

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación



**Reingeniería de flujos de posproducción audiovisual:
Integración de Inteligencia Artificial generativa y composición
digital en entornos comerciales.**

Trabajo de Suficiencia Profesional para obtener el Título Profesional de Licenciado
en Ciencias de la Comunicación

Autor:

Camilo Valenti Caso Garcia

Asesor:

Mtro. José Calsín Molleapaza

Lima, Julio 2026

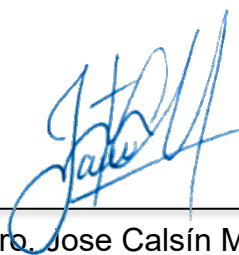
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Yo Jose Calsín Molleapaza, docente de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“Reingeniería de flujos de producción audiovisual: Integración de Inteligencia Artificial generativa y composición digital en entornos comerciales”** del autor: Camilo Valenti Caso García, tiene un índice de similitud de 9 % verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Lima, a los 1 días del mes de setiembre del año 2026.



Mtro. Jose Calsín Molleapaza

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

En Lima, Ñaña, Villa Unión, a los **3** días del mes de **julio** del año **2026** siendo las **09:15** horas, se reunieron en el Salón de Grados y Títulos de la Universidad Peruana Unión, bajo la dirección del presidente del jurado: **Lic. Nick Josías Brañez Medrano**; la secretaria: **Mg. Aurora Maritza Bravo Heredia**; como vocal: el **Mtro. Romeen Fortunato Aguirre Zambrano** y el asesor: **Mtro. Jose Calsin Molleapaza**, con el propósito de administrar el acto académico de sustentación del trabajo de suficiencia profesional titulado: **Reingeniería de flujos de posproducción audiovisual: Integración de Inteligencia Artificial generativa y composición digital en entornos comerciales**, del bachiller: **Camilo Valenti Caso Garcia**, conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado en **Ciencias de la Comunicación**.

El presidente inició el acto académico de sustentación invitando al candidato a hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por el candidato. Luego se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

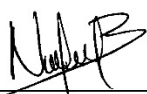
Candidato-(a): **Bach. Camilo Valenti Caso Garcia**

CALIFICACIÓN	ESCALAS			MÉRITO
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
APROBADO	19	A	Excelente	Escelencia

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el presidente del jurado informa la evaluación final que recibe el candidato y se concluye con el acto académico de sustentación, procediéndose a registrar las firmas respectivas.

“SUSTENTACIÓN REALIZADA BAJO LA MODADIDAD VIRTUAL SINCRÓNICA”



Lic. Nick Josías Brañez Medrano
Presidente



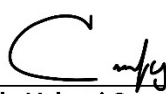
Mg. Aurora Maritza Bravo Heredia
Secretaria



Mtro. Romeen Fortunato Aguirre Zambrano
Vocal



Mtro. Jose Calsin Molleapaza
Asesor



Camilo Valenti Caso Garcia
Candidato (a)

Índice

I.	Datos generales de la empresa o institución:	9
1.1	Razón social, RUC, dirección, contacto	9
1.2	Actividad principal de la empresa o institución	9
1.3	Reseña histórica	9
1.4	Visión y Misión	10
1.4.1	Visión	10
1.4.2	Misión	10
1.5	Descripción del área donde el bachiller realizó sus actividades	10
II.	Descripción del cargo y actividades del bachiller	12
2.1	Descripción del cargo	12
2.2	Descripción de las actividades del bachiller	12
2.2.1	Productor Audiovisual (VillaPolis Inmobiliaria)	12
2.2.2	Asistente de Edición de Videos (EAD - Universidad Peruana Unión)	13
2.2.3	Posproductor Audiovisual Remoto (Gestión Independiente)	13
III.	Principales logros del bachiller	14
3.1	Proyectos ejecutados	14
3.1.1	Línea de Intervención Técnica: Composición digital y dirección escénica aplicadas a la mitigación de fricciones comerciales (VillaPolis Inmobiliaria)	14
3.1.2	Línea de Intervención Técnica: Automatización cognitiva y síntesis visual algorítmica para la escalabilidad de marca personal	17
3.2	Innovaciones	22
3.2.1	Reingeniería del flujo de posproducción con Chroma Key mediante enlace dinámico (EAD - UPeU)	22
3.2.2	Automatización de la asistencia creativa y conceptualización visual mediante Modelos de Lenguaje (Gestión Independiente)	30
IV.	Conclusiones y recomendaciones	35
4.1	Conclusiones	35
4.1	Recomendaciones	36

Introducción

La expansión de la conectividad digital ha incrementado los espacios de circulación, producción y consumo de contenidos audiovisuales. Durante 2025, aproximadamente 6.000 millones de personas utilizaron internet en el mundo, cifra equivalente al 74 % de la población global (International Telecommunication Union, 2025). Este escenario ha consolidado a las plataformas digitales como medios relevantes para la educación, la publicidad, la comunicación corporativa y la difusión de marcas personales, generando nuevas exigencias relacionadas con la frecuencia de publicación, la adaptación multiplataforma y la eficiencia de los procesos de producción audiovisual.

En este contexto, la posproducción audiovisual ya no se limita al montaje, la corrección de color o la incorporación de efectos visuales. El profesional también debe gestionar grandes cantidades de archivos, derivar una pieza hacia diferentes formatos, mejorar registros sonoros deficientes, diseñar recursos visuales de apoyo y responder a plazos de entrega cada vez más reducidos. Desde el ámbito de la publicidad digital peruana, IAB Perú (2025) señala que la inteligencia artificial generativa puede agilizar la producción de textos, imágenes, videos y audios, así como contribuir a la reducción de costos y a la mejora de los tiempos de salida al mercado. No obstante, estos beneficios dependen de la existencia de objetivos definidos, instrucciones adecuadamente estructuradas y mecanismos permanentes de supervisión humana.

La incorporación de inteligencia artificial generativa en las industrias audiovisuales constituye un campo reciente y en constante desarrollo. Huang et al. (2025), a partir de una revisión de 98 publicaciones académicas, identificaron aplicaciones de estas

tecnologías en el cine, la televisión, la animación, los videojuegos, la realidad extendida y otros sectores relacionados con la producción de imágenes y narrativas. Esta tendencia también se observa en los procesos de producción de grandes empresas del entretenimiento. En su informe correspondiente al segundo trimestre de 2026, Netflix señaló que los flujos de inteligencia artificial generativa habían sido utilizados en aproximadamente 300 de sus títulos durante ese año, con una mayor concentración de aplicaciones en la etapa de posproducción (Netflix Inc., 2026). Entre los usos documentados se encuentran la ampliación de multitudes, la recreación de batallas históricas y la generación de planos generales para la construcción visual de escenarios en producciones como *Glory*, *Brasil 70: A Saga do Tri* y *The American Experiment*. Estos antecedentes evidencian que la inteligencia artificial generativa ha comenzado a integrarse en flujos audiovisuales profesionales como una infraestructura de asistencia para determinadas tareas creativas y técnicas. Sin embargo, su implementación no elimina la intervención humana, sino que exige procesos de dirección, supervisión y curaduría que garanticen la coherencia narrativa, la calidad visual y el uso responsable de los recursos generados.

Sin embargo, la adopción aislada de herramientas digitales no garantiza por sí misma una mejora en la productividad. Los principales problemas pueden mantenerse cuando el flujo de trabajo continúa dependiendo de tareas redundantes, exportaciones intermedias, transferencias manuales de archivos, búsquedas desorganizadas de recursos o decisiones creativas repetitivas. Por ello, la optimización de la posproducción requiere una reingeniería del proceso completo: identificar los cuellos de botella, reorganizar la relación entre programas, automatizar las operaciones susceptibles de estandarización y conservar bajo

responsabilidad humana las decisiones comunicacionales y estéticas. Un ejemplo de esta integración es Adobe Dynamic Link, tecnología que permite vincular composiciones de After Effects con proyectos de Premiere Pro sin necesidad de procesar y exportar reiteradamente archivos intermedios (Adobe Inc., 2026).

El presente informe de suficiencia profesional sistematiza la experiencia adquirida en tres contextos de trabajo: la producción audiovisual para VillaPolis Inmobiliaria, la asistencia de edición en el área de Educación a Distancia de la Universidad Peruana Unión y la posproducción audiovisual desarrollada mediante gestión independiente para proyectos digitales del sector inmobiliario. En estos espacios se identificaron problemas relacionados con la representación visual de productos inmobiliarios, la dependencia de la presencia física de los voceros, el procesamiento de archivos audiovisuales de gran tamaño y la carga cognitiva generada durante la conceptualización de piezas de publicación frecuente.

Frente a estas problemáticas, el informe presenta cuatro intervenciones principales. La primera corresponde a la aplicación de composición digital, *motion tracking*, delimitación espacial y dirección de material de apoyo para mejorar la comunicación audiovisual de proyectos inmobiliarios. La segunda aborda la producción de contenido mediante avatares digitales y síntesis de voz para reducir la dependencia de la disponibilidad física de un vocero corporativo. La tercera desarrolla la optimización de contenidos grabados con croma mediante la integración de Adobe Premiere Pro y After Effects a través de Dynamic Link. Finalmente, la cuarta sistematiza el empleo de modelos de lenguaje y de ingeniería de instrucciones para asistir el desglose de guiones y la conceptualización de recursos como *B-roll*, efectos visuales, efectos sonoros, música y fuentes informativas.

