COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Comunicación digital en la era de la inteligencia artificial

Coords.
Martha Patricia Álvarez Chávez
Gloria Olivia Rodríguez Garay

Dykinson, S.L.

COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

COMUNICACIÓN DIGITAL EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Coords.

MARTHA PATRICIA ÁLVAREZ CHÁVEZ
GLORIA OLIVIA RODRÍGUEZ GARAY

Dykinson, S.L.
2025

Esta obra se distribuye bajo licencia
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

COMUNICACIÓN DIGITAL EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez
© de los textos: los autores
© de la presente edición: Dykinson S.L.
Madrid 2025

N.º 260 de la colección Conocimiento Contemporáneo
1ª edición, 2025

ISBN: 978-84-1070-831-0

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

INTRODUCCIÓN 11
MARTHA PATRICIA ÁLVAREZ-CHÁVEZ

SECCIÓN I.
COMUNICACIÓN DIGITAL EN LA ERA
DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

CAPÍTULO 1. CUANDO LA IA ESCRIBE LA CRÍTICA TELEVISIVA: PROMPTS FRENTE A CREATIVIDAD HUMANA 13
VICENTE SANZ DE LEÓN
GUSTAVO MONTES RODRÍGUEZ

CAPÍTULO 2. CREENCIAS SOBRE LA IA Y APRENDIZAJE PROFUNDO EN EL ÁREA DE LENGUA. ANÁLISIS DE LAS CONCEPCIONES PREVIAS DEL ALUMNADO 30
JOSÉ L. CAPÓN GARCÍA

CAPÍTULO 3. RETOS Y OPORTUNIDADES DE LA IA EN EL ENTRETENIMIENTO INFANTIL 46
TRINIDAD MEDINA-MUÑOZ
MÓNICA HINOJOSA-BECERRA
JESÚS BENITO-PICAZO

CAPÍTULO 4. INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y CREACIÓN DE CONTENIDO EDUCOMUNICACIONAL PARA PROFESIONALES DE LA COMUNICACIÓN DE GUAYAQUIL 68
INGRID VIVIANA ESTRELLA TUTIVÉN
NORMA ALLYSON ARMIJOS TRIVIÑO
GÉNESIS KAROLAY ASUNCIÓN MERCHÁN

SECCIÓN II.
COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD

CAPÍTULO 5. ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD PARA CAMPAÑA DE FIDELIZACIÓN: EL CASO DE LA EMPRESA HARMAN A SAMSUNG COMPANY EN CIUDAD JUÁREZ (MÉXICO) ... 84
KAREN MARISOL LÓPEZ ORTIZ
MARTHA PATRICIA ÁLVAREZ-CHÁVEZ
GLORIA OLIVIA RODRÍGUEZ-GARAY

CAPÍTULO 6. PUBLICIDADE ONLINE E ATITUDES DOS CONSUMIDORES: UMA REVISÃO DOS FATORES DE INFLUÊNCIA .. 116
PAULO RIBEIRO CARDOSO
EDUARDO GUERREIRO

SECCIÓN I

COMUNICACIÓN DIGITAL EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

CUANDO LA IA ESCRIBE LA CRÍTICA TELEVISIVA: PROMPTS FRENTE A CREATIVIDAD HUMANA

VICENTE SANZ DE LEÓN
Universidad Rey Juan Carlos
GUSTAVO MONTES RODRÍGUEZ
Universidad Rey Juan Carlos

1. INTRODUCCIÓN

La inteligencia artificial se ha convertido en uno de los objetos prioritarios de investigación en la Universidad. Se ha ido implantando en casi todos los procesos y en casi todas las entornos vitales y laborales en los últimos años, lo que conlleva múltiples desafíos y oportunidades, pero también riesgos en el ámbito educativo y universitario (De Vicente-Yagüe et ál, 2023). En el entorno de la Comunicación, la Inteligencia Artificial ha tenido un impacto significativo provocando una auténtica revolución especialmente en la creación de contenidos. En ciertos procesos o áreas específicas, y particularmente en sectores como la publicidad, el entretenimiento y los medios digitales, destaca por la rapidez y facilidad que aporta a todo el proceso creativo. La IA puede acelerar el flujo de trabajo, como en la producción cinematográfica, permitiendo a las empresas ser más eficientes, reducir costos y aumentar sus ingresos (Andriasyan, s.f). Del mismo modo, resulta difícil calcular efectos, el impacto, la extensión, la evolución y el volumen de implantación que tendrán en el futuro. Un efecto evidente será el que afecta al mercado laboral audiovisual. Si bien esta tecnología generará nuevos puestos de trabajo, hará que en una mayor proporción se pierdan gran cantidad de empleos ya existentes. Para 2026 habrán desaparecido aproximadamente 118.500 empleos en la industria del entretenimiento en Estados Unidos, según un estudio realizado por *The Concept Art Association y*

