

Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de un Producto Multimedia  
como Instrumento de apoyo para los diseñadores gráficos acerca de las  
nuevas herramientas de Inteligencia Artificial (IA)



Trabajo de Graduación Previo a la  
Obtención del Título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

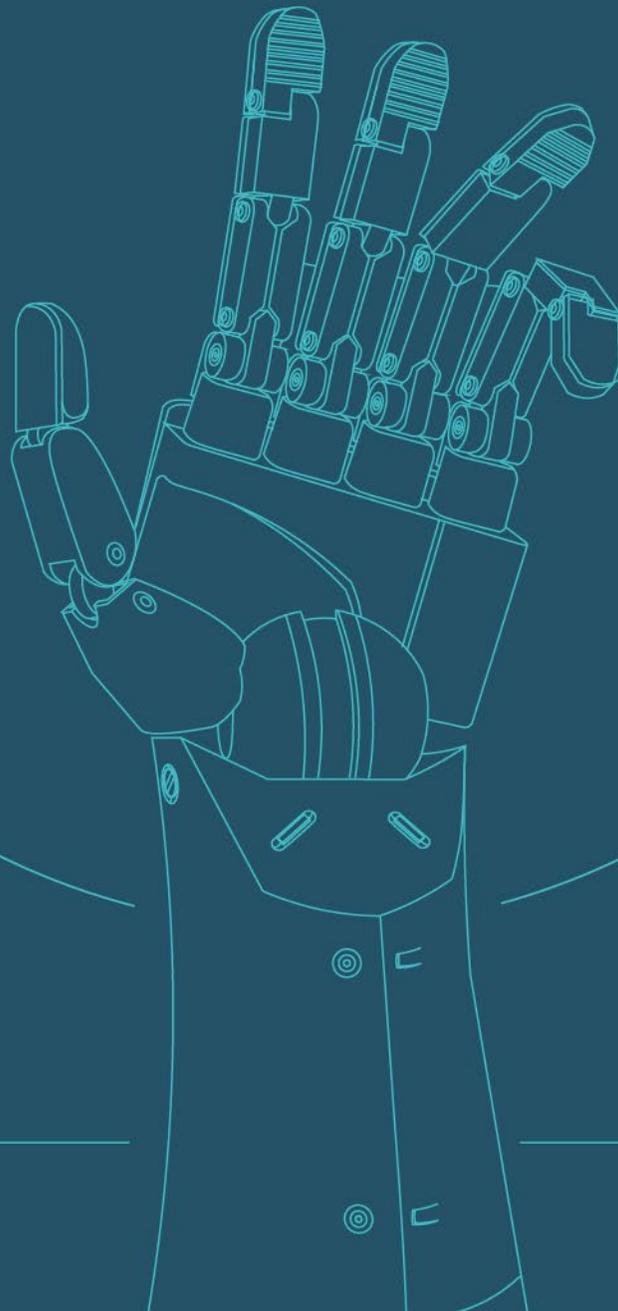
Autor

Gabriel Nicolás Morocho Carrillo

Director

Marcelo Espinoza Méndez, Mgt

[Cuenca, Ecuador, 2024]



# CRÉDITOS

---

Autor

Gabriel Nicolás Morocho Carrillo

Director

Marcelo Espinoza Méndez, Mgt

# DEDICATORIA

---

Dedico este proyecto a Dios, por ser mi guía, mi fuente de fortaleza, sabiduría y paz.

A mi madre, Carmen Carrillo, por su incondicional apoyo y amor, por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia.

A mi padre, Esteban Morocho, por tu fortaleza implacable, tu cariño y tu ejemplo a seguir.

A mi abuelito, Benigno Morocho, que no pudo verme alcanzar esta meta.

# AGRADECIMIENTOS

---

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han hecho posible la realización de este proyecto.

A mi amigo Pedro Aguilera, por jamás desistir cuando más necesité de ayuda, acompañándome en mi camino desde mi niñez.

A mis abuelitas Luz y Tránsito, por verme crecer y por su enorme cariño.

A mi hermano Martín, mi sangre y mi apoyo confidente.

A mis compañeros Kevin, Danilo, Christian, Carlos y Paula, por confiar en mí y por su apoyo en los momentos más difíciles.

A mi asesor de tesis, Marcelo Espinoza Méndez, por su orientación, consejos y paciencia.