Las intervenciones fueron examinadas mediante la comparación entre los flujos de trabajo iniciales y los procesos optimizados, utilizando registros operativos, capturas de software, evidencias audiovisuales y tablas comparativas. Entre los resultados documentados se encuentra la eliminación de archivos intermedios con canal alfa que alcanzaban aproximadamente 30 GB y requerían hasta tres horas de procesamiento previo. Asimismo, en el caso de la generación de contenido mediante avatares digitales, los tiempos correspondientes a la preparación y grabación pasaron de un rango estimado de 120 a 180 minutos a un proceso de generación inicial de entre 15 y 20 minutos. Estos resultados corresponden a los casos profesionales analizados y no pretenden representar de manera universal el comportamiento de toda la industria audiovisual.

Por lo expuesto, el objetivo del presente informe es **describir, analizar y sistematizar la experiencia profesional relacionada con la reingeniería de flujos de posproducción audiovisual mediante la integración de inteligencia artificial generativa, composición digital y automatización de procesos.**

Específicamente, se busca identificar los principales cuellos de botella encontrados en los proyectos desarrollados, explicar las soluciones técnicas implementadas, comparar los procedimientos previos y posteriores a cada intervención y reflexionar sobre las competencias adquiridas por el profesional de Ciencias de la Comunicación. El informe demuestra que la innovación audiovisual no depende exclusivamente de la incorporación de nuevas herramientas, sino de la capacidad para integrarlas dentro de un sistema de trabajo coherente, verificable y orientado a necesidades comunicacionales concretas.

I. Datos generales de la empresa o institución:

1.1 Razón social, RUC, dirección, contacto

- RUC: 20138122213
- Razón Social: Universidad Peruana Unión
- Dirección: Carretera Central Km. 19.5, Ñaña, Lurigancho, Lima.
- Contacto: (01) 618 6300 / [Página web UPeU](#)

1.2 Actividad principal de la empresa o institución

La Universidad Peruana Unión (UPeU) es una institución de educación superior privada que forma parte de la red educativa de la Iglesia Adventista del séptimo día. Su actividad principal consiste en la formación integral de profesionales a través de programas de pregrado y posgrado, sustentados en una cosmovisión bíblica-cristiana que busca desarrollar personas íntegras, misioneras e innovadoras. La institución opera con un enfoque en la excelencia académica y el servicio a la sociedad, gestionando diversos campus en Lima, Juliaca y Tarapoto.

Dentro de esta estructura, el área de Educación a Distancia (EAD) es la encargada de gestionar y producir contenidos académicos para la modalidad no rpeencial, utilizando plataformas tecnológicas de vanguardia como Lamb Learning y PatmOS. La actividad central de esta dirección radica en la creación de recursos digitales y didácticos.

1.3 Reseña histórica

La UPeU inició su trayectoria como producto de la Iglesia Adventista del Séptimo Día en el mundo y el Perú. Su origen se da en 1919 con la organización de un instituto industrial en Miraflores, Lima. El 12 de junio de 1944 cambia su nombre a Colegio Unión, y es en 1946 que trasladan su sede a la localidad de Ñaña, Lurigancho, lugar donde permanecen actualmente. Para 1969 la institución se transformó en el Centro de Educación Superior Unión, oficializando así su enseñanza de rango profesional.

El reconocimiento legal como universidad llegó el 30 de diciembre de 1983 mediante la Ley N° 23758, bajo el nombre de Universidad Unión Incaica. Tras un proceso de evaluación por la Asamblea Nacional de Rectores, obtuvo su autonomía plena en 1989. Luego a partir del 3 de noviembre de 1995 por ley N° 26542 cambió su denominación a UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN (Universidad Peruana Union, 2024). Durante esta etapa, se inauguró la Escuela de Posgrado, permitiendo que su oferta educativa cubriera desde el nivel inicial hasta el doctorado.

Con la apertura de filiales en Juliaca y Tarapoto, la universidad expandió su influencia en todo el Perú con múltiples programas de estudio. En 2018, la SUNEDU otorgó el licenciamiento institucional, ratificando el cumplimiento de las condiciones básicas de calidad en todas sus áreas. Al cumplir más de un siglo de vida, la institución reafirma su misión de formar profesionales misioneros e innovadores.

1.4 Visión y Misión

1.4.1 Visión

«Ser referente en el mundo por el modelamiento de profesionales íntegros, misioneros e innovadores con un estilo de vida saludable».

1.4.2 Misión

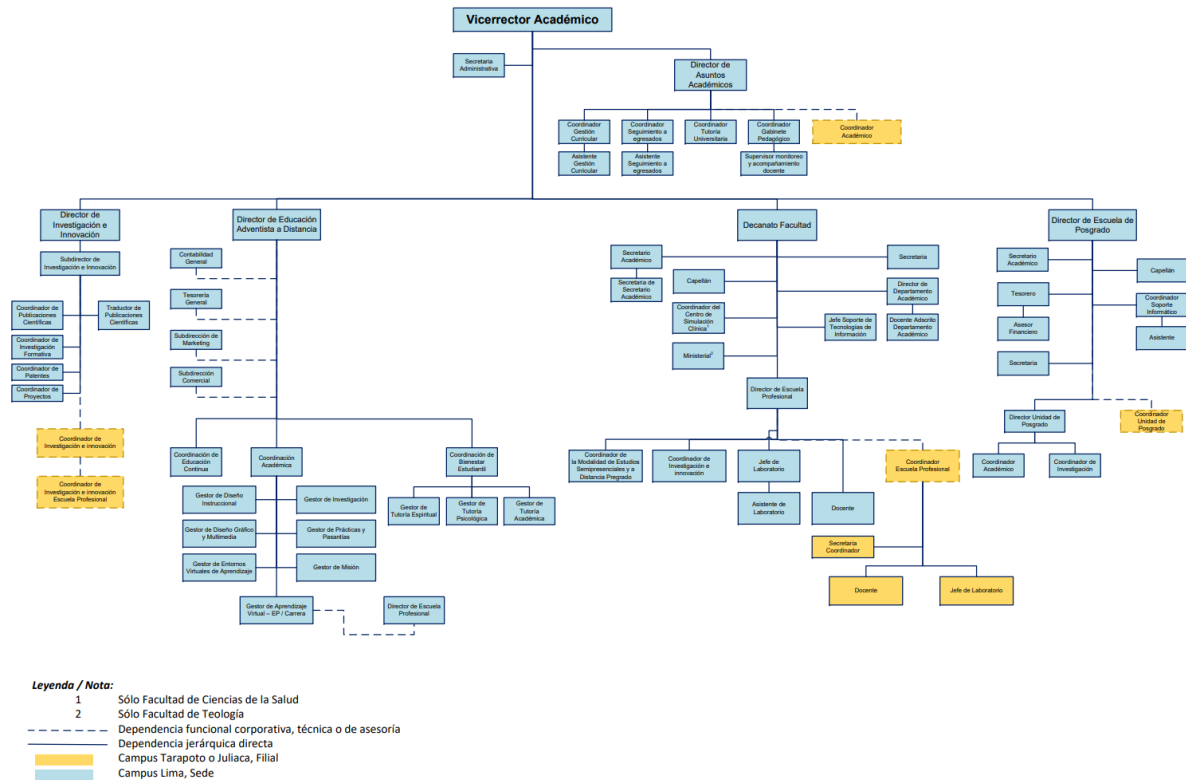
«Somos una comunidad universitaria de la Iglesia Adventista del Séptimo Día que modela personas a fin de que sean íntegras, misioneras e innovadoras basados en la cosmovisión bíblica-cristiana para servir a Dios y a la humanidad».

1.5 Descripción del área donde el bachiller realizó sus actividades

La Dirección de Educación a Distancia está conformada por 25 profesionales en el área, cada uno desempeñando una labor multidisciplinaria con el objetivo de gestionar, planificar y crear piezas textuales, gráficas y audiovisuales para la Universidad Peruana Unión.

Figura 1

Organigrama del Vicerrectorado Académico de la Universidad Peruana Unión



Nota: El organigrama presenta la estructura jerárquica del Vicerrectorado Académico, destacando la Dirección de Educación Adventista a Distancia (EAD) como una de sus dependencias clave para la gestión de contenidos educativos. Adaptado de Universidad Peruana Unión(2025).

II. Descripción del cargo y actividades del bachiller

2.1 Descripción del cargo

El cargo desempeñado corresponde a la realización y posproducción audiovisual para plataformas digitales comerciales y educativas. Las funciones principales exigen la ejecución de flujos de trabajo técnicos, desde el registro de imagen y sonido en locación, hasta la edición no lineal, corrección de color y masterización multiplataforma. Asimismo, el puesto requiere la operación de software de edición asistida y la integración de modelos generativos de inteligencia artificial (IA) para la creación de activos visuales y sonoros, con el fin de optimizar los tiempos de procesamiento y estandarizar la calidad técnica de los entregables.

2.2 Descripción de las actividades del bachiller

Las responsabilidades operativas se estructuran en tres periodos laborales principales, definidos por el procesamiento de material audiovisual y la implementación de tecnologías de IA:

2.2.1 Productor Audiovisual (VillaPolis Inmobiliaria)

Las funciones consistieron en la ejecución y gestión técnica de proyectos audiovisuales corporativos. Las actividades abarcaron:

- **Registro audiovisual:** Operación de equipos de cámara en locación para el levantamiento de testimonios y material comercial. Pilotaje de vehículos aéreos no tripulados (VANT) para la captura de fotogrametría visual y el seguimiento planimétrico de obras.
- **Edición y composición:** Montaje no lineal de piezas para formatos verticales (9:16) y horizontales (16:9). Incorporación de modelos de lenguaje (LLM) y plataformas de generación gráfica basadas en IA para la automatización de guiones y el diseño de recursos visuales orientados a pauta publicitaria (Meta Ads).

