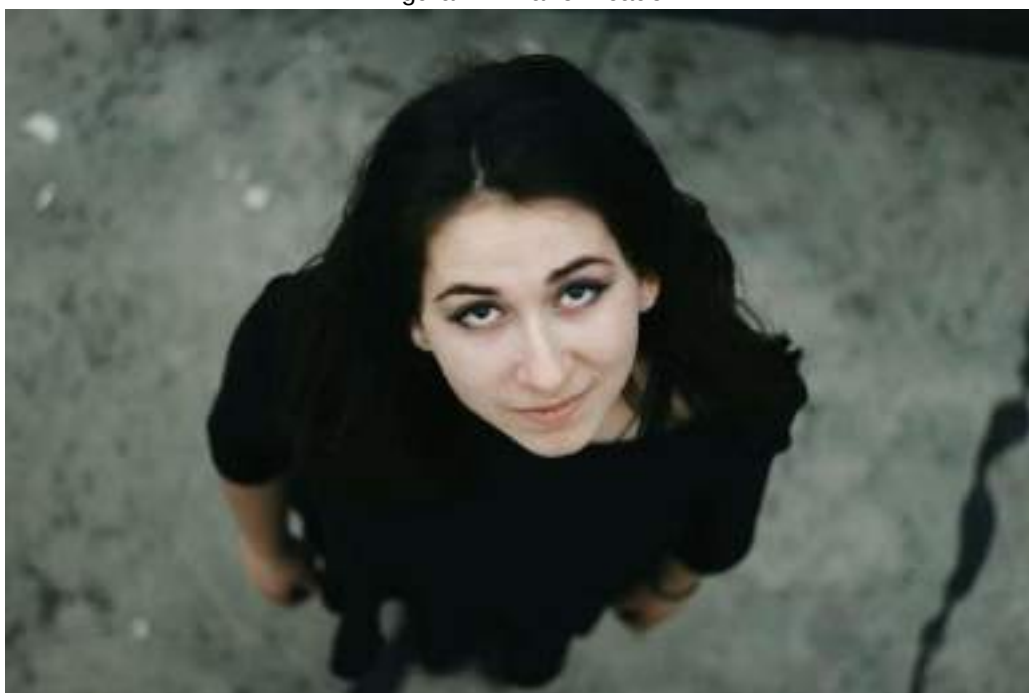


Fuente: Mario Perugachi

- **Plano Picado / High Angle Shot**

En este plano se puede diferenciar la posición de la cámara ya que se la coloca en una posición elevada orientada hacia abajo a la dirección del personaje, transmite sensación de vulnerabilidad, inferioridad o sumisión del sujeto, al mostrar al personaje de esta forma podemos poner al personaje en una perspectiva y control sobre él.

Figura 47. Plano Picado



Fuente: Crehana

- **Plano Contrapicado / Low Angle Shot**

Al contrario del anterior plano en este se obtiene colocando la cámara en una posición baja, este plano es mayormente utilizado en películas o novelas graficas de acción ya que transmiten fortaleza e importancia de los personajes, también para escenas de antagonistas suele ser muy utilizada ya que da un sentido de intimidación.

Figura 48. Plano Contrapicado



Fuente: Blog Catts Camera

- **Plano Holandes o Plano Aberrante / Dutch Angle Shot**

Este plano se puede conseguir inclinando la cámara en un ángulo diagonal para transmitir una sensación de desequilibrio o tensión en una escena, en este tipo de ángulo se puede aprovechar para dar una sensación de peligro, confusión, o desorientación por la forma intensa en la que se inclina la cámara.

Figura 49. Plano Holandés



Fuente: Carlos Permuy Photography

- **Vista de Pájaro / Bird's Eye View Shot**

Este plano se diferencia por colocar la cámara en una posición muy elevada apuntando hacia abajo para enseñar el lugar desde un punto aéreo, en este plano destaca la posibilidad de obtener una visión general del entorno y acciones que se desarrollan en el lugar.

Figura 50. Plano Vista de Pájaro



Fuente: Recapacila

- **Plano de Silueta / Silhouette Shot**

Aquí lo que destaca es el sujeto recortado en un fondo totalmente iluminado, en este plano la luz viene desde la parte de atrás del sujeto en relación a la cámara, este plano se puede utilizar para crear un impacto dramático, resaltar la forma y el contorno del sujeto o también para transmitir una sensación de anonimato o misterio.

Figura 51. Plano de silueta



Fuente: Centro de educación y pedagogía

- **Regla de los Tercios / Rule of Thirds Shot**

Esta regla de composición es una de las más utilizadas para dar equilibrio y componer de una forma atractiva ya que consiste en dividir un encuadre para dar con nueve partes iguales, a partir de este esquema de reparto vamos a colocar los elementos que queramos que sean los protagonistas cerca de las intersecciones de estas líneas.

Figura 52. Regla de Tercios



Fuente: Infobae

- **El Movimiento**

El movimiento, como recurso visual, desempeña un papel fundamental en la construcción de narrativa dentro de ilustraciones y producciones audiovisuales. Su función principal es aportar dinamismo y energía, generando una sensación de continuidad temporal incluso en imágenes estáticas. Este recurso se ha consolidado especialmente en medios como el cómic, donde las posturas y composiciones dinámicas permiten simular acciones en proceso y enriquecer la carga expresiva de una escena.

En el contexto de la inteligencia artificial aplicada a la creación visual, es posible replicar estas características mediante instrucciones específicas en los sistemas generativos. La incorporación de términos como *Dynamic Action*, *Motion Blur*, *Dynamic Motion* o *Action Scene* dentro de los prompts permite orientar al modelo hacia la construcción de imágenes con un sentido explícito de movimiento, útil especialmente en el desarrollo de concept art y visualización previa de escenas.

Esta capacidad amplía las posibilidades creativas en etapas de preproducción audiovisual, optimizando tiempos y recursos en el diseño narrativo y estético del proyecto.

Figura 53. El Movimiento



Fuente: Infobae

- **La Iluminación**

La iluminación es un elemento esencial en cualquier producción audiovisual o ilustración, ya que define la atmósfera, aporta intención narrativa y guía la percepción del espectador. A través de la luz se pueden resaltar detalles, crear sombras, establecer un tono emocional y dirigir la atención hacia los elementos clave del encuadre.

Gracias al uso de la inteligencia artificial, es posible optimizar el diseño de iluminación tanto en la fase de previsualización como en posproducción. Actualmente existen herramientas que permiten simular distintas condiciones lumínicas, ajustar la dirección, intensidad y color de la luz, e incluso sugerir esquemas de iluminación adecuados según el estilo o la narrativa buscada. Esta integración no solo agiliza el proceso creativo, sino que también facilita la experimentación con mayor precisión antes de realizar una toma o finalizar una ilustración.

- **Luz Principal – Key Light**

Es una fuente principal de luz en una escena y define toda la luz en general.

- **Luz lateral – Sidelight**

Esta luz se caracteriza por venir desde un ángulo lateral al personaje, creando sensación de profundidad y resalte de textura

- **Contraluz – Backlight**

Se coloca detrás del sujeto y se lo utiliza para separar al sujeto del fondo y resaltar con contornos,

- Luz Superior – Top Light

Se coloca encima del sujeto para crear sombras duras y tener texturas en el rostro.

- Luz Natural – Natural Light

Recorre a luz del sol o que existe en el entorno para no necesitar utilizar luces artificiales.

- Luz Practica – Practical Light

Este tipo de luces son las que están dentro de un cuarto visibles en la escena como lámparas o velas.

- Luz Suave – Soft Light

Este tipo de luz crea transiciones de luz graduales con sobras difusas.

- Luz Dura – Hard Light

Tiene la característica de producir sombras nítidas y de alto contraste creando un ambiente dramático.

También se puede utilizar prompts para matizar efectos de iluminación en imágenes con inteligencia artificial, algunos de ellos son:

Contrastado – Contrasted, Resplandeciente – Shimmering, Reluciente – Glistening, Centellante – Sparkling, Reflectante – Reflective, Brillante – Glowing / Glittering.

- **Variaciones Atmosféricas y momentos del día**

Además de la iluminación también podemos implementar términos que ayuden a crear atmosfera o momentos del día en el cual queremos que nuestras fotografías y producciones audiovisuales se produzcan.

- Momentos del día:

Crepusculo – Twilight

Noche – Night

Ocaso – Sunset

Tarde – Afternoon

Mañana – Morning

- **Fenómenos atmosféricos:**

Aurora Boreal – Northern lights

Soleado – Sunny

Tormenta – Storm

Niebla – Fog

Viento – Wind

Nieve – Snow

Lluvia – Rain

También podemos añadir un contexto a las imágenes con la ayuda de las estaciones del año ya que añaden matices tonales y una atmosfera particular, con la ayuda de algunos prompts podemos adecuar la imagen y dependiendo de cada aplicación de IA podemos añadir igual elementos de cada estación y mejorar matices tonales y luces.

- ***El color y los tonos***

En este apartado la mayoría de imágenes ya suelen llevar una colorimetría por defecto ya que, al especificar la hora del día, la estación y que emociones queremos desencadenar, la IA por defecto ya suelta la imagen con distintos tipos de colores, pero si nosotros queremos personalizarlos también podemos escribir los colores que deseamos sean más intensos y predominantes en las escenas.

Además de especificar colores también podemos determinar la gama y tipos de colores predominantes en las escenas y a continuación veremos algunos estilos especialmente

- Tonos suaves de ensueño – Soft and dreamy hues
- Tonos tierra enriquecidos – Rich earth tones
- Colores metálicos – Metallic Colors
- Paleta de color Duotono – Duotone Color palette
- Motivo Blanco – White Theme
- Colores Acromáticos – Achromatic Colors
- Riqueza de Púrpuras – Richness of purple colors
- Acromático / Blanco y Negro – Achromatic / B&W
- Tonos prusia y dorados – Prussian and Golden hues
- Colores Vintage/retro – Vintage/retro colors
- Tonos viridianos – Viridian hues
- Colores neon eléctricos – Electric neon Colors

3.3. Grupos objetivos

3.3.1. Público real / usuarios finales

Para poder guiar la investigación del público real y usuarios finales primero se describirá el significado de cada nivel socioeconómico dictado por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) el cual comunica que en 2011 se realizó la encuesta de estratificación de nivel socioeconómico a los hogares urbanos de Quito, Guayaquil, Cuenca, Ambato y Machala, la cual permite identificar los grupos socioeconómicos relevantes y sus características.

