



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TITULO DEL ENSAYO

**PRODUCTOS MULTIMEDIA Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
GENERATIVA PARA LA DIFUSIÓN DE LA CULTURA GUANCAVILCA**

AUTORA

Domínguez Del Pezo Cinthya Annabell

**TRABAJO DE TITULACIÓN
Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN**

TUTORA

Lcda. Tusa Jumbo Fernanda Esperanza, PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Ab. Bryan Díaz Alava, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Fernanda Tusa Jumbo, PhD.
TUTORA**

**Lic. Gerzon Cochea Panchana,
Mgtr.
ESPECIALISTA**

**Lic. Milton González Santos,
Mgtr.
ESPECIALISTA**

**Ab. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por CINTHYA ANNABELL DOMÍNGUEZ DEL PEZO, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Comunicación.

Atentamente,

Lcda. Fernanda Tusa Jumbo, PhD.
C.I. 0704286889
TUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Cinthya Annabell Domínguez Del Pezo

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, Productos Multimedia y la Inteligencia Artificial Generativa para la Difusión de la Cultura Guancavilca, previo a la obtención del título en Magíster en Comunicación, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 31 días del mes de enero de año 2025

Lcda. Cinthya Domínguez Del Pezo
C.I. 2450085796
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Cinthya Annabell Domínguez Del Pezo

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 31 días del mes de enero de año 2025.

Lcda. Cinthya Domínguez Del Pezo
C.I. 2450085796
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado (Titulo del ensayo), presentado por el estudiante, Cinthya Annabell Domínguez Del Pezo fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 9%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Lcda. Fernanda Tusa Jumbo, PhD.
C.I. 0704286889
TUTORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a quienes han hecho posible la realización de este ensayo. A mi familia, por su apoyo incondicional y por inculcarme el amor por la cultura y el conocimiento. A mis profesores y compañeros, cuya guía y retroalimentación han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo.

Cinthya Annabell Domínguez Del Pezo

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a la memoria de quienes vieron esta tierra como una oportunidad para conectarnos con nosotros mismos y toda la vida que nos rodea. A los ancestros Guancavilcas, cuyas historias, arte y tradiciones siguen resonando en nuestra identidad. A todos aquellos que creen en la tecnología como un puente para revitalizar el patrimonio cultural y que trabajan día a día para que nuestras raíces no se pierdan en la modernidad digital.

Cinthy Annabell Domínguez Del Pezo

ÍNDICE GENERAL

IX

CONTENIDO

TITULO DE ENSAYO.....	I
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
AUTORIZACIÓN	V
Certificación de Antiplagio.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
Índice de Tablas	X
Índice de Figuras.....	X
Abstract	XI
INTRODUCCIÓN	2
DESARROLLO	3
CONCLUSIÓN.....	15
Referencias	17

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.20

ÍNDICE DE TABLAS

Cuadro 1.20

ÍNDICE DE FIGURAS

Anexo 1. Ficha de levantamiento de información.....30

Resumen

Este ensayo analiza el papel de los productos multimedia y la inteligencia artificial generativa en la difusión y preservación de la cultura Guancavilca. A través de una revisión bibliográfica, se exploran las oportunidades que estas tecnologías ofrecen para fortalecer la identidad cultural y superar los desafíos de la globalización. Se discute el uso de realidad virtual, hologramas y plataformas digitales como herramientas clave en este proceso. Asimismo, se aborda el impacto de la inteligencia artificial en la creación de contenido cultural y los retos éticos que esto conlleva. Los resultados indican que la combinación de estas tecnologías puede ser una estrategia efectiva para revitalizar la cultura Guancavilca, siempre que se implemente con responsabilidad y respeto por su autenticidad histórica.

Palabras clave: Productos multimedia, inteligencia artificial generativa, cultura Guancavilca.

Abstract

This essay analyzes the role of multimedia products and generative artificial intelligence in the dissemination and preservation of Guancavilca culture. Through a literature review, it explores the opportunities these technologies offer to strengthen cultural identity and overcome globalization challenges. The use of virtual reality, holograms, and digital platforms as key tools in this process is discussed. Additionally, the impact of artificial intelligence on cultural content creation and the ethical challenges it presents are addressed. The results indicate that combining these technologies can be an effective strategy for revitalizing Guancavilca culture, provided they are implemented responsibly and with respect for historical authenticity.

Keywords: Multimedia products, generative artificial intelligence, Guancavilca culture.

Introducción

La transformación digital ha redefinido la comunicación y difusión cultural, impactando lo social y económico al reconfigurar valores y creencias en las sociedades modernas (Castells, 2001). En este escenario, la digitalización del folclore fortalece la identidad comunitaria y conecta a las personas con su patrimonio cultural, además de sensibilizar sobre cuestiones históricas y sociales. Pese a este entusiasmo, estas prácticas retoman debates sobre la autenticidad cultural en un mundo globalizado (Horkheimer & Adorno, 1998). Y ahora se añade un factor disruptivo mucho más complejo como lo es, la inteligencia artificial.

Así, en este contexto futurista, pero realista, la inteligencia artificial y los productos multimedia se perfilan como una ecología simbiótica e innovadora para preservar y promover identidades culturales específicas, como en este caso la cultura Guancavilca. Estas tecnologías ofrecen oportunidades sin precedentes para revitalizar tradiciones, construir narrativas contemporáneas y fortalecer el patrimonio cultural, a la vez que enfrentan desafíos éticos y técnicos que requieren análisis crítico y acción responsable.

La presente investigación se enmarca dentro de la línea de investigación Comunicación, Cultura y Desarrollo Social, la cual se centra en cómo la comunicación y los medios pueden influir en el desarrollo cultural y social. En este caso, la intersección entre cultura y comunicación es crucial, ya que el estudio aborda cómo las herramientas tecnológicas facilitan la comunicación cultural y mejoran la visibilidad de una cultura en particular. Asimismo, este enfoque contribuye al desarrollo social al fomentar el orgullo cultural y la identidad local a través de medios digitales.