*Gracias a todos por ser parte de este viaje y por ayudarme a alcanzar esta meta.*

# CONTENIDOS

---

## 1

### Contextualización

1.1 Introducción Al Capítulo	11
1.2 Antecedentes Y Problemática	12
1.3 Estado Del Arte	13
1.4 Marco Teórico	18
1.7 Conclusiones Del Capítulo	28

## 2

### Programación

2.1 Análisis Definición Del Usuario	31
2.2 Brief	34
2.3 Partidos De Diseño	36
2.4 Definición De Contenidos	38
2.5 Proceso De Diseño	39
2.6 Conclusiones Del Capítulo	41

# 3

## Ideación

3.1 Recolección De Data	43
3.2 Procesamiento De Data	45
3.4 Resultados Y Discusión	46

# 4

## Diseño

4.1 Bocetación	48
4.2 Sistema Gráfico Identificador	53
4.3 Sistema Gráfico Página Web	56
4.4 Desarrollo De Aplicaciones Gráficas	60
4.5 Validación	67

Conclusiones y recomendaciones

Bibliografía

Anexos

## TABLAS

<b>Tabla 1</b> Filtro Comunicación Visual IA	19
<b>Tabla 2</b> Tabulación Resultados Sondeo Plataforma IA	21
<b>Tabla 3</b> Tabulación Resultados Sondeo uso IA	21
<b>Tabla 4</b> Análisis Reddit	24
<b>Tabla 5</b> Análisis Crehana	25
<b>Tabla 6</b> Análisis Fandom Wikis	26
<b>Tabla 7</b> Análisis Discord	27
<b>Tabla 8</b> Partido Formal	37
<b>Tabla 9</b> Partido Funcional	37
<b>Tabla 10</b> Partido Tecnológico	38
<b>Tabla 11</b> Análisis Repositorios	44
<b>Tabla 12</b> Procesamiento	45
<b>Tabla 13</b> Síntesis de Validación	67

## IMÁGENES

<b>Figura 1</b> Imagen IA ilustrativa	12	<b>Figura 28</b> Teclado Big Data	43
<b>Figura 2</b> Mano Robotica	13	<b>Figura 29</b> Galería	46
<b>Figura 3</b> Mano mujer trabajando	14	<b>Figura 30</b> Diagrama Propuesto	46
<b>Figura 4</b> Trabajo Digital	15	<b>Figura 31</b> Esquema Concepto Marca.	48
<b>Figura 5</b> Ejemplp de Sudamérica	16	<b>Figura 32</b> Bocetos genIAIity	49
<b>Figura 6</b> Oficina en Equipo	17	<b>Figura 33</b> Selección Bocetos genIAIity	49
<b>Figura 7</b> Juguete Oficina	18	<b>Figura 34</b> Diagrama genIAIity	50
<b>Figura 8</b> Rompecabezas	18	<b>Figura 35</b> Primera Maquetación Página Web.	51
<b>Figura 9</b> Multimedia Wireframes	20	<b>Figura 36</b> Grilla Página Web	52
<b>Figura 10</b> Bloc y Bolígrafo	21	<b>Figura 37</b> Segunda Maquetación Página Web	52
<b>Figura 11</b> Grabadora	22	<b>Figura 38</b> gen_IAlity	53
<b>Figura 12</b> Cuaderno de Apuntes	23	<b>Figura 39</b> Cromática aplicada gen_IAlity	54
<b>Figura 13</b> Análisis Reddit	24	<b>Figura 40</b> gen_IAlity Estructura	54
<b>Figura 14</b> Análisis Crehana	25	<b>Figura 41</b> Cromática	55
<b>Figura 15</b> Captura Fandom	26	<b>Figura 42</b> Tipografía Web	56
<b>Figura 16</b> Captura Discord	27	<b>Figura 43</b> Colores y Web	57
<b>Figura 17</b> Pizarrón con persona	29	<b>Figura 44</b> Capturas gen_IAlity	58
<b>Figura 18</b> Mujer Fotografía binario	31	<b>Figura 45</b> Iconos gen_IAlity	58
<b>Figura 19</b> Persona Design 1	32	<b>Figura 46</b> Maquetaciones gen_IAlity	59
<b>Figura 20</b> Persona Design 2	32	<b>Figura 47</b> Captura HOME gen_IAlity	60
<b>Figura 21</b> Persona Design 3	33	<b>Figura 48</b> Captura HOME gen_IAlity	61
<b>Figura 22</b> Cuaderno y Bola de Papel	34	<b>Figura 49</b> Captura Proceso Pub. gen_IAlity	61
<b>Figura 23</b> Mesa, Manos	36	<b>Figura 50</b> Captura Tarjeta gen_IAlity.	62
<b>Figura 24</b> Diagrama Definición de Contenidos	38	<b>Figura 51</b> Captura IA específica gen_IAlity	63
<b>Figura 25</b> Escritorio de Diseñador	39	<b>Figura 52</b> Perfil de Usuario gen_IAlity	64
<b>Figura 26</b> Escritorio, Mano, Teléfono	40	<b>Figura 53</b> Página de Búsqueda gen_IAlity	65
<b>Figura 27</b> Website en Pantalla	41	<b>Figura 54</b> Ampliaciones gen_IAlity	66