el Sindicato de los Animadores de Hollywood (Ruiz, 2024). Dentro del negocio audiovisual, existen herramientas que gestionan una gran cantidad de datos sobre la industria cinematográfica, tanto datos propios como de licencia ajena. Es el caso de la herramienta *Cinelytic*, cuyo análisis e información puede condicionar el futuro económico de diferentes producciones. El sistema puede predecir los beneficios que en un futuro pueda generar el proyecto en función las características de dicho proyecto (Ortiz, 2020). La gran transformación la encontramos en el ámbito de la Comunicación Audiovisual. El uso y desarrollo de la inteligencia artificial se ha implementado en la producción audiovisual, desencadenando una abrumadora generación de contenidos que ha impactado en tareas como la creación automatizada de contenido de alta calidad en diversos sistemas expresivos y diversos formatos, textuales, gráficos y audiovisuales (Franganillo, 2023). El cálculo del impacto en la industria cinematográfica, en relación a las variables que influyen en el éxito y aceptación de una película o serie, se acelera y agiliza mediante las herramientas de IA. Se transforma un proceso fundamental del trabajo en cine; el desarrollo de historias y la generación de guiones. Se automatiza la creación de guiones, generando ideas y diálogos de manera rápida y eficiente a través de la IA. El uso de herramientas de IA de periodismo automatizado para generar información se va extendiendo progresivamente en medios. Sistemas pioneros en otros países han avanzado y sentado las bases y, hoy en día, existe suficiente tecnología y desarrollo de software aplicable a todo el proceso periodístico, en todos los formatos y plataformas. El periodista Chris Stokel-Walker (2024) plantea el interrogante sobre si confiaremos en los presentadores generados por inteligencia artificial que ya usan los canales de televisión para leer las noticias. Estamos ante un trascendental cambio en el ámbito de la información y el periodismo, donde en un corto periodo de tiempo se ha transformado la creación, el acceso y la rapidez de consumo. Internet ha reestructurado los medios y las rutinas de creación contenidos, transformando la relación con las audiencias (Túñez López et ál, 2020). Las nuevas plataformas, trabajan con la hipertextualidad, la interactividad, y el multimedia, Trastocando el perfil del periodismo y ampliando las funciones operativas del periodismo

La IA analiza datos para identificar audiencias-objetivo y personalizar tanto estrategias de marketing como de promoción de las creaciones audiovisuales. La *20th Century Fox*, una de las grandes *majors*, usa herramientas de IA para ayudar a los estudios a realizar una serie de actividades de gestión y promoción de películas, como por ejemplo la optimización de poster promocionales, conocidos como *one-sheets*, para la promoción de películas (Donnelly, 2023). Desde productoras y grandes canales de TV, como en el caso de la televisión con más trayectoria en España representado por TVE, se investiga en cómo las herramientas de IA pueden proporcionar sólidos y efectivos resultados, por ejemplo, en la generación de imágenes para las promociones (Sanz, 2024). La IA ha adquirido la capacidad de analizar datos en tiempo real para una experiencia más efectiva y cercana al usuario, aprendiendo de las interacciones de los usuarios para personalizarlas en tiempo real y ofrecer propuestas y contenidos perfectamente dirigidos. Las aplicaciones de las plataformas de *streaming* como HBO o Netflix, por ejemplo, se valen de la IA para analizar el historial de visualización y recomendar contenido relevante, mejorando progresivamente con cada interacción. En estas mismas plataformas la inteligencia artificial facilita la creación de interfaces de usuario que se adaptan en función del contexto de uso, las preferencias de visualización y los hábitos de interacción del usuario. Para ello, existen aplicaciones de lectura que modifican el tema, el tamaño de la fuente y el contraste, tomando en cuenta las condiciones de iluminación y las preferencias anteriores del usuario. "La IA actúa como vehículo para identificar los gustos y las decisiones tomadas en el pasado para adivinar preferencias futuras" (Manfredi y Ufarte, 2019, p. 57). Jaume Ripoll, cofundador de Filmin, afirma que en estos procesos participan más humanos que máquinas, si bien éstas intervienen a la hora de relacionar aquello que ha visto el espectador con aquello que han etiquetado previamente los profesionales de la plataforma (Bango, 2024). Según Huet (2024), adaptan activamente a las preferencias y comportamientos de los usuarios, con el objetivo de mejorar la experiencia del usuario.

En cada uno de esos procesos afirma Sanz (2024), o incluso productos finalizados es ya un hecho que tienen la capacidad suficiente de generar

productos. La IA en las empresas de radiodifusión ya son utilizadas en todos los procesos de creación de contenidos, desde la generación de imágenes y grafismos, hasta el retoque y efectos, la escritura, el diseño, la generación de subtítulos, etc. Tanto personajes como voz y guion son generados por los algoritmos en la aplicación Hiperia de RTVE. Es una de las aplicaciones más relevantes creadas con IA por la corporación Se puede considerar como el primer contenido audiovisual creado en su totalidad con inteligencia artificial.

1.1. LA CRÍTICA TELEVISIVA

La inteligencia artificial no solo se posiciona como una herramienta clave para la creación de contenidos audiovisuales y su personalización, sino que también resulta un recurso de gran valor en la literatura que alimenta el mercado audiovisual. Estas herramientas son esenciales en la actualidad tanto para generar información en plataformas, redactar reseñas en revistas y sitios especializados, como para desarrollar diversos textos periodísticos relacionados con el cine y la televisión.