El objetivo principal de este ensayo es analizar cómo los productos multimedia y la inteligencia artificial generativa pueden ser utilizados para promover y revitalizar la cultura Guancavilca. A través de una revisión bibliográfica exhaustiva, se busca sintetizar las principales contribuciones, desafíos y oportunidades que estas tecnologías presentan en el ámbito de la preservación cultural. Este enfoque cualitativo permitirá obtener una visión más completa sobre el impacto potencial de estas herramientas en la difusión

cultural.

El presente trabajo conecta el contexto social y tecnológico actual con la cultura Guancavilca, una civilización de la costa ecuatoriana entre los siglos VI y XVI. Una cultura rica en historia, arte, tradiciones y sabiduría oral, que enfrenta retos frente a la modernización y globalización, como, por ejemplo, la reproducción de elementos de tradiciones extranjeras en Santa Elena, debido al impulso de películas viralizadas en internet. En este contexto, las tecnologías digitales se convierten en herramientas clave para narrar historias culturales, facilitar el acceso al patrimonio y fortalecer el sentido de comunidad entre generaciones actuales y futuras, pero las culturas que no formen parte de este escenario tienen un futuro incierto.

La relevancia de este ensayo radica en su importancia social, académica y cultural. Es esencial investigar cómo las tecnologías digitales pueden contribuir a la conservación de las culturas, pero este análisis no sólo busca enriquecer el discurso académico, sino también proporcionar recomendaciones prácticas y de bajo presupuesto, para gestores culturales interesados en utilizar estas herramientas tecnológicas a favor de la Cultura Guancavilca. Para terminar esta introducción, se debe destacar que, la tesis que se abordará a lo largo de este texto propone que los productos multimedia y la inteligencia artificial generativa pueden actuar como herramientas clave para apoyar la revitalización y preservación de la cultura en mención.

Desarrollo

Productos Multimedia

Los productos multimedia abarcan una amplia gama de tecnologías digitales que facilitan la creación, distribución y consumo de contenidos culturales. Su evolución ha impactado tanto la educación como el entretenimiento, transformando los hábitos de consumo y ampliando el alcance de las industrias culturales (Andrade, 2022). Para profundizar en esta categoría se detallan las características, aplicaciones y desafíos asociados con el uso de productos multimedia en contextos culturales.

Tipos de productos multimedia y su papel en la difusión cultural

La tecnología holográfica y la realidad virtual (RV) son avances clave en la difusión cultural. La tecnología holográfica, a través de pantallas interactivas, crea representaciones tridimensionales, ofreciendo una experiencia más dinámica e inmersiva para el usuario, esto facilita la conexión con el patrimonio cultural (Tang & Zhang, 2023). Por su parte, la RV permite la creación de simulaciones digitales de sitios culturales, eliminando barreras físicas y permite explorar lugares de difícil acceso o en riesgo (Jin & Liu, 2022). También fomenta la participación activa, mejorando la interactividad y percepción espacial, es decir, las narrativas culturales se vuelven más atractivas y accesibles para diversos públicos.

Las plataformas en línea, como YouTube y las redes sociales, son cruciales para la difusión y promoción de la cultura. Permiten compartir información cultural globalmente y ofrecer un espacio para expresar valores y prácticas culturales. En un estudio de Irsyadi & Madamidola (2023), se evidenció que YouTube no solo actúa como canal de difusión, sino que también facilita la interiorización de tradiciones culturales de manera atractiva. Estas plataformas empoderan a los creadores de contenido, fomentando la creatividad y colaboración. De este modo, contribuyen a la sostenibilidad y reconocimiento global de las tradiciones culturales.

Las visitas virtuales, especialmente aquellas que incluyen fotografías de 360 grados, ofrecen una experiencia inmersiva única que facilita el acceso a sitios culturales desde cualquier lugar. Estos recorridos virtuales no solo permiten una visualización

completa del patrimonio, sino que también pueden integrar información multimedia adicional, mejorando la accesibilidad y ofreciendo a diversos públicos la posibilidad de interactuar con el patrimonio de manera inclusiva (Meier et al., 2024). En cuanto a practicidad, las fotografías 360 son mucho más económicas y fáciles de realizar si se tienen los conocimientos necesarios.

Para finalizar, los productos de medios digitales, como los videos narrativos, son esenciales para la difusión y preservación del patrimonio cultural inmaterial. Un ejemplo de ello son los videos que documentan las canciones infantiles de la región de Minnan, un elemento importante del patrimonio cultural intangible (Shunmei & Zahari, 2022). Si la memoria oral de la cultura Guancavilca cargada de riqueza simbólica, se adapta a productos multimediales, esto contribuiría a fomentar la comprensión y el aprecio por este invaluable legado cultural, ya que estos productos desempeñan un papel crucial en la preservación de las conexiones culturales entre generaciones y regiones.

Si bien estos productos multimedia tienen el potencial de mejorar significativamente la difusión cultural, es crucial abordar ciertos desafíos. Entre ellos se encuentran la brecha digital, que puede limitar el acceso a estas tecnologías, y el riesgo de simplificar excesivamente narrativas culturales complejas. Por lo tanto, es esencial equilibrar el uso de la tecnología con una representación auténtica y respetuosa de las culturas, para asegurar una difusión cultural eficaz y enriquecedora.

Aplicaciones de los Productos Multimedia en la Difusión Cultural

En contextos educativos y museográficos la aplicación de productos multimedia, está a otro nivel. Por ejemplo, Solórzano et al., 2023 diseñaron un sistema didáctico basado en fichas informativas y plantillas multimedia para enseñar sobre los personajes festivos de Chimborazo, Ecuador. Este recurso no solo fomentó el aprendizaje, sino que motivó a las nuevas generaciones a valorar su identidad cultural a través de la tecnología. Del mismo modo, Garófalo & Viteri, 2022 destacaron la efectividad de los espacios interactivos en la educación patrimonial, que invitan a los usuarios a participar activamente en la preservación cultural.