Dentro de los grupos socioeconómicos dictados por el (INEC) se encuentra 5 categorías importantes los cuales comienzan por el estrato A los hogares que están dentro del 1,9% de las personas del Ecuador.

Figura 54. Estrato socioeconómico nivel A



Autor: Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC)

Luego el 11,2% en nivel B.

Figura 55. Estrato socioeconómico nivel B



Autor: Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC)

el 22,8% en nivel C+.

Figura 56. Estrato socioeconómico nivel C+



Autor: Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC)

El 49,3% en el estrato C-.

Figura 57. Estrato socioeconómico nivel C-



Autor: Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC)

Y el 14,9% en el nivel D.

Figura 58. Estrato socioeconómico nivel D



Autor: Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC)

En este proyecto el público objetivo se centra en Diseñadores de Moda del tipo A, B y C+ al igual que Empresas del Sistema Moda en Ecuador del mismo rango económico los cuales son MANGO, CALL IT SPRING, ZARA, BERSHKA, Pull&Bear, Stradivarius, H&M, De Prati, Etafashion, etc.

3.3.2. Público potencial

El Público potencial al cual va dirigido este proyecto son las personas que van dentro del rango de 25 años a 70 años que siempre están a la vanguardia de la moda y se encuentran ubicados en el rango socioeconómico A, B y C+, también se buscará llamar la atención de empresas internacionales las cuales trabajen con moda.

3.4. Propuesta de diseño

La presente propuesta tiene como objetivo la realización de un **fashion film** titulado *ETÉRNA*, cuya narrativa visual reinterpreta el relato bíblico de Adán y Eva desde una perspectiva contemporánea. En esta versión, Eva deja de ser la causante del “pecado” para convertirse en un símbolo de evolución humana, gracias al conocimiento otorgado por la inteligencia artificial.

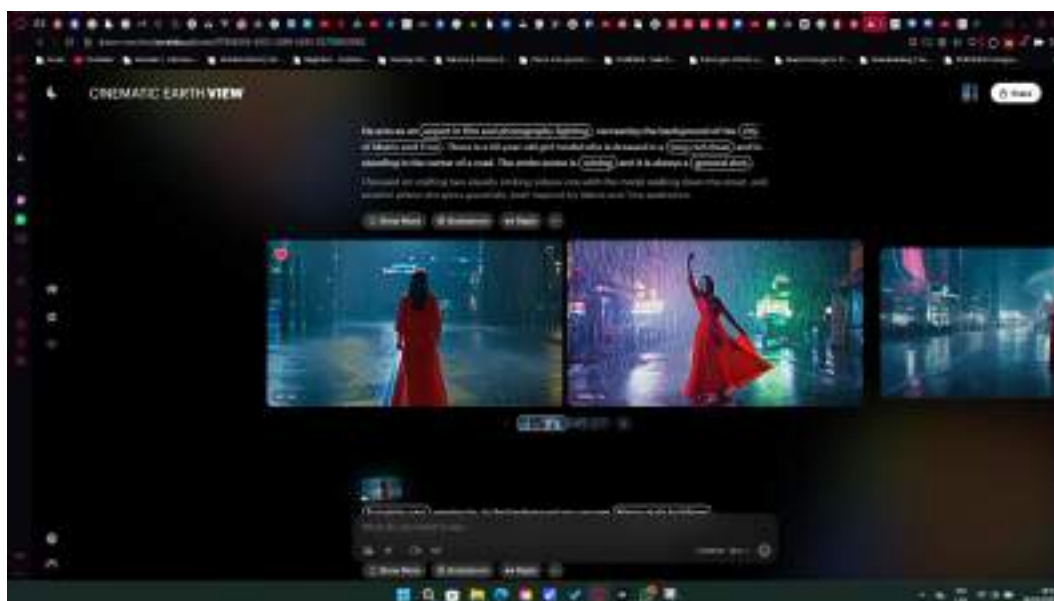
Para este proyecto se llevaron a cabo **cuatro producciones audiovisuales**, de las cuales se extrajo el material que representa distintos estados del conocimiento tecnológico. En cada una de estas producciones se priorizó inicialmente la grabación en video, seguida de sesiones de fotografía fija, con el propósito de intervenir estas imágenes cuidadosamente mediante herramientas de inteligencia artificial.

La estética del proyecto fusiona el arte pictórico del Renacimiento con elementos tecnológicos y un enfoque minimalista, inspirándose en referentes del cine de ciencia ficción como *Matrix* y *Tron*. Para alcanzar este estilo visual, se realizó una investigación enfocada en identificar las herramientas de IA más adecuadas. El proceso llevó al uso combinado de **ChatGPT**, como asistente creativo y narrativo, y **Luma AI**, una aplicación con un potente motor de codificación de imágenes de estilo cinematográfico. Esta combinación permite

generar imágenes y videos de alta calidad, partiendo de una redacción clara y precisa de los *prompts*.

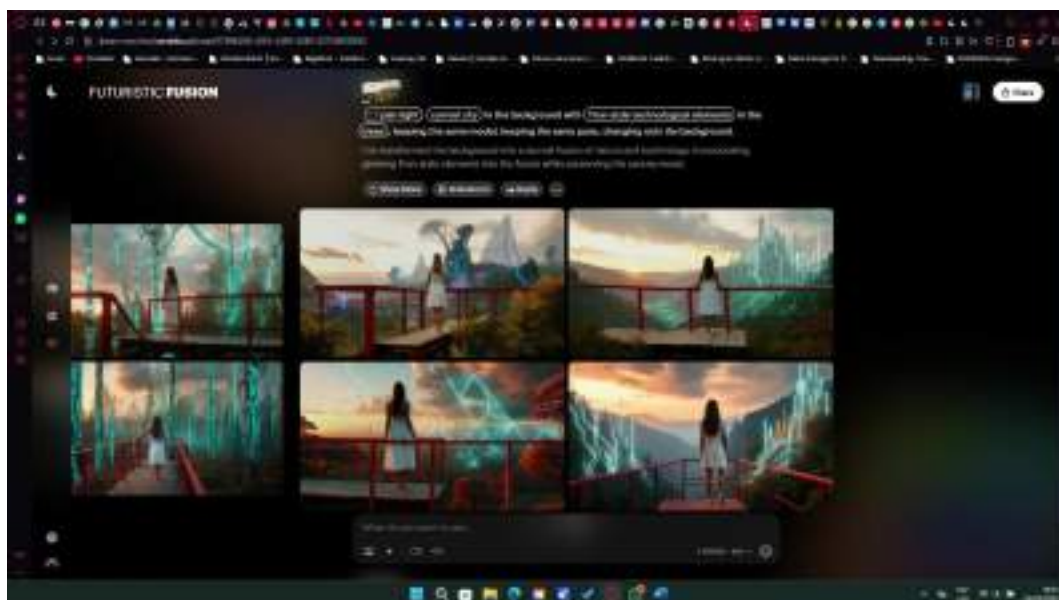
Además del uso de herramientas como **ChatGPT** y **Luma AI**, se empleó la **suite de Adobe** en diversas etapas del proyecto. Para la edición de video se utilizó *Premiere Pro*; la diagramación del libro se realizó en *InDesign*; y la creación de la identidad visual del proyecto fue desarrollada en *Illustrator*. La selección de fotografías se llevó a cabo con *Adobe Bridge*, mientras que su edición combinó el uso de *Lightroom* y *Photoshop*.

Figura 59. Generación de Video en Inteligencia Artificial



Aplicativo: LUMA IA

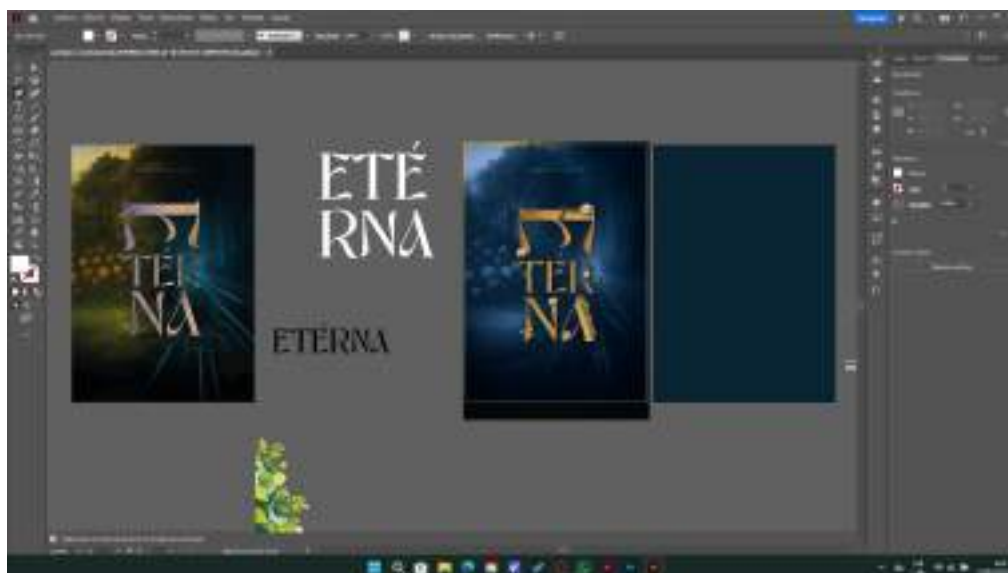
Figura 60. Generación de Video en Inteligencia Artificial



Aplicativo: LUMA IA

También se elaboró un **libro conmemorativo** del *fashion film*, el cual recopila todo el material utilizado en el proyecto: imágenes del detrás de cámaras de cada producción, detalles del equipo tecnológico empleado, el equipo humano que hizo posible esta obra, las locaciones utilizadas, así como los guiones y demás archivos necesarios para la correcta ejecución de cada etapa.

Figura 61. Generación de Video en Inteligencia Artificial



Aplicativo: Illustrator e InDesign

3.5. Diseño en detalle

3.5.1. Aspecto y forma

- **ESTÉTICA:** Empoderadora, fuerte, actual, contemporánea, renacentista tipo (Adán y Eva), Futurista tipo (TRON y MATRIX)
- **ENFOQUE:** Moda, tendencias, actualidad, reinterpretación histórica, futuro.

