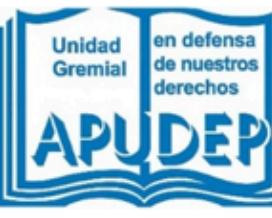


LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL POTENCIANDO EL CONTENIDO MULTIMEDIA.



Miriam Morán

Filiación del autor:

Universidad de Panamá, Panamá, ORCID: 0009-0006-2707-4669, miriam.moran@up.ac.pa

INTRODUCCIÓN <p>Sin duda, el avance que ha tenido la inteligencia artificial (IA) ha sido un boom que se ha intensificado en nuestros días, y es muy utilizada en diversos entornos apoyados en la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA), entre otros temas relacionados; en base a esto, relacionando el contenido de la asignatura de multimedia, observo una buena oportunidad para involucrar al estudiante en el desarrollo de actividades que incluyan el uso de herramientas de inteligencia artificial.</p>	RESULTADOS <p>Fue bastante específico según las fechas aproximadas de la investigación realizada, que el surgimiento de los conceptos contemplados en la evolución de la inteligencia artificial es:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Inteligencia Artificial (IA) (Década de 1950)2. Multimedia (Década de 1970)3. Simulación (Década de 1970)4. Realidad Virtual (RV) (Década de 1980)5. Realidad Aumentada (RA) (Década de 1990) <p>Aplicaciones principales encontradas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Generación de imágenes: Herramientas como DALL-E y Midjourney permiten crear ilustraciones realistas o artísticas a partir de texto.• Creación de videos: Plataformas como RunwayML y Pika Labs permiten generar o editar videos mediante comandos escritos.• Música con IA: AIVA y Amper Music generan piezas musicales personalizadas.• Traducción y doblaje: IA como Papercup realiza doblajes automáticos con voces sintéticas realistas.• Edición automática: Adobe Firefly permite editar imágenes mediante descripciones en lenguaje natural. <p>Ejemplos reales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Netflix usa IA para seleccionar automáticamente miniaturas personalizadas para cada usuario.• Marvel Studios ha utilizado IA para rejuvenecer personajes en películas.• YouTube aplica IA para generar subtítulos y recomendar contenido.	CONCLUSIÓN <p>Dado como ha sido el surgimiento de la línea de tiempo de la inteligencia artificial (IA), podemos ver que la relación entre estos conceptos es por interconexión y categoría, entendiendo que: La multimedia es el fundamento, la IA actúa como el cerebro que procesa y toma decisiones, la realidad virtual(RV) es, en esencia, una simulación totalmente inmersiva, la simulación es el entorno virtual donde se aplica la IA, y la realidad aumentada(RA) es la capa que fusiona el entorno virtual con el mundo real. En esencia, la multimedia proporciona los componentes (audio, video, texto) con los que la IA trabaja para crear una simulación o una experiencia de RA.</p> BIBLIOGRAFÍA <ul style="list-style-type: none">• OpenAI. (2024). <i>DALL-E 3 Overview</i>. https://openai.com/dall-e• Adobe. (2024). <i>Adobe Firefly: AI-powered creativity</i>. https://firefly.adobe.com• MIT Technology Review. (2024). <i>AI and the Future of Content Creation</i>.• RunwayML. (2025). <i>Next-Gen Video Creation</i>. https://runwayml.com• Synthesia. (2025). <i>AI Video Avatars for Businesses</i>. https://www.synthesia.io
---	--	---