Ahora, si hablamos de museos digitalizados, Espinoza (2020) implementó un stand interactivo en el Museo y Parque Arqueológico Pumapungo, incorporando herramientas como la realidad aumentada y el aprendizaje práctico dirigido a niños. Esta experiencia demostró cómo los productos multimedia pueden dinamizar las visitas culturales e incluso promover un aprendizaje inmersivo. Por otro lado, plataformas de streaming como Netflix y Amazon Prime Video han logrado que el 70 % de sus usuarios se expongan a contenidos de diferentes culturas, personalizando las experiencias de los usuarios y fortaleciendo la industria cultural (Andrade, 2022).

En el ámbito educativo, las narrativas transmedia se han consolidado como herramientas clave. Salvador (2023) destacó su capacidad para captar la atención de audiencias heterogéneas mediante experiencias inmersivas, mientras que Pimentel Elbert et al. (2023) subrayaron el rol de las herramientas hipermediales en el enriquecimiento del contenido educativo y en el fomento de la construcción de conocimiento dinámico. Estas innovaciones permiten que los usuarios experimenten la cultura de manera más interactiva y significativa, no de forma vertical, sino a través de un enfoque que integra múltiples plataformas: por ejemplo, un video puede comenzar en TikTok, expandirse a YouTube si genera interés, y culminar en un recorrido autónomo por un webdoc para quienes deseen profundizar aún más.

Los productos multimedia también desempeñan un papel fundamental en la preservación del patrimonio tangible e intangible. Sanchez-Calvillo et al. (2023) utilizaron documentales multimedia para registrar y conservar el patrimonio arquitectónico de Michoacán, México. De manera similar, Zabulis et al. (2020) emplearon técnicas digitales para representar las artesanías patrimoniales, asegurando su conservación y enriqueciendo la experiencia cultural de los usuarios.

Avances tecnológicos como el modelado 3D y la realidad aumentada han revolucionado la preservación y difusión del patrimonio cultural. Kapil (2023) mostró cómo estas tecnologías permiten representaciones precisas de sitios históricos y artefactos, mientras que Dhar (2023) destacó la digitalización de manuscritos como una estrategia para ampliar el acceso al conocimiento y proteger materiales originales del deterioro. En sitios como la Acrópolis de la Antigua Tirinto, las aplicaciones de realidad

aumentada han enriquecido la experiencia de los visitantes al permitirles visualizar procesos de conservación en tiempo real (Moraitou et al., 2022).

Introducción a la Inteligencia Artificial Generativa y sus Aplicaciones Culturales

La inteligencia artificial generativa (IAG) surge como una tecnología disruptiva dentro del aprendizaje automático, capaz de producir contenido textual, visual y sonoro con calidad similar a la humana (Franganillo, 2023). En sus primeras aplicaciones, la IAG se utilizó principalmente en tareas creativas específicas; sin embargo, su evolución ha permitido explorar campos como el cultural, la IAG no solo facilita la conservación de patrimonios mediante recreaciones digitales, sino que también potencia la creación artística, permitiendo resultados innovadores a partir de algoritmos complejos como las redes generativas adversariales (David et al., 2024).

Esta tecnología no solo acelera y optimiza los procesos creativos, sino que también abre nuevas posibilidades para la expresión artística (Valencia et al., 2024). No obstante, es fundamental reconocer que la IAG no puede sustituir el contexto social y cultural que tradicionalmente ha sido el motor de la creatividad humana. Un ejemplo de esta tensión es el polémico comercial de Apple del 2024, que evidencia la necesidad de equilibrar la innovación tecnológica con la autenticidad cultural, un tema que sigue siendo central en los debates sobre su implementación. La IAG, aunque se presenta como una herramienta revolucionaria, requiere una evaluación crítica de sus limitaciones y riesgos, sobretodo en la verificación de su producción debido a su carácter probabilístico y la falta de razonamiento autónomo (García-Peñalvo, 2023).

Inteligencia Artificial Generativa y la Industria Creativa

La investigación reciente explora el impacto de la IAG en las industrias culturales y la expresión artística. La IAG permite la producción automatizada de contenido textual, visual y audiovisual de alta calidad, transformando el periodismo, la publicidad y el entretenimiento (Franganillo, 2023). Desde una perspectiva de ecología de los medios, la IAG está reconfigurando las obras creativas en la era de la automatización, afectando la propiedad intelectual, las industrias creativas y el valor de las experiencias compartidas (Aguado-terrón & Grandío-pérez, 2024). Aunque la IAG ofrece herramientas

innovadoras para la creación de contenido, su uso ético y cuidadoso por parte de los productores y consumidores es fundamental.

Ética y Responsabilidad en el Uso de la Inteligencia Artificial Generativa

La ética y la responsabilidad son fundamentales al momento de hacer uso de la inteligencia artificial generativa, por eso, es vital considerar sus limitaciones y potenciales impactos negativos. Según Sattelle, V., Reyes, M., & Fonseca (2023), la IAG aún no puede suplir el trabajo de investigación y requerimientos necesarios para resolver problemas reales o complejos, lo que destaca la importancia de un enfoque humano y crítico en su desarrollo y aplicación. Es decir, si se requiere una labor como gestor cultural mediante procesos comunicacionales la IAG no bastaría por sí misma, necesitaría la guía de un comunicador cultural que tenga claro el signo y el significante étnico, para crear contenido de valor y calidad, con patrones culturales de un grupo, pero de alcance global.

