

EL IMPACTO DE LA I.A. EN EL CAMPO DE ACCIÓN DE LOS DISEÑADORES
GRÁFICOS DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN

SEBASTIÁN URÁN JARAMILLO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO
MEDELLÍN
2024

EL IMPACTO DE LA IA EN EL CAMPO DE ACCIÓN DE LOS DISEÑADORES GRÁFICOS
DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN

SEBASTIÁN URÁN JARAMILLO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO

PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO
MEDELLÍN
2024

EL IMPACTO DE LA IA EN EL CAMPO DE ACCIÓN DE LOS DISEÑADORES GRÁFICOS
DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN

SEBASTIÁN URÁN JARAMILLO

Asesor:

María Patricia Lopera Calle

Licenciadas en Artes Plásticas

Especialista en Mercadeo

Magister en Diseño y Evaluación de Proyectos Regionales

Institución Universitaria Pascual Bravo
Facultad de Producción y Diseño
Profesional en Diseño Gráfico
Medellín
2024

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla de Referentes teóricos.....	p26
Tabla 2 Recursos del proyecto.....	p28
Tabla 3 Cronograma de actividades del proyecto.....	p29

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Árbol de problemas.....	P12
Figura 2. Árbol de objetivos	P13

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS	P4
ÍNDICE DE FIGURAS	P4
RESUMEN	P7
PALABRAS CLAVE	P8
INTRODUCCIÓN	P10
EL PROBLEMA	P11
Identificación del problema	P11
Planteamiento del problema	P12
Formulación del problema	P15
JUSTIFICACIÓN	P15

OBJETIVOS.....	P17
Objetivo general.....	P17
Objetivos específicos.....	P17
MARCO TEÓRICO	P18
Marco Referencial.....	P20
METODOLOGÍA.....	P26
Tipo de investigación según su finalidad.....	P26
Tipo de investigación según su diseño.....	P26
Tipo de investigación según su enfoque	P26
Tipo de investigación según su alcance.....	P26
Tipo de investigación según su fuente de datos	P26
Fuentes de información.....	P27
Técnicas de recolección de información	P27
Recursos del proyecto	P28
Cronograma de actividades.....	P29
Conclusiones preliminares.....	P31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	P32

1. RESUMEN

El proyecto “EL IMPACTO DE LA IA EN EL CAMPO DE ACCIÓN DE LOS DISEÑADORES GRÁFICOS DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN” tiene como objetivo representar de manera infográfica el impacto de las inteligencias artificiales en el trabajo, creatividad y competencia laboral de los diseñadores gráficos en Medellín, destacando tanto los aspectos positivos como negativos de esta influencia tecnológica analizando el impacto de las nuevas tecnologías, especialmente la inteligencia artificial (I.A.), en los trabajos visuales y su influencia en la cultura y sociedad paisa. Se destaca cómo la cuarta revolución industrial ha optimizado la creación de piezas gráficas, permitiendo generar contenido visual en minutos. Sin embargo, surge la preocupación sobre la posible sustitución del trabajo humano por la automatización, lo que podría llevar a la extinción de carreras visuales como diseño gráfico, diseño 3D y animación, y diseño audiovisual. Se plantean incógnitas sobre el futuro de las carreras visuales, la regulación gubernamental para el uso de estas herramientas y su impacto en la formación educativa y en la industria del diseño. Se sugiere que la investigación sobre este tema proporcionará una perspectiva más amplia y objetiva, aclarando los beneficios y posibles afectaciones de la inteligencia artificial en la industria visual, y ofreciendo proyecciones sobre su impacto futuro en los diseñadores de Medellín. Todo este proyecto es fundamentado por los aportes de los autores Rico Sesé, J. (2020), Planetalibros (2018), Margaret A. Boden (2017) y Lasse Rouhiainen (2018).

1. PALABRAS CLAVE

Automatización: El proceso mediante el cual las tareas humanas son delegadas a sistemas informáticos o robots con inteligencia artificial para realizarlas de manera autónoma.

Ética de la IA: El conjunto de principios y normas éticas que guían el desarrollo, implementación y uso de tecnologías de inteligencia artificial, abordando cuestiones como la privacidad, la equidad y el impacto social.

Sesgo algorítmico: Tendencia de los algoritmos de inteligencia artificial a producir resultados parciales o injustos debido a la introducción de sesgos humanos, a menudo reflejados en los datos utilizados para su entrenamiento.

Interpretabilidad: La capacidad de comprender y explicar cómo funcionan los modelos de inteligencia artificial y cómo toman decisiones, especialmente importante en aplicaciones críticas como la medicina o el derecho.