Producción y Diseño de pieza audiovisual de moda de alto contenido simbólico que combine elementos clásicos y futuristas para transmitir un mensaje de transformación, usando la inteligencia artificial como aliada creativa y técnica.

GUION TÉCNICO – ETERNA

Producción 1 – *"Despertar del Poder"*

Locación: Carretera abandonada en un aeropuerto

Tipo: Exterior

Vestuario: Vestido rojo elegante

Atmósfera: Silencio inquietante, cielo dramático

Colorimetría: Rojo, gris, negro

Simbolismo: El despertar de Eva como figura de poder

Descripción:

La cámara se mueve lentamente por la carretera desierta. Un plano cenital revela una figura solitaria: Eva, vestida de rojo intenso, en medio del asfalto, como una flor viva emergiendo del concreto.

Eva camina con paso firme hacia la cámara. La tela de su vestido fluye como un río de sangre, simbolizando el nacimiento del conflicto, la pasión, el fuego interno.

Sugerencias de planos:

- Plano cenital inicial de la carretera vacía
- Plano contrapicado cuando Eva mira al horizonte
- Detalle del tacón pisando el asfalto con decisión
- Plano medio lateral con viento moviendo el vestido

Producción 2 – "Reversión del Rol"

Locación: Carretera recta

Tipo: Exterior

Vestuario: Chaqueta negra masculina + falda amplia blanco/negro

Atmósfera: Fría, sin emociones, como si todo fuera controlado

Colorimetría: Blanco, negro, acero

Simbolismo: Eva toma control de lo que una vez fue masculino

Descripción:

Eva está sola en medio de una recta infinita. Lleva puesta una chaqueta masculina, oversized, que representa lo que históricamente no le fue dado.

Ahora lo lleva como una armadura.

Con una mirada desafiante, se sienta sobre una silla colocada en el medio de la carretera. Una figura masculina aparece al fondo, desenfocada. Eva no lo mira. Ella ya no necesita validación.

Sugerencias de planos:

- Plano general de la carretera con figura al fondo

- Plano detalle de las manos de Eva cerrando la chaqueta
- Plano medio frontal de Eva sentada, firme, mirando al espectador
- Travelling circular alrededor de ella mostrando aislamiento

Producción 3 – "Eva 2.0 – El Despertar Digital"

Locación: Bosque digital intervenido (3D o con IA)

Tipo: Exterior

Vestuario: Atuendo translúcido con elementos tecnológicos (como fibras ópticas o luces LED suaves)

Atmósfera: Mística y futurista, naturaleza intervenida

Colorimetría: Verde profundo, azul neón, plateado

Simbolismo: La fusión de lo natural y lo artificial; Eva trasciende

Descripción:

Eva camina por un bosque donde los árboles tienen pulsaciones de luz. Su cuerpo parece ser parte de la red del entorno. Todo vibra con una inteligencia superior. La tecnología ya no la oprime: ahora la habita.

La figura masculina intenta alcanzarla, pero Eva desaparece como una onda digital. Ella ha evolucionado.

Sugerencias de planos:

- Plano subjetivo: visión digital de Eva
- Plano detalle de su piel iluminándose como una interfaz
- Plano general del bosque con glitches digitales
- Plano ralentizado cuando desaparece en partículas de luz

Producción 4 – "El Renacimiento – ETÉRNA"

Locación: Estudio con fondo negro

Tipo: Interior

Vestuario actualizado: Minifalda negra + chaleco plateado con luces LED verdes (estilo Matrix)

Atmósfera: Futurista, cyber mística, introspectiva

Iluminación: Oscura con luces verdes dirigidas y pulsantes

Colorimetría: Negro, verde neón, plateado

Simbolismo: Eva como conciencia absoluta del sistema; no busca redención, se reprograma a sí misma

Descripción:

Eva está de pie en un estudio oscuro. Luces verdes trazan líneas sobre su cuerpo. El chaleco plateado brilla como armadura futurista, la minifalda negra resalta su independencia y control. En el fondo, se proyectan formas de código en movimiento suave.

Eva camina en cámara lenta hacia una especie de pantalla/portal donde se proyecta su silueta digital. Se fusiona con su doble holográfico. Ahora no solo controla el sistema: ella es el sistema.

Sugerencias de planos:

- Plano detalle del chaleco brillando con las luces verdes
- Plano general con proyecciones de código sobre fondo negro
- Plano medio con Eva tocando la pantalla digital
- Travelling circular final mientras ella gira y el fondo glitchéa

GUION LITERARIO – ETERNA

Un guion literario es el documento que narra una historia de forma escrita, describiendo con detalle lo que sucede en cada escena: los diálogos de los personajes, sus acciones y el ambiente donde se desarrollan los hechos. A diferencia de otros tipos de guiones más técnicos, este se enfoca en lo narrativo y lo visual, ayudando a imaginar cómo será la obra una vez llevada a la pantalla.

Es por eso que al momento de construir el guion literario para esta producción se tomó en cuenta la narrativa que se quería llevar en la historia y también respetar la estética de la historia original, en este guion podemos saber que tipo de tomas se hicieron, como actuó la modelo, si se necesitaba diferentes ajustes de cámara para la grabación del Fashion Film, las diferentes locaciones y la forma en la que las transiciones de locaciones se realizarían.

Figura 62. Guion Fashion Film “ETERNA”



Este Guión se encuentra en Anexos al final del mismo documento.

3.5.2. Materiales, plataformas, soportes

El material final será entregado en formato digital, adaptado para su difusión en redes sociales y plataformas externas como **Vimeo** y **YouTube**. Además, se publicarán contenidos en la red social **Instagram**, con el objetivo de mantener el proyecto en línea y accesible. Esta propuesta no solo representa un trabajo de titulación, sino también el inicio de un proyecto personal con proyección a futuras producciones.

Los equipos utilizados para esta producción son los siguientes:

- Sony FX30 Cinema Line
- Sony ZV – E10
- Óptica SIRUI Night Walker de 24mm T1.2
- Óptica Sony 50mm de f1.8
- Óptica Sony 16-50mm f3.5, 5.6
- Filtro ND Variable de 16 pasos
- Tarjeta de memoria SanDisk de 64gb
- Flash de mano
- Rebotador
- Trípodes
- Handle Tilta

Figura 63. Sony FX30 Cinema Line



Figura 64. Sony ZV-E10



Figura 65. Óptica SIRUI Night Walker de 24mm T1.2



Figura 66. Óptica Sony 50mm de f1.8



Figura 67. Óptica Sony 16-50mm f3.5, 5.6



Figura 68. Filtro ND Variable de 16 pasos



Figura 69. Tarjeta de memoria SanDisk de 64gb



Figura 70. Flash GODOX



Figura 71. Rebotador



Figura 72. Handle Tilt



En cuanto al material impreso para la promoción del *fashion film*, se crearán **pósters** tanto digitales como físicos. Asimismo, las fotografías finales seleccionadas serán impresas y presentadas junto con una versión en tamaño **A6**, que mostrará la imagen original, y una ampliación en formato **A1**, correspondiente a la versión intervenida con inteligencia artificial.

3.5.3. Experiencia del usuario

Una parte fundamental de este proyecto es ofrecer una nueva visión de la moda, tanto a nivel nacional como internacional, demostrando que puede ser intervenida con inteligencia artificial sin generar conflictos ni faltar el respeto a ninguna marca. Asimismo, es importante presentar a la inteligencia artificial como una herramienta creativa, y no como una amenaza. Por esta razón, **conectar con el público objetivo** se convierte en el eje central de este proyecto.

La intención con este *fashion film* es concientizar a los productores audiovisuales y a las personas en general que el uso de Inteligencia Artificial para producciones de alto nivel puede mejorar y hasta explotar el potencial de una marca del mundo moda.

Con el objetivo de optimizar la experiencia de usuario y facilitar la difusión del proyecto *ETÉRNA* en contextos con recursos limitados, se plantean las siguientes estrategias a implementar:

1. Uso de Instagram como plataforma de difusión

Se creará una cuenta exclusiva en Instagram para documentar y compartir el desarrollo del proyecto. La plataforma permitirá la publicación de contenidos visuales organizados por secciones temáticas, tales como referencias, procesos creativos y resultados finales. Asimismo, se utilizarán formatos como carruseles para presentar narrativas visuales coherentes y estructuradas.

2. Registro documental con dispositivos móviles

Se realizará la documentación continua del proceso creativo utilizando dispositivos móviles. Este material incluirá registros de ideas, pruebas con inteligencia artificial, y momentos clave del desarrollo. Posteriormente, este contenido será editado para su publicación en formatos breves, como Reels o TikTok, con el propósito de generar una conexión cercana con el público.

3. Participación activa de la audiencia

Se implementarán dinámicas en redes sociales para fomentar la interacción de la audiencia con el proyecto. Entre estas actividades se incluyen encuestas y solicitudes de propuestas, orientadas a que los seguidores contribuyan en la selección de imágenes o en la generación de conceptos mediante inteligencia artificial, promoviendo así la participación colectiva en el proceso creativo.

4. Producción de contenido visual accesible

Para la creación de material visual, se utilizarán herramientas gratuitas y accesibles, como Canva, CapCut y Lens Studio. Estas aplicaciones permitirán el diseño de plantillas, fondos temáticos y filtros que reflejen la estética del proyecto, todo desarrollado desde dispositivos móviles, minimizando la necesidad de equipamiento especializado.

5. Intervención de fotografías enviadas por seguidores

Se establecerá una dinámica para transformar fotografías proporcionadas por los seguidores mediante inteligencia artificial, utilizando plataformas gratuitas como Leonardo AI o Bing Image Creator. Esta acción pretende fortalecer la relación entre el proyecto y su audiencia a través de la personalización visual.

6. Producción de contenido en formato audio

Se elaborarán grabaciones de audio breves donde se explicarán aspectos relevantes del proyecto, tales como su origen, significado y propósito. Estos audios serán complementados con material visual para su difusión en redes sociales, con la intención de facilitar una comunicación clara y cercana.

7. Intervenciones físicas de bajo costo

Se imprimirán materiales gráficos, como frases e imágenes clave del proyecto, en formato papel común para su colocación en espacios públicos, incluyendo universidades, cafeterías y áreas transitadas. Estos materiales incorporarán información de contacto digital, como cuentas de Instagram o códigos QR, para facilitar el acceso al proyecto.