Implementar nuevas tecnologías como la IAG implica el desarrollo de estrategias educativas enmarcadas en un contexto específico, que abarque aspectos como el entorno social, cultural, económico, histórico y político (Diaz Tito et al., 2021). Algo crucial para garantizar que la IAG sea utilizada de manera responsable y ética, y que todos podamos gozar de sus beneficios. Además, es fundamental considerar el impacto a largo plazo de la IAG en áreas como el empleo, la distribución de la riqueza y el bienestar general, y desarrollar políticas y regulaciones que protejan los derechos humanos y la privacidad de los datos personales. En el contexto cultural, preocupa los derechos de autor y que se emplee de manera errónea los patrones culturales y se termine desvirtuando el significante y significado de los mismos.

Inteligencia Distribuida: Humanos y No Humanos

En el libro *¿Para qué sirven los estudios culturales?* Se aborda el impacto de la IAG en los estudios culturales, destacando el concepto de inteligencia distribuida, que implica la cooperación entre humanos y esta novísima tecnología, para alcanzar objetivos comunes. Este enfoque supera las limitaciones anteriores, donde las máquinas solo ejecutaban tareas específicas sin influir en la creatividad. En el último año la IAG ha transformado el trabajo creativo al sugerir ideas y orientar procesos de manera dinámica. Las máquinas ya no son herramientas pasivas, sino colaboradores creativos activos,

mejorando junto a la creatividad humana (Cabrera et al., 2023).

Y si bien la colaboración entre humanos y máquinas en la creación artística trae muchos beneficios a favor de la productividad y eficiencia, también nos lleva a reconsiderar la noción de autoría y coautoría. La autoría compartida y la coautoría son conceptos válidos en un contexto donde las máquinas son colaboradores creativos activos, lo que permite explorar nuevas formas de creatividad y expresión artística. Esto no solo nos permite ampliar posibilidades creativas, también permite considerar nuevos roles y responsabilidades en la creación de arte, donde los humanos y los no humanos trabajan en cohesión para producir obras que son más que la suma de sus partes.

Desafíos y Oportunidades de la Inteligencia Artificial Generativa en Aplicaciones Culturales

La inteligencia artificial generativa no es del todo perfecta como se ha observado notablemente desde su aparición, ésta también presenta tanto desafíos como oportunidades en su aplicación a contextos culturales. Por un lado, Herrera Latorre et al. (2023) destacan la importancia de construir prompts que guíen a la IAG en la generación de imágenes que cumplan con los siguientes criterios: artísticos, históricos o culturales específicamente, y también deberían existir evaluadores de calidad y creatividad de su producción. Esto requiere un profundo conocimiento del campo cultural y una cuidadosa supervisión humana para asegurar que los resultados generados por la IA sean fieles a la identidad y los valores de la cultura en cuestión.

Por otro lado, la IAG acerca los procesos de creación y recepción a una distancia mínima, según (Guerrero-Solé, 2024). Haciendo referencia a la que se ha denominado IAG en este análisis bibliométrico, el autor de este estudio publicado en el año en curso, expresa que esta inteligencia permite que el propio receptor sea protagonista del contenido al que se expone. Este hecho pone de manifiesto, la necesidad de tratar los efectos en uno mismo (self-effects) del proceso de creación con IAG, lo cual implica considerar cómo esta tecnología puede transformar la forma en la que cada individuo se relaciona con el arte, la cultura y la identidad.

En este contexto, la IAG ofrece oportunidades para democratizar la creación cultural, lo que permite a un público global participar activamente en la generación de contenido siendo a la vez consumidores y creadores (prosumidores). La otra cara de la

moneda, plantea desafíos éticos y de preservación de la autenticidad cultural que deben ser abordados con suma cautela. El éxito de la aplicación de la IAG en contextos culturales dependerá de la capacidad de equilibrar la innovación tecnológica con el respeto y la preservación de las tradiciones y valores culturales.

Historia y Características de la Cultura Guancavilca

Para empezar a hablar sobre esta cultura cabe aclarar que en este estudio se ha referido a la cultura Guancavilca con “G” por razones que más adelante se aclararan, sin embargo, la historia de esta comunidad se escribió también bajo la denominación de cultura Manteño-Huancavilca.

Esta comunidad floreció en la costa ecuatoriana entre los años 650 y 1532 d.C., ha sido objeto de estudio por su rico patrimonio gráfico y su evolución cultural (Andraus & Indarte, 2023; Touchard-Houlbert, 2010). También se caracteriza por su compleja organización social y económica. Presentaba una jerarquía social bien definida, en temas de agricultura y comercio eran fundamentales para su economía, destacándose la existencia de organizaciones económicas como la liga de mercaderes, que facilitaban el intercambio de productos y artesanías (Echeverría; Ponce, 2018)

Además, la religión jugaba un papel crucial en su vida cotidiana, con la adoración de deidades relacionadas con la naturaleza. Esto estaba ligado directamente con su arte con gran significado espiritual, en donde destacan sus monolitos y esculturas del llamado, “Camino de los Dioses Guancavilcas”, mismos que son considerados símbolos de la cosmovisión indígena prehispánica. Estas representaciones están ubicadas en sitios sagrados, enmarcados por paisajes naturales, y reflejan rituales relacionados con la vida y la fertilidad. La estatuaria Guancavilca se caracteriza por su planimetría, donde el tamaño y la proporción de los monumentos destacan elementos que simbolizan la conexión entre la vida y la fertilidad (Freire, 2015).

En el Cerro Las Negras, ubicado en la región de Santa Elena, se han encontrado monolitos que son representativos de la cultura Guancavilca, reflejando su organización social y prácticas ceremoniales. Estos monolitos, elaborados en piedra y de grandes dimensiones, sugieren un uso ritual y una importancia estratégica en el contexto territorial de los Guancavilca. Las investigaciones arqueológicas recientes han documentado estos

hallazgos, contribuyendo al entendimiento de la dinámica social y cultural de esta civilización prehispánica en la región (López, 2022).