2.2.2 Asistente de Edición de Videos (EAD - Universidad Peruana Unión)

La labor se centró en la posproducción de alto volumen para el entorno de aprendizaje virtual (B-Learning) y programas de posgrado.

- **Producción en set y locación:** Configuración de esquemas de iluminación y operación de sistemas de grabación multicámara para sesiones académicas y talleres instruccionales.
- **Posproducción y estandarización:** Procesamiento de archivos de video, sincronización de audio, y aplicación de técnicas de incrustación por croma (Chroma Key). Implementación de servidores de fotogramas (Dynamic Link) para la reducción de tiempos de renderizado y la optimización del almacenamiento en servidores institucionales.

2.2.3 Posproductor Audiovisual Remoto (Gestión Independiente)

Las actividades corresponden a la edición técnica y el procesamiento de contenidos digitales mediante trabajo remoto asíncrono para el sector de bienes raíces.

- **Procesamiento de contenido sintético:** Operación de software de generación de avatares (HeyGen) y síntesis de voz (ElevenLabs). Integración de estos recursos sintéticos con material de archivo (B-roll) y diseño sonoro estructurado para incrementar las métricas de retención en plataformas de video.
- **Edición multiplataforma y tratamiento de audio:** Ensamblaje de formatos de larga duración (podcasts) y derivación técnica a microformatos. Aplicación de IA para la restauración y ecualización de frecuencias vocales (Adobe Podcast AI) en grabaciones con deficiencias acústicas de origen.

III. Principales logros del bachiller

3.1 Proyectos ejecutados

Durante la trayectoria profesional del bachiller, se lideraron y ejecutaron diversos proyectos audiovisuales enfocados en la optimización de recursos, la narrativa estratégica y la implementación de nuevas tecnologías. A continuación, se detallan los proyectos más relevantes:

3.1.1 Línea de Intervención Técnica: Composición digital y dirección escénica aplicadas a la mitigación de fricciones comerciales (VillaPolis Inmobiliaria)

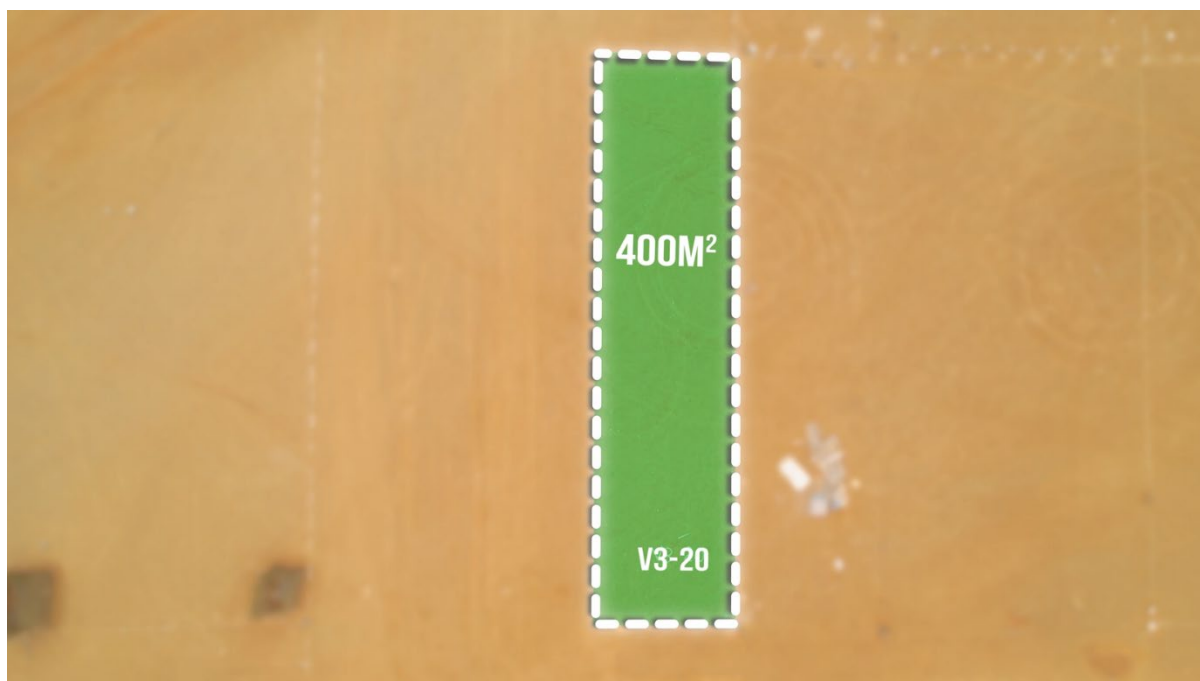
VillaPolis Inmobiliaria, constituida en el año 2022, es una organización dedicada a la comercialización de lotes residenciales y de inversión (con dimensiones entre 120 m² y 400 m²) en zonas de expansión urbana como Asia y Chíncha. Su modelo de negocio se fundamenta en la captación de prospectos (*leads*) mediante pauta publicitaria en entornos digitales, los cuales son posteriormente gestionados por asesores comerciales. En este contexto, el ecosistema de ventas para su proyecto "Santa Rosa" dependía de piezas audiovisuales genéricas. El análisis técnico del repositorio histórico de la marca evidenció el uso de planos generales capturados mediante vehículos aéreos no tripulados (VANT), caracterizados por movimientos de cámara rígidos y una función puramente descriptiva del macroproyecto (VillaPolis Inmobiliaria, 2024). Esta limitación en el encuadre impedía la delimitación espacial de las propiedades, generando un alto nivel de fricción cognitiva; los clientes potenciales no lograban dimensionar el metraje real, identificar las amenidades cercanas, ni establecer un vínculo de confianza previo a la visita presencial.

Para resolver esta deficiencia operativa, se ejecutó una reingeniería en la posproducción del material publicitario mediante dos frentes técnicos. En primer lugar, se sustituyó el recorrido aéreo genérico por la captura de planos cenitales estabilizados. Durante la fase de posproducción digital (en Adobe After Effects), se aplicaron técnicas de *Motion Tracking* para anclar gráficos bidimensionales directamente sobre el terreno, en combinación con una desaturación selectiva del entorno circundante. Esta intervención permitió aislar visualmente

el perímetro exacto de los lotes y señalar de forma cartográfica los beneficios adyacentes como se ve en la figura 2.

Figura 2

Composición digital y desaturación selectiva sobre terreno



Nota. Evidencia de la delimitación espacial en After Effects.

En segundo lugar, para mitigar la barrera de desconfianza inherente al comercio de bienes raíces, se implementó el registro y montaje de material de apoyo contextual (*B-roll*) protagonizado por los propios asesores comerciales. Esta estrategia de dirección escénica buscó pre-familiarizar al espectador con los rostros del personal corporativo, proyectando autoridad y prueba social (*social proof*) antes del primer contacto directo, esto se ve en la figura 3.

Figura 3

Captura de video b-roll: Asesor comercial realizando seguimiento preventa



Nota. Toma de apoyo (b-roll) utilizada para dinamizar el montaje visual del video publicitario. El objetivo de esta escena es humanizar la marca y representar el proceso de atención personalizada de la inmobiliaria Villapolis.

Las variaciones del flujo de trabajo se detallan en la Tabla 1.

Tabla 1

Comparativa técnica y comunicacional en la reestructuración de pauta audiovisual inmobiliaria

Variable Operativa	Flujo Histórico (Línea Base)	Flujo Optimizado (Intervención Técnica)	Impacto Comercial Esperado
Arquitectura Visual (VANT)	Planos generales descriptivos y estáticos.	Planos cenitales con <i>Motion Tracking</i> y delimitación espacial (VFX).	Reducción de objeciones sobre dimensiones y ubicación de amenidades.

Variable Operativa	Flujo Histórico (Línea Base)	Flujo Optimizado (Intervención Técnica)	Impacto Comercial Esperado
Composición Narrativa	Enfoque topográfico del macroproyecto.	Enfoque microdirigido a beneficios específicos y metraje real.	Aceleración en la cualificación del <i>lead</i> publicitario.
Integración de Talento	Ausencia del factor humano en la pieza.	Inserción de <i>B-roll</i> de asesores corporativos en situaciones de servicio.	Disminución de la fricción de desconfianza (familiaridad psicológica).

Nota. La tabla expone la evolución de los recursos técnicos implementados para transformar una pieza descriptiva pasiva en un activo digital de conversión estratégica en el proyecto Santa Rosa.

La integración de *Motion Tracking* y dirección escénica resolvió la disonancia comunicacional entre la abstracción del terreno y la percepción espacial del comprador. Esta intervención fue determinante para transformar exhibiciones pasivas en activos de conversión directa, consolidando en el autor las competencias de diseño de flujos operativos y posproducción avanzada orientada al marketing digital.