8. Organización de proyecciones en espacios informales

Se planificarán proyecciones del fashion film en espacios reducidos, como residencias particulares o áreas al aire libre, con la asistencia de grupos pequeños. Durante estas sesiones, se presentará el proyecto y se documentará la experiencia para su posterior difusión en plataformas digitales.

3.6. Diseño final

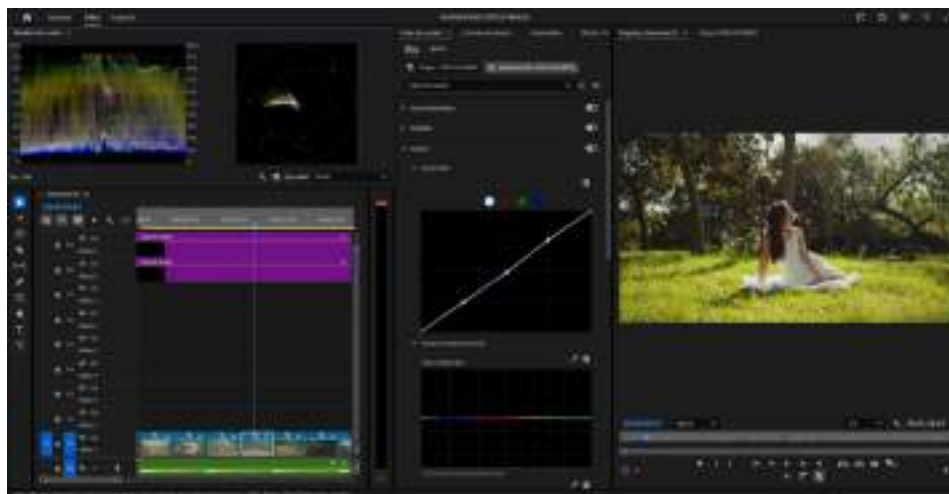
Para el Diseño final de este proyecto se ha utilizado herramientas importantes como:

1) Adobe Premier Pro:

Es un programa profesional de edición de video que facilita la creación de elementos finales de alta calidad, aptos para proyección en salas de cine, festivales y otros espacios. Resulta una herramienta muy útil para producciones audiovisuales, como en este caso, la realización de un fashion film.

Aunque no utiliza un sistema avanzado de nodos, sí cuenta con capas de ajuste que permiten lograr una colorización profesional.

Figura 73. Colorizacion del proyecto en Adobe Premier Pro



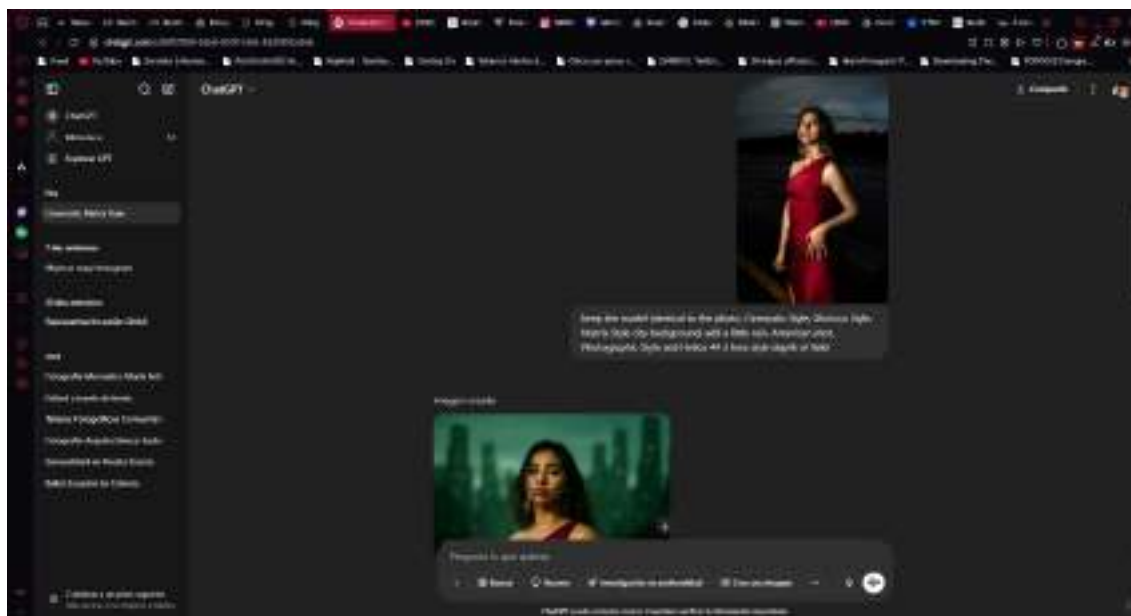
Fuente: Mario Perugachi, 2025.

2) **Luma IA:**

Herramienta basada en inteligencia artificial que permite la generación de imágenes y videos tridimensionales de alta calidad a partir de capturas o descripciones. Utiliza tecnología de fotogrametría y modelos avanzados de visión por computadora para crear representaciones digitales realistas, facilitando su aplicación en cine, videojuegos, diseño y producciones audiovisuales.

técnico para el desarrollo conceptual, narrativo y estructural del fashion film ETÉRNA.

Figura 75. ChatGPT



Fuente: Mario Perugachi, 2025.

4) Adobe Lightroom:

Software profesional de edición y gestión de fotografías digitales desarrollado por Adobe Systems. Está diseñado para facilitar la organización, revelado y corrección de imágenes en formato RAW o JPEG, mediante herramientas precisas de exposición, color, contraste y otros ajustes. En el presente proyecto, Lightroom ha sido utilizado para realizar la edición y el tratamiento visual de las fotografías seleccionadas, optimizando su estética antes de ser intervenidas con inteligencia artificial.

Figura 76. Lightroom edición de fotografía



Fuente: Mario Perugachi, 2025.

3.7. Verificación

En esta etapa, es fundamental llevar a cabo reuniones con profesionales con experiencia en producción audiovisual y moda. El diálogo con docentes especializados en estas áreas permite obtener retroalimentación valiosa, útil para evaluar si la propuesta responde a los objetivos creativos y sociales establecidos durante la formulación del problema.

3.8. Producción

Para el apartado de producción, se realizó un estudio con el fin de definir los elementos audiovisuales a desarrollar y los productos finales que se desean entregar. A partir de esta investigación, se concluyó que era necesario llevar a cabo cuatro producciones audiovisuales, cada una con grabación de video y fotografía fija, asegurando así el material suficiente para alcanzar los objetivos

del proyecto: un fashion film y una serie de fotografías intervenidas con inteligencia artificial.

En cada producción se grabarán principalmente tomas en video, siguiendo la narrativa y utilizando el vestuario correspondiente. Además, se capturarán cuatro fotografías fijas por sesión, lo que dará un total de 16 imágenes. Posteriormente, estas pasarán por un proceso de selección, del cual se elegirá una fotografía final por producción.

3.8.1. Rodaje del Fashion Film

El equipo responsable de estas cuatro producciones estuvo formado por Mario Perugachi, quien se encargó de la logística, además de ser el director y productor del proyecto; Angélica Herrera, la única modelo del fashion film, quien también colaboró grabando pequeños videos para las redes sociales; y, finalmente, Mateo Vásquez, asistente en todas las producciones, encargado de realizar el material adicional para promocionar el proyecto en Instagram.

3.8.2. Primera Producción

La primera producción se llevó a cabo en un bosque al norte de Quito, que ayudó a recrear la estética del Jardín del Edén, donde se desarrolla la parte divina de EVA. Tras una investigación cuidadosa y para mantener la coherencia narrativa, se decidió que la modelo apareciera completamente desnuda en algunas tomas, resaltando la desnudez natural del cuerpo humano.

La filmación se realizó a las 6:00 de la mañana, aprovechando la luz suave del amanecer. Esto permitió que los rayos del sol dibujaran los contornos de la

modelo y crearan un juego interesante de luces y sombras entre las hojas de los árboles.

3.8.3. Segunda Producción

El moodboard de la segunda producción tenía como objetivo conectar gradualmente elementos renacentistas con detalles modernos y formales. Por eso, en esta etapa se buscó un aspecto más elegante. La grabación se realizó en una carretera larga e infinita, para centrar la atención en la modelo, quien lleva un vestido rojo formal. Este vestuario refleja la fuerza y el empoderamiento de EVA, mostrando su evolución paulatina.

Además, la lluvia durante la filmación fue un gran aliado, ya que aportó dramatismo y reforzó el carácter fuerte de esta producción. El clima permitió obtener tomas que enriquecieron el fashion film.

3.8.4. Tercera Producción

Esta producción también se realizó en exteriores. En esta etapa, EVA comprende que usar ropa de hombre no la define ni como persona ni como mujer, ya que merece ser dueña de su vida y de su estilo. Por eso, en esta producción viste una chaqueta de hombre combinada con una falda suelta y tacones negros. Para la ambientación, se eligió una carretera con mayor tránsito, integrada con elementos naturales y una presencia destacada de neblina.

Después de una investigación previa, se encontró la carretera “Collas”, ubicada a pocos kilómetros del aeropuerto de Quito. Además, el aeropuerto de Tababela fue un lugar icónico que aportó fuerza al mensaje de transformación del fashion film, combinando la naturaleza con la infraestructura moderna.

3.8.5. Cuarta Producción

Para esta producción fue necesario encontrar un espacio cerrado que permitiera un mayor control de la luz continua y el flash. Por este motivo, se eligió como locación principal el estudio de fotografía del Instituto Metropolitano de Diseño.

En esta cuarta y última producción, se representa el momento en que EVA entra por completo en la matriz, en el futuro, en un nuevo mañana. A través del uso de herramientas de inteligencia artificial, se busca mostrar una EVA robótica y contemporánea, con todo el conocimiento del mundo en sus manos. Ahora es ella quien inicia una nueva era para la humanidad. La estética en esta etapa es más moderna, fusionada con elementos tecnológicos; por eso se utilizó un fondo completamente negro y una paleta en tonos verdes, que guían a EVA hacia su máximo nivel de conocimiento y empoderamiento.