Un campo destacado es la crítica televisiva. Para optimizar y automatizar ciertas etapas del proceso de análisis y crítica de contenido televisivo, la IA se utiliza con diversos propósitos y enfoques. Por ejemplo, se recurre a ella para analizar las reacciones de las audiencias en redes sociales, plataformas, sitios web y foros de comentarios. Gracias a técnicas de procesamiento de lenguaje natural (PLN o NLP, por sus siglas en inglés), los algoritmos pueden identificar y medir el sentimiento general hacia programas y series de televisión. Este campo de la IA, que abarca disciplinas relacionadas con el procesamiento del lenguaje humano, lleva muchos años en desarrollo. Sin embargo, una de las aplicaciones más útiles que han surgido en las investigaciones recientes es la traducción automática (Hsiung, 2006). Asimismo, la IA es capaz de identificar tendencias emergentes en el consumo televisivo. Como se ha señalado previamente, mediante el análisis masivo de datos sobre lo que se ve, cuándo y con qué frecuencia, los críticos pueden obtener una perspectiva más precisa de las preferencias del público. Estas herramientas también permiten analizar los aspectos técnicos de los programas, tanto en el aspecto visual como en el relativo al sonido, evaluando

elementos como la calidad de producción, la coherencia visual y la efectividad del diseño sonoro. Estos datos pueden enriquecer una crítica, ofreciendo una visión más técnica y detallada, considerando que la crítica televisiva, al igual que la cinematográfica, ha influido históricamente en la industria audiovisual (Sanz et ál, 2024). Audiencias, anunciantes, empresas y profesionales del sector encuentran en estos análisis información clave para complementar y mejorar su labor. En España, la crítica televisiva ha experimentado una evolución notable desde sus inicios, reflejando las transformaciones tecnológicas, los cambios en la industria televisiva y la notable evolución en la cultura mediática del país. En los primeros años de la televisión, la crítica prácticamente no existía debido a la limitación de programas y a un contexto de control estatal por parte de una dictadura que restringía la libertad de expresión. Las evaluaciones, cuando se realizaban, se enfocaban en aspectos técnicos y en la calidad de la producción, con un tono positivo y constructivo, valorando el potencial educativo y cultural del medio.

En los años 70, con la aparición de nuevos programas, géneros y formatos, la crítica empezó a ganar atención. Los periódicos comenzaron a incluir secciones dedicadas a la televisión, abordando tanto los contenidos como la calidad de las producciones. Tras la transición democrática, surgieron nuevos medios que ampliaron la crítica televisiva, incorporando análisis ideológicos y sociales. La llegada de la televisión privada marcó un punto de inflexión, fomentando la competencia entre cadenas y una mayor diversidad de contenidos. Esto propició una crítica más analítica y comparativa, que no solo evaluaba la calidad de los programas y su impacto, sino también las estrategias de programación y las dinámicas de audiencia. El fenómeno de la contraprogramación se originó en esta época, y la medición de audiencias se convirtió en un recurso valioso. Como refleja Sanz (2016), comprender al espectador y analizar sus preferencias, tendencias, gustos y los picos de audiencia por franjas horarias se convirtió en algo imprescindible. En esta época, revistas como *Teleindiscreta* y *Teleprograma* (TP), centradas en la programación televisiva, alcanzaron un éxito sin precedentes, convirtiéndose en algunas de las publicaciones más consumidas en España. Pero recordemos que nos encontramos en un contexto previo al gran impacto

de Internet. Cualquier dato, indicio o información que oriente al espectador potencial es bienvenido para tomar la decisión del tiempo que consumirá viendo programas de TV. Según Bustamante (2006), con la implantación de la red y pasado el milenio, se da paso a un espectador más experimentado y curioso, con inquietudes y demandas más definidas y, sobre todo, con las posibilidades de elegir según sus propios criterios. La convergencia digital de medios, internet y las redes sociales cambiaron radicalmente la forma en que se consume y se critica la televisión (Sanz et ál., 2024). La irrupción de blogs, foros y redes sociales han permitido una democratización de la crítica, donde cualquier usuario/espectador puede convertirse en crítico. Los críticos tradicionales se han adaptado a estos cambios, adoptando nuevas plataformas y formatos, como son los blogs y los podcasts. Al igual que la crítica cinematográfica, la crítica televisiva ha tenido tradicionalmente un impacto en la industria audiovisual. Audiencias, anunciantes y profesionales del sector encuentran en estas reseñas y análisis una valiosa información que puede influir en su trabajo o decisiones. Las reseñas, títulos y críticas a las que accede el público a través de medios especializados o redes sociales, tienen un peso considerable a la hora de decidir qué ver. Y estos textos deben ser precisos y dar la información más relevante dada la gran oferta de contenidos actuales. La influencia de la crítica televisiva en las decisiones del espectador varía según el perfil del consumidor y su relación con los medios. Por poner un ejemplo, ya en 2009 el periódico La Nueva España (lne, 2009) incluía una sección, que se reproduce a continuación en el orden exacto. Esta sección comenzaba con un título que planteaba directamente una pregunta directa al lector, un subtítulo que resaltaba tres títulos al principio y proponía más abajo otros seis:

- ¿Qué te apetece ver hoy?
- "Cleaner", "La caja de Pandora" o "Kika Superbruja" son muestras de una cartelera para todos los gustos
- "La Caja de Pandora", una historia turca sobre el Alzheimer
- Un pasado oscuro tortura a Samuel L. Jackson en "Cleaner"
- "7 minutos", comedia y amor en una sesión de citas rápidas

