	<b>GUÍA DE TRABAJO PRÁCTICO - EXPERIMENTAL</b> Talleres y Laboratorios de Docencia ITM	Código	FGL 029
		Versión	03
		Fecha	18-07-2023


## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA

<b>Nombre de la guía:</b>	Genera video con IA
<b>Código de la guía (No.):</b>	001
<b>Taller(es) o Laboratorio(s) aplicable(s):</b>	
<b>Tiempo de trabajo práctico estimado:</b>	8 horas
<b>Asignatura(s) aplicable(s):</b>	Herramientas de IA, Asignaturas del Programa
<b>Programa(s) Académico(s) / Facultad(es):</b>	Ingeniería de Sistemas, Gestión Administrativa, Administración tecnológica.

COMPETENCIAS	CONTENIDO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
<p><b>Competencia Digital:</b> Desarrollar habilidades para utilizar herramientas de inteligencia artificial en la creación de imágenes y presentaciones efectivas.</p> <p><b>Creatividad y Innovación:</b> Fomentar la creatividad al generar contenido visual y presentaciones que comuniquen ideas de manera efectiva.</p> <p><b>Pensamiento Crítico:</b> Evaluar la calidad y la relevancia de las imágenes y presentaciones generadas, considerando aspectos éticos y de propiedad intelectual.</p> <p><b>Trabajo Colaborativo:</b> Colaborar en equipo para diseñar y presentar un proyecto utilizando herramientas de inteligencia artificial.</p>	<p><b>Introducción a la Inteligencia Artificial:</b> Conceptos básicos y aplicaciones en la generación de imágenes y presentaciones.</p> <p><b>Herramientas de IA para Generación de Imágenes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de herramientas (por ejemplo, DALL-E, Midjourney, etc.)</li> <li>Proceso de generación de imágenes a partir de texto.</li> <li>Ética en la generación de imágenes.</li> </ul> <p><b>Creación de Presentaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de herramientas como Canva, Prezi, Google Slides con capacidades de IA.</li> <li>Diseño efectivo de diapositivas.</li> <li>Incorporación de imágenes generadas por IA en presentaciones.</li> </ul> <p><b>Evaluación de Proyectos de IA:</b> Criterios para evaluar la efectividad de las imágenes y presentaciones creadas.</p>	<p><b>Producción de un Proyecto:</b> Los estudiantes deben ser capaces de crear un conjunto de imágenes y una presentación utilizando herramientas de inteligencia artificial, demostrando el uso adecuado de las herramientas y una comprensión crítica de su aplicación.</p> <p><b>Presentación Oral:</b> Exponer el proyecto de manera clara y convincente, destacando el proceso de creación, las decisiones tomadas y reflexionando sobre el impacto y la ética de usar IA en la generación de contenido.</p> <p><b>Retroalimentación de Pares:</b> Participar en la evaluación de proyectos de compañeros, ofreciendo comentarios constructivos sobre la efectividad y la creatividad de sus presentaciones e imágenes.</p>

## 2. FUNDAMENTO TEÓRICO

### 2.1. Inteligencia Artificial (IA)

	<b>GUÍA DE TRABAJO PRÁCTICO - EXPERIMENTAL</b> Talleres y Laboratorios de Docencia ITM	Código	FGL 029
		Versión	03
		Fecha	18-07-2023

La inteligencia artificial se refiere a la simulación de procesos de inteligencia humana por parte de sistemas informáticos. Esto incluye el aprendizaje (adquisición de información y reglas para usarla), el razonamiento (uso de reglas para llegar a conclusiones), y la auto-corrección. La IA tiene aplicaciones amplias en diversos campos, incluyendo el diseño gráfico, la automatización de presentaciones y la creación de contenido multimedia.

## 2.2. Generación de Videos por IA

Las herramientas de generación de videos por IA, como Pika, RunAway y Kling, utilizan redes neuronales profundas para interpretar y transformar descripciones de texto en videos. Estos modelos se entrenan con grandes conjuntos de datos que incluyen imágenes y sus descripciones correspondientes. Esto permite que el sistema entienda no solo las palabras individuales, sino también el contexto y la relación entre los elementos descritos.

**Importancia:** La generación automática de videos permite a los cineastas y creadores de contenido producir visuales de alta calidad sin necesidad de habilidades avanzadas. Sin embargo, plantea cuestiones éticas sobre el copyright y la originalidad.

## 2.4. Ética en la IA

El uso de herramientas de IA en la generación de contenido también plantea dilemas éticos. Consideraciones como la originalidad de las imágenes generadas, el uso indebido de estas herramientas para la desinformación y la posible discriminación en los datos utilizados para entrenar los modelos son temas críticos que deben ser abordados.

### Aspectos a Considerar:

- **Propiedad Intelectual:** Determinar quién posee los derechos de las imágenes generadas por IA.
- **Representación:** Asegurar que la IA no perpetúe estereotipos o sesgos en las imágenes producidas.
- **Impacto Social:** Reflexionar sobre cómo el uso de IA puede afectar la industria creativa y el trabajo de los diseñadores.