4. El mercado

4.1. Marca y comunicación

4.1.1. Naming

El nombre de este proyecto, ETÉRNA, surge como una manera de dar identidad a una submarca dentro del trabajo personal de Mario Perugachi. Su objetivo principal es generar conciencia social y fomentar la educación mediante la creación de contenidos audiovisuales apoyados por inteligencia artificial. Con este enfoque, se busca demostrar que el trabajo de fotógrafos y realizadores

puede volverse más ágil y eficiente al incorporar esta tecnología como herramienta en cada etapa del proceso creativo.

La inteligencia artificial no reemplaza al ser humano, sino que complementa su labor. Representa una evolución en la forma de crear, y por eso seguirá marcando nuestra historia, abriendo oportunidades en campos que antes parecían fuera de alcance.

4.1.2. Estética Gráfica

La tipografía utilizada, “Sinera”, fue elegida por su estructura formal con estilo manuscrito, ya que aporta una estética renacentista acorde al enfoque visual del proyecto. Su diseño funciona muy bien en la creación de pósters y otros elementos gráficos, aportando elegancia y personalidad. Además, su serif estilizada llama la atención y transmite una sensación de atemporalidad, combinando lo clásico con una mirada hacia el futuro.

Figura 77. Tipografía Sinera



Fuente: Mario Perugachi, 2025.

En el apartado cromático se eligieron colores que captan la atención visual del espectador, combinando tonos cálidos con colores intensos y formales.

Gracias a la investigación y al trabajo estético planteado para el fashion film, se logró definir una gama de colores que se ajusta a la temática general del proyecto. Finalmente, se seleccionó la paleta cromática definitiva, la cual puede observarse en la imagen incluida en este documento.

Figura 78. Cromática Eterna



Fuente: Mario Perugachi, 2025.

4.2. Presupuesto del prototipo, costo y precio de venta

4.2.1. Presupuesto ideal

Presupuesto Ideal					
	Auto Financiamiento	Detalle	Recurso Metro	Detalle	Total
Preproducción	200	Gorras para el equipo	500	Horas de accesoria profesional	700
Producción	1000	Transporte, alimentación y seguridad.	400	Horas de accesoria profesional, Equipos	1400
Postproducción	2000	Software de edición, membresía de aplicaciones de IA	1000	Horas de accesoria profesional	3000
Exhibición y difusión	500	Impresiones, invitaciones, Catering	400	Horas de accesoria profesional, locación de exhibición	900
Sub Total	3700		2300		6000
TOTAL					12000

4.2.2. Presupuesto Real

DETALLE		VALOR UNITARIO	CANTIDAD	VALOR TOTAL
Equipo Tecnológico	Cámara de fotografía, Computadora, Cámara de Video, Iluminación	1150\$, 1500\$, 1850\$, 200\$.	1	4700\$
Producción	Alimentación, Crew, Transporte, Seguridad	50\$, 10\$, 5\$, 100\$.	3	495\$
Post Producción	Aplicaciones de Inteligencia Artificial, Paquete de Adobe.	30\$, 20\$.	1	50\$
Material de Impresión	Fotografías A1 y A6, Documentos, Stickers.	20\$, 20\$, 30\$.	1	70\$
TOTAL		4985\$		5315\$

5. Cierre

5.1. Conclusiones

En conclusión, la presente tesis demostró que la realización de un fashion film dentro de la industria de la moda es fundamental, no solo para dar a conocer una marca de ropa, sino también para comunicar y educar sobre el uso adecuado de herramientas tecnológicas actuales, como la inteligencia artificial y los equipos de producción en proyectos audiovisuales.

Además, es importante destacar que el concepto de este proyecto conecta directamente con el objetivo de reconocer el valor de la inteligencia

artificial en las distintas fases de producción, permitiendo un flujo de trabajo más dinámico y eficiente.

5.1.1. Inteligencia artificial como herramienta.

Durante el desarrollo de este proyecto, fue evidente cómo estas tecnologías pueden integrarse en diferentes etapas del proceso creativo, desde la conceptualización hasta la postproducción. Su uso no solo permitió agilizar tareas, sino también ampliar las posibilidades estéticas y narrativas. Lejos de ser una amenaza, la IA se posiciona como un complemento valioso para quienes trabajan con imágenes y emociones. En el caso de este fashion film, ayudó a materializar ideas complejas que habrían sido muy costosas o difíciles de producir de manera convencional. Esto abre nuevas oportunidades para creadores con recursos limitados, pero con una visión clara.

5.1.2. Propuesta Simbolica en el Fashion Film.

Este proyecto no solo exploró lo visual, sino que también buscó provocar una reflexión a través de una historia reinterpretada. La combinación de una estética inspirada en el Renacimiento con referencias contemporáneas permitió crear una propuesta atractiva y distinta. A través del vestuario, la iluminación y la puesta en escena, se logró construir un universo propio, coherente y evocador. La inteligencia artificial sirvió como aliada para experimentar con estilos y ambientes sin comprometer la calidad. Esta experiencia confirmó que el cruce entre arte y tecnología puede dar lugar a obras que emocionen y hagan pensar.

5.1.3. El empoderamiento de la mujer en la historia.

Esta elección temática fue clave para proponer un relato más justo, donde la figura de Eva deja de ser culpable y se transforma en símbolo de conciencia y libertad. Esta mirada crítica al relato tradicional aporta una visión fresca y necesaria sobre el rol de la mujer en la historia. A través del lenguaje visual, se propuso empoderar a la protagonista, sin recurrir a simplificaciones. La estética cuidada reforzó este enfoque, haciendo que cada imagen comunique fuerza, sensibilidad y decisión. En conjunto, el film invita a cuestionar relatos heredados y abrir espacio a nuevas interpretaciones.

5.1.4. Historias relevantes con IA.

A lo largo del proyecto, fue fundamental mantener una dirección creativa clara para que las herramientas tecnológicas respondieran a una visión concreta. La IA fue útil como medio, no como fin, y solo dio buenos resultados cuando hubo una intención artística detrás. Esta experiencia reforzó la idea de que la tecnología necesita de lo humano para tener sentido, especialmente en el arte. La creatividad, la intuición y la sensibilidad siguen siendo elementos insustituibles. Al equilibrar lo técnico con lo emocional, se logró una pieza coherente, personal y con identidad propia.

5.2. Recomendaciones

5.2.1. Ampliar temáticas de producciones audiovisuales.

Las producciones audiovisuales no se limitan únicamente al formato de fashion films, sino que también pueden abarcar cortometrajes, documentales, publicidad y otros tipos de contenido. Por esta razón, *ETÉRNA*, al finalizar este proyecto como fashion film, tiene el potencial de convertirse en una submarca dedicada a la creación de contenido audiovisual para distintas áreas o temáticas.

5.2.2. Incrementar más conocimientos sobre herramientas IA.

En las instituciones de nivel superior, es fundamental adaptarse a nuevas herramientas tecnológicas que, poco a poco, facilitan procesos que antes resultaban complejos. Por esta razón, es importante educar a los jóvenes interesados en desarrollar proyectos, tanto audiovisuales como de otras áreas, para que vean estas herramientas como aliadas y no como una amenaza.

En este proyecto, no es un secreto que las principales herramientas utilizadas en los procesos de producción fueron: Luma AI, ChatGPT y Google VEO. Estas tecnologías permitieron optimizar y mejorar distintas etapas de las tres fases de producción, contribuyendo a obtener material de calidad para *ETÉRNA*.

5.2.3. Concientizar a las Empresas de Industria Moda el uso de IA para Fashion Films.

En la industria de la moda, el uso de producciones audiovisuales es fundamental para comercializar y mostrar sus productos. Por eso, al crear un plan que promueva el uso de inteligencia artificial en este tipo de producciones especialmente en los fashion films se puede abrir un camino hacia trabajos de menor costo, sin perder calidad. Incluso, en muchos casos, es posible mejorar el resultado final tanto en lo visual como en la presentación del producto.

5.2.4. Crear carpetas de recursos para edición en Premier Pro y Davinci.

La edición profesional de videos requiere una gran variedad de efectos especiales aplicados en la etapa de posproducción. Muchos de estos efectos son difíciles de encontrar y, en algunos casos, tan exclusivos que se venden por precios muy elevados. Por esta razón, es importante contar con un espacio donde se puedan almacenar grandes cantidades de efectos para su uso en producciones audiovisuales. Este espacio funcionaría como una biblioteca virtual de recursos, facilitando el acceso y la organización del material necesario para los creadores.

Referentes

Trabajos beneficiados con la llegada de la Inteligencia Artificial (Infobae):

<https://www.infobae.com/tecnologia/2024/07/02/que-trabajos-son-los-mas-beneficiados-con-la-llegada-la-inteligencia-artificial/#:~:text=El%20estudio%20resaltó%20que%20los,y%20las%20tecnologías%20de%20información.>

Falta de regulación en trabajos audiovisuales realizados con IA:

https://www.produccion.gob.ec/wp-content/uploads/2024/11/norma_tecnica_cia_12-nov-2024-2-signed-signed1.pdf

Tarifas de Cobro:

https://www.dropbox.com/scl/fi/q5ds4n93kybq7f5w2oyu1/TarifarioCDPA_2021.pdf?rlkey=x52l6h1qh5r3sxtaj0qs8qqdy&e=2&dl=0

Derechos de autor intelectual

<https://www.derechosintelectuales.gob.ec/como-registro-derechos-de-autor-y-derechos-conexos/>

Dilemas éticos en modelos con IA

https://www.instagram.com/p/CBdLee6hrGh/?utm_source=ig_embed&ig_rid=5c5f098e-d31c-4e76-83ec-3ee0650ad723

<https://www.elespectador.com/tecnologia/modelos-hechas-con-ia-progreso-o-amenaza-etica/>

Fashion film – RESSUSCITER

https://berlinfashionfilm.awardsengine.com/?action=ows:entries.details&e=134408&project_year=2023

Fashion film – when your feet aren't touching

https://berlinfashionfilm.awardsengine.com/?action=ows:entries.details&e=162274&project_year=2024

Fashion Film - LOVE BYTES: AI-MEE IS HEARTLESS

<https://vimeo.com/1019553345?share=copy>

Estratos Socioeconomicos INEC

https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/Encuesta_Estratificacion_Nivel_Socioeconomico/111220_NSE_Presentacion.pdf

National Geographic – Alice Guy Blaché, la pionera olvidada del cine.

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/alice-guy-blache-pionera-olvidada-cine_17230

UNIFRANCE – Léon Gaumont

<https://es.unifrance.org/anuario/particulares/418542/leon-gaumont>

PANAMERICAN Business School - ¿Qué es un PROMPT en inteligencia artificial y para qué sirve?