- "Je veux voir", la guerra del Líbano en los ojos de Deneuve
- "Miss Marzo", una disparatada comedia adolescente
- El cine negro pide paso con la intrigante "Dos Billetes"
- Una cita con hechizos, pócimas y brujería en "Kika Superbruja"
- La amistad masculina se pone a prueba en "Te quiero, tío"
- "NO-DO", la España parapsicológica de la dictadura franquista

Posteriormente, esta sección desarrollaba una breve reseña acerca de cada uno de títulos recomendados. El resumen del primer título, "La caja de Pandora" describe los puntos y características más importantes que a juicio de la redacción ofrece la serie:

- La directora otomana Yesim Ustaoglu estrena "La caja de Pandora", una conmovedora historia sobre el alzheimer y la falta de comunicación que se alzó con la Concha de Oro a la mejor película y la Concha de Plata a la mejor actriz en el Festival de San Sebastián 2008. La actriz nonagenaria Tsilla Chelton da vida a una anciana que, aquejada de alzheimer, decide abandonar su aldea montañosa para dirigirse al lugar que había elegido para morir. Los tres hijos de esta mujer, Nesrim, Güzin y Mehmet, la encuentran y se la llevan a Estambul y entonces descubrirán el perfecto desconocimiento que tienen unos de otros.

Esta pequeña reseña destaca la importancia de la figura de la directora, el tema, una breve sinopsis, el tono de la historia y los reconocimientos obtenidos con el fin de animar, favorecer o simplemente facilitar información previa a su consumo. El resto de los comentarios giran en torno a los mismos aspectos que, a juicio de la redacción, son los más importantes.

En el artículo de la escritora y crítica de Medios Loofbourow (2024), *Cómo los resúmenes cambiaron nuestra forma de pensar sobre la televisión y nuestras vidas* se evidencia y describe la importancia de la información que los medios y redes ofrecen acerca de las series que vemos o nos disponemos a ver, para esta crítica, a medida que la televisión

se vuelve más compleja, también lo hacen nuestras discusiones sobre ella, lo que nos permite explorar nada menos que la realidad misma.

Para algunos espectadores, la crítica es una fuente clave de orientación, ya que proporciona un análisis más profundo de la calidad, estilo y relevancia de una serie o programa. Los consumidores que valoran la perspectiva de expertos tienden a prestar atención a las reseñas para elegir contenidos que se ajusten a sus gustos o evitar aquellos que no cumplan con ciertos estándares. Existe un segmento de público, sobre todo el más joven, que no depende tanto de las críticas tradicionales, sino de las recomendaciones de amigos, redes sociales o algoritmos de plataformas de *streaming*. Las redes sociales también han democratizado las opiniones, lo que a veces diluye el impacto de los críticos profesionales frente a los *influencers* o tendencias virales.

La crítica televisiva aún tiene peso, especialmente para audiencias más exigentes o nichos, pero el espectador promedio, y como hemos indicado anteriormente está cada vez más influenciado por una combinación de factores, como la recomendación social y los algoritmos de plataformas, más que por la crítica tradicional, según informes de la industria del entretenimiento y plataformas de análisis de tendencias que realizan estudios de mercado analizando el comportamiento del espectador, como son las revistas *Television & New Media* y *Journal of Popular Culture*, o las empresas *Statista*, *Nielsen* y *PwC*. Sus estudios incluyen factores que influyen en la elección de contenidos (recomendaciones, algoritmos, críticas, etc.).

2. OBJETIVOS

El propósito de este estudio es continuar otros estudios ya realizados y seguir profundizando en el uso de estos asistentes tecnológicos de Inteligencia Artificial. Igualmente, el objetivo es analizar el uso de la IA como herramienta para redactar y elaborar críticas televisivas, utilizando específicamente la herramienta Chat GPT. Se reflexionará sobre la evaluación que ofrece la IA respecto a ciertos productos televisivos y sobre la relevancia que esta información proporciona a los consumidores de contenido audiovisual. Los objetivos se centran también en examinar los

textos y patrones que se generan en los textos en función de los *prompts*, comparándolos con las críticas realizadas por críticos humanos. Todo ello permitirá analizar la validez de las propuestas de la IA.

3. METODOLOGÍA

Para realizar la investigación se han elegido las 10 primeras series mejor valoradas según un ranking de 100 títulos elaborado por la por la web en español Filmaffinity, con una larga trayectoria desde su creación en 2002, que cuenta con 177.000.000 de votos de 1.050.000 usuarios registrados (Filmaffinity, 2024). No deja de ser una red social donde se vota y recomiendan películas y series de televisión con casi un millón de críticas. Las series de dicho ranking incluyen 6 series de animación de esas 10 seleccionadas, dato que permite intuir un usuario relativamente joven de la plataforma. Han sido las siguientes:

1. **Samuel (Serie de TV)**. Animación**.** Francia 2024. Émilie Tronche
2. **Dan Da Dan (Serie de TV).** Animación**.** Japón 2024**.** Fuga Yamashiro.
3. **Ripley (Miniserie de TV).** Miniserie. Estados Unidos 2024. Steven Zaillian.
4. **Bluey: Cortos (Serie de TV).** Animación. Australia 2024. Joe Brumm.
5. **X-Men '97 (Serie de TV)**. Animación. Estados Unidos 2024. B. DeMayo, J. Castorena.
6. **Ranma ½ (Serie de TV).** Animación. Japón 2024. Kounosuke Uda.
7. **Shôgun (Serie de TV).** Serie. Canadá 2024. Justin Marks, Rachel Kondo.
8. **Lost Boys & Fairies (Miniserie de TV).** Miniserie. Reino Unido 2024. D. James, J. Kent.
9. **Kaiju No. 8 (Serie de TV).** Animación. Japón 2024. Shigeyuki Miya, Tomomi Kamiya**.**
10. **Fallout (Serie de TV).** Serie. Estados Unidos 2024. G. Robertson-Dworet, G. Wagner.