# RESUMEN

La integración de la inteligencia artificial (IA) en el diseño gráfico ha presentado desafíos y oportunidades al cuestionar el rol tradicional del diseñador. Para abordar esta dinámica, se aplicaron estrategias basadas en metodología teórica, análisis de usuario e investigación de campo. Estas herramientas fueron cruciales para comprender las necesidades de los diseñadores frente a la IA. Como resultado de este análisis, se propuso la implementación de una página web que mostrará la IA como una herramienta para el diseñador, en vez de ser la generadora del diseño, marcando así la colaboración entre la creatividad humana y la innovación tecnológica en el diseño gráfico.

# ABSTRACT

The integration of Artificial Intelligence (AI) in graphic design has presented challenges and opportunities by questioning the traditional role of the designer. To address this dynamic, strategies based on theoretical methodology, user analysis, and field research were applied. These tools were crucial in understanding the designers' needs regarding AI. As a result of this analysis, the implementation of a website was proposed to showcase AI as a tool for the designer, rather than the generator of the design, thus marking the collaboration between human creativity and technological innovation in graphic design.

# OBJETIVOS

## GENERAL

---

Favorecer a la comunidad de diseñadores gráficos mediante la implementación de un producto multimedia que permita contar con un banco de información relevante acerca de los avances tecnológicos en el campo de la inteligencia artificial

## ESPECÍFICOS

---

Analizar la problemática y los posibles abordajes teóricos del proyecto

Definir los elementos y condicionantes centrales con las que el proyecto trabajará.

Diseñar un producto multimedia que dé a conocer las nuevas herramientas de la IA y que aporte a la actualización de los diseñadores respecto a estas herramientas

# INTRODUCCIÓN

---

En el contexto de la inteligencia artificial y su integración en el diseño gráfico, surge un escenario donde se entrelazan desafíos y oportunidades, desafiando las convenciones tradicionales del rol del diseñador. Este proyecto se embarca en la exploración de esta dinámica, empleando una metodología basada en análisis teórico, evaluación de usuarios y procesos de ideación. El objetivo primordial es la concepción y desarrollo de un producto que asista a los diseñadores en la incorporación de estas herramientas novedosas, fomentando una colaboración efectiva entre la creatividad inherente al ser humano y las posibilidades innovadoras ofrecidas por la tecnología de inteligencia artificial

# CAPÍTULO 1

## Contextualización

### 1.1 Introducción al capítulo

Este capítulo abordará la relación entre la inteligencia artificial (IA) y el diseño gráfico. En la sección de antecedentes, se llevará a cabo una exploración concisa de los orígenes de la inteligencia artificial, seguida de su evolución e impacto en la sociedad durante la década de 2020. Además, se examinará cómo la llegada de la IA ha cuestionado el rol del diseñador como único creador del diseño. Por último, en la sección de estado del arte se adoptará una perspectiva sobre esta relación.

En el estado del arte, se profundizará en el papel que está desempeñando la inteligencia artificial en el ámbito laboral para destacar la importancia del uso de estas herramientas. En el marco teórico, se integrarán teorías relacionadas con la problemática y el diseño para una comprensión más profunda y la búsqueda de posibles soluciones. Finalmente, en la investigación de campo se buscará comprender las formas en que estas soluciones deberán ser implementadas y presentadas.

## 1.2 ANTECEDENTES Y PROBLEMÁTICA

La inteligencia artificial (IA), como disciplina informativa, persigue la ambiciosa meta de emular la complejidad de la inteligencia humana. Este desafío tuvo sus primeros cimientos en 1943, cuando Warren McCulloch y Walter Pitts presentaron el primer modelo matemático para la creación de una red neuronal (datascientest.com, 2023). Este hito marcó el inicio de un viaje hacia el desarrollo de sistemas que pudieran imitar no solo el procesamiento de información, sino también la capacidad de aprendizaje y adaptación propias de la mente humana.

Los modelos de IA carecían de la habilidad para producir resultados creativos. Sin embargo, este panorama cambió gracias al avance tecnológico en áreas como machine learning, big data y comprensión del lenguaje natural. Estos progresos permitieron la creación de modelos de IA capaces de realizar tareas que antes solo eran posibles para los seres humanos, como la conducción de vehículos, la generación de imágenes a partir de descripciones y la creación de textos complejos.