3.1.2 Línea de Intervención Técnica: Automatización cognitiva y síntesis visual algorítmica para la escalabilidad de marca personal

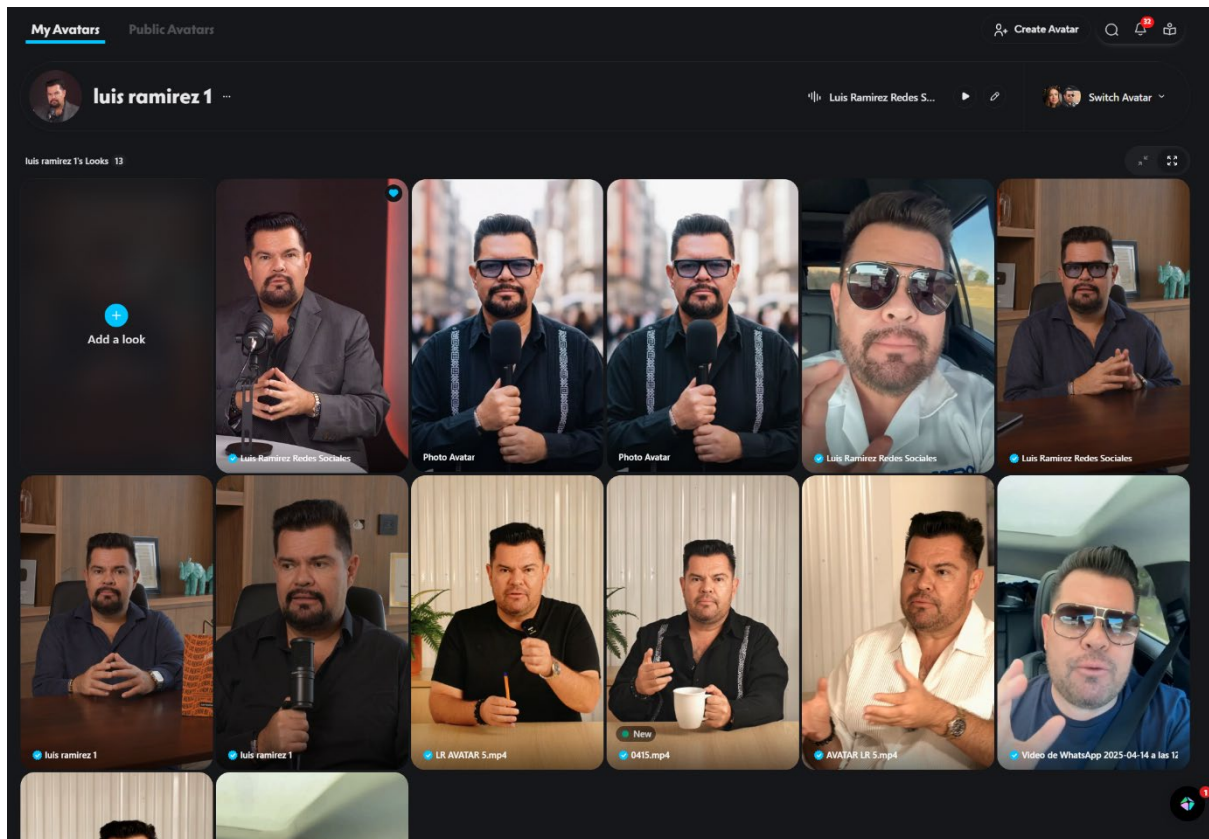
El ecosistema empresarial de Luis Ramírez, referente inmobiliario, abogado y productor ejecutivo en México, abarca un conglomerado de corporaciones enfocadas en el desarrollo y la protección de bienes raíces. Entre sus principales compañías destacan *Vierent: vive de las Rentas* (enfocada en el desarrollo y la renta intensiva de departamentos), *ViveStorage* (especializada en el alquiler de minibodegas y espacios de *coworking*), y *Legal Global Consulting* (firma de asesoría y protección jurídica inmobiliaria con presencia nacional). Paralelamente a sus operaciones corporativas, dirige y conduce el programa multiplataforma "Mundo Inmobiliario" (radio, televisión y *podcast*). Debido a esta diversificación, su marca personal exige una presencia digital diaria para la difusión de

análisis sociopolíticos, geopolíticos, noticias económicas y estrategias de negocios. Sin embargo, su agenda ejecutiva restrictiva y la alta frecuencia de viajes corporativos y recreativos evidenciaron un problema comunicacional crítico: la imposibilidad logística de sostener un flujo de grabación diario que dependiera exclusivamente de su presencia física frente a las cámaras. Esta limitante generaba un "cuello de botella" que frenaba la escalabilidad de su ecosistema digital.

Para resolver esta fricción temporal y física, se implementó una arquitectura de producción audiovisual basada en la clonación digital mediante modelos algorítmicos generativos; una técnica de adopción incipiente en el mercado corporativo latinoamericano de aquel periodo. El proceso técnico inició con la captura de una muestra orgánica de video de alta fidelidad (de dos a tres minutos de duración) para entrenar un modelo de síntesis visual en la plataforma HeyGen, en paralelo con la clonación acústica a través del motor de aprendizaje profundo de ElevenLabs. Para garantizar la naturalidad del producto y mitigar el sesgo de "valle inquietante" (percepción artificial), se ejecutó una rigurosa curaduría técnica: el texto no se procesaba en bloques masivos, sino que se fragmentaba para aplicar un control estricto sobre la cadencia y entonación de la voz sintética. Adicionalmente, el sistema se escaló mediante la creación de varios avatares digitales con variaciones de vestuario y encuadre para evitar la fatiga visual del espectador, visto en la figura 4.

Figura 4

Interfaz web del perfil de Heygen de Luis Ramirez



Nota. En la web de Heygen se ve que se han clonado más de 10 avatars digitales de Luis Ramirez, su fin es generar dinamismo y variar con los avatars que se tiene.

En la fase de posproducción, estos *renders* sintéticos se enriquecieron integrándolos con material orgánico de sus seminarios y conferencias, *B-roll* generado por IA y subtítulo dinámico, logrando un flujo continuo e ininterrumpido como se visualiza en la figura 5.

Figura 5

Interfaz de video con integración de avatar digital y material de apoyo (stock footage)



Nota. Ejemplo de edición técnica utilizando un avatar clonado. Se observa la alternancia entre el clon digital y recursos visuales de apoyo para mantener el dinamismo narrativo y reforzar la verosimilitud del contenido, técnica aplicada para optimizar la producción de marca personal a escala.

Los indicadores de esta intervención se reflejan en la Tabla 2.

Tabla 2

*Comparativa de rendimiento operativo: Producción convencional frente a síntesis
algorítmica (Clonación IA)*

Variable Técnica	Producción	Síntesis Algorítmica	Mejora Operativa e
	Convencional (Manual)	(IA Generativa)	Impacto
Dependencia del factor humano	100% (Requiere presencia física y disponibilidad de agenda).	0% (Procesamiento asíncrono y remoto).	Desvinculación total de las restricciones de tiempo y espacio.
Tiempos de preproducción y rodaje	120 - 180 min (Montaje de set, iluminación y grabación).	15 - 20 min (Generación de <i>prompts</i> y <i>renderizado</i> base).	Reducción del 85% en la carga operativa previa al montaje.
Volumen de publicación	Intermitente y condicionado (1 a 2 piezas semanales).	Continua y escalable (Publicación diaria garantizada).	Incremento exponencial en la vigencia y el alcance de la marca personal.
Control de calidad acústica	Sujeto a errores de dicción o acústica de la locación.	Entonación curada mediante síntesis de voz fragmentada.	Estandarización de la retención auditiva en formatos cortos.

Nota. La tabla cuantifica la optimización de recursos temporales al transitar de un modelo de producción orgánico dependiente a un ecosistema de generación sintética asistido por IA para el corporativo de Luis Ramírez.

La implementación de esta arquitectura de clonación digital resolvió directamente el vacío comunicacional provocado por la indisponibilidad física del directivo, desvinculando la producción audiovisual del factor tiempo-presencia. Esta decisión técnica no solo garantizó la vigencia ininterrumpida de la marca en un mercado de consumo rápido, sino que

consolidó en el autor la competencia profesional de "Director Técnico de Flujos de Trabajo" (*Pipeline Director*), sentando la base algorítmica para el desarrollo actual de sistemas propios (bots automatizadores) orientados a la gestión masiva de clientes.

3.2 Innovaciones

La innovación en las ciencias de la comunicación audiovisual contemporánea trasciende la mera ejecución creativa del mensaje, fundamentándose en la eficiencia de los ecosistemas de trabajo y la adopción temprana de arquitecturas tecnológicas disruptivas. En entornos de alta exigencia institucional y comercial, existen dos factores críticos que generan cuellos de botella operativos: el procesamiento ineficiente de medios informáticos pesados y la carga cognitiva derivada de la conceptualización masiva de contenidos. Por consiguiente, el presente apartado sistematiza dos intervenciones tecnológicas desarrolladas para mitigar dichas fricciones. En primer lugar, se expone la reingeniería de flujos de posproducción orientada a la optimización de servidores locales y tiempos de renderizado; y en segundo lugar, se detalla la automatización algorítmica de la asistencia creativa mediante la estructuración de modelos de lenguaje. Ambas implementaciones comparten el objetivo clínico de erradicar redundancias técnicas, minimizar el desgaste humano y reducir drásticamente los costos temporales en la cadena de producción.

3.2.1 Reingeniería del flujo de posproducción con Chroma Key mediante enlace dinámico (EAD - UPeU)

Durante el desempeño como asistente de edición en el área de Educación a Distancia (Octubre 2024 - Julio 2025), se identificó que el proceso de posproducción de contenidos grabados sobre fondo de incrustación (fondo verde) presentaba un "cuello de botella" crítico. El flujo de trabajo heredado implicaba procesos fragmentados que demandaban una cantidad insostenible de recursos de hardware, tiempo de renderizado y espacio de almacenamiento en los servidores locales.