Una vez seleccionadas se pone a trabajar a la IA escribiendo los *prompts* previamente meditados. Los textos, órdenes o indicaciones que se le proporcionan a las herramientas de IA generativa (ya sea para imágenes, textos o videos) se conocen como *prompts*, un término que ya es parte del vocabulario habitual en el ámbito de la IA. En el caso de ChatGPT, Bing Copilot y otros sistemas similares, el *prompt* es el texto o instrucciones que se le dan al modelo para orientar su respuesta. (Sandoval, et ál., 2024). La experiencia y el conocimiento en la formulación de estos *prompts* son esenciales para obtener buenos resultados, ya que una falta de precisión o errores en las instrucciones pueden generar respuestas incorrectas o poco satisfactorias. El procedimiento se basa en ir mejorando la crítica de manera que el resultado final ofrezca una la información más concisa, relevante y directa sobre la serie. Siguiendo un proceso de consulta y respuesta se cierra dicho proceso en 4 pasos, al resultar satisfecho el texto demandado. En primer lugar, se ha solicitado una crítica y un título y se ha delimitado el texto a 50 palabras dado que las críticas en numerosos medios y plataformas es el número aproximado de palabras que se incluyen para dar las claves principales o las ideas que se pretenden destacar. Posteriormente se ha preguntado a la IA qué aspectos más importantes debe incluir una reseña de una serie de TV de 50 palabras. En tercer lugar, se ha preguntado si las críticas anteriores han cumplido los parámetros y aspectos que se describían anteriormente. Como último paso la IA ofrece el resultado final modificando el texto y adecuándolo a los aspectos principales que ella misma describía. El estudio finaliza con la comparación de una crítica escrita por un periodista humano.

4. RESULTADOS

Los resultados de las críticas de las 10 series figuran a continuación. En la primera columna, se incluye el resultado del *prompt* que condiciona a 50 palabras y un título. En la segunda, el resultado del *prompt* corregido con los parámetros y aspectos más relevantes que la propia IA sugiere que debe tener la crítica, y en la tercera, el texto real escrito por un experto redactor humano acerca de la serie.

TABLA 1. *Textos resultados de los prompts y crítica escrita por redactores humanos.*

1. Prompt inicial	2. Prompt corregido	3. Texto escrito por expertos humanos
"Samuel" – Basada en hechos reales. La serie Samuel se inspira en experiencias personales, abordando temas como la identidad y las relaciones interpersonales con un enfoque íntimo y emocional. Su creador ha mencionado que parte de la trama se basa en eventos de su propia vida.	"Samuel" – Drama íntimo en plataformas. Samuel es un drama emocional que sigue la vida cotidiana de su protagonista, explorando temas de identidad y relaciones interpersonales. Destaca por su autenticidad y enfoque minimalista. Dirigida a quienes disfrutan de historias profundas y personales. Disponible en plataformas de streaming como Netflix.	'Samuel': Un día muere la infancia para que viva el amor. En apariencia una serie infantil, 'Samuel' es mucho más que eso. Se trata, de hecho, de una serie que nos relata con gran belleza y plasticidad qué significa dejar de ser un niño y cómo el primer amor abre las puertas a un nuevo mundo tan aterrador como mágico. Serializados. https://bit.ly/4fzBEXQ
"Dan Da Dan" – Popular en Japón. Dan Da Dan ha ganado gran popularidad en Japón desde su estreno como manga en 2021. La adaptación animada ha sido esperada con ansias por los fans, destacando por sus frenéticas escenas de acción y su particular sentido del humor.	"Dan Da Dan" – Caos sobrenatural en Crunchyroll. Dan Da Dan combina ciencia ficción, acción y comedia en una trama frenética llena de criaturas sobrenaturales. Con animación vibrante y personajes excéntricos, este shonen destaca por su ritmo trepidante. Perfecto para fans de animes energéticos y alocados. Disponible en Crunchyroll.	'Dan da dan' es explosiva. Un vibrante anime sobrenatural con el que el estudio de 'Scott Pilgrim' ha sacado toda su artillería pesada. 'Dan da dan' ya es un éxito en Jump Comics+ y ahora llega con estreno doble en Netflix y Crunchyroll. Espinof. https://bit.ly/3DE9qhh
"Ripley" – Basada en una saga literaria. Ripley está inspirada en las novelas de Patricia Highsmith, específicamente en el famoso personaje Tom Ripley. La serie se centra en las manipulaciones y engaños del protagonista, quien ha sido interpretado en distintas versiones a lo largo de los años, tanto en cine como televisión.	"Ripley" – Intriga psicológica en Paramount. Basada en las novelas de Patricia Highsmith, Ripley es un thriller psicológico centrado en las manipulaciones y engaños de su protagonista. Ideal para quienes disfrutan de tramas complejas y giros inesperados. Disponible en Paramount+, dirigida a amantes del suspense y el drama psicológico.	"Ripley", o la mejor resurrección de Patricia Highsmith, un clásico que ahonda en la condición maldita del ser humano. Steven Zaillian firma una más que brillante adaptación, por profunda y postcanónica, de la historia del villano que reinventó el propio concepto de villano. El País. https://bit.ly/4a6JwyL