Revitalización del Término "Guancavilca"

El uso de la palabra *Guancavilca* con *G* en lugar de *H* responde a un esfuerzo de revitalización histórica que busca recuperar su legitimidad y conexión ancestral. Según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, esta grafía reafirma la identidad cultural del pueblo Guancavilca y promueve una representación fiel de su legado en el contexto contemporáneo (2015). La cultura Guancavilca representa un testimonio vivo de la resiliencia y riqueza cultural de los pueblos prehispánicos del Ecuador. Su estudio no solo contribuye a la preservación de un importante legado histórico, sino que también refuerza el sentido de identidad y pertenencia en el Ecuador actual, enmarcando su revitalización en proyectos de desarrollo sostenible y cultural.

Diseño metodológico

El presente estudio se fundamenta en un diseño cualitativo con enfoque documental y alcance exploratorio, utilizando un método inductivo. Este enfoque permite abordar de manera reflexiva y detallada el tema de investigación, proporcionando un marco adecuado para explorar fenómenos poco estudiados y generar nuevos conocimientos. La revisión bibliográfica constituye la técnica principal de recolección de datos, siguiendo las directrices metodológicas planteadas por Sampieri et al. (1996). La investigación se estructuró en tres fases interrelacionadas que garantizaron el rigor y la sistematicidad del análisis.

En la primera fase, se definieron los objetivos de estudio y se diseñó una estrategia de búsqueda de información sistemática. Se emplearon herramientas como Mendeley, un gestor bibliográfico que facilita la organización y anotación de referencias académicas, y bases de datos como Google Scholar, Redalyc, Elsevier y ResearchGate. Estas plataformas permitieron acceder a literatura científica de alta calidad. Las búsquedas se realizaron utilizando operadores booleanos y combinaciones de palabras clave relacionadas con los conceptos principales del estudio, tales como “Productos Multimedia”, “Inteligencia Artificial Generativa” y “Cultura Guancavilca”. Para optimizar la pertinencia de los resultados, se integraron herramientas de inteligencia artificial como Perplexity AI y Elicit, que facilitaron la formulación de preguntas clave y la delimitación temática de las fuentes seleccionadas.

La segunda fase se centró en la recopilación y organización de información relevante. Las fuentes seleccionadas fueron registradas y evaluadas mediante un cuadro basado en parámetros específicos: relevancia del contenido, calidad metodológica, validez, confiabilidad, actualidad, autoridad del autor, citas y referencias, e impacto en el campo de estudio. Este sistema permitió una evaluación rigurosa y organizada de cada artículo, asegurando que cumpliera con los estándares académicos necesarios para el análisis. Adicionalmente, las referencias seleccionadas fueron clasificadas por categorías temáticas, lo que facilitó su manejo y análisis posterior.

En la última fase, se llevó a cabo el análisis e interpretación de los hallazgos, empleando una aproximación inductiva para identificar patrones y relaciones emergentes

en los datos recopilados. Cada fuente fue contrastada con otras referencias relevantes, garantizando una visión integral y fundamentada. El análisis se organizó en torno a los objetivos del estudio, destacando el potencial de los productos multimedia y la inteligencia artificial generativa como herramientas para la revitalización cultural de la herencia Guancavilca. Finalmente, los resultados fueron integrados en un texto crítico y coherente, que refleja las tendencias actuales en el campo de estudio y ofrece aportes significativos a la comprensión del tema.

Discusión

Los productos multimedia y la inteligencia artificial generativa (IAG) representan herramientas innovadoras para la preservación y difusión cultural, con un impacto significativo en la promoción de culturas específicas como la Guancavilca. A lo largo del desarrollo de este ensayo, se han identificado múltiples ejemplos de cómo estas tecnologías permiten la creación de narrativas culturales atractivas y accesibles para diversas audiencias. Sin embargo, también surgen desafíos éticos y técnicos que deben abordarse para garantizar una representación auténtica y respetuosa de los valores culturales.

Por un lado, las aplicaciones de los productos multimedia, como las visitas virtuales, videos narrativos y plataformas interactivas, han demostrado ser efectivas para superar barreras físicas y aumentar el alcance del patrimonio cultural (Andrade, 2022; Meier et al., 2024). Estas herramientas permiten a las comunidades no solo preservar sus tradiciones, sino también reinventarlas de maneras que conecten con las nuevas generaciones. En este sentido, las canciones infantiles documentadas en formatos multimedia, como las de la región de Minnan, resaltan el potencial de esta tecnología para conservar elementos intangibles del patrimonio cultural (Shunmei & Zahari, 2022). Sin embargo, se considera que, en el caso de la cultura Guancavilca, este enfoque debe complementarse con una participación activa de las comunidades locales o gestores culturales que conozcan de cerca la historicidad de la cultura para garantizar que el contenido refleje su identidad auténtica.

La IAG, por otro lado, permite resultados innovadores en la creación de contenido cultural al utilizar algoritmos avanzados como las redes generativas adversariales (David et al., 2024). Si bien su capacidad para recrear elementos del patrimonio cultural facilita la conservación y el acceso, el uso de esta tecnología plantea preocupaciones sobre la autenticidad y los derechos de propiedad intelectual. García-Peñalvo (2023) advierten que la naturaleza probabilística de la IAG puede derivar en interpretaciones erróneas si no se supervisa adecuadamente su producción. Por ello, es necesario que los gestores culturales adopten un enfoque crítico y colaborativo, integrando la experiencia humana con las capacidades de la inteligencia artificial para garantizar resultados que respeten los

significantes culturales.

Estudios en el Cerro Las Negras han documentado monolitos y prácticas ceremoniales que subrayan la importancia simbólica de la fertilidad y la conexión con la naturaleza en esta cultura (López, 2022). En mi opinión, la integración de estos elementos en narrativas multimedia, apoyadas por tecnologías como la realidad virtual, no solo enriquecería la comprensión del público sobre el pasado, sino que también fomentaría un sentido de pertenencia y orgullo cultural entre las comunidades actuales. Como si las voces de los grandes caciques Guancavilcas retumbaran en cada móvil de las generaciones actuales, contándonos en su voz creada por IAG, el significado de sus leyendas y monolitos.

