

IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA OPTIMIZAR LA PRODUCCIÓN DE UN PROYECTO TRANSMEDIA EN EL CURSO DE TALLER DE TELEVISIÓN INTERACTIVA

DOCENTE: Félix Enrique García Anhuamán

CURSO: Taller de Televisión Interactiva

CÓDIGO DEL CURSO: AV89

CARRERA: Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos

SUMILLA:

En el curso de Taller de Televisión Interactiva (AV89) de la carrera de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos de la UPC, se implementó una experiencia innovadora utilizando inteligencia artificial (IA) en la creación de un Proyecto Transmedia. El objetivo fue abordar el desafío de agilizar las fases de preproducción y producción, adaptándose a las demandas del curso. Se planteó la hipótesis de que el uso de herramientas de IA, como Chat GPT, entre otros, podría facilitar y optimizar dicho proceso. La metodología consistió en presentar a los estudiantes el funcionamiento de estas herramientas, así como ejemplos exitosos de proyectos que las habían empleado. Los resultados mostraron una mejora significativa en la generación creativa de contenidos por parte de los grupos de trabajo, respaldando la hipótesis inicial. Esta experiencia demostró el potencial de la IA como apoyo en la producción audiovisual y promovió la integración de estas tecnologías en futuros proyectos.

INTRODUCCIÓN:

La producción de un Proyecto Transmedia en un periodo de 16 semanas representa todo un desafío para los estudiantes del curso de Taller de Televisión Interactiva de la carrera de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos de la UPC. Este proyecto abarca la creación de un Programa Web, un Podcast Seriado, la elaboración de Storytelling en Redes Sociales y una cuarta extensión libre que permita experimentar con diversas posibilidades. A pesar de la exigencia de tiempo, esta experiencia de aprendizaje resulta enriquecedora al permitir a los alumnos comprender el proceso de producción desde la conceptualización hasta la ejecución de un proyecto multiplataforma.

En el marco del ciclo 2023-1 y considerando los avances en tecnología de inteligencia artificial (IA), surgen herramientas como Chat GPT de OpenAI, Adobe Podcast, Midjourney, entre otros, que brindan nuevas posibilidades en la creación de texto, posproducción de sonido, contenido visual, etc. Es por ello que, nos hicimos varias preguntas fundamentales. La primeras, relacionadas a la calidad técnica que podría lograrse dentro del ciclo: ¿Cómo se pueden incorporar estas herramientas de IA en el aula para la creación de contenido de un proyecto transmedia? ¿La incorporación de IA podrá optimizar el tiempo de desarrollo de los proyectos, sin perder la calidad? Y, las siguientes relacionadas a indagar sobre el conocimiento previo de los estudiantes en relación con la IA y su presencia en la competencia mediática informal hacia la competencia formal: ¿Están familiarizados con estas tecnologías? ¿Cómo recibirán la incorporación de IA como herramientas de creación? ¿El uso de IA puede potenciar los contenidos desarrollados? ¿Los alumnos verán a estas herramientas como aliadas en su proceso creativo?

En este sentido, nos planteamos las siguientes hipótesis: 1) los alumnos podrán optimizar el tiempo en las diversas fases de producción, enfocándose desde la elaboración del guion, las tramas del proyecto transmedia, hasta el desarrollo y postproducción de las diversas plataformas; 2) a pesar de los recursos limitados, se logrará mejorar significativamente la calidad de los contenidos; 3) los estudiantes verán a las herramientas de IA como aliadas, motivándose a explorar su potencialidad; 4) tanto el docente como los estudiantes deben investigar tutoriales que permitan entender el uso de las herramientas de IA, esto permitirá un aprendizaje colaborativo dentro del ámbito académico; 5) la investigación y el uso de diferentes plataformas de IA enriquecerán las habilidades de los estudiantes y los prepararán para las demandas laborales futuras.