## Conclusión

Este trabajo práctico no solo permite a los estudiantes explorar el uso de herramientas de inteligencia artificial en la creación de videos, sino que también fomenta la reflexión sobre las implicaciones éticas y el impacto en la industria creativa. A través de este proceso, los estudiantes desarrollarán competencias digitales, creatividad y pensamiento crítico.


## 3. OBJETIVO(S)

### Objetivo General:

- Explorar y aplicar herramientas de inteligencia artificial para la generación de videos, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico en el diseño y la comunicación visual.

### Objetivos Específicos:

- Investigar y comprender los conceptos básicos de la inteligencia artificial y su aplicación en la generación de contenido visual.
  - Analizar cómo funciona la generación de videos a partir de descripciones de texto o imágenes.
  - Identificar las herramientas de IA más relevantes para la creación de videos.
- Desarrollar habilidades prácticas en el uso de herramientas de IA para la creación de videos.
  - Generar un conjunto de imágenes utilizando herramientas de IA y evaluar su calidad y adecuación.
  - Diseñar una presentación efectiva que integre imágenes generadas por IA, teniendo en cuenta la estructura y el diseño visual.

	<b>GUÍA DE TRABAJO PRÁCTICO - EXPERIMENTAL</b> Talleres y Laboratorios de Docencia ITM	Código	FGL 029
		Versión	03
		Fecha	18-07-2023

#### 4. RECURSOS REQUERIDOS

Un computador o celular con acceso a internet.

#### 5. PROCEDIMIENTO O METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO

**5.1. Generar el guion:** Seleccionar un personaje (historia o animado), y construir un prompt con el objetivo de generar las imágenes a partir de un guion. Por ejemplo, el prompt para un personaje histórico puede ser:

**Actúa como si fueras un escritor de videos de historia para youtube, con experiencia de 15 años, escríbeme la historia de [nombre personaje] de forma específica en 2 párrafos. Dame solo el texto del guión, sin añadidos de más.**

Para un personaje animado puede escribir el guion o usar ChatGPT para construir el guion del video.

**5.2. Generar escenas a partir de imágenes:** Obtener 4 imágenes para describir el guion generado en el punto anterior. Posteriormente usar Pika, Leonardo, RunAway y Kling para animar las imágenes. Deben seleccionar que tipo de efecto quieren sobre cada imagen. Y usar cada IA para animar una de las escenas.

Se puede emplear ChatGPT para generar los textos de las escenas, por ejemplo, para un personaje histórico:

**Dame prompts para generar imágenes por cada una de las frases de la siguiente historia que te voy a dar. Ten en cuenta que los prompts se estructuran así: personajes, descripción, época, vestimenta, lugar, acción. que se ve en el fondo, tipo de plano, estilo. En este caso el estilo va a ser siempre hyper-realistic, photo realism, cinematography**

**- dame los prompts en ingles**

**- dame los prompts como una frase entera, separando cada parte de la estructura con una "," sin listas de puntos, ni separándolos por su estructura.**


**5.3. Generar escenas a partir de texto:** Usando el guion anterior generar 4 escenas similares a las imágenes anteriores utilizando solamente texto. Se puede generar cada escena utilizando cada una de las IAs vistas en clase: Kling, Dream Machine, Pixeverse y MiniMax.

**5.4. Ética en el uso de IA:** Describir en que aspectos o situaciones no es ético el uso de la IA según las aplicaciones vistas en el semestre como estudiantes y profesionales. Como se debería usar las herramientas de IA.

#### 6. PARÁMETROS PARA LA EVALUACION

Los estudiantes deben presentar de forma oral en clase un análisis de los videos generados con IA:

- 6.1. Describir como se repartieron las tareas.
- 6.2. Que personaje se seleccionó y el guion generado.
- 6.3. Análisis de escenas generadas con imágenes.
- 6.4. Análisis de escenas generadas con textos.
- 6.5. Comparaciones entre las dos formas de generar videos.
- 6.6. Presentación aspectos éticos del uso de la IA.
- 6.7. Conclusiones.

	<b>GUÍA DE TRABAJO PRÁCTICO - EXPERIMENTAL</b> Talleres y Laboratorios de Docencia ITM	Código	FGL 029
		Versión	03
		Fecha	18-07-2023

## 7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. Kling AI – Video prompts. <https://filmart.ai/kling-ai-prompts-and-mastering-ai-video/>

7.2. Cómo Hacer Vídeos De IA Históricos Virales Para Monetiza.

<https://www.youtube.com/watch?v=tkT3c8L7KY8>

<b>Elaborado por:</b>	<i>Cristian Guarnizo Lemus</i>
<b>Revisado por:</b>	
<b>Versión:</b>	1.0
<b>Fecha:</b>	11/08/2024