Hasta diciembre de 2022, la IA había mostrado eficiencia en tareas específicas, pero la verdadera revolución llegó con la salida de ChatGPT y DALL-E en 2022 y 2021, respectivamente, ambos desarrollos liderados por la empresa OpenAI. Estos modelos representaron un punto de inflexión al dotar a la IA de la capacidad no solo de ejecutar tareas complejas, sino también de generar resultados creativos, transformando radicalmente la percepción pública de esta disciplina.

Según Díaz (2023), la inteligencia artificial representa un avance tecnológico con el potencial de alterar significativamente el mercado laboral, afectando hasta 300 millones de empleos en todo el mundo en las próximas décadas.

Este pronóstico genera preocupaciones sobre cómo la sociedad enfrentará los cambios en el empleo y cómo las personas se adaptarán a un entorno laboral cada vez más impulsado por la IA.

Según Liftingroup.com (2023), a pesar de las preocupaciones sobre la automatización de empleos, la inteligencia artificial (IA) se considera también una herramienta de apoyo en diversas industrias. En el campo del diseño gráfico, por ejemplo, la IA está siendo utilizada para automatizar tareas repetitivas y tediosas, proporcionando asistentes virtuales que ayudan a los diseñadores a potenciar su creatividad y eficiencia.

Con esta perspectiva en mente, el proyecto propuesto tiene como objetivo respaldar la disciplina del diseño gráfico mediante un producto multimedia que facilite a los diseñadores la integración efectiva de la inteligencia artificial como una herramienta complementaria. Este enfoque no solo busca abordar los desafíos planteados por la automatización, sino que también se alinea con la idea de que la inteligencia artificial, cuando se combina de manera armoniosa con la creatividad y la experiencia humana, puede catalizar la innovación y mejorar la calidad del servicio ofrecido por los diseñadores (Loteró, L. A. A., 2012). La integración de la inteligencia artificial en el diseño multimedia puede no solo agilizar la carga cognitiva en el aprendizaje, como señala Loteró, sino también potenciar la capacidad humana de conceptualizar y dar vida a ideas innovadoras en el ámbito del diseño gráfico.

**Figura 1**  
Imagen IA ilustrativa



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

## 1.3 ESTADO DEL ARTE

La inteligencia artificial (IA) ha emergido como una fuerza transformadora en el campo del diseño gráfico, ofreciendo nuevas oportunidades y desafíos para los profesionales creativos. En este contexto, el estado del arte de la IA resulta fundamental para comprender el panorama actual. Este estado del arte pretende proporcionar una visión integral y actualizada de la adopción global de la IA, así como de la situación específica a nivel nacional, como en Ecuador.

Además, se abordará el tema de los desafíos legales y éticos en la creación autónoma de obras, junto con el impacto de la IA en el campo laboral. Estos insights son especialmente valiosos para diseñadores gráficos que buscan comprender, aprovechar y adaptarse a las tecnologías emergentes, permitiéndoles navegar de manera efectiva en este paisaje en constante evolución y mejorar su creatividad y productividad.

## A NIVEL GLOBAL

“The State of Artificial Intelligence in 2023”, por McKinsey & Company.

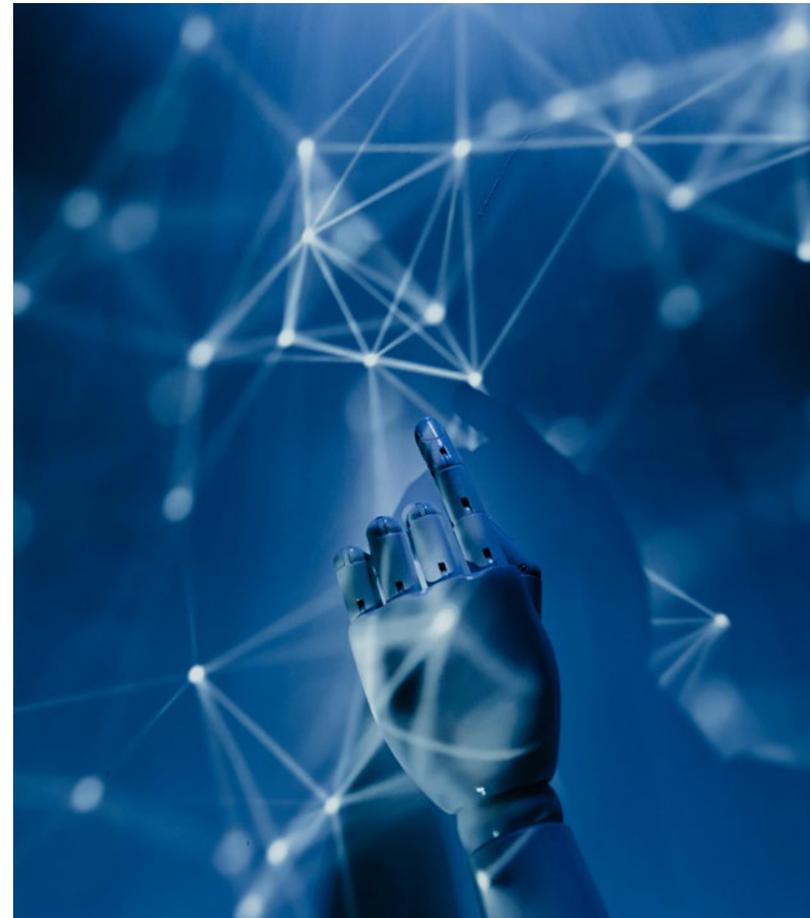
Se realizó una encuesta global por parte de McKinsey para analizar el estado de la inteligencia artificial en 2023, centrándose en la adopción y percepción de la inteligencia artificial generativa (gen AI) en las organizaciones.