Transferencia de aprendizaje: La capacidad de un modelo de inteligencia artificial para aplicar conocimientos y habilidades aprendidos en una tarea a otra tarea relacionada, acelerando así el proceso de entrenamiento y mejorando el rendimiento.

Riesgo existencial: El riesgo potencial de que el desarrollo descontrolado o malintencionado de la inteligencia artificial pueda poner en peligro la existencia de la humanidad o causar daños irreparables a la sociedad.

Inteligencia Artificial General (IAG o AGI): El concepto de una inteligencia artificial que posee la capacidad de comprender, aprender y realizar cualquier tarea cognitiva que un humano pueda realizar, en contraste con la inteligencia artificial especializada en tareas específicas.

Redes Adversariales Generativas (GANs): Un tipo de arquitectura de red neuronal utilizada en el aprendizaje profundo para generar datos nuevos, como imágenes o texto, imitando la distribución de datos de entrenamiento.

Realidad Aumentada (AR): La integración de información digital generada por computadora, como imágenes o datos, en el entorno físico en tiempo real, a menudo potenciada por algoritmos de inteligencia artificial para mejorar la experiencia del usuario.

ChatBot: Los chatbots son programas de computadora que están diseñados para simular conversaciones humanas y responder a preguntas o comandos en forma de texto o voz. Estos programas utilizan algoritmos de procesamiento de lenguaje natural (NLP) y aprendizaje automático para comprender y generar respuestas a los usuarios.

INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías, particularmente la inteligencia artificial (I.A.), están revolucionando los trabajos visuales y su impacto en la cultura y sociedad de Medellín. Se destaca cómo la cuarta revolución industrial ha acelerado el proceso de creación de elementos gráficos, permitiendo una producción visual más rápida, eficiencia en labores visuales y audiovisuales permitiendo a las generaciones actuales de Diseño optimizar muchísimo más su trabajo a su favor. Sin embargo, surgen inquietudes sobre si estas tecnologías podrían suplantar a los trabajadores humanos, ya que los objetivos de las nuevas tecnologías siempre será facilitarle trabajo y el acceso a todo el mundo, no solo al nicho de los diseñadores. Lo que plantea la posibilidad de un declive en profesiones como el diseño gráfico, diseño 3D y animación, y diseño audiovisual. Se plantean interrogantes sobre el futuro de estas carreras, la potencial regulación gubernamental de las herramientas de inteligencia artificial y su impacto en la formación educativa y la industria del diseño. Se sugiere que una investigación más exhaustiva proporcionará una visión completa y precisa, aclarando tanto los beneficios como los posibles desafíos que la inteligencia artificial podría traer para la industria visual, y ofreciendo proyecciones sobre su efecto en los diseñadores de Medellín en los años venideros.

2. EL PROBLEMA

2.1. Identificación del problema

En la ciudad de Medellín, los diseñadores gráficos se enfrentan a un dilema emergente: el impacto de las inteligencias artificiales (IA) en su campo profesional. Con el avance tecnológico, las herramientas de diseño asistido por IA están ganando terreno y transformando la forma en que LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES Y LOS DISEÑADORES GRÁFICOS

se realizan tareas creativas y de producción gráfica. Esto plantea una serie de desafíos para los diseñadores de la ciudad, que deben adaptarse a esta nueva realidad para mantener su relevancia y competitividad en el mercado.

Factores clave del problema:

Cambio en el panorama laboral: La introducción de herramientas de IA en el diseño gráfico está alterando el panorama laboral de los diseñadores de Medellín, con la posibilidad de que algunas tareas sean automatizadas, lo que puede afectar tanto a la demanda de servicios como a las habilidades requeridas por los profesionales del diseño.

Competencia con la tecnología: Los diseñadores gráficos se enfrentan al desafío de competir con herramientas de IA que pueden ofrecer soluciones rápidas y eficientes en áreas como la generación automática de diseños, el análisis de tendencias o la optimización de procesos, lo que podría reducir la demanda de servicios personalizados.

Requisitos de habilidades: La incorporación de IA en el diseño gráfico requiere que los diseñadores adquieran nuevas habilidades y conocimientos tecnológicos para aprovechar estas herramientas de manera efectiva, lo que plantea desafíos de capacitación y actualización profesional.

Impacto en la creatividad y la originalidad: Existe la preocupación de que la dependencia excesiva de las herramientas de IA pueda afectar la creatividad y la originalidad en el trabajo de diseño gráfico, ya que se corre el riesgo de caer en soluciones predefinidas y estandarizadas.