Todo ello nos lleva a pensar que el rol del docente en la actualidad se convierte más en el papel de un guía y motivador, que incentiva la investigación y experimentación dentro del aula a partir del asombro y la curiosidad. Es así que como docentes, debemos pensar en la experiencia de aprendizaje digital. Por ello, el objetivo de implementar herramientas de IA en el Taller de Televisión Interactiva busca superar desafíos, mejorar la calidad de los proyectos y enriquecer las habilidades de los estudiantes. Con este enfoque experimental, se espera respaldar las hipótesis planteadas y promover un aprendizaje innovador en el campo de la comunicación audiovisual y los medios interactivos.

DESCRIPCIÓN:

Se invitó a participar en el experimento a 4 grupos de 4 a 5 integrantes cada uno de 3 secciones del curso de Taller de Televisión Interactiva (AV89). Los grupos seleccionados fueron OPEN MIND (sección AV6B), FOCUS y EL RINCÓN DEL MISTERIO (ambos de la sección AV6C) y MALETEANDO PE (sección VS6A). Estos grupos, compuestos por 18 estudiantes en total, fueron seleccionados de acuerdo al grado de interés mostrado en clase y las posibilidades de sus proyectos. Cabe resaltar que, las instrucciones y capacitaciones se dieron para todas las aulas y grupos que no fueron parte del seguimiento.

La experiencia de aprendizaje se diseñó considerando las fases de producción de un Proyecto Transmedia: 1) Preproducción, 2) Producción y 3) Postproducción. En la primera fase, se desarrolla la idea y el tema a trabajar, se planifica el contenido transmedia y se proponen las subtramas que componen el proyecto: un Programa Web de 3 Episodios; un Podcast Seriado de 3 Episodios, también; Storytelling para dos Redes Sociales, según el público objetivo. Además, se permite una cuarta extensión libre para experimentar con contenido dinámico.

En esta primera fase, se les indicó a los estudiantes que emplearan el Chat GPT para generar ideas y guiones, tanto para el Podcast como para la Serie Web, con el fin de optimizar el tiempo de creación. Sin embargo, se enfatizó en que la tecnología aún tiene limitaciones, especialmente en la generación de contenido creativo. Por lo tanto, se les proporcionó a los estudiantes una clase en la que se les enseñó el uso del Chat GPT, desde la apertura de una cuenta hasta la generación de los "Prompts" adecuados para lograr la orden correcta a través de un texto elaborado que permita que la herramienta de IA nos dé una respuesta optimizada, como por ejemplo, los Prompts para obtener guiones en formato americano o en formato de tres y cuatro columnas para Podcast.

Luego de que los grupos iniciaran con la exploración de órdenes en forma de preguntas al Chat GPT, cubriendo los pasos a seguir en una preproducción, se animó a los estudiantes a reeditar y mejorar las respuestas proporcionadas por el Chat GPT, ejerciendo un criterio

y razonamiento sobre la propuesta básica. De esta manera, los estudiantes cumplen el rol de curadores de contenido y el docente, el de un guía, que estimula a no conformarse con la primera información y elevar el nivel de la respuesta obtenida.

Para la segunda fase, la producción, se eligió el Podcast Seriado como eje para la exploración de herramientas de IA, debido a las posibilidades técnicas y la factibilidad de trabajar solo con el sonido. Se les indicó que grabaran el primer Episodio/Maqueta, con el fin de evaluar las herramientas que se necesitarían. Se les indicó a los estudiantes que, para la grabación, solo se emplearían sus propios celulares y que debían grabar dentro del aula. Luego de que los grupos concluyeron con las grabaciones, se les sugirió una serie de herramientas de IA, previa capacitación, para entrar en la última fase, la de la postproducción.

Por lo tanto, se utilizó la plataforma Adobe Podcast, disponible en su versión beta, para mejorar la calidad del sonido al eliminar ruidos externos y lograr una voz clara y profesional, incluso si se grababa con un celular. De igual forma, algunos grupos se animaron a experimentar con generadores de voces de IA, como Clipchamp, Fliki, etc., con los cuales enriquecieron sus propuestas de podcast. Asimismo, un grupo experimentó con Midjourney para generar las portadas de sus podcasts. Cabe destacar que la limitante fue que es una herramienta de costo, por lo cual no todos los grupos se animaron a emplearla.