La metodología consistió en encuestar a 1,684 participantes de diversas jerarquías organizacionales, priorizando a aquellas organizaciones que ya habían implementado la inteligencia artificial en al menos una función.

El objetivo principal de la encuesta fue identificar las actividades planificadas de gen AI y comprender las percepciones y acciones de las organizaciones en relación con esta tecnología emergente.

Este artículo me sirve en una perspectiva de enfocarse en la capacidad de la Inteligencia Artificial generativa para aumentar las actividades humanas en lugar de reemplazarlas, lo que podría implicar la creación de herramientas que permitan a los diseñadores gráficos aprovechar la tecnología para mejorar su productividad y creatividad.

Figura 2  
Mano Robotica



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

Según la encuesta realizada por McKinsey, se observó que las organizaciones de alto rendimiento en inteligencia artificial están aumentando significativamente su inversión en gen AI, reconociendo la necesidad de ampliar sus capacidades para aprovechar al máximo esta tecnología. Además, la encuesta también mostró que el uso de gen AI ya es relativamente común en diversas industrias y regiones, lo que sugiere que existe un interés generalizado en la tecnología.

El informe y sus resultados son de gran utilidad para el proyecto, ya que está respaldando el interés por parte de diseñadores y empresas en la búsqueda e inversión de herramientas de IA, siendo que ofrecerles una plataforma que tenga características útiles al momento de buscar, utilizar y gestionar formas de uso de las inteligencias artificiales será apoyada tanto por empresas como por los mismos diseñadores que busquen mantenerse actualizados en las herramientas que aporten en sus procesos creativos.

“Future of Jobs Report 2023”, por el Foro Económico Mundial.

El proyecto consistió en la realización del informe “Future of Jobs Report 2023” por parte del Foro Económico Mundial. Este informe se llevó a cabo mediante la recopilación de datos a través de una encuesta distribuida en varios idiomas a lo largo de un período de cuatro meses, con el objetivo de analizar las tendencias y proyecciones relacionadas con el futuro del trabajo a nivel global.

La metodología utilizada para este proyecto incluyó la elaboración de un cuestionario con 44 preguntas, disponible en 12 idiomas, y su distribución a través de la plataforma Qualtrics. Se buscó representar las estrategias y estimaciones de empresas multinacionales y locales significativas en términos de empleados o ingresos, excluyendo áreas como las pequeñas empresas, el sector público y el sector informal.

El objetivo principal de este proyecto fue proporcionar una visión detallada de cómo está evolucionando el panorama laboral y las habilidades requeridas en los próximos años, con un enfoque en las grandes empresas y aquellas de importancia debido a su tamaño. Se buscó identificar las competencias clave que serán relevantes en el futuro del trabajo y las áreas en las que se deben centrar los esfuerzos de reskilling.

Como resultado, el informe reveló una serie de habilidades y competencias emergentes que serán fundamentales para los trabajadores del futuro, como el multilingüismo, el pensamiento sistémico, la gestión de recursos, la ética, las habilidades tecnológicas y la programación, entre otros aspectos. Estos hallazgos pueden ser de gran utilidad para este proyecto y para diseñadores que deseen incorporar inteligencia artificial en sus flujos de trabajo, ya que les brindan información valiosa sobre las habilidades y conocimientos que serán más demandados en el mercado laboral en los próximos años.