Finalmente, el concepto de inteligencia distribuida, donde humanos y máquinas colaboran como coautores en la creación artística (Morilla, 2023), plantea una oportunidad emocionante para la innovación cultural. Sin embargo, esta dinámica también requiere una redefinición de la autoría y una evaluación cuidadosa de los nuevos roles y responsabilidades en la preservación cultural. Considero que, en el caso de la cultura Guancavilca, esta colaboración puede ser una herramienta poderosa para reinterpretar y difundir su legado de manera inclusiva y contemporánea, donde se establezcan nuevos roles a gestores y se intensifiquen conocimientos para utilizar la IAG siempre que se priorice el respeto por las tradiciones y valores inherentes a esta comunidad ancestral.

Tanto los productos multimedia como la IAG ofrecen caminos prometedores para la difusión cultural, pero su implementación debe equilibrar la innovación tecnológica con la preservación auténtica de las identidades culturales. Este equilibrio no solo garantizará la sostenibilidad de estas iniciativas, sino que también fortalecerá el impacto de las culturas marginadas en el panorama global. La cultura Guancavilca tiene el potencial de convertirse en un ejemplo destacado de cómo la tecnología puede revitalizar y promover un legado ancestral en el contexto de la modernidad.

Conclusiones

La revisión bibliográfica realizada en este ensayo subraya la relevancia de los productos multimedia y la inteligencia artificial generativa (IAG) como herramientas innovadoras para la preservación y promoción de la cultura Guancavilca. En primer lugar, se ha evidenciado que estas tecnologías no solo facilitan el acceso a contenidos culturales, sino que también permiten la creación de narrativas contemporáneas que conectan con las nuevas generaciones. Esto es especialmente importante en un contexto donde las culturas indígenas enfrentan desafíos significativos debido a la globalización y la modernización. La capacidad de los productos multimedia para ofrecer experiencias inmersivas, como las visitas virtuales y la realidad aumentada, se presenta como una estrategia efectiva para revitalizar tradiciones culturales y fomentar un sentido de pertenencia entre los jóvenes.

En segundo lugar, el análisis de la literatura revela que, aunque la IAG tiene el potencial de transformar la producción cultural al permitir la creación de contenido original y personalizado, también plantea desafíos éticos que deben ser abordados. La autenticidad del contenido generado por IA y los derechos de autor son cuestiones críticas que requieren un enfoque responsable en su implementación. Es fundamental que los gestores culturales y creadores utilicen estas herramientas con un sentido ético, garantizando que las narrativas culturales sean representadas de manera respetuosa y auténtica. Al igual que algunos autores se destaca la necesidad de un marco ético robusto que contemple estos aspectos, asegurando que las tecnologías digitales sirvan como aliados en la preservación cultural.

Finalmente, se concluye que el uso estratégico de productos multimedia e IAG puede actuar como un catalizador para el desarrollo social y cultural. Al facilitar nuevas formas de interacción y participación cultural, estas tecnologías no solo documentan el patrimonio existente, sino que también promueven una comprensión más profunda de las identidades culturales locales. La investigación sugiere que es esencial fomentar políticas que apoyen el acceso equitativo a estas tecnologías, garantizando que comunidades diversas puedan beneficiarse de sus ventajas. En este sentido, el ensayo no solo contribuye al discurso académico sobre la cultura Guancavilca, sino que también ofrece

recomendaciones prácticas para gestores culturales interesados en integrar herramientas digitales en sus estrategias de preservación y difusión cultural.

Referencias Bibliográficas

- Aguado-terrón, J. M., & Grandío-pérez, M. M. (2024). Toward a Media Ecology of GenAI: Creative Work in the Era of Automation*. *Palabra Clave*, 27(1), 1–23.
<https://doi.org/10.5294/pacla.2024.27.1.8>
- Andrade, K. (2022). La industria cultural audiovisual: plataformas de streaming. *URU: REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA*, 31–48.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312514.2022.5.3>
- Andraus, C., & Indarte, A. (2023). La gráfica de la cultura Manteño-Huancavilca en el diseño urbanístico de la Ciudad de Portoviejo. *Revista San Gregorio*, 1(54), 38–56.
<https://doi.org/10.36097/rsan.v1i54.2448>
- Cabrera, M., Rejero, A., & Irwin, R. M. (2023). *¿Para qué sirven los estudios culturales? Cultura, política y poder en Latinoamérica.*
- Castells, M. (2001). Internet y la Sociedad Red. *生化学*, 7(3), 213–221.
- David, A., Sankar, J. G., Ganeshkumar, C., & Kashif, M. (2024). An Introduction to Generative AI: Crafting Worlds From Code. In J. Gomathi Sankar & A. David (Eds.), *Generative AI and Implications for Ethics, Security, and Data Management* (pp. 1-16). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-8557-9.ch001>
- Dhar, A. (2023). Rich Cultural Traditions to Be Preserved Through Digitization- A Task of Great Responsibility. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 11(1), 415–422.
<https://doi.org/10.52783/tojqi.v11i1.9975>
- Diaz Tito, L. P., Tito Cárdenas, J. V., Garcia Curo, G., & Boy Barreto, A. M. (2021). Artificial intelligence applied to the education sector. *Revista Venezolana de Gerencia*, 26(96), 1189–1200. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.26.96.12>
- Echeverría Nathaly; Ponce Xavier. (2018). ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL PROYECTO INTEGRADOR Previo la obtención del Título de : Licenciado en Diseño y Producción Audiovisual Presentado por : Campos Pin Irvin Joel Zambrano Rozales Viviana Lissette. *ESPOL*.