Adaptación del mercado laboral: La rápida evolución de las tecnologías de IA en el diseño gráfico requiere una adaptación constante por parte de los diseñadores de Medellín para mantenerse al día con las últimas tendencias y herramientas, lo que puede generar presiones adicionales en un mercado laboral ya competitivo.

2.2. Planteamiento del problema

Figura 1.

Árbol de causa-efecto



Nota: Esta figura representa el árbol de problemas del proyecto. Fuente: Autoría propia LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES Y LOS DISEÑADORES GRÁFICOS



Nota: Esta figura representa el arbol de problemas del proyecto. Fuente: Autoría propia

En el contexto actual hablando mundialmente, las sociedades enfrentan una transformación significativa en cambios tanto culturales como laborales o profesionales debido al avance de la cuarta revolución industrial y todo lo que trae con ella; avances tecnológicos, robóticas avanzadas e inteligencias artificiales (I.A). Este fenómeno plantea interrogantes cruciales sobre cómo la integración de la IA afecta la competitividad y creatividad de los diseñadores en la ciudad. Como este se vuelve tan influyente en la cultura laboral y profesional del propio diseñador y las afectaciones que esta puede traer tanto en momentos creativos o en el simple hecho de que no sea

reemplazado por una inteligencia artificial. A medida que las herramientas de IA se vuelven más accesibles y sofisticadas, los diseñadores se ven obligados a reevaluar sus habilidades, estrategias LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES Y LOS DISEÑADORES GRÁFICOS

y métodos de trabajo para mantenerse relevantes en un mercado laboral cada vez más competitivo y tecnológicamente avanzado.

Interrogantes del problema:

¿Cómo están siendo afectadas las oportunidades laborales de los diseñadores gráficos en Medellín debido a la incorporación de herramientas de inteligencia artificial en el campo del diseño?

¿En qué medida la utilización de inteligencia artificial en el diseño gráfico influye en la competitividad de los profesionales del diseño en la ciudad?

¿Qué impacto tiene la automatización de ciertas tareas de diseño mediante IA en la creatividad y originalidad de los productos gráficos generados por diseñadores en Medellín?

¿Cuáles son las principales habilidades y conocimientos tecnológicos que los diseñadores gráficos de Medellín deben adquirir para adaptarse eficazmente al uso de herramientas de IA en su trabajo?

¿Cómo pueden los diseñadores gráficos de Medellín aprovechar las ventajas de la inteligencia artificial para potenciar su creatividad y eficiencia en lugar de verla como una amenaza a su profesión?

2.3 Formulación del problema

¿Cómo están siendo afectados los diseñadores gráficos de la ciudad de Medellín por la incorporación y el avance de las inteligencias artificiales en el ámbito del diseño, y cuáles son las implicaciones de este impacto en su trabajo, creatividad y competencia laboral?"

5. JUSTIFICACIÓN

Con la llegada de nuevas tecnologías, los trabajos visuales se han optimizado en pasos agigantados, al igual que su impacto en la cultura y sociedad paisa. Cuando la cuarta revolución industrial inicia, la optimización en creación de piezas gráficas se convierte en algo casi que inmediato, donde cualquier pieza o elemento gráfico puede ser generado en tan solo unos minutos de dedicación a escribir lo que deseas generar en dicha pieza, las I.A. se han convertido en un plus de optimización de trabajo para los diseñadores gráficos en cuanto a generar más rapidez o inmediatez en la calidad de sus trabajos, pero también se ha convertido en la pesadilla de muchos por la sensación de reemplazo de sus trabajos por I.A., ya que los enfoques de estas inteligencias artificiales son dirigidas a que cualquier persona pueda aprender a manejar de manera fácil e intuitiva estas herramientas, lo que puede llevar a la extinción de carreras visuales como lo pueden ser el diseño visual o gráfico, el diseño 3D y animación y el diseño audiovisual.

Con la llegada de estas inteligencias y con su continuo desarrollo se generan incógnitas como lo pueden ser:

¿Llegaremos a la sustitución del trabajo humano por industrial y maquinario?

¿Esto puede llegar a la extinción de las carreras visuales?

Siendo el caso de que las inteligencias artificiales lleguen a terminar con carreras visuales, ¿Qué pasará con las nuevas generaciones dedicadas a las artes visuales y diseño en la ciudad?

¿Se crearán regulaciones por parte de los gobiernos para el uso de estas herramientas y generar dignificación laboral para los diseñadores visuales?