**Figura 3**  
Mano mujer trabajando



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

Inteligencia artificial y propiedad intelectual Estupiñán Ricardo, J., Leyva Vázquez, M. Y., Peñafiel Palacios, A. J., & El Assafiri Ojeda, Y. Revista Universidad y Sociedad

En este proyecto, se llevó a cabo un análisis crítico jurídico sobre la inaplicabilidad de la propiedad intelectual ante los productos de la inteligencia artificial. Se exploraron las implicaciones de la creación de obras artísticas por parte de programas de IA de forma autónoma, generando un desafío para el sistema legal existente en cuanto a la protección de los derechos de autor.

Se emplearon métodos analítico-sintéticos e histórico-lógicos para abordar la problemática detectada. Se realizó un estudio documental exhaustivo que incluyó la revisión de literatura especializada, documentos oficiales de organismos internacionales y nacionales, así como la consulta de expertos en la materia. Además, se utilizó el Método General de Solución de Problemas (MGSP) para estructurar el proceso de investigación y análisis.

El objetivo principal fue evidenciar la inaplicabilidad de la propiedad intelectual ante los productos de la inteligencia artificial, destacando la necesidad de replantear la regulación y protección de los derechos de autor en este contexto emergente. Se buscó analizar la diversidad de criterios existentes y proponer soluciones para cubrir el vacío legal generado por la autonomía de los programas de IA en la creación artística.

El estudio arroja luz sobre la problemática de la propiedad intelectual en el contexto de la inteligencia artificial, identificando la inaplicabilidad de las normativas actuales para proteger las obras generadas por algoritmos de forma autónoma. Se destacó la necesidad de revisar y adaptar el marco legal existente para abordar los desafíos planteados por la IA en el ámbito de los derechos de autor.

Este proyecto proporciona una base sólida para comprender los retos legales y éticos que surgen con la integración de la inteligencia artificial en la creación artística. Los aspectos relevantes a considerar en el proyecto es el énfasis en la autoría del diseñador como creador o artista del diseño y siempre proponer una perspectiva de la inteligencia artificial como una herramienta útil para el diseño y más no como la creadora del mismo.

**Figura 4**  
*Trabajo Digital*



*Nota.* Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

# A NIVEL NACIONAL

“Situación de la Inteligencia Artificial en el Ecuador en relación con los países líderes de la región del Cono Sur”, por Universidad Central del Ecuador (UCE)

En este proyecto, se llevó a cabo un análisis exhaustivo del estado del ecosistema de la Inteligencia Artificial en Ecuador, comparándolo con los países líderes de la región del Cono Sur. Se utilizó una metodología basada en el Índice de IA de Tortoise, que define tres pilares de análisis: inversión, innovación e implementación, con un total de 143 indicadores divididos en siete sub pilares.

La metodología empleada fue descriptiva, cuantitativa y analítica, basada en la revisión de fuentes secundarias y bases de datos de organismos, empresas y gobiernos. Según Barragán-Martínez (2023) Se realizó un análisis comparativo de los reportes de los Índices de IA para identificar los países líderes de la región y los 49 indicadores que describen un ecosistema de IA. Se ponderaron los pilares indicadores según su importancia, consultando con expertos en el campo.

Según Barragán-Martínez (2023) el objetivo principal de este proyecto fue identificar y comprender el estado de situación del ecosistema de la Inteligencia Artificial en Ecuador, con la intención de reflejar su situación en comparación con los países líderes de la región. Se buscaba destacar las brechas existentes y las áreas de mejora en el desarrollo de la IA en Ecuador.

El resultado de este estudio según Barragán-Martínez (2023) Se mostró una brecha significativa al comparar el ecosistema de la IA en Ecuador con los de Argentina, Brasil, Chile, Colombia y Uruguay. Se evidenció un incipiente uso y adopción de la tecnología de IA en Ecuador, así como la falta de políticas públicas que fomenten su aprovechamiento como medio de desarrollo social, económico y ambiental.

Este proyecto proporciona información valiosa sobre las áreas en las que Ecuador necesita mejorar en términos de desarrollo de la Inteligencia Artificial. Para el desarrollo del proyecto, se evidencia la escasa inversión de Ecuador en estas tecnologías. No obstante, a nivel nacional, la disponibilidad de una herramienta de libre acceso que facilite a los diseñadores acceder de manera sencilla a la información requerida para implementar inteligencia artificial podría sustituir la necesidad de inversión directa del país en estas tecnologías, integrándose sin problemas en el flujo de trabajo.

**Figura 5**  
*Ejemplo de Sudamérica*



*Nota.* Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

Inteligencia artificial en el campo laboral: conflicto de rol y bienestar, Cruz-Silva, Jorge Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Gordillo-Pérez, Sylvana Instituto Superior Tecnológico ISPADE

El proyecto abordó el impacto de la inteligencia artificial en el campo laboral, centrándose en la cuarta revolución industrial y la integración de tecnologías ciberfísicas en las organizaciones. Se analizó cómo esta transformación afecta a los trabajadores y cómo se pueden adaptar a las nuevas demandas laborales.