- Erick Xavier López Reyes. (2022). "RECONSTRUYENDO ENTIDADES TERRITORIALES, SOCIOPOLÍTICAS, ECONÓMICO-PRODUCTIVAS PREHISPÁNICAS: APROXIMACIÓN METODOLÓGICA AL SEÑORÍO GUANCAVILCA.
- Espinoza Méndez, E. M. (2020). Diseño de un stand interactivo multimedia para favorecer las visitas guiadas al Museo y Parque Arqueológico Pumapungo. *Tsantsa. Revista de Investigaciones Artísticas*, 9(9), 156–169.
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/3411>
- 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>
- Freire, A. M. (2015). *Camino de los dioses Guancavilcas*. INPC.
<https://www.patrimoniocultural.gob.ec/camino-de-los-dioses-guancavilcas/>
- García-Peñalvo, F. J. (2023). La percepción de la Inteligencia Artificial en contextos educativos tras el lanzamiento de ChatGPT: disrupción o pánico. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 24(February), e31279. <https://doi.org/10.14201/eks.31279>
- Garófalo Lucio, J. P., & Viteri Medina, G. A. (2022). La Mama Negra: un espacio interactivo como estrategia de difusión del Patrimonio Cultural. *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 151, 35–47. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi151.6664>
- Guerrero-Solé, F. (2024). *La comunicación ante el desafío de la inteligencia artificial generativa. Reflexiones, retos y oportunidades en un escenario disruptivo*. 1–26.
<https://orcid.org/0000-0001-8145-8707>
- Herrera Latorre, P. D., Orozco Poma, R. D., Núñez Sánchez, W. P., & Avalos Espinoza, P. A. (2023). Inteligencia artificial en la educación artística: Retos y perspectivas. *Revista Imaginario Social*, 7(2), 26–37. <https://doi.org/10.59155/is.v7i2.170>
- Horkheimer, M., & Adorno, T. (1998). *Dialéctica de la Ilustración*.
- Irsyadi, A. N., & Madamidola, O. (2023). Media in the Cultural Dissemination: A Study of Cultural Filming on YouTube. *Arif: Jurnal Sastra Dan Kearifan Lokal*, 2(2), 308–322.
<https://doi.org/10.21009/arif.022.07>

- Jin, P., & Liu, Y. (2022). Fluid space: Digitisation of cultural heritage and its media dissemination. *Telematics and Informatics Reports*, 8(August), 100022.
<https://doi.org/10.1016/j.teler.2022.100022>
- Kapil, D. (2023). Techniques of Preserving the Rich Cultural Heritage Managed by Digitization. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 11(1), 377–384.
<https://doi.org/10.52783/tojqi.v11i1.9970>
- Meier, C., Díaz Parilla, S., Saorín Pérez, J. L., Bonnet de León, A., & Melián Díaz, D. (2024). Virtual tour with multimedia information of the Chapel of Los Dolores (Icod de los Vinos) for tourist and cultural dissemination. *International Congress for Heritage Digital Technologies and Tourism Management*, 234–241.
<https://doi.org/10.4995/hedit2024.2024.17417>
- Moraitou, E., Konstantakis, M., Chrysanthi, A., Christodoulou, Y., Pavlidis, G., & Caridakis, G. (2022). Supporting conservation and restoration through digital media modeling and exploitation - the example of the Acropolis of Ancient Tiryns. *2022 17th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization, SMAP 2022, December*. <https://doi.org/10.1109/SMAP56125.2022.9942216>
- Morilla, S. (2023). Hacia un arte postlocativo. *Artnodes*, 0(31), 1–11.
<https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i31.402704>
- Pimentel Elbert, M. J., Zambrano Mendoza, B. M., Mazzini Aguirre, K. A., & Villamar Cárdenas, M. A. (2023). Multimedia e hipermedia aplicada en la educación. *Recimundo*, 7(2), 63–73. [https://doi.org/10.26820/recimundo/7.\(2\).jun.2023.63-73](https://doi.org/10.26820/recimundo/7.(2).jun.2023.63-73)
- Salvador Carrillo, M. (2023). *Desarrollo de narrativas transmedia sobre proyectos de cultura maker a través de aprendizaje colaborativo basado en retos, para estudiantes del módulo grabación y edición de reportajes audiovisuales*.
- Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (1996). Metodología de la investigación. In *Edición McGraw-Hill*. http://www.academia.edu/download/38758233/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006_ocr.pdf
- Sanchez-Calvillo, A., Alonso-Guzman, E. M., Solís-Sánchez, A., Martínez-Molina, W., Navarro-Ezquerria, A., Gonzalez-Sanchez, B., Arreola-Sanchez, M., & Sandoval-Castro, K. (2023). Use of Audiovisual Methods and Documentary Film for the Preservation and

Reappraisal of the Vernacular Architectural Heritage of the State of Michoacan, Mexico. *Heritage*, 6(2), 2101–2125. <https://doi.org/10.3390/heritage6020113>

Sattele, V., Reyes, M., & Fonseca, A. (2023). LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EL PROCESO CREATIVO Y EN EL DESARROLLO DE CONCEPTOS DE DISEÑO. *BY-NC-SA 4.0 Umática. Revista Sobre Creación y Análisis de La Imagen*, 6(2023), 53–73. <https://doi.org/10.24310/Umatica.2022.v5i6.17153>

Shunmei, L., & Zahari, Z. A. (2022). The Design and Development of Cultural and Creative Products from the Perspective of Digital Media-Taking Intangible Cultural Heritage of Nursery Rhymes in Minnan Dialect as an Example. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 14(2), 3052–3062. <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/9718>

Tang, T., & Zhang, H. (2023). An Interactive Holographic Multimedia Technology and Its Application in the Preservation and Dissemination of Intangible Cultural Heritage. *International Journal of Digital Multimedia Broadcasting*, 2023. <https://doi.org/10.1155/2023/6527345>

Touchard-Houlbert, A. (2010). Surgimiento y evolución de la cultura Manteña-Guancavilca: reflexiones acerca de los cambios y continuidades en la costa del Ecuador prehispánico. *Bulletin de l'Institut Français d'études Andines*, 39 (3), 551–561. <https://doi.org/10.4000/bifea.1750>