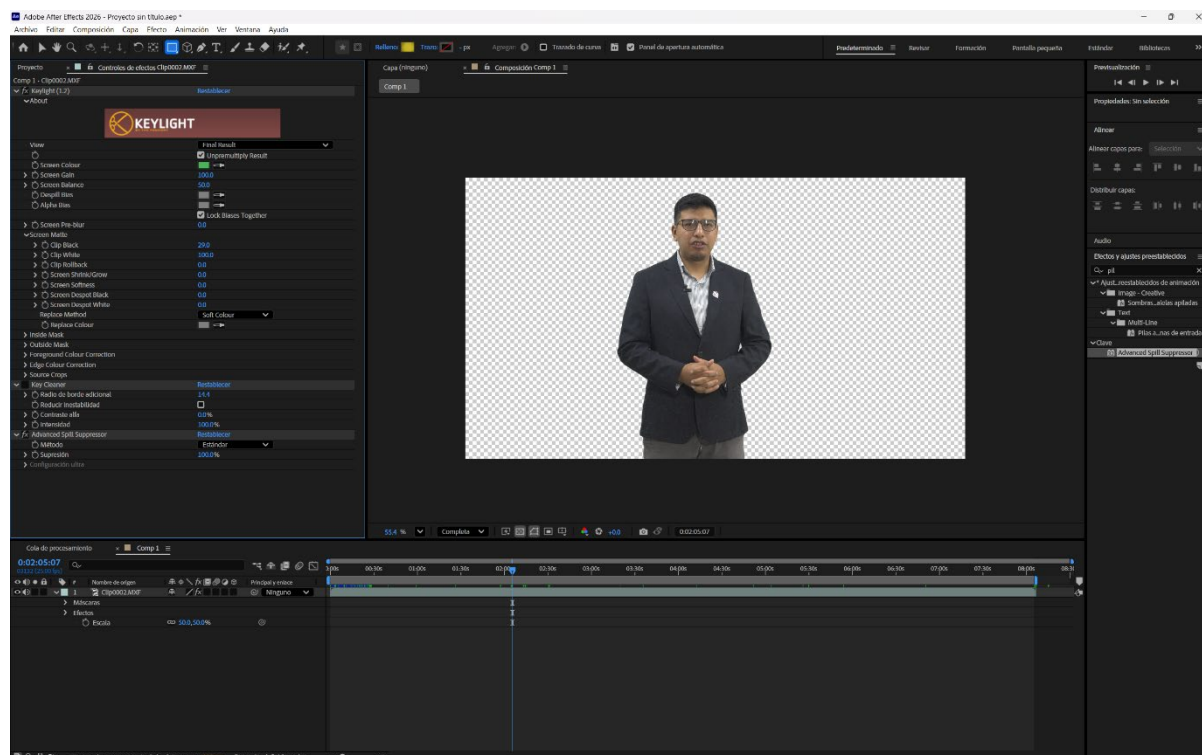
El bachiller buscó optimizar el flujo de trabajo en la edición multicapa con Chroma Key, reduciendo drásticamente los tiempos de exportación intermedia y minimizando el peso de los archivos de video resultantes sin comprometer la calidad visual. Este proceso se dividió en dos fases.

Fase 1: Análisis del flujo de trabajo tradicional (Antes de la innovación)

El procedimiento técnico previo obligaba al realizador a importar el material bruto directamente al software Adobe After Effects para aplicar la limpieza del fondo. Debido a que el video necesitaba conservar la transparencia para su posterior montaje en Adobe Premiere Pro, el archivo debía exportarse obligatoriamente con un canal Alpha (generalmente bajo el contenedor .mov). Esta exigencia técnica generaba archivos de proporciones inviables y tiempos de espera improductivos, tal como se ve en la figura 6.

Figura 6

Aplicación de efecto Chroma Key en composición aislada

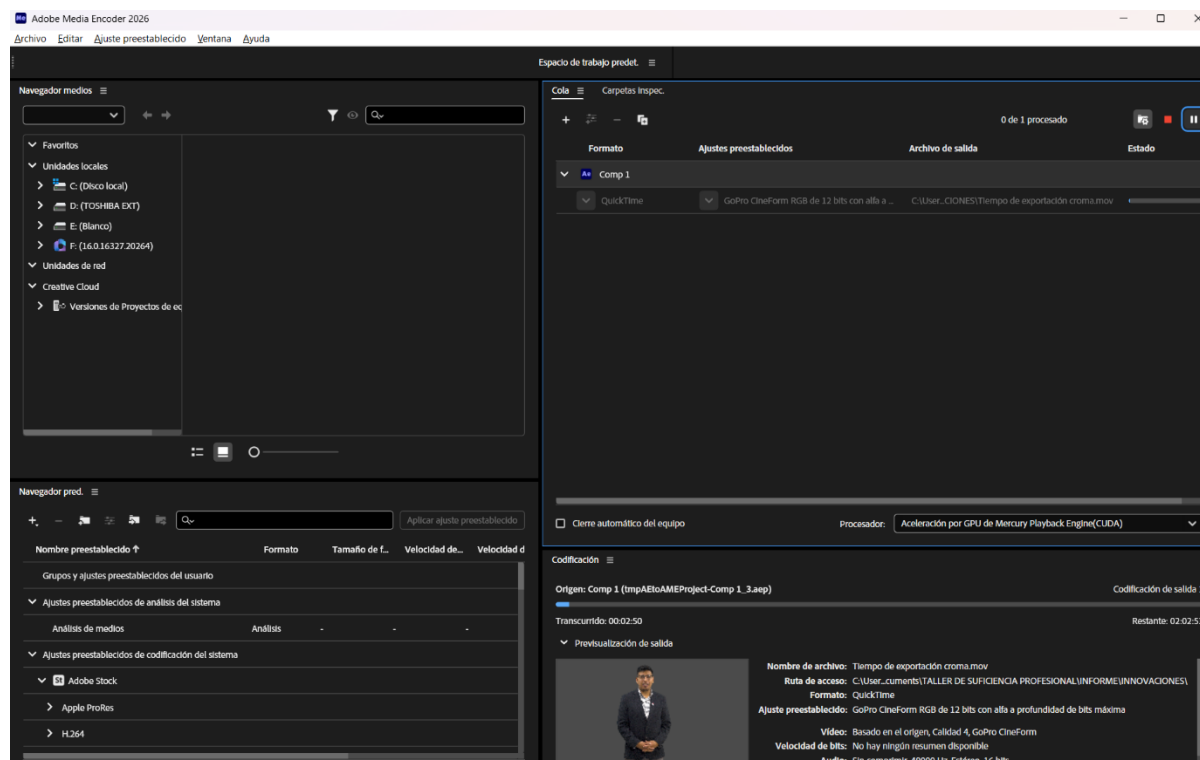


Nota. Interfaz del software Adobe After Effects mostrando el proceso de limpieza de fondo verde de

manera aislada, paso inicial del flujo de trabajo tradicional que requería una exportación previa al montaje.

Figura 7

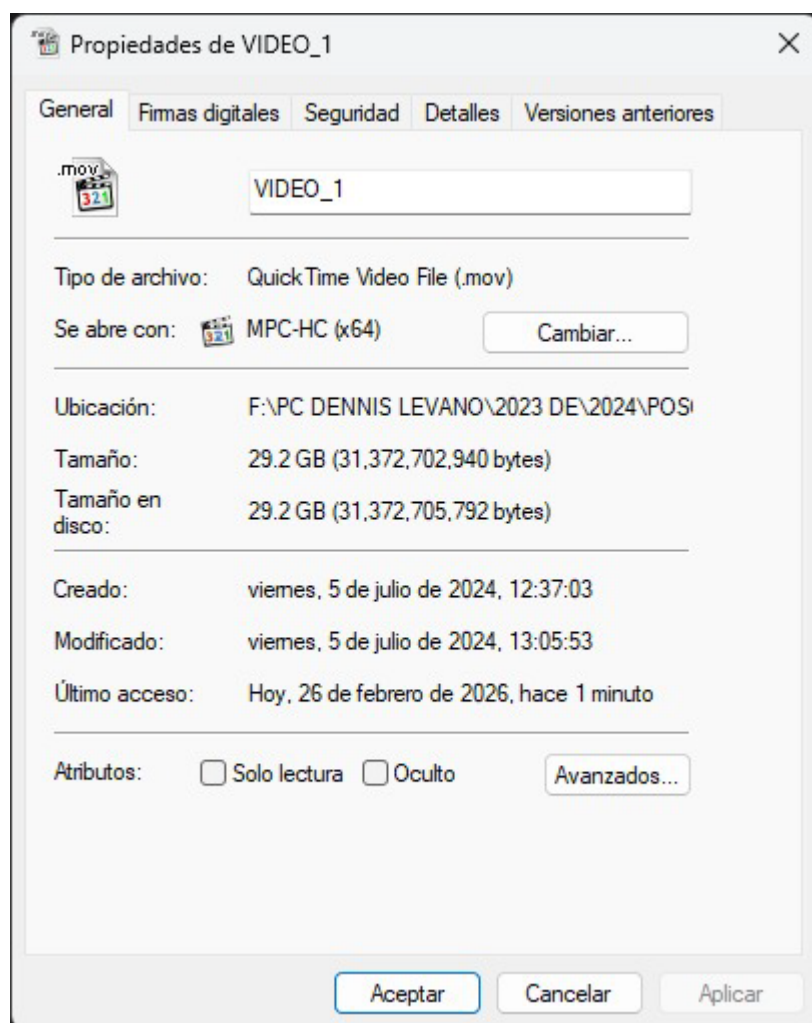
Tiempo de procesamiento estimado para exportación intermedia



Nota. Representación del tiempo de espera generado por la cola de procesamiento. La exportación de un video de duración promedio con canal de transparencia exigía hasta tres horas de inactividad operativa por parte del editor.