La metodología utilizada incluyó un enfoque multidimensional que consideró aspectos como conocimientos, habilidades, competencias y relaciones en el ámbito laboral. Se exploraron las implicaciones de la interacción entre humanos y tecnologías en el desempeño laboral, así como los posibles conflictos y desafíos que surgen en este nuevo entorno.

El objetivo principal del proyecto fue comprender cómo los trabajadores pueden adaptarse y colaborar de manera efectiva con las tecnologías emergentes, especialmente la inteligencia artificial, en el contexto de la cuarta revolución industrial. Se buscó identificar estrategias para mejorar la coordinación entre humanos y sistemas ciber físicos en el ámbito laboral.

Como resultado, se destacó la importancia de la planificación y ejecución conjunta de ambas fuerzas laborales, reconociendo las competencias de cada parte y definiendo roles de manera más clara. Se resaltó la necesidad de una división coordinada del trabajo para mejorar la sobrecarga laboral y garantizar una colaboración efectiva entre humanos y sistemas de inteligencia artificial.

Este estudio proporciona información valiosa sobre cómo las organizaciones y los trabajadores pueden adaptarse a los cambios provocados por la cuarta revolución industrial y la integración de tecnologías ciberfísicas. Los aspectos relevantes a considerar en el proyecto incluyen la necesidad de desarrollar competencias para promover la colaboración entre humanos y tecnologías, y garantizar un equilibrio en la distribución de tareas para mejorar el bienestar laboral y la eficiencia en el trabajo, siendo en ese punto, donde la integración de una herramienta que utilice un entorno de diseño para exponer herramientas de inteligencia artificial genera esta colaboración entre humano tecnología que le permite desarrollar competencias en su entorno laboral.

**Figura 6**  
*Oficina en Equipo*



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

## 1.4 MARCO TEÓRICO

En esta sección, se analizarán en detalle los términos, conceptos y teorías que facilitarán la comprensión de la problemática y el objeto de estudio. Se explorarán tanto las teorías relacionadas con la problemática como aquellas vinculadas al diseño. Este apartado tiene como objetivo mejorar la comprensión de las teorías que influyen en la conceptualización del proyecto, siendo fundamentales para definir su enfoque y desarrollo.

### Teorías de la Problemática

#### Inteligencia artificial (IA)

Es el área que engloba la capacidad de las máquinas para realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana. En el diseño gráfico, la IA se utiliza para automatizar tareas repetitivas, asistir en la toma de decisiones creativas y ofrecer soluciones personalizadas basadas en datos y patrones.

Como se menciona en el artículo de Karaata, E. (2018) aunque la inteligencia artificial puede no tener la creatividad necesaria para un nuevo diseño, puede realizar fácilmente tareas que un operador de diseño gráfico haría, como colocar diseños en otras páginas con rapidez y precisión. Además, se destaca que la inteligencia artificial sería excelente en este trabajo en comparación con un humano debido a su menor probabilidad de cometer errores (p. 187). Es por eso que el proyecto no busca reemplazar el rol del diseñador como eje central en la elaboración de un producto creativo, si no busca potenciar la rapidez y precisión de aquellas tareas del diseñador que pueden tomar demasiado tiempo o tener margen de error como faltas de ortografía en los diseños.

Figura 8  
Rompecabezas



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

Figura 7  
Juguete Oficina



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

#### Aprendizaje digital (E-Learning)

Reyes (2022) define el e-learning como “un método educativo que permite que el proceso de aprendizaje se lleve a cabo a través de cualquier dispositivo electrónico”.

El aprendizaje digital se define como cualquier forma de aprendizaje que se realiza con el apoyo de la tecnología, ya sea a través de contenido digital, plataformas en línea o recursos digitales. Este enfoque educativo fomenta una mayor adaptabilidad y disposición de los participantes a los cambios en el entorno educativo. Tanto la mentalidad como el enfoque pedagógico se transforman para aprovechar al máximo el valor proporcionado por la educación digital. En resumen, el aprendizaje digital se presenta como una práctica educativa que facilita la formación de los estudiantes.

En el proyecto, la modalidad de aprendizaje digital abarca las diferentes formas de comunicar la información que colaborará con la formación de los profesionales en el uso de la inteligencia artificial

# Teorías de Diseño

## Diseño gráfico

Munari (1993) explica que “La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc.” (p. 72).