<https://panamericanlatam.com/que-es-un-prompt-en-ia-y-para-que-sirve/>

Hugging Face – Deliberate Modelo

<https://huggingface.co/XpucT/Deliberate>

the decoder – OPENJOURNEY MODELO

<https://the-decoder.com/openjourney-is-stable-diffusion-trained-with-midjourney-images/>

Plugger.ai – DreamShaper XL

<https://www.plugger.ai/models/dreamshaper-xl1-0-alpha2>

Hugging Face – Inkpunk Diffusion

<https://huggingface.co/Envvi/Inkpunk-Diffusion>

Vectors – Glorious Style

<https://www.vecteezy.com/photo/36081740-ai-generated-landscapes-panorama-of-beautiful-countryside-of-romania-sunny-afternoon-wonderful-springtime-landscape-in-mountains-grassy-field-and-rolling-hills-rural-scenery>

Emiliusvgs – Protogen Anime

<https://emiliusvgs.com/como-crear-anime-inteligencia-artificial/>

Freepik - Plano General de un hot rod

https://www.freepik.es/imagen-ia-premium/plano-general-hot-rod-cruzando-pintoresca-carretera-costera-creada-inteligencia-artificial-generativa_56716685.htm

Vecteezy – Primer Plano

<https://es.vecteezy.com/foto/1832768-primer-plano-retrato-de-una-mujer>

Cultura Joven - Primer Primerísimo plano

<https://www.culturajoven.es/dune-parte-dos-es-mas-que-cine-comercial-de-autor/primerisimo-primer-plano-paul-atreides-2024/>

AMR Producciones – Plano Subjetivo

<https://amrproducciones.blogspot.com/2021/02/diferentes-planos-desde-el-punto-de.html>

Imagen y Sonido por Sopeña Bilbao – Plano Entero

<https://sopebimagen.wordpress.com/2016/12/09/t2-2-tipos-de-plano/>

Crehana – Plano picado

<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/planos-fotograficos/>

Blog Catts & Camera – Plano Contrapicado

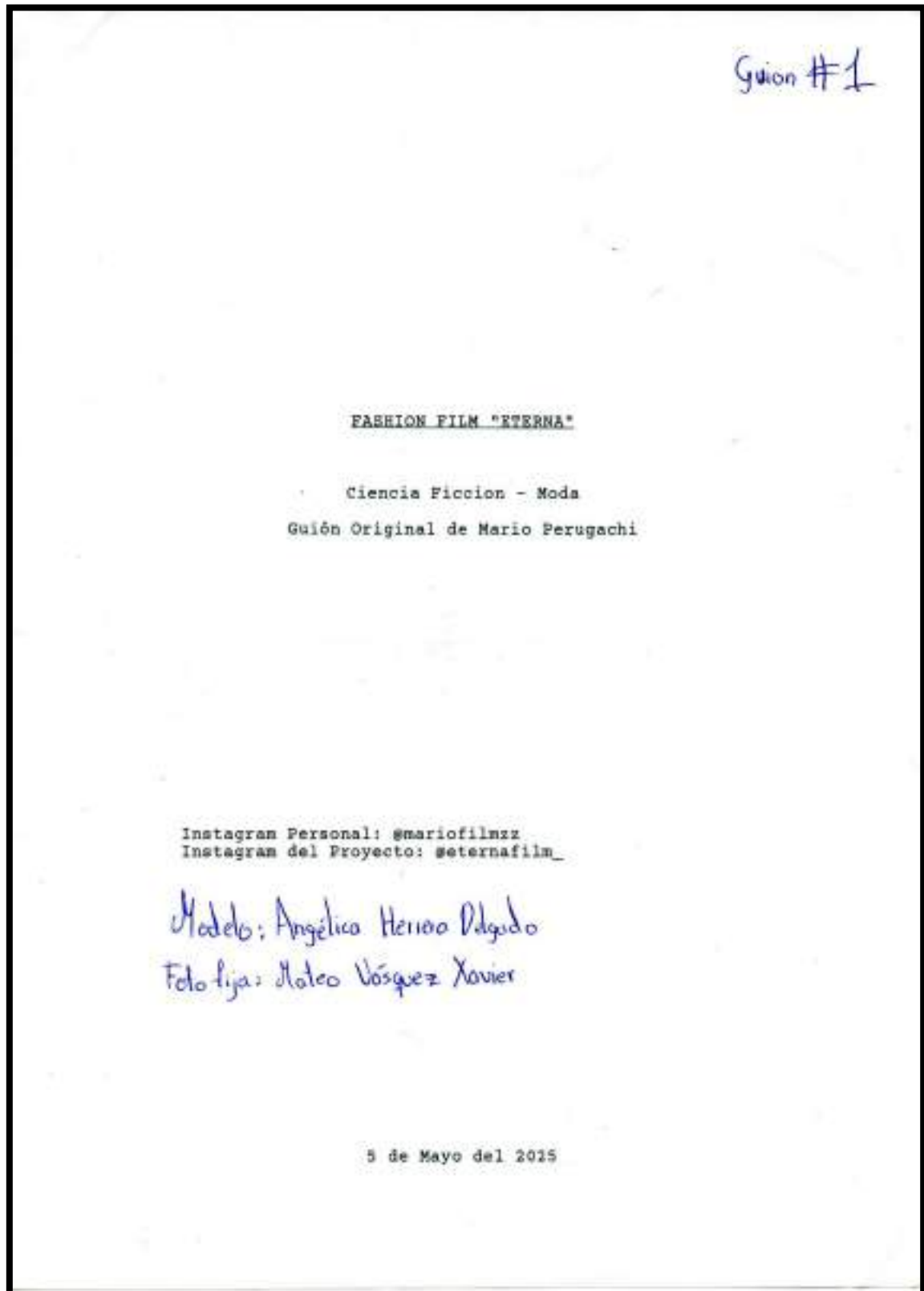
<https://blog.cattscamera.com/angulos-de-camara-en-el-cine/>

Carlos Permuy Photography – Plano Holandés

https://www.carlospermuy.com/es/blog/el-plano-holandes_id17/

ANEXOS

Guion Literario "ETERNA" Fashion Film



① Se puede observar detalle de hojas con plano general de ciudad

1. EXT. BOSQUE DEL EDÉN - DÍA

Obligatorio

② Se puede observar el suelo del bosque a detalle. (Inicia canción "S.T.A.Y" de Hans Zimmer)

③ Angélica -- joven, 22 años, pelo castaño, trigueña, -- acostada en posición fetal en medio de los matorrales, desnuda.

④ Acostada se puede ver detalles de su cuerpo totalmente desnuda.

⑤ Poco a poco se va levantando y se van observando mas detalles de ella como sus ojos y sus manos.

⑥ Podemos ver como ahora esta sentada en medio de un matorral viendo alrededor con preocupacion preguntandose donde está

↓ Se levanta por completo del suelo y camina por el bosque, llega a un lugar lleno de flores y se acuesta.

Varios planos a detalle de las flores y partes del cuerpo de la modelo.

~~NO~~ ~~Mientras esta viendo al rededor se da cuenta de que atras de ella hay una estructura de piedra que se asemeja a una pared.~~

Regresa a ver a la pared y se da cuenta de que hay algo arriba de esa pared

Plano compartido con la siguiente escena y locacion

Reproducción

2. EXT. CARRETERA INFINITA - PARQUE BICENTENARIO - MAÑANA

Angélica parada en la mitad de una carretera infinita viendo para un lado

Parada de espalda viendo al infinito mientras ella sigue en la mitad

Volvemos a verla de frente y Angélica hace un movimiento lento con su cabeza para un lado

030 ← (baja velocidad de obturacion) La modelo regresa a ver a cámara y se toca el cabello

Primer plano del vestido rojo visto a la altura de su cintura

De nuevo Angélica con el cuerpo de perfil solo con la cabeza regresa a ver a cámara lentamente

Primer plano vestido de Angélica visto desde la cintura pero ahora ella baja sus dos manos por sus cintura

(SIGUE)

2.

CONTINUA:

Podemos ver solo el primer plano de su mano subiendo por su cintura con el vestido

Entra caminando por la izquierda con estilo pasarela

Primer plano de cara modelo viendo a cámara con mirada desafiante

Podemos ver piernas de la modelo con tacones negros y sobre piso, quieta

*Contra por
exposición* ~~Camina de perfil a la cámara con movimientos de pasarela y en el fondo podemos ver edificios o casas~~

Piernas con tacos negros caminando por el suelo directamente a cámara

Mano bajando por su pecho de forma estilizada y agarrando el vestido

Modelo en primer plano agarrando el lente de la cámara mientras se maquilla, con un movimiento brusco hacia la izquierda cambiamos a siguiente escena y locación

3. EXT. CARRETERA - RUTA COLLAS - TABABELA - MAÑANA

Modelo en primer plano recibe el lente de la cámara deteniéndola de no girar, regresa a ver a cámara vuelve a empujar la cámara pero ahora para la derecha

OJO (baja velocidad de obturación) modelo regresa a ver a cámara con mirada desafiante

Modelo viendo directamente a cámara primer plano, mueve la cabeza lentamente y abre la boca con delicadeza

OJO (baja velocidad de obturación) modelo de espaldas viendo al infinito y abrazándose

Modelo sentada en el filo de la carretera con la cabeza de perfil viendo a otro lado plano medio

Modelo parada en el parterre central de la carretera viendo a cámara con una perspectiva detras de ella

Manos entrelazadas de Angélica con anillos en sus dedos

Angélica parada de perfil en la mitad de la carretera

(baja velocidad de obturación) Regresa a ver a cámara con el cuerpo viendo al frente y deja caer la cabeza un poco para atrás

(SIGUE)

3.

CONTINUA: (2)

Acostada en el suelo mientras se toca la cara con una mano y ve de perfil a otro lado.

Transición
reproducción

Camina por la carretera de perfil. → Intervención por IA

4. INT. ESTUDIO DE FOTOGRAFÍA - LA METRO - DÍA

Intervención
por IA

Camina directo a cámara con desenfoque en cámara y caminata de pasarela, fondo negro, luces verdes, elementos futuristas.

Enfoque en accesorios futuristas de modelo, collar, aretes y demás.