Todas estas incógnitas son generadas por la incertidumbre de todos aquellos diseñadores o personas empapadas en el mundo del diseño por el temor al reemplazo de maquinarias en sus ámbitos laborales.

Los resultados obtenidos servirán para la concientización de los impactos positivos y negativos actuales que han tenido dichas I.A. y con esto generar proyecciones de lo que posiblemente puede suceder con estas inteligencias artificiales en la ciudad en un futuro y qué pasará con el desarrollo tanto pedagógico en las instituciones que tengan relaciones con carreras visuales y audiovisuales, con las personas y empresas dedicadas netamente a ámbitos de diseño y con las empresas que dentro de su corporativa tengan a su disposición a diseñadores gráficos.

Con esta investigación se responderán muchas incógnitas en profundidad sobre esta nueva ramificación que propone la cuarta revolución industrial hacia la industria visual y audiovisual, resolviendo las incertidumbres tan amenazantes que ha impuesto estas tecnologías hacia dichos sectores de la industria visual, aportando información relevante ante el tema, últimas noticias o informes relacionados con esto para informar sobre qué proyecciones se tiene referente a las I.A. y como beneficiará o perjudicará esto a los diseñadores de la ciudad de Medellín.

Con esta investigación se proporcionará una perspectiva mucho más amplia y objetiva con referencia a este nuevo tema que ha estado en la mira de los diseñadores desde su llegada, aclarando cuáles son sus beneficios y sus posibles afectaciones en la industria visual, así concluyendo muchas incertidumbres por las cuales han pasado los diseñadores en los últimos años y de manera gráfica, se demostrará que tan beneficioso o perjudicial es y serán esto en estas herramientas en la actualidad y a futuro.

6. OBJETIVOS

6.1 Objetivo General

Diseñar un sistema infográfico para visibilizar el impacto de las inteligencias artificiales en el trabajo, creatividad y competencia laboral de los diseñadores gráficos en Medellín, destacando tanto los aspectos positivos como negativos de esta influencia tecnológica

6.2 Objetivos específicos

1. Analizar el cambio en los procesos creativos de los diseñadores gráficos debido a la integración de herramientas basadas en inteligencia artificial, identificando cómo estas tecnologías afectan la generación, iteración y selección de ideas y conceptos en el diseño gráfico.
2. Indagar en investigaciones y documentos textuales referentes hacia las inteligencias artificiales y sus impactos en la sociedad.
3. Recopilar información mediante entrevistas con diseñadores gráficos de la ciudad de Medellín para indagar sobre el avance de las inteligencias artificiales y también reconocer sus preocupaciones y miedos antes la nueva tecnología.
4. Identificar las oportunidades de ayuda y apoyo actuales que ofrecen las inteligencias artificiales en los ámbitos de diseño gráfico para poder rentabilizar de mejor manera estas herramientas.
5. Diseñar un infográfico visualmente atractivo y claro que presente de manera efectiva las conclusiones y hallazgos obtenidos, destacando las implicaciones más relevantes del impacto de las inteligencias artificiales en la profesión de diseño gráfico en la ciudad de Medellín.

7. MARCO TEÓRICO

Al abordar temas como lo vienen siendo las Inteligencias artificiales (I.A) se cuestiona si esto se convierte en una conveniencia revolucionaria para la sociedad o algo perjudicial para las actuales y futuras generaciones.

Según Boden M.A. (2017) La I.A. ha puesto en entredicho nuestro concepto de la humanidad y su futuro. Algunos dudan si tan siquiera tendremos un futuro, porque prevén que la I.A. superará la inteligencia humana en todos los ámbitos. Aunque algunos pensadores ven esto con agrado, la mayoría lo teme: ¿Qué lugar quedará, se preguntan, para la dignidad y la responsabilidad humana?. Asumimos que las I.A. son una (o la más grande) evolución de la cuarta revolución industrial, generando grandes avances para la humanidad, donde se ha creado un robot que se humaniza poco a poco, aprende cada día más y retiene cantidades de información grandísima, puede aprender, entender, resolver y generar soluciones que para un ser humano normal le cuesta horas o hasta días en realizar dicha labor, en la cual estas nuevas tecnologías te las resuelven en tan solo minutos.

“Las tecnologías basadas en la IA ya están siendo utilizadas para ayudar a los humanos a beneficiarse de mejoras significativas y disfrutar de una mayor eficiencia en casi todos los ámbitos de la vida. Pero el gran crecimiento de la IA también nos obliga a estar atentos para prevenir y analizar las posibles desventajas directas o indirectas que pueda generar la proliferación de la IA.” Rouhiainen L. (2018)

Según Rico J.S. (2020), en el Design in Tech Report de 2018, se encontró que un significativo 88% de los diseñadores encuestados creía que la inteligencia artificial podría reemplazar a los diseñadores gráficos en un plazo de cinco años. Esto refleja la creciente percepción de que la IA está asumiendo parte de las habilidades y tareas profesionales de los diseñadores.

LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES Y LOS DISEÑADORES GRÁFICOS

Según Rico J.S. (2020), la IA ya se está empleando en el ámbito del diseño. En el Festival de Diseño Gráfico de Escocia de 2017, el diseño del cartel se realizó de una forma curiosa. A

partir de un breve formulario visual en el que se tomaban una serie de decisiones sobre composición o color, la propia web del festival maquetaba un cartel. La toma de decisiones quedaba, pues en el campo del usuario, pero el resultado final era cosa de la máquina.

El análisis del impacto de las inteligencias artificiales (IA) en el campo del diseño gráfico es fundamental para comprender las transformaciones que están ocurriendo en esta disciplina creativa.

Desde una perspectiva más amplia, Margaret A. Boden plantea que la inteligencia no es una dimensión única, sino un espacio estructurado de diversas capacidades para procesar información (Boden, 2017). Además, Boden destaca los dos objetivos principales de la IA: uno tecnológico, que busca hacer cosas útiles mediante el uso de computadoras, y otro científico, que busca comprender mejor a los seres humanos y otros seres vivos mediante conceptos y modelos de IA (Boden, 2017).

Sin embargo, Boden también advierte sobre los desafíos éticos y sociales que plantea la IA. Según ella, la IA ha puesto en entredicho nuestro concepto de humanidad y su futuro, generando preocupaciones sobre el lugar que quedará para la dignidad y la responsabilidad humanas en un mundo dominado por la inteligencia artificial (Boden, 2017).

En este contexto, es importante considerar las palabras de Lasse Rouhiainen, quien destaca que si bien las tecnologías basadas en la IA están siendo utilizadas para beneficiar a los humanos en diversos aspectos de la vida, su proliferación también requiere atención para prevenir y analizar posibles desventajas directas o indirectas (Rouhiainen, 2018).

Ante estos desafíos y oportunidades, los diseñadores gráficos se enfrentan a un nuevo panorama profesional. Como plantea Rico Sesé, uno de los retos a los que se enfrentarán será la convivencia con inteligencias artificiales, que están transformando la naturaleza de los procesos creativos (Rico S.J, 2020). Si bien la introducción de la IA podría desafiar el monopolio tradicional de la creatividad por parte de los diseñadores, también abrirá nuevas posibilidades para la colaboración interdisciplinaria y la innovación en el diseño gráfico.

LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES Y LOS DISEÑADORES GRÁFICOS

Además, como sugiere Rico Sesé, el trabajo con IA permitirá a los diseñadores crear millones de variaciones de un diseño de manera rápida y fácil, aumentando así su productividad y

capacidad para explorar nuevas ideas y enfoques (Rico S.J., 2020). Sin embargo, existe el riesgo de una pérdida de cierta dimensión humana y de homogeneización en el diseño, por lo que es importante que los diseñadores consideren la IA como un recurso más en su caja de herramientas, utilizado de manera responsable y ética para potenciar la creatividad y la eficiencia en el trabajo (Rico S.J., 2020).

7.1. MARCO DE REFERENCIAS

Tabla 1. *Ficha de referentes teóricos del proyecto*

FI C H A N o.	TITULO DEL TEMA CONSULTA DO	AUTOR/S	TIPO DE DOCUME NTO	REFERENCIA BIBLIOGRAFICA EN APA	UBICACIÓN (Dirección Electrónica Específica)	COLOQUE ACA EL PARRAFO COPIADO QUE LE SERVIRA PARA SU PROYECTO Y LA PAG.
--	--	----------------	-----------------------------------	--	---	---