RESULTADOS:

La experiencia de aprendizaje propuesta en el Taller de Televisión Interactiva (AV89) ha arrojado resultados significativos luego de aplicar el enfoque transmedia y el uso de herramientas de IA en la producción de los proyectos. A continuación, se presentan los resultados más destacados obtenidos por cada uno de los grupos participantes: OPEN MIND (4 integrantes de la sección AV6B), FOCUS (5 integrantes de la sección AV6C), EL RINCÓN DEL MISTERIO (4 integrantes de la sección AV6C) y MALETEANDO PE (5 integrantes de la sección VS6A).

Gracias al Chat GPT, los grupos lograron agilizar la creación de sus proyectos, desde la idea y el tema hasta los guiones del Podcast y el Programa Web. En un lapso de tres semanas, se trabajó intensamente en la producción de los capítulos 1, 2 y 3 de la Biblia Transmedia, que concentraron todo el proyecto. El primer capítulo se enfocó en el tratamiento, el segundo en las especificaciones funcionales y el tercero en las especificaciones del diseño. Aunque gran parte del contenido es inédito, dado que nos encontramos en la semana 12 del curso, todas estas experiencias serán presentadas y publicadas en la semana 15 en las diversas redes sociales y plataformas establecidas.

En relación a la producción del Podcast Seriado se logró el objetivo en tres 3 semanas, lo cual también optimizó el tiempo de trabajo de los grupos. El uso de la herramienta Adobe Podcast, disponible en su versión beta, permitió mejorar la calidad del sonido al eliminar ruidos externos y obtener una voz clara y profesional, incluso al grabar con un celular. Todos los grupos de todas las secciones utilizaron esta herramienta, lo que resultó en una notable mejora en la calidad del sonido de los podcasts presentados, con un incremento de hasta el 90% en comparación con ciclos anteriores. Esta solución superó la limitación del curso al no contar con una cabina de sonido ni equipos profesionales, ofreciendo una alternativa efectiva y mejorando significativamente la calidad del producto final.

En el caso del Grupo FOCUS, se destaca el uso del Chat GPT en la construcción de guiones, lo cual optimizó el tiempo de producción y la elaboración de su Biblia Tragedia. No se limitaron únicamente a pegar el contenido sugerido por la plataforma, sino que lo mejoraron notablemente con un estilo propio que el Chat GPT no habría sido capaz de generar, aunque dejó la semilla para lograrlo.

Por otro lado, el grupo OPEN MIND de la sección AV6B experimentó con voces de IA para optimizar su propuesta de podcast. Su producción titulada 'Era y Soy' aborda temas como el bullying y la percepción del aspecto físico a través de una conversación entre Abygail, un personaje del presente, y su Yo del pasado. El uso de voces de IA para el personaje infantil del Yo del pasado, así como otras voces para contextualizar la historia, enriqueció la propuesta y demostró que es posible trabajar en un podcast de bajo presupuesto utilizando recursos de IA para crear contenido de calidad.

Por su parte, el grupo MALETEANDO PE de la sección VS6A adaptó historias de 'Tradiciones Peruanas' de Ricardo Palma, basando cada episodio en cuentos como 'Con Días y Ollas Venceremos', '¡Pues Bonita Soy Yo, la Castellanos!' y 'El Secreto de Confesión'. Estas historias fueron transformadas en ficciones sonoras utilizando IA para las voces y efectos de sonido, aprovechando folios disponibles de forma gratuita en internet.

En cuanto al grupo EL RINCÓN DEL MISTERIO, además de utilizar el Chat GPT para la producción de guiones y la Biblia Transmedia, emplearon Midjourney para crear imágenes de portada para el podcast y sus redes sociales. También trabajaron con el Chat GPT para elaborar copys y entradas tanto para Instagram como para TikTok.