"Bluey: Cortos" – Una serie para toda la familia. Los cortos de Bluey son creados para ser disfrutados por toda la familia, no solo por los niños. La serie, producida en Australia, ha logrado conquistar a audiencias internacionales debido a su enfoque educativo y sus lecciones sobre crianza y empatía.	"Bluey: Cortos" – Dulzura familiar en Disney+. Bluey: Cortos ofrece historias breves y encantadoras para toda la familia, con lecciones sobre la vida y la crianza. Con su tono educativo y humor, es ideal para niños y padres. Popular en Disney+, es un favorito en hogares de todo el mundo.	“Puede que sea mejor que 'Bluey'. Puedes ver esta increíble serie en streaming”. Va enfocado a un público, quizás, un poquito más mayor Disney+ estrena cinco novedades esta semana: cuatro grandes series y una superproducción de ciencia ficción. La Vanguardia. https://bit.ly/49XZZoY
"X-Men '97" – Retorno de los 90s. X-Men '97 es una continuación directa de la icónica serie animada de los años 90. Disney+ trajo de vuelta a muchos de los personajes y actores de voz originales, generando gran expectativa entre los fanáticos nostálgicos de esa época.	"X-Men '97" – Nostalgia superheroica en Disney+. X-Men '97 retoma la mítica serie de los 90, con dilemas sociales y acción entre mutantes. Combina nostalgia con una estética renovada. Atrae tanto a fans del original como a nuevas audiencias de superhéroes. Se transmite en Disney+.	“Crítica de 'X-Men '97' en Disney+: una serie disfrutable e impresionante que nos trae de vuelta al mejor Marvel” Más allá de la nostalgia, 'X-Men '97' es una nueva serie apasionante de superhéroes. Tormenta, Cíclope, Pícara, Magneto, Lobezno y los demás han vuelto en plena forma con la animación de siempre y un guion más ágil que nunca. Fotogramas. https://bit.ly/3VZpiB8
"Ranma ½" – Un clásico del anime. Ranma ½ fue uno de los primeros animes en popularizarse fuera de Japón, especialmente en los años 90. Su mezcla única de comedia y artes marciales, junto con su peculiar trama de cambios de género, lo convirtió en un éxito entre audiencias internacionales.	"Ranma ½" – Comedia absurda clásica en plataformas. Ranma ½ es una comedia romántica y de acción sobre un chico que cambia de género con el agua. Con humor físico y toques absurdos, este clásico anime es perfecto para los nostálgicos del anime de los 90. Disponible en plataformas como Crunchyroll.	'Ranma 1/2' llega a Netflix con su remake, y es la puerta de entrada perfecta al anime. Dosis justas de nostalgia y su propio toque encantador MAPPA le pega una vuelta a la historia de Ranma y Akane tiene su propio remake para adaptar, ahora sí que sí, el manga de Rumiko Takahashi. Espinof. https://n9.cl/l9qo4
"Shôgun" – Inspirada en un bestseller. La serie Shôgun está basada en la novela histórica de James Clavell publicada en 1975. La historia narra la llegada de un navegante inglés al Japón feudal, donde se enfrenta a una cultura completamente distinta, con intriga política y tensiones culturales.	"Shôgun" – Intriga histórica en FX y Hulu. Basada en el bestseller de James Clavell, Shôgun es una serie épica que explora la interacción entre culturas en el Japón feudal. Con política, drama y acción, es ideal para quienes disfrutan de series históricas de alto nivel. Disponible en FX y Hulu.	Crítica de 'Shogun': la precisión histórica por bandera en la serie de Disney+ que nos transporta al Japón feudal Arranca una de las producciones más ambiciosas de la plataforma con 2 episodios marcados por una exquisita dirección artística y una trama que nos sumerge en las intrigas del país nipón en el siglo XVII. 20 Minutos. https://n9.cl/lona12