Poco a poco se acerca la modelo a cámara y se enfoca.

Detalle de la mano con anillos y accesorios la modelo se encuentra en una silla sentada 3/4 a la cámara.

Angélica sentada de frente a la cámara y ella viendo directamente a cámara.

OSK

(baja velocidad de obturación) Camina de perfil a la cámara solo notándose las piernas y pies.

(baja velocidad de obturación) La cámara se acerca a la modelo y la modelo a la cámara.

La modelo parada de perfil deja ver los accesorios que lleva en su ropa.

Parada de perfil ahora vemos su cara a detalle con el maquillaje.

La cámara baja dejando ver toda la ^{ropa} ~~ropa~~ que lleva puesta la modelo.

Angélica sentada en una silla se hecha para adelante acercándose a la cámara.

Podemos ver a Angélica sentada de cuerpo completo en una silla 3/4 a la cámara.

→ Termina con intervención de IA con cuerpo de robot realizado en postproducción.

FUNDIDO A NEGRO.

Totalmente con cuerpo
de robot.



Mario Perugachi

Diseñador Fotográfico

PHOTOSHOOT PLAN - ETERNA

INFORMACION GENERAL

CONTACTOS

Mateo Vásquez
Instagram: @mateovazquez
Tel: 0985323888

Mario Perugachi
Instagram: @marioperugachi
Tel: 0930737578

Angélica Herrera
Instagram: @engchi
Tel: 0983796034

Andrés Páez
Instagram: @andrepaez_photo
Tel: 0990159033

Almudena Ordoñez
Instagram: @almudenagrandeal
Tel: 0984435321

OBJETIVOS

Obtener imágenes de calidad y potencia visual para proyecto de titulación "ETERNA"

Realizar una producción manteniendo el orden y reglas del estudio fotográfico

FINALES

6 fotografías finales con concepto "ETERNA" para proyecto de titulación

La intervención con inteligencia artificial se la hará 2 días después de terminada la edición de las 6 fotografías.

FECHAS DE PRODUCCION

Pre producción: 10 de mayo del 2025 hasta 20 de mayo.

Producción:

21 de mayo 2025

INFORMACION GENERAL

LOCACION

- Estudio Fotográfico La Metro



MODELO

NOMBRE:
ANGÉLICA MONSERATE HERRERA DELGADO

EDAD: 22 AÑOS

NACIONALIDAD:
EQUATORIANA

ESTATURA: 1,53cm

PESO: 53kg

INFORMACION DE CONTACTO:

0983706014
@angelapf



CONCEPTO "ETERNA"

"ETERNA" es un fashion film que reimagina la historia de Eva, no como la mujer que cae, sino como la mujer que se levanta. A través de moda, locaciones simbólicas y estética visual inspirada en el arte renacentista, cuento una historia donde Eva no es castigada por su curiosidad, sino que la transforma en fuerza.

Es un viaje visual y emocional que combina la elegancia de lo clásico con la fuerza del presente. No se trata solo de ropa o video: se trata de una mujer que toma el control de su historia, y lo hace con estilo, poder y belleza atemporal."



DETALLE LOOK #1

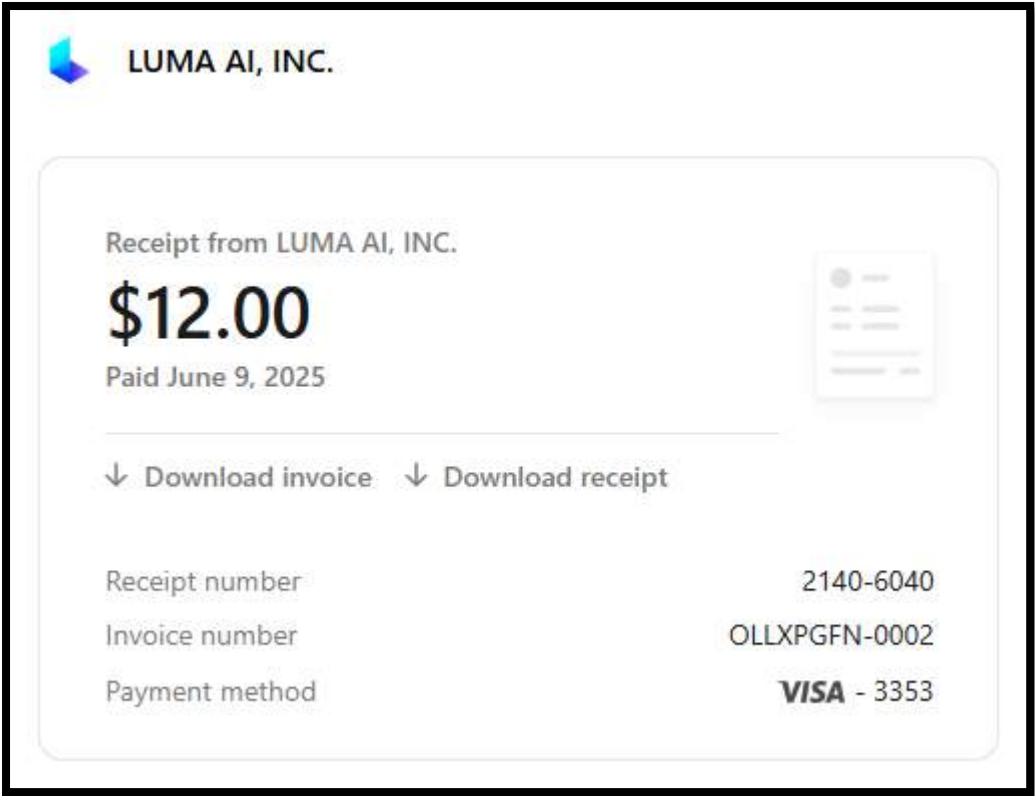
ESTÉTICA, POSES,
PALETA CROMÁTICA





#	AGENDA DEL DÍA MIÉRCOLES 21 - 2025	NAME	SET CALL
1	Toda la Crew	Preparación de Estudio Fotográfico	08:00 am - 08:20 am
2	Maquillaje y peinado	Preparación de la modelo	08:20 am - 09:30 am
3	Asistente de Fotografía y Fotógrafo	Preparación de SET VIDEO	08:20 am - 09:30 am
4	Fotógrafo	Set de video con outfit futurista (solo detalles de ropa, planos generales y más de modelo)	09:30 am - 10:30 am
5	Maquillaje y peinado	Preparación de modelo	10:30 am - 11:00 am
6	Asistente de Fotógrafo y fotógrafo	Preparación SET DE FOTOGRAFÍAS	10:30 am - 11:00 am
7	Fotógrafo	Set de fotografías con outfit futurista	11:00 am - 12:00 pm
8	Toda la Crew	Descanso mientras se desarma el estudio fotográfico.	12:00 pm - 12:30 pm
9	Toda la crew	Finalización de Jornada	12:40 pm

Factura de suscripción a plataforma de Inteligencia Artificial “Luma AI”



CATEGORÍAS DE CLIENTES

Cliente A: Estado / Empresas o Instituciones con 70 empleados o más. Cliente B: Pymes / Instituciones con menos de 70 empleados. Cliente C: Instituciones sin fines de lucro / Particulares / Profesionales independientes.

	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Hora de Trabajo Diseño, asesoramiento, consultoría o supervisión de trabajos.		USD 25	
Adaptaciones Ej. Diseño de "Volante": \$80 (100%) / adaptación "card Facebook": \$45 (66%)		50% del valor	
Gremio Valor SUGERIDO para colegas diseñadores u otras agencias (objetivo honorarios)		20% del valor	

IDENTIDAD	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Nueva Identidad Corporativa Nuevo logotipo, isotipo o isotipo + Manual de Uso y fondo de aplicaciones.	USD 1400	USD 800	USD 500
Nuevo logotipo/isotipo/imagotipo/isologo No incluye Manual de Uso ni aplicaciones.	No Aplica	No Aplica	USD 400
Rediseño Identidad Corporativa Creación de un nuevo logotipo o isotipo de una ya existente + Manual de Uso y fondo de apl.	USD 1400	USD 800	USD 500
Rediseño logotipo/isotipo/imagotipo/isologo No incluye Manual de Uso ni aplicaciones.	No Aplica	No Aplica	USD 200
Restyling Identidad Corporativa Optimización del estilo de un logo ya existente para mejorar su rendimiento + Manual de Uso y fondo de aplicaciones.	USD 1000	USD 600	USD 300
Restyling logotipo/isotipo/imagotipo/isologo No incluye Manual de Uso ni aplicaciones.	No Aplica	No Aplica	USD 300
Manual de normas/uso Para una marca existente.	USD 300	USD 200	USD 100
Identidad efímera Identidad original adaptada (ej. aniversario (uso actual), evento o campaña (uso efímera), etc)	USD 500	USD 300	USD 200
Identidad de un producto Concurso creativo.	USD 1000	USD 750	USD 500
Naming corporativo/institucional Desarrollo de un nombre de marca.	USD 350	USD 250	USD 150
Naming producto/evento	USD 300	USD 200	USD 100
Slogan /Lema Definición o creación de un lema para una marca.	USD 250	USD 150	USD 80

EXAMINACIÓN

(continuación de ENDA2)

DISEÑO TEXTIL	Claim Desarrollo o beneficio que se le atribuye a un servicio o producto.	USD 200	USD 150	USD 100
	Prenda única Camiseta, shorty, camisa o blusa con estampado/colado.	USD 150	USD 100	USD 80
	Sistema de uniforme/vestuario completo Hasta 4 clases (genérica, niño, adulto, etc) con sus respectivos accesorios para hombre y mujer.	USD 800	USD 600	USD 300

PAPELERÍA	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Papelería básica Utilizando marca existente. Aplicación hasta 5 piezas (tarjeta, sobre, firma, etc.)	USD 400	USD 250	USD 150
Papelería comercial Factura, recibo, envío, encardones, formularios, etc.	USD 120	USD 90	USD 60
Tarjetas personales Utilizando marca existente o identidad previamente diseñada.	USD 40	USD 30	USD 20
Hojas membretadas Utilizando marca existente o identidad previamente diseñada.	USD 40	USD 30	USD 20
Sobres Tipo inglés, folios, etc. Utilizando marca existente.	USD 40	USD 30	USD 20
Firma o encabezado de e-mail Imagen cartón. Utilizando marca existente o identidad previamente diseñada.	USD 80	USD 60	USD 40
Carpeta empresarial/institucional Tipo A3 plegado, con o sin logos. Utilizando marca existente.	USD 90	USD 60	USD 40
Tarjetas para eventos Aniversario, cumpleaños, festividad, cumpleaños.	USD 60	USD 50	USD 30
Invitaciones empresariales o tarjetas de fin de año Si aplica no incluye costo de fotografía (fotografía o banco de imagen)	USD 90	USD 60	USD 40
Postal Frente (imagen) y dorso (mensaje). No incluye costo de fotografía (fotografía o banco de imagen completo)	USD 60	USD 50	USD 30