Figura 8

Propiedades del archivo exportado con canal Alpha (Julio 2024)



Nota. Captura de las propiedades de un archivo de video del repositorio histórico (julio de 2024), evidenciando un peso aproximado de 30 GB debido a la compresión .mov con transparencia. Este volumen saturaba rápidamente los discos de almacenamiento del área.

Fase 2: Implementación de la innovación técnica (Flujo Optimizado mediante Enlace Dinámico)

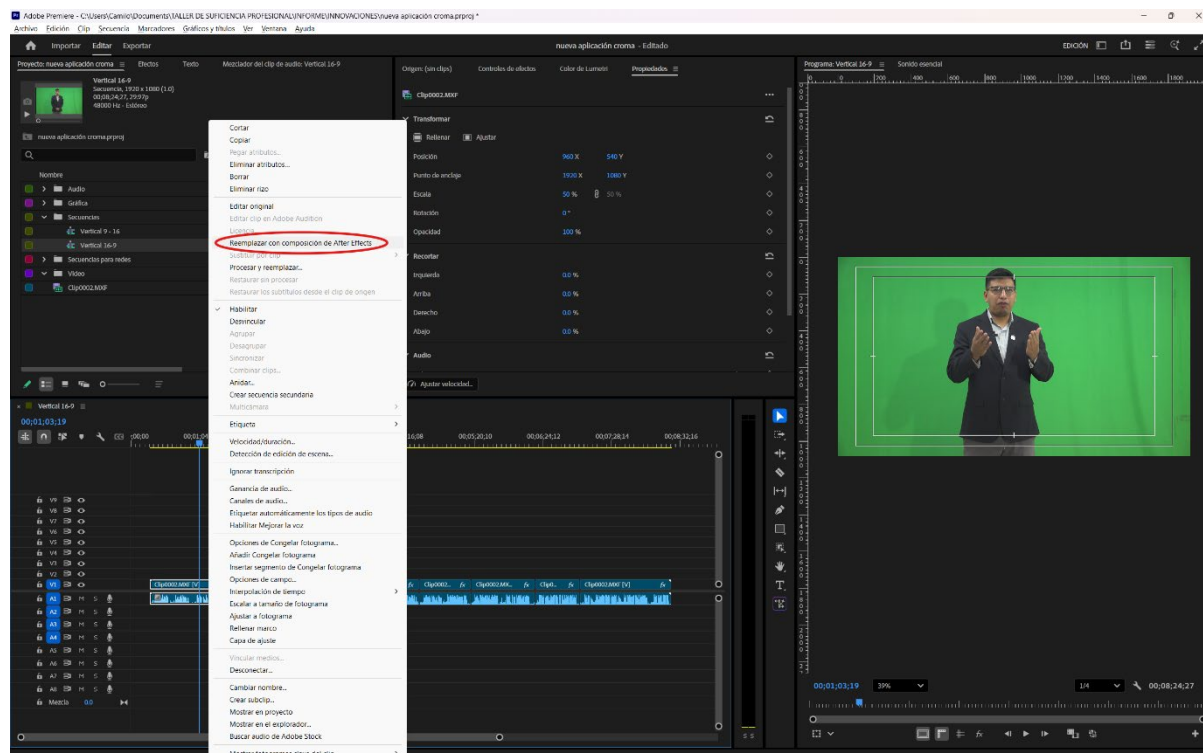
Para solucionar esta deficiencia, el bachiller implementó una reingeniería del proceso basándose en la tecnología de servidor de fotogramas (Adobe Dynamic Link). La innovación consistió en centralizar el montaje inicial en Adobe Premiere Pro y, en lugar de pre-renderizar la transparencia de toda la clase, utilizar la función de vinculación directa.

Para evitar la sobrecarga de la memoria RAM, el profesional introdujo la técnica de segmentación: el video base se dividía en bloques lógicos dentro de Premiere, enviando

únicamente los fragmentos necesarios a Adobe After Effects. En este último software se realizaba la limpieza del fondo verde y la integración de los fondos virtuales, reflejándose automáticamente en la línea de tiempo principal sin generar archivos temporales.

Figura 9

Vinculación dinámica desde Adobe Premiere Pro



Nota. Ejecución del enlace directo (Dynamic Link) segmentado. Este comando transfiere el fragmento de video exacto hacia After Effects, marcando el inicio del flujo optimizado sin requerir exportaciones previas.

Figura 10

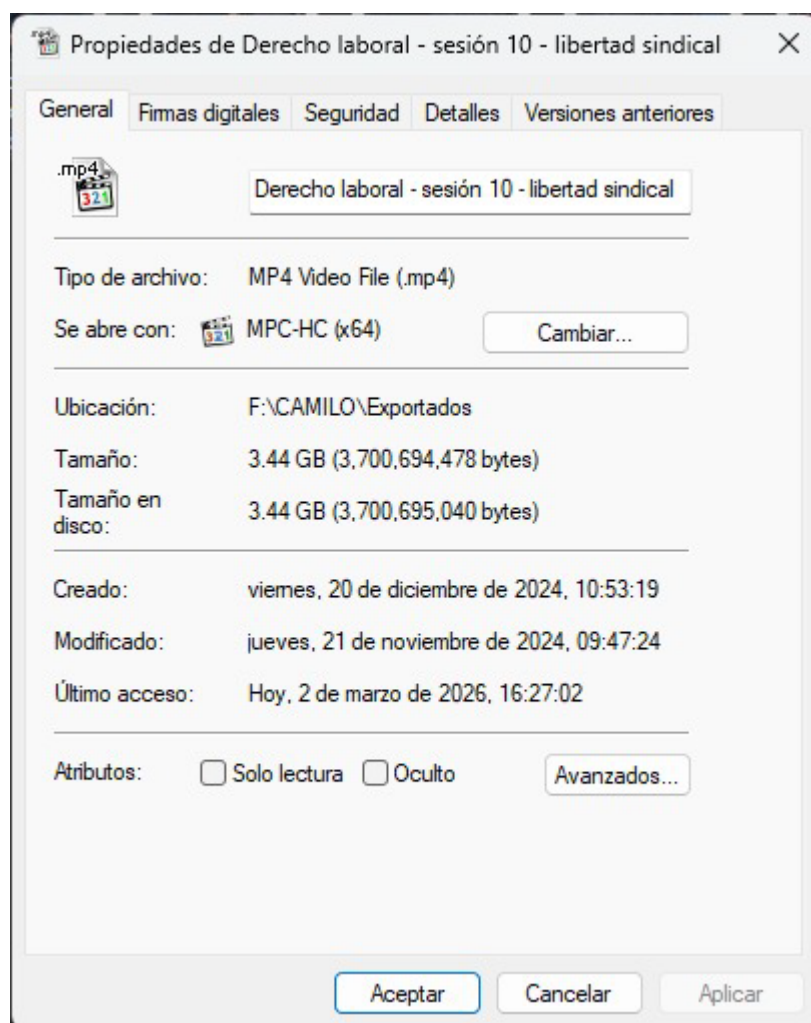
Procesamiento y composición final en Adobe After Effects



Nota. Interfaz de After Effects mostrando la composición vinculada. En este espacio de trabajo se procesa el Chroma Key y se integran los elementos visuales (fondos y gráficos), los cuales se actualizan en tiempo real en la línea de tiempo original de Premiere Pro.

Figura 11

Exportación unificada y optimización del almacenamiento



Nota. Propiedades del video máster finalizado. Al eliminar el archivo intermedio .mov con canal Alpha, el sistema realiza un único proceso de codificación (exportación final). Esto reduce el tiempo total de espera a una sola instancia y minimiza el peso del archivo resultante, optimizando el espacio en los servidores.

Los resultados operativos de esta actualización de arquitectura se detallan en la Tabla 3.

Tabla 3

Comparativa de eficiencia en la arquitectura de posproducción de video multicapa

Variable de Rendimiento	Flujo Tradicional (Exportación Intermedia)	Flujo Optimizado (Servidor de Fotogramas)	Impacto Institucional
Almacenamiento Temporal	~30 GB por archivo exportado con canal <i>Alpha</i> .	0 GB (Ausencia de archivos intermedios).	Prevención de la saturación de servidores locales.
Tiempo de Procesamiento Inactivo	~3 horas de <i>renderizado</i> intermedio previo al montaje.	0 horas previas (Procesamiento en tiempo real).	Recuperación de horas-hombre operativas.
Cadena de Codificación	Doble compresión (Exportación de croma + Exportación final).	Única compresión (Exportación máster final de ~2 horas).	Preservación de calidad visual y reducción de tiempos de entrega.

Nota. La tabla cuantifica la mitigación del cuello de botella técnico al eliminar la dependencia de archivos con transparencia en el entorno B-Learning de la UPeU.

La decisión técnica de sustituir el renderizado fragmentado por una arquitectura de vinculación dinámica respondió a la necesidad de viabilizar la producción de alto volumen sin comprometer la infraestructura de *hardware* de la institución. Esta reingeniería resolvió el déficit de almacenamiento y consolidó en el autor la competencia de optimización de ecosistemas informáticos audiovisuales.