"Lost Boys & Fairies" – Diversidad y fantasía. Lost Boys & Fairies combina elementos de fantasía con temas de diversidad e inclusión. La serie aborda cuestiones de identidad y pertenencia, atrayendo a una audiencia que busca historias modernas con un toque mágico y simbólico.	"Lost Boys & Fairies" – Fantasía moderna en streaming. Lost Boys & Fairies combina fantasía y drama moderno, abordando temas de identidad y pertenencia. Su estilo visual creativo y personajes extravagantes la hacen única. Atraerá a audiencias jóvenes que buscan historias inclusivas con un toque mágico. Pronto disponible en plataformas de streaming.	'Lost Boys & Fairies' retrata la adopción en una pareja gay El proceso para ser padres vivido por el creador y su marido es el tema central de esta serie dramática de la BBC que llega a Filmin. La Opinión A Coruña. https://n9.cl/xku8ry
"Kaiju No. 8" – Gran expectativa en occidente. La adaptación animada de *Kaiju No. 8* ha generado grandes expectativas en occidente, especialmente entre los fanáticos de los géneros kaiju y acción. El manga en el que se basa ha sido un éxito rotundo en Japón, y el anime busca replicar ese éxito globalmente.	"Kaiju No. 8" – Acción monstruosa en Crunchyroll. Kaiju No. 8 trae emocionantes batallas contra gigantescos monstruos en un anime de acción. Destaca por su impresionante animación y la historia de un protagonista poco convencional. Ideal para fans del género kaiju. Próximamente en Crunchyroll.	"El autor de Kaiju No. 8 revela qué le inspiró a crear su obra y a su protagonista" Se trata de una película que entusiasmó al público japonés en 2016. Mundodeportivo. https://n9.cl/3or816
"Fallout" – Adaptación del videojuego. Fallout es una adaptación de la exitosa saga de videojuegos del mismo nombre. Amazon Prime Video ha tomado las riendas de la producción, con el desafío de capturar el vasto y detallado mundo postapocalíptico que los fans adoran desde hace más de dos décadas.	"Fallout" – Mundo postapocalíptico en Amazon Prime Video. Fallout adapta el famoso videojuego, llevando su vasto universo postapocalíptico a la pantalla. Con dilemas morales y personajes en lucha por sobrevivir, es ideal para fans de la ciencia ficción y la distopía. Disponible en Amazon Prime Video.	Fallout en Prime Video, crítica sin spoilers. Una serie I.M.P.E.C.A.B.L.E Bethesda y Amazon firman una serie que prácticamente podría ser un Fallout: Los Angeles. Vidaextra. https://n9.cl/1r54a

Fuente: Elaboración propia

Para poder entender mejor el proceso, nos hemos centrado en las preguntas y las respuestas de la primera serie del ranking:

– **PROMPT 1: ¿Podrías escribirme una crítica que incluya algún dato interesante sobre la trama, el público o la plataforma de estreno de la siguiente lista de series de TV de 50 palabras y que incluya un título?**

"Samuel" – Basada en hechos reales

La serie “Samuel” se inspira en experiencias personales, abordando temas como la identidad y las relaciones interpersonales con un enfoque íntimo y emocional. Su creador ha mencionado que parte de la trama se basa en eventos de su propia vida.

– **PROMPT 2: ¿Qué aspectos más importantes debe incluir una reseña de una serie de TV de 50 palabras?**

– Una reseña de 50 palabras sobre una serie de TV debe incluir los siguientes aspectos clave:

1. Trama: Una descripción breve del enfoque o premisa principal.
2. Género: Contextualizar si es drama, comedia, ciencia ficción, etc.
3. Puntos destacados: Un aspecto distintivo, como personajes, actuación o animación.
4. Público objetivo: A quién podría interesarle.
5. Plataforma o producción: Si es relevante, menciona dónde se transmite o quién la produce.

Este enfoque permite ser conciso, pero informativo.

– **PROMPT 3: ¿Crees que has cumplido esos parámetros en las críticas anteriores?**

En las críticas anteriores, he cumplido con algunos de los parámetros clave, pero en algunos casos podría haber sido más explícito en ciertos aspectos, como la plataforma de transmisión o el público objetivo. Las críticas incluyen la trama, el género y puntos destacados (como animación, actuación o elementos específicos de la serie), pero en algunas reseñas no he mencionado la plataforma o he sido más sutil al describir el público objetivo. Puedo mejorar la claridad de estos puntos si te gustaría más precisión o detalles adicionales en algún aspecto específico.

– **PROMPT 4: Sí, por favor.**

¡Claro! Aquí están las reseñas ajustadas de 50 palabras, incluyendo más claramente trama, género, puntos destacados, público objetivo y plataforma cuando es relevante:

"Samuel" – Drama íntimo en plataformas

Samuel es un drama emocional que sigue la vida cotidiana de su protagonista, explorando temas de identidad y relaciones interpersonales. Destaca por su autenticidad y enfoque minimalista. Dirigida a quienes disfrutan de historias profundas y personales. Disponible en plataformas de *streaming* como Netflix.

A continuación, se han buscado las críticas de dichas series realizadas y firmadas por los expertos de diferentes medios y plataformas. En este caso, reproducimos la crítica de Marc Renton (Renton, 2024) en la web *serializados*:

‘Samuel’: Un día muere la infancia para que viva el amor

En apariencia una serie infantil, 'Samuel' es mucho más que eso. Se trata, de hecho, de una serie que nos relata con gran belleza y plasticidad qué significa dejar de ser un niño y cómo el primer amor abre las puertas a un nuevo mundo tan aterrador como mágico.