1	Inteligencia artificial	Margaret A. Boden	Libro	Margaret A. Boden (2017). Inteligencia artificial. Turner. https://books.google.es/books?id=LCnYDwAAQBAJ&pg=PT3&ots=dsQnDWfHq4&dq=inteligencias%20artificiales&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false	https://books.google.es/books?id=LCnYDwAAQBAJ&pg=PT3&ots=dsQnDWfHq4&dq=inteligencias%20artificiales&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false	La inteligencia no es una dimensión única, sino un espacio profusamente estructurado de capacidades diversas para procesar la información.
2	Inteligencia artificial	Margaret A. Boden	Libro	Margaret A. Boden (2017). Inteligencia artificial. Turner. https://books.google.es/books?id=LCnYDwAAQBAJ&pg=PT3&ots=dsQnDWfHq4&dq=inteligencias%20artificiales&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false	https://books.google.es/books?id=LCnYDwAAQBAJ&pg=PT3&ots=dsQnDWfHq4&dq=inteligencias%20artificiales&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false	La I.A. tiene dos objetivos principales. Uno es tecnologico: usar los ordenadores para hacer cosas útiles, (a veces empleando métodos muy distintos a los de la mente). El otro científico: usar conceptos y modelos de I.A. que ayuden a resolver cuestiones sobre los seres humanos y demás seres vivos.
3	Inteligencia artificial	Margaret A. Boden	Libro	Margaret A. Boden (2017). Inteligencia artificial. Turner. https://books.google.es/books?id=LCnYDwAAQBAJ&pg=PT3&ots=dsQnDWfHq4&dq=inteligencias%20artificiales&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false	https://books.google.es/books?id=LCnYDwAAQBAJ&pg=PT3&ots=dsQnDWfHq4&dq=inteligencias%20artificiales&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false	La I.A. ha puesto en entredicho nuestro concepto de la humanidad y su futuro. Algunos dudan si tan siquiera tendremos un futuro, porque prevén que la I.A. superará la inteligencia humana en todos los ámbitos. Aunque algunos pensadores ven esto con agrado, la mayoría lo teme: ¿Qué lugar quedará, se preguntan, para la dignidad y la responsabilidad

						humana?
4	Inteligencia artificial - 101 cosas que debes saber sobre nuestro futuro	Lasse Rouhiainen	Libro	<p><i>Lasse Rouhiainen (2018) Inteligencia artificial - 101 cosas que debes saber hoy de nuestro futuro (1.a ed.). (2018). Planeta libros.</i></p> <p>https://planetadelibrosec0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/40/39308_Inteligencia_artificial.pdf</p>	<p>https://planetadelibrosec0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/40/39308_Inteligencia_artificial.pdf</p>	<p>Las tecnologías basadas en la IA ya están siendo utilizadas para ayudar a los humanos a beneficiarse de mejoras significativas y disfrutar de una mayor eficiencia en casi todos los ámbitos de la vida. Pero el gran crecimiento de la IA también nos obliga a estar atentos para prevenir y analizar las posibles desventajas directas o indirectas que pueda generar la proliferación de la IA.</p>
5	El diseñador gráfico en la era de la inteligencia artificial	Javier rico Sesé	Libro	<p>Rico Sesé, J. (2020). El diseñador gráfico en la era de la Inteligencia Artificial. EME Experimental Illustration, Art & Design, 8(8), 66–73.</p> <p>https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210</p>	<p>https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/13210/12648</p>	<p>En el informe anual Design in Tech Report de 2018, el gurú de Silicon Valley, John Maeda realizó varias encuestas a diseñadores de Europa, América del Norte y de otros países en desarrollo para conocer de primera mano cual era la opinión de los profesionales del diseño sobre esta cuestión y, lo sorprendente de este informe, es el resultado que obtuvo: un 88 % de los diseñadores consideraba que la IA reemplazaría a los diseñadores gráficos en el plazo de cinco</p>

						<p>años. Antes de que salten las alarmas y de que esta polémica vaya deteriorando la visión que tiene la sociedad sobre el trabajo creativo de los diseñadores, habría que señalar que esta estadística no significa que la IA pueda diseñar mejor que un humano, sino que un número significativo de personas cree que las máquinas ya están asumiendo parte de sus habilidades y de sus tareas profesionales.</p>
6	<p>El diseñador gráfico en la era de la inteligencia artificial</p>	<p>Javier rico Sesé</p>	<p>Libro</p>	<p>Rico Sesé, J. (2020). El diseñador gráfico en la era de la Inteligencia Artificial. EME Experimental Illustration, Art & Design, 8(8), 66–73. https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210</p>	<p>https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/13210/12648</p>	<p>Nos guste o no, la IA ya se está empleando en el ámbito del diseño. En el Festival de Diseño Gráfico de Escocia de 2017, el diseño del cartel se realizó de una forma curiosa. A partir de un breve formulario visual en el que se tomaban una serie de decisiones sobre composición o color, la propia web del festival maquetaba un cartel. La toma de decisiones quedaba pues en el campo del usuario, pero el resultado final era cosa de la máquina.</p>

