



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante



# Criterios para evaluar herramientas de generación de imágenes

---

2026

---

## Índice

---

|                                                                            |          |
|----------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>CRITERIOS PARA EVALUAR HERRAMIENTAS DE GENERACIÓN DE IMÁGENES .....</b> | <b>3</b> |
|----------------------------------------------------------------------------|----------|

---

# CRITERIOS PARA EVALUAR HERRAMIENTAS DE GENERACIÓN DE IMÁGENES

Actualmente existen decenas de herramientas que permiten crear y editar imágenes con inteligencia artificial. A la hora de escoger una herramienta, conviene evaluar aspectos como la calidad visual de las imágenes, su fidelidad al *prompt*, sus posibilidades de control, el coste, las condiciones de uso y la facilidad de trabajo.

## 1. CALIDAD VISUAL

Evalúa el resultado técnico y estético:

- Calidad general: Nitidez, nivel de detalle, iluminación, color y composición.
- Coherencia visual: Ausencia de elementos deformados, duplicados o incongruentes.
- Anatomía: Manos, rostros, posturas, proporciones y expresiones.
- Realismo: Texturas, sombras, reflejos, profundidad y perspectiva.
- Resolución: Tamaño máximo de salida y calidad al ampliar la imagen.
- Artefactos: Bordes extraños, objetos fusionados, fondos incoherentes o detalles incompletos.

## 2. FIDELIDAD AL PROMPT

Este es uno de los criterios más importantes. Comprueba si la herramienta:

- Comprende *prompts* largos y con varias condiciones.
- Incluye todos los elementos solicitados.
- Respeta cantidades concretas: «tres estudiantes», «dos libros», etc.
- Sitúa correctamente los elementos.
- Interpreta adecuadamente relaciones espaciales: encima, detrás, a la izquierda...
- Sigue indicaciones sobre colores, iluminación, encuadre y perspectiva.
- Respeta las exclusiones: «sin texto», «sin personas», «sin logotipos».
- Sigue bien instrucciones en español o requiere utilizar inglés.

## 3. CAPACIDAD PARA GENERAR TEXTO DENTRO DE LAS IMÁGENES

Este aspecto es especialmente importante si se quiere utilizar para crear carteles, infografías o materiales educativos:

- Respeto literal del texto solicitado.

- Corrección ortográfica.
- Uso adecuado de tildes, eñes y signos de puntuación.
- Legibilidad.
- Facilidad para corregir únicamente el texto sin regenerar toda la imagen.

## 4. VARIEDAD DE ESTILOS

Las herramientas más versátiles permiten producir imágenes en una gran variedad de estilos: fotografía realista, dibujo infantil, cómic, acuarela, renderizado 3D, iconos y pictogramas, diagramas e infografías, imágenes con fondo transparente... Una misma herramienta puede destacar en unos estilos y rendir peor en otros.

## 5. CONTROL SOBRE EL RESULTADO

Las herramientas más completas permiten controlar aspectos como:

- Relación de aspecto y dimensiones.
- Encuadre y posición de la cámara.
- Profundidad de campo.
- Iluminación.
- Número de variaciones.
- Nivel de creatividad.
- Paleta de colores.
- Elementos que deben evitarse.

Cuanto mayor sea el control, más sencillo será obtener resultados reproducibles y adaptados a una necesidad concreta.

## 6. EDICIÓN DE IMÁGENES

No limites el análisis a la generación de imágenes desde cero. Examina también si permite:

- Subir una imagen propia.
- Eliminar o añadir objetos.
- Sustituir el fondo.
- Ampliar el encuadre.
- Modificar una zona concreta.
- Cambiar colores, ropa, iluminación o estilo.
- Mejorar la resolución.
- Restaurar fotografías.
- Mantener intactas las partes que no deben modificarse.

- Convertir una fotografía en ilustración o viceversa.

En este apartado es especialmente importante valorar si la edición sigue exactamente las instrucciones o transforma innecesariamente toda la imagen.

## 7. CONSISTENCIA ENTRE IMÁGENES

Este criterio resulta esencial para crear series, personajes, campañas o materiales formativos. Comprueba si puede mantener el mismo personaje en distintas escenas, manteniendo rasgos faciales y vestimenta. Puedes solicitar, por ejemplo, cuatro imágenes del mismo personaje realizando acciones diferentes y observar cuánto cambia entre ellas.

## 8. RESTRICCIONES

Algunas herramientas presentan limitaciones, impidiendo generar imágenes con contenido sexual o violento. También suelen tener restricciones sobre el uso de marcas, personajes o el rostro de personas famosas.

## 9. OTRAS VARIABLES

Otros aspectos valorables son:

- Facilidad de uso.
- Velocidad: tiempo medio de generación (especialmente en horas de alta demanda), existencia de colas según el plan contratado...
- Precio y modelo de acceso: existencia de un plan gratuito, límites diarios o mensuales, coste aproximado por imagen...
- Derechos de uso y propiedad intelectual: quién conserva los derechos sobre las imágenes generadas, si se permite el uso comercial, presencia de marcas de agua...