3.2.2 Automatización de la asistencia creativa y conceptualización visual mediante Modelos de Lenguaje (Gestión Independiente)

Durante la etapa de gestión independiente, el volumen de producción exigía la entrega de hasta dos videos diarios. Esta carga operativa generó un desgaste cognitivo significativo. El principal "cuello de botella" no radicaba en el manejo del software de edición, sino en la fase de conceptualización visual: el proceso mental de leer un guion, imaginar la toma de apoyo (B-Roll) adecuada, seleccionar la música y buscar los efectos de sonido (SFX). Esta fatiga derivaba frecuentemente en bloqueos creativos que retrasaban la operatividad.

El profesional buscó la forma de sistematizar y automatizar la fase de pre-edición y conceptualización visual mediante el uso de Inteligencia Artificial generativa, transformando el rol del editor de un "creador desde cero" a un supervisor y curador de propuestas audiovisuales. Esta innovación constó de dos fases.

Fase 1: Análisis del flujo cognitivo tradicional (El problema)

El flujo de trabajo convencional exigía que el editor analizara cada frase del orador de manera aislada para deducir qué imagen de archivo, gráfico o noticia de respaldo debía ilustrar dicho fragmento. Este proceso de traducción texto-imagen consumía un alto porcentaje del tiempo total asignado a cada proyecto, agotando la capacidad creativa del profesional antes de iniciar el montaje técnico en la línea de tiempo.

Fase 2: Implementación de asistencia creativa mediante Ingeniería de Prompts

Para mitigar el desgaste mental, el bachiller desarrolló un protocolo de interacción (Prompt Engineering) utilizando el modelo de lenguaje avanzado Gemini. La innovación consistió en una evolución metodológica iterativa:

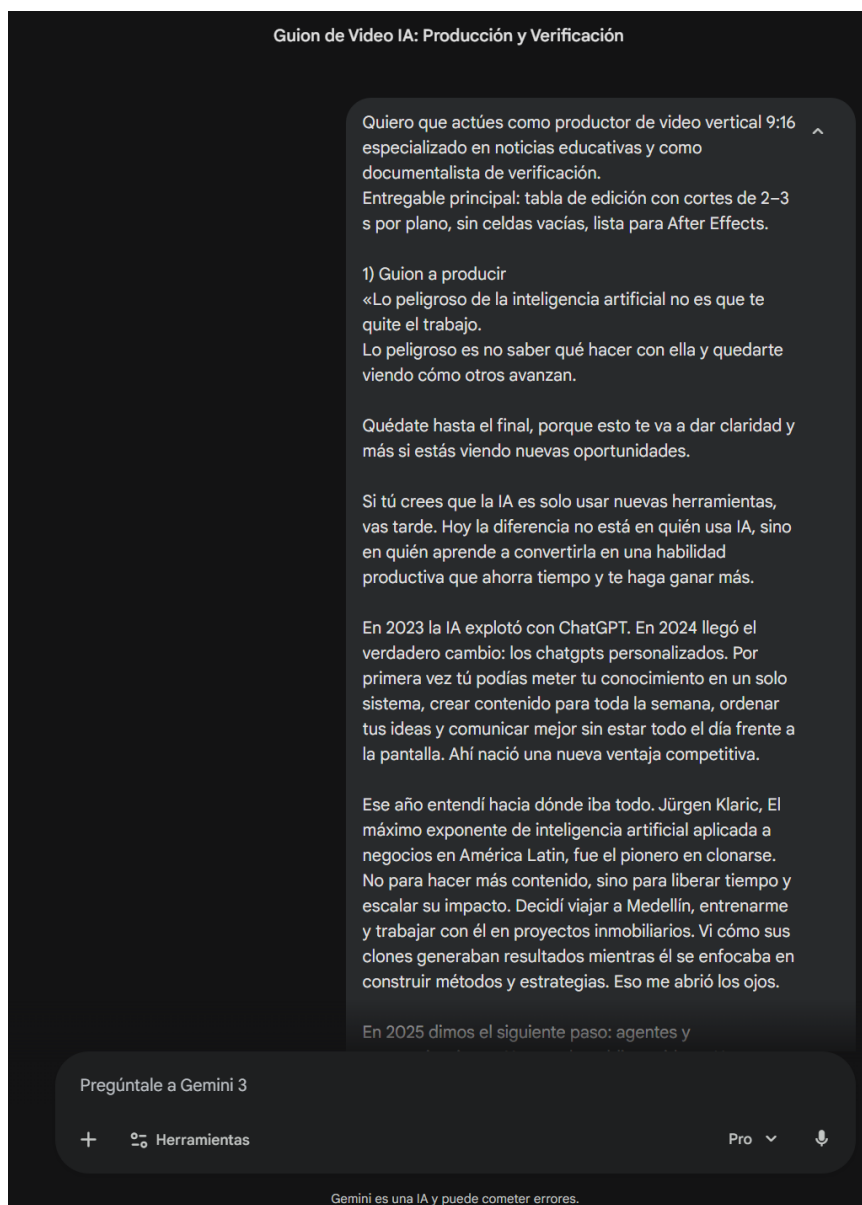
Fase exploratoria: Consultas aisladas a la IA para obtener ideas de B-Roll sobre frases específicas donde existía bloqueo creativo.

Sistematización: Envío del guion literario completo con la instrucción de devolver una estructura desglosada.

Estandarización del Prompt Maestro: Se consolidó una instrucción técnica compleja donde la IA no solo dividía el guion por frases, sino que generaba una tabla integral de guion técnico. Esta matriz automatizada incluía: sugerencias exactas de B-Roll o contenido sintético, propuestas de efectos visuales (VFX), selección de efectos de sonido (SFX), recomendaciones de ritmo musical y, finalmente, la búsqueda automatizada de enlaces a noticias reales para el respaldo periodístico (fact-checking) de los datos mencionados en el video. En la siguiente figura se ve el armado el prompt.

Figura 12

Estructuración del prompt maestro para asistencia creativa



Nota. Fragmento inicial de la instrucción estructurada (Prompt) ingresada en el modelo de lenguaje. El diseño del comando establece los parámetros exactos, formato de salida y reglas de verificación que la inteligencia artificial debe procesar. El código fuente completo de esta instrucción técnica se encuentra detallado en el Anexo X del presente documento.

Figura 13

Desglose técnico y curaduría automatizada por Inteligencia Artificial

Guion de Video IA: Producción y Verificación

Mostrar razonamiento

Aquí tienes la propuesta de producción ejecutiva. He estructurado el guion para maximizar la retención visual con cortes rápidos y soporte documental para validar tu autoridad.

1) Tabla de Edición (Cortes 2.0s – 3.0s)

Diálogo / Narración	B-roll / Visual Sugerido	Recurso	Ritmo	Estado	Fuente / Verificación	Notas
(Gancho Visual) «Lo peligroso de la inteligencia artificial no es que te quite el trabajo.»	Primer plano tuyo (Ricardo) serio, negando con el dedo o cabeza. Texto: "NO ES EL DESEMPLEO".	Cámara A (Oficial)	2.5s	Pendiente	-	Ilumina dramática (rembr...
«Lo peligroso es no saber qué hacer con ella...»	Plano medio: Alguien abrumado frente a múltiples pantallas con código/errores.	Stock (Cinematic)	2.0s	Pendiente	-	Tono fr...
«...y quedarte viendo cómo otros avanzan.»	Timelapse acelerado de gente caminando o rascacielos modernos (Motion Blur).	Stock (Hyperlapse)	2.0s	Pendiente	-	Sensac velocidad
«Quédate hasta el final, porque esto te va a dar claridad...»	Zoom in suave a tus ojos + Texto "CLARIDAD 2026" animado.	Cámara A (Oficial)	2.2s	Pendiente	-	Contacto directo
«...y más si estás viendo nuevas oportunidades.»	Gráfico de tendencia alcista en verde sobre interfaz oscura.	Motion Graphics	2.0s	Pendiente	-	Estilo Bloom...
«Si tú crees que la IA es solo usar	Mano descartando un	VFX / Pantalla	2.3s	Pendiente	-	Interac elemen...

Pregúntale a Gemini 3

+

Herramientas

Pro

Gemini es una IA y puede cometer errores.

Nota. Fragmento inicial de la matriz de guion técnico generada por la IA a partir del texto base. La tabla consolida y estructura la conceptualización visual, sonora y periodística del video. Por motivos de extensión, se presenta una muestra representativa del formato de salida; la tabla completa segmenta el cien por ciento del guion original bajo esta misma estructura.

La cuantificación de esta mejora se observa en la Tabla 4.

Tabla 4

Comparativa de carga operativa en la fase de conceptualización y pre-montaje visual

Etapas Operativas	Asistencia		
	Método Manual	Algorítmica	Mejora de
	Convencional	(Prompt Engineering)	Eficiencia
Desglose de Guion	Lectura aislada y	Estructuración	
	segmentación manual por frases.	automática en tabla de edición (cortes de 2-3 s).	Estandarización del ritmo visual.
Conceptualización de B-roll / VFX	Búsqueda intuitiva y ensayo/error en repositorios stock.	Propuestas visuales y de recursos sonoros pre-asignadas.	Eliminación de la fricción por bloqueo creativo.
Carga Cognitiva	Alta fatiga mental previa a la apertura del software de edición.	Focalización de la energía en la curaduría y el montaje técnico.	Sostenibilidad de la producción audiovisual a gran escala.

Nota. La tabla expone la transformación del flujo de trabajo creativo, delegando el procesamiento de datos al modelo de lenguaje para priorizar la ejecución técnica humana.