PUBLICIDAD	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Volante/Flyer sólo frente No incluye costo de fotografías (fotógrafo o banco de imagen).	USD 80	USD 50	USD 30
Volante/Flyer frente y dorso No incluye costo de fotografías (fotógrafo o banco de imagen).	USD 80	USD 50	USD 30
Folleto díptico Frente y dorso, 1 pliego. No incluye costo de fotografías.	USD 200	USD 100	USD 70
Folleto tríptico Frente y dorso, 3 pliegos. No incluye costo de fotografías.	USD 250	USD 180	USD 90
Brochure Folleto de alta complejidad. Hasta 10 páginas. No incluye costo de fotografías.	USD 400	USD 300	USD 200
Aviso institucional para diario o revista 10 páginas o menos. Sin edición.	USD 100	USD 60	USD 40
Aviso institucional para diario o revista 1 página o entre páginas. Sin edición.	USD 150	USD 100	USD 70
Key Visual Estética y concepto que la marca desea transmitir en una campaña específica.	USD 210	USD 130	USD 90
Redes sociales: avatar/perfil + portada Costo a cuenta. Adaptación a otra red social + 10% c/u.	USD 80	USD 40	USD 20
Redes sociales: placa para posteo Incluye edición y publicación del post.	USD 80	USD 40	USD 20
Redes sociales: animado para posteo De 2 a 10 días. Incluye edición y publicación del post.	USD 90	USD 50	USD 30
Social Media Plan Plan de estrategia de marketing y comunicación en redes sociales.	USD 280	USD 200	USD 150
Creación de perfil, fan page, cuenta, canal, etc. Incluye cuenta, nombre, logo de marca y configuración general.	USD 120	USD 90	USD 60
Creación de álbum Subida de al menos 10 imágenes, videos e historias, etc.	USD 40	USD 30	USD 20
Posteo/publicación de enlace (noticia o similar) Costo x posteo/publicación.	USD 20	USD 15	USD 10
Gestión de Comunidad Costo mensual x cuenta. Incluye actualizaciones/publicaciones.	USD 80	USD 40	USD 20
Monitoreo de redes Costo mensual x cuenta. Derivación de consultas, resumen estadístico, reporte.	USD 80	USD 40	USD 20

COMMUNITY MANAGER

PROMOCIÓN	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Merchandising Hasta 10 piezas (camiseta, llavero, pin, goma, calco, lapicera, taza, envoltorio, etc.)	USD 300	USD 220	USD 120
Camisetas Aplicación de logo simple a identidad previamente diseñada.	USD 70	USD 40	USD 20
Calcos Aplicación de logo simple a identidad previamente diseñada.	USD 60	USD 30	USD 20
Lapicera, pin, llavero Aplicación de logo simple a identidad previamente diseñada.	USD 70	USD 50	USD 30
Pad, funda celulares, taza Aplicación de logo simple a identidad previamente diseñada.	USD 70	USD 50	USD 30
Bandera Aplicación de logo simple a identidad previamente diseñada.	USD 70	USD 50	USD 30
Bolsas / Envoltorios Aplicación de logo simple a identidad previamente diseñada.	USD 60	USD 30	USD 20
Almanaque de pared tipo "poster"	USD 80	USD 60	USD 30

EDITORIAL	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Arte de tapa Tapa, contratapa y libro (revista, libro, etc.)	USD 200	USD 150	USD 100
Armado de página simple Costo de diseño por página original. Libro, Memoria y Balanceo, etc.	USD 20	USD 12	USD 10
Armado de página compuesta Costo de diseño por página original. Revistas, diarios, manuales de estudio, etc.	USD 20	USD 10	USD 5
Libro (cuerpo y puesta en página) Hasta 100 páginas.	USD 800	USD 550	USD 300
Revista Hasta 30 páginas. No incluye armado de publicaciones.	USD 800	USD 500	USD 300
Catálogo de productos Hasta 20 páginas.	USD 790	USD 580	USD 360
Menú/carta para restaurante Tipo y hasta 6 páginas.	USD 100	USD 60	USD 40
Manual de instrucciones Tipo revista. Costo por página (incluye desarrollo de infografía o signos simples)	USD 20	USD 15	USD 10
Folleto instructivo Tipo folletos A4 con desarrollo de infografía simple o signos.	USD 120	USD 80	USD 50

SEÑALIZACIÓN	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Ploteado vehicular <i>Considerando a identidad corporativa/institucional</i>	USD 100	USD 80	USD 40
Ploteado vidriera simple/efímero <i>Por temporada, liquidaciones, promociones, etc.</i>	USD 70	USD 50	USD 30
Añiche <i>Banderas promocionales, etc.</i>	USD 60	USD 40	USD 20
Banner <i>De pa, octógono, tipo parafuto/wind</i>	USD 70	USD 50	USD 30
Rotulos/Vallas	USD 360	USD 250	USD 140
Diseño de Sistema señalético y su soporte <i>Hasta 10 piezas (dimensionales, locativas, restrictivas, etc.) + manual de aplicación.</i>	USD 450	USD 250	USD 150
Stand <i>Diseño, modelado, edición de material, etc.</i>	USD 860	USD 640	USD 430
Modelado 3D de Stand complejidad baja <i>Hasta 20 piezas (2 o 3 paredes + canchales) + Renderizado (hasta 3 imágenes/vistas).</i>	USD 120	USD 90	USD 60
Modelado 3D de Stand complejidad alta	USD 280	USD 210	USD 140

ILUSTRACIÓN	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Extracolor (de ser necesario) y rediseño (logos, tarjetas, etc.) No incluye colores.	USD 50	USD 32	USD 20
Ilustración mano alzada <i>Requerida: 10 fotos / vista.</i>	USD 330	USD 210	USD 140
Ilustración vectorial <i>Requerida: 10 fotos / vista.</i>	USD 330	USD 210	USD 140
Ilustración/modelado 3D <i>Requerida: 10 fotos / vista.</i>	USD 580	USD 430	USD 280
Animación de personaje o escenario <i>Hasta 10 segundos, no incluye creación del personaje/escenario (por foto animación).</i>	USD 660	USD 500	USD 340
Desarrollo de sistema de signos <i>Investigación, análisis, conceptualización y desarrollo de un sistema original y único.</i>	USD 860	USD 510	USD 280
Infografía <i>Diseño de complejo.</i>	USD 1000	USD 640	USD 360

PACKAGING	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Etiqueta simple <i>Etiqueta única aplicada, envoltura simple, impresión sobre envase, bolsa, etc.</i>	USD 400	USD 260	USD 90
Etiqueta compuesta <i>Ej. vino: etiqueta + contratiqueta + copa + cuello de botella (si hubiera).</i>	USD 990	USD 740	USD 490
Envase <i>Diseño y modelado de una botella (exclusivamente PET) (vcl, etc.) No incluye gráfica.</i>	USD 1120	USD 920	no corresponde
Modelado 3D de envase <i>Costo por envase (promuevamos diseñados: Puntito simple (copa, flaco, botella, etc.).</i>	USD 70	USD 60	USD 50
Renderizado de modelo 3D <i>Presión externa de cada imagen/vista.</i>	USD 20	USD 15	USD 10
Animación de modelo 3D <i>Costo por animación o computadora (gpus) de piezas. Hasta 1000 cuadros.</i>	USD 430	USD 280	USD 140

AUDIOVISUAL	Cliente A	Cliente B	Cliente C
Presentaciones dinámicas PowerPoint, Prezi, etc. Hasta 15 dispositivos/pantallas.	USD 100	USD 80	USD 60
Placa animada 2D Texto, fondo y animación. Hasta 30 segundos.	USD 120	USD 80	USD 60
Spot publicitario/animación complejidad baja Edición de tomas y placas estáticas. Hasta 30 segundos.	USD 530	USD 350	USD 280
Spot publicitario/animación complejidad media Edición de tomas y placas estáticas. Hasta 30 segundos.	USD 840	USD 720	USD 600
Spot publicitario/animación complejidad alta Edición de tomas y placas estáticas. Hasta 30 segundos.	USD 1450	USD 1240	USD 1040
Títulos apertura (TV, YouTube, Vimeo, etc.) Texto, fondo y animación. Hasta 30 segundos.	USD 240	USD 200	USD 170
Zócalo (TV, YouTube, Vimeo, etc.) Texto, fondo y animación. Hasta 15 segundos.	USD 150	USD 120	USD 90
Spot radial Edición de audio. Hasta 25 segundos. No incluye grabación de audio locución.	USD 130	USD 90	USD 50
Composición y grabación de música original Hasta 1 minuto. No incluye explotación.	USD 330	USD 280	USD 240
Locución Para spot de hasta 30 segundos. No incluye edición musical.	USD 120	USD 80	USD 30
En estudio: armado de set Sesión hasta 2 horas. Sumar al ítem siguiente.	USD 60	USD 46	USD 30
En estudio: sesión fotográfica Costo x cada fotografía (mínimo 10). Sumar al ítem anterior.	USD 13	USD 10	USD 7
En locación: sesión fotográfica Hasta 2 horas, 1 cámara.	USD 430	USD 280	USD 210

(continuación AUDIOVISUAL)			
Escaneo digital Costo por unidad. No incluye retoque o restauración.	USD 8	USD 5	USD 3
Filmación Costo por hora. Incluye 1 cámara FullHD + un micrófono (atacar) + 1 luz.	USD 210	USD 170	USD 140
Supervisión de tomas fotográficas Costo por hora. Asesoramiento en composición de escenas, luz, etc.	USD 40	USD 30	USD 20
Retoque digital (se recomienda ver ítem N°1) Costo por cada imagen. Fotomontajes, retoque de personas, restauración, etc.	USD 50	USD 40	USD 30