Valencia Mendoza, G. E., Barragán Merino, R. del L., Ledesma Trujillo, S. C., & Moraima Peña, P. (2024). Impacto de la inteligencia artificial generativa en la creatividad de los estudiantes universitarios. *Technology Rain Journal*, 3(1), e33. <https://doi.org/10.55204/trj.v3i1.e33>

Zabulis, X., Meghini, C., Partarakis, N., Beisswenger, C., Dubois, A., Fasoula, M., Nitti, V., Ntoa, S., Adami, I., Chatziantoniou, A., Bartalesi, V., Metilli, D., Stivaktakis, N., Patsiouras, N., Doulgeraki, P., Karuzaki, E., Stefanidi, E., Qammaz, A., Kaplanidi, D., ... Galanakis, G. (2020). Representation and preservation of heritage crafts. *Sustainability (Switzerland)*, 12(4). <https://doi.org/10.3390/su12041461>

Anexos

Autores	Relevancia	Calidad Metodológica	Validez	Confiabilidad	Actualidad	Autoridad del Autor	Citas y Referencias	Impacto y Contribución al Campo
Aguado-terrón & Grandío-pérez, 2024	Alta	Análisis conceptual	Alta	Alta	Muy alta	Media	Referencias amplias y de calidad	Explora la reconfiguración de obras creativas en la era de la automatización.
Andrade, 2022	Alta	Alta (mixta)	Alta	Alta	Alta	Media	Referencias amplias y de calidad	Analiza el impacto de productos multimedia en la difusión cultural.
Andraus, C., & Indarte, A. (2023)	Alta	Enfoque bien definido	Alta	Alta	Alta	Media	Referencias amplias y de calidad	Analiza la cultura y establece un puente entre la tradición cultural más las prácticas contemporáneas de diseño
Cabrera et al., 2023	Alta	Alta	Alta	Alta	Muy alta	Media	Referencias amplias y de calidad	Discute la colaboración entre humanos y máquinas en la creación artística.

Castells (2001)	Alta	Bien estructurada	Consistente con teorías previas	Altamente reproducible	Actualizada para análisis conceptual	Reconocido sociólogo global	Referencias amplias y de calidad	Contextualiza la dimensión cultural de internet en la sociedad contemporánea.
David et al., 2024	Muy alta	Alta	Muy alta	Muy alta	Muy alta	Media	Referencias amplias y de calidad	Investiga innovaciones en arte generativo con IA.
Díaz Tito et al., 2021	Media	Media	Media	Media	Actual	Baja	Referencias amplias y de calidad	Propone estrategias educativas para un uso responsable de IA generativa.
Dhar, A. (2023)	Alta	Bien clara	Alta	Alta	Actual	Media	Referencias amplias y de calidad	Aborda cómo las tecnologías digitales pueden ser utilizadas para preservar tradiciones culturales
Espinoza, 2020	Alta	Alta	Alta	Alta	Actual	Media	Referencias amplias y de calidad	Muestra cómo los museos pueden utilizar tecnologías interactivas.
Franganillo, 2023	Muy alta	Alta	Muy alta	Muy alta	Muy actual		Referencias amplias y de calidad	Examina el impacto de la inteligencia artificial generativa en las industrias creativas.
García-Peñalvo, 2023	Alta	Media (Revisión bibliométrica)	Alta	Alta	Muy actual	Alta	Referencias amplias y de calidad	Aporta Insights de la inteligencia artificial en contextos educativos

Garófalo & Viteri, 2022	Alta	Media (enfoque mixto)	Alta	Media	Actual	Alta	Referencias amplias y de calidad	Propone espacios interactivos que fortalezcan la identidad cultural a través del uso de tecnología
Horkheimer & Adorno, 1998	Alta	Bien estructurada	Consistentes con debate comunicacional	Media	Libro con teorías vigentes	Alta	Fundamentada en crítica cultural	Contextualiza un debate sobre globalización e influencias culturales.
Irsyadi & Madamidola, 2023	Alta	Alta	Alta	Media	Actual	Media	Referencias amplias y de calidad	Evidencia calidad de productos multimedia en redes sociales.
Jin & Liu, 2022	Alta	Alta	Alta	Alta	Actual	Alta	Referencias amplias y de calidad	Presenta alternativas como RV en un esfuerzo por reanimar la cultura en espacios digitales.
Kapil, 2023	Alta	Muy alta	Alta	Alta	Actual	Alta	Referencias amplias y de calidad	Presenta una alternativa muy precisa de modelados en 3D de artefactos históricos.
Meier et al., 2024	Alta	Alta	Alta	Alta	Muy actual	Alta	Referencias amplias y de calidad	Fotografía en 360, revisa por qué siguen siendo una opción en difusión cultural.

Pimentel Elbert et al., 2023	Alta	Muy alta	Alta		Actual		Referencias amplias y de calidad	Explora el uso de herramientas hipermediales que pueden ser bien utilizadas en productos multimedia con fines pedagógicos.
Salvador, 2023	Alta	Muy alta	Alta		Actual		Referencias amplias y de calidad	Destaca experiencias inmersivas para cautivar audiencias heterogéneas.
Sanchez-Calvillo et al., 2023	Alta	Alta	Alta		Actual		Referencias amplias y de calidad	Documentan en archivos multimedia arquitectura cultural.
Sattele et al., 2023	Alta	Media	Alta		Actual		Referencias amplias y de calidad	Pone en estudio una ética para el uso de la IAG
Tang & Zhang, 2023	Alta	Alta	Alta		Actual		Referencias amplias y de calidad	Explora como realizar simulaciones de sitios culturales.
Valencia et al., 2024	Alta	Muy alta	Alta		Muy actual	Alta	Referencias amplias y de calidad	Propone a la IAG como un soporte al rendimiento creativo.
Zabulis et al., 2020	Alto	Media	Alta		Actual	Media	Referencias amplias y de calidad	Plantea como se puede digitalizar artesanías con alto valor cultural.