En resumen, la aplicación de la experiencia de aprendizaje en el Taller de Televisión Interactiva ha proporcionado resultados positivos y enriquecedores. Los estudiantes han demostrado una gran capacidad para aprovechar las herramientas de IA y el enfoque transmedia en la producción de sus proyectos. Han logrado agilizar el proceso de creación, mejorar la calidad del sonido de los podcasts, desarrollar guiones con un estilo propio y adaptar historias clásicas utilizando recursos de IA. Estos resultados demuestran que es posible crear contenido de calidad con recursos limitados y aprovechando las posibilidades que brindan las herramientas tecnológicas. El trabajo de los grupos OPEN MIND, FOCUS, EL RINCÓN DEL MISTERIO y MALETEANDO PE ejemplifica el éxito y la creatividad alcanzados en esta experiencia de aprendizaje.

CONCLUSIONES:

La implementación de herramientas de inteligencia artificial (IA) en el curso de Taller de Televisión Interactiva (AV89) de la carrera de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos de la UPC ha demostrado ser una experiencia innovadora y enriquecedora para los estudiantes. El objetivo principal de esta iniciativa fue agilizar las fases de preproducción y producción de un Proyecto Transmedia, adaptándose a las demandas del curso, y los resultados obtenidos respaldan la hipótesis inicial planteada.

En la fase de preproducción, el uso del Chat GPT fue fundamental para agilizar la generación de ideas y guiones tanto para el Podcast Seriado como para el Programa Web. Aunque se reconoció que la tecnología de IA aún tiene limitaciones en la generación de contenido creativo, los estudiantes lograron mejorar y personalizar las respuestas proporcionadas por el Chat GPT, ejerciendo un criterio y razonamiento sobre la propuesta básica. Esto demostró que los estudiantes asumieron el papel de curadores de contenido

y el docente actuó como guía, estimulándolos a no conformarse con la primera información y a elevar el nivel de las respuestas obtenidas.

En la fase de producción, se enfocó en el Podcast Seriado, aprovechando las posibilidades técnicas y la factibilidad de trabajar solo con el sonido. El uso de herramientas de IA, como Adobe Podcast, permitió mejorar la calidad del sonido al eliminar ruidos externos y obtener una voz clara y profesional, incluso al grabar con dispositivos móviles. Esto representó una notable mejora en la calidad de los podcasts presentados por los grupos, superando las limitaciones del curso al no contar con una cabina de sonido ni equipos profesionales.

Los resultados obtenidos por los grupos participantes, como OPEN MIND, FOCUS, EL RINCÓN DEL MISTERIO y MALETEANDO PE, evidencian el éxito de la implementación de herramientas de IA y el enfoque transmedia en la producción de sus proyectos. Estos grupos lograron agilizar la creación de contenidos, desarrollar guiones con un estilo propio, adaptar historias clásicas utilizando recursos de IA y mejorar significativamente la calidad del sonido de los podcasts. Estos logros demuestran que es posible crear contenido de calidad con recursos limitados y aprovechando las posibilidades que brindan las herramientas tecnológicas.

En conclusión, la experiencia de aprendizaje en el Taller de Televisión Interactiva ha demostrado el potencial de la IA como apoyo en la producción audiovisual y ha fomentado la integración de estas tecnologías en futuros proyectos. Los estudiantes han demostrado su capacidad para aprovechar las herramientas de IA y el enfoque transmedia, generando resultados exitosos y creativos. Esto ha fortalecido sus habilidades y los ha preparado para enfrentar las demandas laborales futuras en el campo

REFERENCIAS:

IZUZQUIZA, F. (2019). El Gran Cuaderno de Podcasting. Cómo crear, difundir y monetizar tu podcast. Madrid: Kailas.

JENKINS, H. (2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Blog: Confessions of an aca-fan. Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

LAMELO, C. (2016). Televisión social y transmedia. Nuevos paradigmas de producción y consumo televisivo. Barcelona: UOC.

NEIRA, E. (2016). La otra pantalla. Redes sociales, móviles y la nueva televisión. Barcelona: UOC.

PRATTEN, R. (2015). Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners. Create Space Independent Publishing Platform.

SCOLARI, C. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.

SCOLARI, C. (2018). Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios. Recuperado de: http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf

ANEXOS Y EVIDENCIAS:

https://drive.google.com/drive/folders/1fqH8HT6c6qEr1Y_8Xtss0Iyp6ZqS4swx?usp=sharing