5. CONCLUSIONES

Al analizar una serie de críticas generadas a partir de *prompts* específicos, se observa que el asistente de Inteligencia Artificial tiende a usar términos y adjetivos similares, si bien al ser un número tan reducido de palabras la clave o enfoque puede variar ligeramente. Organiza los textos y utiliza un lenguaje de forma muy parecida, inclinándose hacia una crítica con un enfoque generalmente positivo. El estilo, el contenido y la extensión del título de la crítica puede proporcionar información interesante sobre la serie reseñada. Las reseñas escritas por expertos redactores suelen destacar, por encima de las creadas por la IA, la autoría, la producción y las plataformas. El enfoque en las reseñas humanas depende más de una perspectiva personal y de la experiencia propia del

redactor. Resulta relevante también cómo en numerosas ocasiones se aprecia un uso del lenguaje más informal o coloquial en las reseñas de los redactores humanos, utilizando frases hechas o ironías que la IA por ahora no reproduce. Una vez repasadas y comparadas las críticas reales de las creadas por la IA, podemos determinar que son perfectamente válidas para satisfacer una mínima información de cara al futuro espectador. En el caso de la IA, ha resaltado ese aspecto en la segunda versión al ser demandados dichos datos. No cabe duda de que las actualizaciones y el tiempo harán que estas mejoras en la precisión e inclusión de datos que asume la IA mejorarán los resultados. Una de las mejoras apreciadas en la labor de la herramienta de IA es que propone opciones y mejorar los resultados. El aprendizaje automático y el análisis de grandes volúmenes de datos (Big Data), permiten procesar y analizar información de manera más rápida y eficaz. Esta fórmula de trabajo facilita y agiliza una mejor toma de decisiones y por tanto una mayor generación de conocimiento al explorar múltiples posibilidades.

7. REFERENCIAS

Andriasyan, S. (s.f). How Artificial Intelligence Is Used in the Film Industry. *Smartclick*. https://bit.ly/3zKhtaj

Bango, Estela. (2024, julio-septiembre). Los términos “contenido” o “consumir” denigran el valor de las obras. *ACTÚA. Revista cultural de AISGE,* 79, 28-29.

Bellés, J. (2023). ¿Qué puede aportarnos la IA a la producción audiovisual? Evercom. *News & Thoughts*. https://bit.ly/3Ya90rl

Bustamante, E. (2006). Radio y televisión en España. Historia de una asignatura pendiente de la democracia. Gedisa.

De Vicente-Yagüe, M. I., López-Martínez, O., Navarro-Navarro, V. y Cuéllar-Santiago, F. (2023). Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario. *Comunicar*, 77, 47-57.

Donnelly, J. (2023, 24 de enero). Cómo la inteligencia artificial ayuda (y perjudica) al cine. *Masv*. https://bit.ly/3zL9E4e

Filmaffinity (2024). *Las mejores series de 2024*. https://bit.ly/4gNpwDo

Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *Methaodos Revista De Ciencias Sociales*, 11(2), m231102a10. https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710

Hsiung, H. (2006). An Introduction to Natural Language Processing. *Generation5*. https://bit.ly/3WnzWlZ

Huet, P. (2024, 7 de marzo). Inteligencia artificial en desarrollo de software: Tendencias emergentes y futuro. OpenWebinars. https://bit.ly/3zF1gmT

Lne (2009, 12 de junio). ¿Qué te apetece ver hoy? *La Nueva España*. https://bit.ly/3ZUMRvZ

Loofbourow, L. (2014, 4 de noviembre). How recaps changed the way we think about TV – and our lives. *The Guardian.* https://bit.ly/3Pcb8sE

Manfredi Sánchez, J. L., y Ufarte Ruiz, M. J. Inteligencia artificial y periodismo: una herramienta contra la desinformación. *Revista CIDOB d'Afers Internacionals*, n.º 124 (abril de 2020), p. 49-72. DOI: doi.org/10.24241/rcai.2020.124.1.49

Ortiz, I. (2020, 8 de enero). Cinelytic: la inteligencia artificial que ayudará a Warner a tomar decisiones. *El Contraplano*. https://bit.ly/4fdUYLg

Renton, M. (2024, 6 de mayo). 'Samuel': Un día muere la infancia para que viva el amor. *Serializados.* https://bit.ly/4fzBEXQ

Ruiz, P. A. (2024, 20 de junio) Cuando la IA comenzó a hacer cine: polémicas, herramientas y primeras películas sin humanos. *20 minutos*. https://bit.ly/4dlcj8k

Sandoval, M., A., Morales, G., J., Vázquez, H., Huerta, J., y Filobello, U. A. (2024). El uso del prompt de ChatGPT como asistente en la educación. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14 (28). https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1872

Sanz, L. (2024, 2 de abril). La inteligencia artificial y las empresas de radiodifusión. *TM Broadcast*. https://bit.ly/3Y6L3kn

Sanz, V. (2016). *El Canal Caza y Pesca: un modelo de televisión temática*. [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio institucional UCM. https://bit.ly/4bSvkc3

Sanz de León, V., Montes Rodríguez, G., y Santana Mahmut, S., (2024). Prompts y elementos comunes en los títulos y textos de la crítica televisiva generada mediante herramientas de IA. En el libro: Dafonte-Gómez, Alberto, Míguez González, María Isabel. *Comunicación digital en la era de la inteligencia artificial*. Dykinson

Stokel-Walker, Ch. (2024, 26 de enero). TV channels are using AI-generated presenters to read the news. The question is, will we trust them? *BBC. https://bbc.in/3ZSkm2e*

Túñez López, M., Toural, C., y Nogueira, A (2020). Impacto de la robotización en la elaboración de noticias. La percepción de los periodistas ante el Robot Journalism. Libro: *Nuevas Formas del ejercicio periodístico.* Egregius. ISBN 978-84-17270-99-5