La integración de la ingeniería de instrucciones en la fase de conceptualización resolvió el desgaste profesional asociado a la toma de decisiones micro creativas continuas. Esta automatización permitió sostener un estándar de publicación masiva sin sacrificar la

coherencia narrativa, consolidando la competencia técnica de integrar inteligencias artificiales como copilotos operativos en flujos de trabajo comerciales.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

La integración de modelos algorítmicos generativos y la reingeniería de los flujos de posproducción audiovisual trascienden la simple automatización de tareas operativas. Estas implementaciones constituyen una solución estructural frente a los cuellos de botella generados por la hiperdemanda digital, demostrando que es posible sostener un alto volumen de producción comercial sin comprometer el estándar técnico ni saturar la infraestructura tecnológica.

La optimización de recursos a través de tecnologías de vinculación dinámica erradica la redundancia en el procesamiento de archivos de alta densidad. Se concluye que la eficiencia operativa en proyectos de gran escala no depende exclusivamente de la potencia bruta del hardware, sino de la interconectividad inteligente del ecosistema de software para minimizar tiempos inactivos y requerimientos de almacenamiento.

La adopción de la ingeniería de instrucciones (*prompt engineering*) y la síntesis visual algorítmica redefine el perfil del comunicador audiovisual. La delegación de la carga conceptual a la inteligencia artificial mitiga la fatiga cognitiva y transforma el rol del realizador, pasando de un enfoque estrictamente mecánico a uno de curaduría estratégica y gestión de activos digitales.

La composición digital avanzada actúa como un catalizador directo para los objetivos comerciales. La traducción de datos técnicos complejos en delimitaciones visuales exactas mediante efectos visuales (VFX) comprueba que la posproducción no es una fase meramente estética, sino una herramienta de respuesta directa capaz de resolver fricciones cognitivas en el consumidor final.

4.1 Recomendaciones

A nivel de gestión institucional y educativa, resulta pertinente evaluar la estandarización de ecosistemas de vinculación dinámica en los flujos de trabajo multicapa. Esta medida técnica permitiría prolongar la vida útil de los repositorios de almacenamiento y optimizar las horas operativas del personal de posproducción.

Para el desarrollo continuo en el sector audiovisual contemporáneo, se identifica la necesidad de que los profesionales complementen el dominio de la edición no lineal con la capacitación en lógica algorítmica. Es recomendable fomentar la integración temprana de herramientas generativas en la currícula profesional para mantener la competitividad frente a las nuevas exigencias del mercado.

En el ámbito comercial y de marketing corporativo, es recomendable considerar la integración de activos visuales sintéticos dentro de la planificación estratégica. La proyección de campañas sostenibles a largo plazo se ve beneficiada al independizar la generación de contenido de las restricciones logísticas y presenciales de los voceros de marca.

Anexos

- Certificado de trabajo ADRA Perú



CERTIFICADO DE TRABAJO

Quien suscribe, señor SANCHEZ LIMA DAVID JOSIAS, Director de Administración y Finanzas de ADRA PERÚ con RUC N° 20138861300.

CERTIFICA

*Que el señor **CASO GARCIA CAMILO VALENTI**, identificado con D.N.I. N° 71625157, laboró en nuestra institución desde el **02 de marzo de 2023**, hasta el **30 de junio de 2023** ocupando el cargo de **Comunicador Social de Proyecto**.*

Se extiende el certificado a solicitud del interesado para los fines que crea conveniente.

Miraflores, 30 de junio de 2023.

Sánchez Lima David Josías
Director de Administración y Finanzas
ADRA PERU

- **Constancia de prestación de Servicios And One Sac**

CONSTANCIA DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Por medio del presente documento la empresa AND ONE SAC identificada con RUC Nro. 20610411291 ubicada en OTR. GRUPO 4ª Mza. F Lote 12 Sector 6, en el distrito de Villa El Salvador, provincia y departamento de Lima, debidamente representada por el Sr. Cortes Huarhua Paulo Sergio con DNI Nro 47366945 Gerente General de la empresa.

HACE CONSTAR:

Que, CASO GARCIA CAMILO VALENTI identificado con RUC Nro. 10716251573, ha brindado sus servicios profesionales como Diseñador gráfico en nuestra empresa desde el 01/07/2023 hasta el 17/11/2023 En condición de PRESTADOR DE SERVICIOS PROFESIONALES. Demostrando eficiencia, puntualidad, responsabilidad y honestidad.

Durante este tiempo, el profesional realizó de manera satisfactoria las siguientes funciones:

- Función 1: Creación de logotipo de marca.
- Función 2: Papelería institucional y piezas gráficas para uso comercial.

Se expide la presente constancia para los fines necesarios.

Villa El Salvador, 17 de noviembre de 2023



(Paulo Cortes Huarhua)
DNI: 47366945
GERENTE GENERAL
AND ONE SAC



(+51) 936 155 903



contacto@and-one.pe

- **Constancia de prestación de servicios a VillaPolis**



CONSTANCIA DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Por medio del presente documento la empresa +VILLAPOLIS SAC identificada con RUC Nro. 20610242368 ubicada en Av. Los Constructores Nro. 1170 Urb. Santa Patricia Etapa 3, en el distrito de La Molina, provincia y departamento de Lima, debidamente representada por el Sr. SOTOMAYOR USCAMAYTA JOSE ELMER con DNI Nro. 45669163 Gerente General de la empresa.

HACE CONSTAR:

Que, CASO GARCIA CAMILO VALENTI identificado con RUC Nro. 10716251573, ha brindado sus servicios profesionales como EDITOR Y PRODUCTOR AUDIOVISUAL CREATIVO en nuestra empresa desde el 23/11/2023 hasta el 30/09/2024. En condición de PRESTADOR DE SERVICIOS PROFESIONALES. Demostrando eficiencia, puntualidad, responsabilidad y honestidad.

Se expide la presente constancia para los fines necesarios.

La Molina, 30 de septiembre del 2024

SOTOMAYOR USCAMAYTA JOSE ELMER
DNI: 45669163
GERENTE GENERAL
+ VILLAPOLIS SAC

- **Certificado de trabajo de la Universidad Peruana Unión**



CERTIFICADO DE TRABAJO

Quién suscribe, **Mg. INES ELENA JAIMES SONCCO**, identificada con **DNI N° 41098688**, apoderado según poder inscrito en el A00070 de la Partida Nro. 01894897, Zona registral N° IX - sede Lima de la UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN, con RUC N° 20138122256, certifico:

Que don **CAMILO VALENTI CASO GARCIA**, identificado con **DNI N° 71625157**, trabajó en nuestra casa superior de estudios, según detalle:

Área	Periodo		Cargo
	Inicio	Fin	
UN Imagen Institucional	05/09/2022	30/11/2022	Practicante
UN Imagen Institucional	01/12/2022	23/12/2022	Practicante Profesional
Educación Continua EAD	14/10/2024	31/07/2025	Asistente de Edición de videos

Se expide este documento a solicitud del interesado para los fines que estime convenientes.

22 de enero del 2026.



INES ELENA JAIMES SONCCO
Director de Gestión del Talento Humano
Universidad Peruana Unión
UNIVERSIDAD SEDE

- **Constancia de prestación de servicios a Emprecialistas Group SAC**

CONSTANCIA DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS

Por medio del presente documento la empresa Especialistas Group SAC con RUC Nro. 20606457414 ubicada en Jr. El Chaco 2486, en el distrito de San Martín de Porres, provincia y departamento de Lima, debidamente representada por Ricardo Francisco Espinoza Ruiz con DNI Nro. 46347159 Gerente General de la empresa.

HACE CONSTAR:

Que, CASO GARCIA CAMILO VALENTI identificado con DNI Nro. 71625157, ha brindado sus servicios profesionales como EDITOR AUDIOVISUAL en nuestra empresa desde el 01 de junio 2025 hasta la actualidad. En condición de PRESTADOR DE SERVICIOS PROFESIONALES. Demostrando proactividad, innovación y responsabilidad.

Durante este tiempo, el profesional realizó de manera satisfactoria las siguientes funciones:

- Función 1: Editor Audiovisual.
- Función 2: Clonador de Avatares con Inteligencia Artificial.

Se expide la presente constancia para los fines necesarios.

Lima, día 31 de febrero de 2026



(Ricardo Francisco Espinoza Ruiz)
DNI:46347159
GERENTE GENERAL
Especialistas Group SAC
20606457414

- **Copia de la dictaminación favorable del informe**

Referencias

- Adobe Inc. (2026). *Dynamic Link y After Effects*. <https://helpx.adobe.com/es/after-effects/using/dynamic-link-effects.html>
- Huang, J., Hitchen, G., & Dogan, S. (2025). Generative AI in the Screen and Live Performance Industries: A Conceptual Framework and Prospects for Future Research. *Convergence*, 31(6), 1971–2005. <https://doi.org/10.1177/13548565251383409>
- IAB Perú. (2025). *El aporte de IA*. <https://iabperu.com/2025/03/11/el-aporte-de-ia/>
- International Telecommunication Union. (2025). *Measuring Digital Development: Facts and Figures 2025*. <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/facts-figures-2025/>
- Netflix Inc. (2026). *Q2 2026 Letter to Shareholders*. https://s22.q4cdn.com/959853165/files/doc_financials/2026/q2/FINAL-Q2-26-Shareholder-Letter.pdf
- Universidad Peruana Union. (2024). *Reseña Histórica*. <https://Upeu.Edu.Pe/Resena-Historica/>.
- Universidad Peruana Unión. (2025). *Organigrama Vicerrectorado Académico*.