7	El diseñador grafico en la era de la inteligencia artificial	Javier rico Sesé	Libro	<p>Rico Sesé, J. (2020). El diseñador gráfico en la era de la Inteligencia Artificial. EME Experimental Illustration, Art & Design, 8(8), 66–73. https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210</p>	<p>https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/13210/12648</p>	<p>uno de los retos a los que se tendrán que enfrentar los futuros diseñadores será la convivencia con inteligencias artificiales. La IA esta cambiando ya a día de hoy de forma drástica la naturaleza de los procesos creativos. Para bien o para mal, la introducción de la IA supondrá que los diseñadores dejarán de tener el monopolio de la creatividad y tendrán que acostumbrarse a convivir con ella así como adaptarse a situaciones y formas de trabajar diferentes.</p>
8	El diseñador grafico en la era de la inteligencia artificial	Javier rico Sesé	Libro	<p>Rico Sesé, J. (2020). El diseñador gráfico en la era de la Inteligencia Artificial. EME Experimental Illustration, Art & Design, 8(8), 66–73. https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210</p>	<p>https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/13210/12648</p>	<p>Otro aspecto a tener en cuenta para los nuevos diseñadores es que no deberán centrarse tanto en la mera creación, sino que deberán trabajar en contextos interdisciplinarios con otros profesionales que también aplicarán principios de Design Thinking asistido con IA. Por otra parte, el trabajo con IA permitirá a los diseñadores crear millones de variaciones de un</p>

						diseño de manera rápida y fácil, y la productividad de la mayoría de los diseñadores aumentará notablemente
9	El diseñador grafico en la era de la inteligencia artificial	Javier rico Sesé	Libro	Rico Sesé, J. (2020). El diseñador gráfico en la era de la Inteligencia Artificial. EME Experimental Illustration, Art & Design, 8(8), 66–73. https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210	https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/13210/12648	Es cierto que, al igual que entonces, existe un riesgo de pérdida de cierta dimensión humana a la vez que el diseño se volverá más homogéneo. Pero la realidad es que con una mayor productividad y mejores herramientas, será más fácil para los futuros diseñadores crear proyectos aceptables, si no excepcionales. Por tanto, es importante que los diseñadores piensen en la IA como otro recurso más en su caja de herramientas, un material para ser utilizado de manera responsable y ética.
10	El diseñador grafico en la era de la inteligencia artificial	Javier rico Sesé	Libro	Rico Sesé, J. (2020). El diseñador gráfico en la era de la Inteligencia Artificial. EME Experimental Illustration, Art & Design, 8(8), 66–73. https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210	https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/13210/12648	Por tanto, la IA reemplazará muchas tareas repetitivas y que nada tienen que ver con la creatividad. Esto permitirá que los futuros diseñadores puedan centrarse más en el trabajo estratégico y en la dirección de arte que en el trabajo mecánico. Los

						procesos de producción también serán más cortos
--	--	--	--	--	--	---

8. METODOLOGÍA

8.1 Tipo de investigación según su finalidad

La finalidad de la investigación será contribuir y expandir el conocimiento sobre las inteligencias artificiales, así desmintiendo muchos temores y añadiendo información relevante sobre estos avances sobre las I.A.

8.3 Tipo de investigación según su enfoque

La información recopilada será de modo mixto, ya que se realizarán encuestas que se puedan cuantificar y analizar de manera estadística y también entender de un modo cualitativo y personal lo que piensan los diseñadores como tal con la llegada de estas nuevas tecnologías.

8.4 Tipo de investigación según el alcance

Su alcance será descriptivo, encontrando a través de encuestas, preguntas cuantitativas y cualitativas todos esos aquellos beneficios, alcance e impacto generado por las inteligencias artificiales hacia los diseñadores gráficos en la ciudad de Medellín.

8.5 Tipo de investigación según su fuente de datos

La fuente de datos será documental, ya que la información proporcionada será directamente a través de documentos como libros, revistas, documentales, trabajos investigativos, entre otros.

8.6 Fuentes de información

Las fuentes de información suministradas para la investigación serán secundarias, donde se recopilarán fuentes como publicaciones, investigaciones, libros, entre otras más para desarrollar el proyecto.

8.7 Técnicas e instrumentos para recolección de información

Para el desarrollo de este proyecto se utilizarán las siguientes técnicas de recolección de información.

1. Análisis de contenido: Esta se realizó construyendo la ficha de referentes en Excel 2.
- Entrevista: Para este proyecto se realizarán dos entrevistas a expertos en diseño gráfico... El instrumento de recolección de información será un cuestionario
3. Mapas mentales: Para este proyecto se realizarán mapas mentales como apoyo de recopilación de información e investigación
4. Árbol de problemas: Para este proyecto se realizó un árbol de problemas para identificar los mayores factores problematizadores con las I.A.

8.8. Recursos del proyecto

Tabla 2. *Recursos del proyecto*

RECURSOS	DESCRIPCIÓN PRESUPUESTO
Humanos 16 semanas x 20	<p>Diseñador gráfico</p> 16 semanas x 20 \$7.040.000 horas semanales a \$22.000 pesos hora. (16x20x22.000) <hr/> <p>Asesor</p> <p>Metodológico x 16 semanas x 2 horas \$1.920.000</p> semanales x \$60.000 por hora.
	¿Experto?
Técnicos (equipos como computadores, cámaras fotográficas, celulares, software, etc.)	Computador \$3.300.000 Adobe illustrator Adobe photoshop

Costos operativos (salidas de campo, viáticos para alimentación, desplazamientos, impresiones etc.)	500.000 X MES	TOTAL \$14.260.000

8.9 Cronograma de actividades

Tabla 3. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES A REALIZAR (colocar acá los objetivos específicos del proyecto)	RESPONSABLE(S)	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5
1. Analizar el cambio en los procesos creativos de los diseñadores gráficos debido a la integración de herramientas basadas en inteligencia artificial, identificando cómo estas tecnologías afectan la			x															

generación, iteración y selección de ideas y conceptos en el diseño gráfico.																						
2, Indagar en investigaciones y documentos textuales referentes hacia las inteligencias artificiales y sus impactos en la sociedad				x	x	x																
3, Recopilar información mediante entrevistas con diseñadores gráficos de la ciudad de Medellín para indagar sobre el avance de las inteligencias artificiales y también reconocer sus preocupaciones y miedos antes la nueva tecnología.							x	x	x	x												
4. Identificar las oportunidades de ayuda y apoyo actuales que ofrecen las inteligencias artificiales en los ámbitos de diseño gráfico para poder rentabilizar de mejor manera estas herramientas.										x	x	x										
5. Diseñar un infográfico visualmente atractivo y claro que presente de manera efectiva las conclusiones y hallazgos obtenidos, destacando las implicaciones más relevantes del impacto de las inteligencias artificiales en la profesión de diseño gráfico en la ciudad de Medellín.																		x	x	x	x	x

8.10 Conclusiones preliminares

Dentro de la búsqueda, se encuentran varios hallazgos sobre las inteligencias artificiales en el mundo en general, sus usos en el arte, diseño, salud, entre muchas más. En cuanto a sus impactos dentro del mundo del diseño se cierran mucho más y ya no existe tanta información en referencia al tema, en Medellín no hay investigaciones relacionadas con las inteligencias artificiales y sus impactos dentro del gremio visual.

Las I.A. dentro del diseño gráfico actualmente si han tenido un impacto positivo dentro del gremio visual, pero sigue causando angustia de sus grandes avances y la facilidad de uso que cada vez más está generando desempleos, ya que tener a alguien no es tan relevante porque las I.A. lo pueden lograr por ti.

El aporte generado por esta investigación se convierte en un tema relevante para la ciudad, ya que no existen investigaciones como tal sobre este tema que tiene cada vez más auge y que se ha incorporado tanto al rededor del mundo. Esta información será relevante en investigaciones futuras, ya que da una primicia de como actualmente y en que punto deja las inteligencias artificiales a los diseñadores gráficos de la ciudad de Medellín, que otras conclusiones se pueden surgir al igual que preguntas y qué alternativas se pueden tomar

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Inteligencia artificial - 101 cosas que debes saber hoy de nuestro futuro (1.^a ed.). (2018).

Planetalibros

[.https://planetadelibrosec0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/40/39308_Inteligencia_artificial.pdf](https://planetadelibrosec0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/40/39308_Inteligencia_artificial.pdf)

Rico Sesé, J. (2020). El diseñador gráfico en la era de la Inteligencia Artificial. *EME*

Experimental Illustration, Art & Design, 8(8), 66–73. <https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210>

● Margaret A. Boden (2017). Inteligencia artificial.

Turner. <https://books.google.es/books?id=LCnYDwAAQBAJ&lpg=PT3&ots=dsQnDWfHq4&dq=inteligencias%20artificiales&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false> ● Lasse

Rouhiainen (2018) Inteligencia artificial - 101 cosas que debes saber hoy de nuestro futuro (1.a ed.). (2018). Planeta libros.

https://planetadelibrosec0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/40/39308_Inteligencia_artificial.pdf