En el marco teórico de esta investigación, se resalta el papel del diseño gráfico como un medio efectivo para la comunicación visual. El diseñador gráfico, como comunicador visual, comprende las necesidades comunicativas del emisor y del receptor, creando mensajes significativos y efectivos mediante la selección y disposición de elementos visuales.

Los elementos fundamentales del diseño gráfico, que abarcan la fotografía, el video, la ilustración y el texto, son esenciales debido a su capacidad intrínseca para comunicar de manera efectiva en el contexto de la comunicación visual. Estos componentes representan las bases sobre las cuales se construyen las composiciones visuales, proporcionando a los diseñadores gráficos una gama versátil de herramientas y técnicas para transmitir mensajes de forma coherente y persuasiva.

En este proyecto, se hará uso específico de la terminología del diseño gráfico para facilitar el entendimiento y la comunicación entre los diseñadores involucrados. La terminología especializada en diseño gráfico proporciona un lenguaje común que permite una comunicación más precisa y eficiente en el ámbito profesional.

**Tabla 1**  
Filtro Comunicación Visual IA

<b>Diseño Gráfico</b>	<b>Comunicacion Visual</b>	<b>Fotografía</b>	Creación/Generación
			Edición/Post Producción
		<b>Video</b>	Creación/Generación
			Edición
			Animación
		<b>Ilustración</b>	Vectorización
			Mapa de Bits
			Diagramación
		<b>Texto</b>	Tipografía
			Creación/Generación

## Diseño multimedia

Aquí se abarca la combinación de diferentes formas de medios, como texto, imagen, audio y video, para crear experiencias interactivas. La IA tiene un papel importante al facilitar la integración y la interactividad de estos elementos, permitiendo a los diseñadores crear experiencias más inmersivas y dinámicas. Como se menciona en el artículo de Lotero, L. A. A. (2012) el diseño multimedia puede agilizar la carga cognitiva en el aprendizaje al presentar la información de manera integrada y reducir la necesidad de procesamiento mental para integrar la información gráfica y escrita. Por ejemplo, el uso de imágenes, videos y animaciones puede ayudar a los estudiantes a

comprender mejor los conceptos abstractos y complejos. Además, el diseño multimedia puede proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada, lo que puede mejorar la motivación y el compromiso del estudiante (p. 3-9). En este caso los diseñadores jugarían el rol de estudiantes buscando formas de adquirir los conocimientos sobre las nuevas herramientas de inteligencia artificial, siendo el diseño multimedia una forma dinámica y con múltiples ventajas al momento de cumplir con ese propósito.

**Figura 9**  
*Multimedia Wireframes*



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

## Interfaz de Usuario

Debernardi (2021) define el diseño de interfaz de usuario (UI) como “el proceso que utilizan los diseñadores para crear interfaces en software o dispositivos computarizados, centrándose en la apariencia o el estilo. Los diseñadores tienen como objetivo crear interfaces que los usuarios encuentren fáciles de usar y agradables”.

La teoría de la interfaz de usuario (UI) se fundamenta en la facilitación de una interacción eficaz y eficiente entre los usuarios y un sistema, ya sea una aplicación, software o dispositivo. La UI actúa como el punto de contacto visual y funcional que permite a los usuarios comunicarse con la tecnología. Al analizar algunos conceptos clave que respaldan esta teoría, se identifican fundamentos esenciales para su comprensión y aplicación.

En el contexto de un proyecto de diseño gráfico multimedia que incorpora inteligencias artificiales (IA), la teoría de la interfaz de usuario juega un papel crucial. Su importancia radica en asegurar una experiencia de usuario intuitiva, facilitar la comunicación de actualizaciones y utilidades de la IA, y optimizar la integración en los procesos de trabajo. Un diseño eficiente no solo promueve la eficacia y productividad, sino que también favorece el aprendizaje continuo, contribuyendo así a una colaboración armoniosa entre diseñadores y tecnologías avanzadas.

# 1.5 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

En esta sección de estudio de campo se emplearán diversas técnicas de recopilación de datos para obtener aproximaciones al campo problemático específico. En este proyecto, es fundamental comprender las formas en que los diseñadores utilizan las inteligencias artificiales en su práctica diaria, así como explorar las estrategias para llegar a estos diseñadores, especialmente en el ámbito comunicacional, esto me servirá para definir las formas en las que este proyecto deberá presentarse al público objetivo y las formas comunicacionales para que llegue de una manera efectiva.

**Figura 10**  
Bloc y Bolígrafo



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

## Resultados del Sondeo sobre el Uso de Inteligencia Artificial entre Estudiantes de Diseño Gráfico

En este apartado se presentan los resultados de un sondeo realizado a 31 estudiantes pertenecientes a la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte de la Universidad del Azuay. El objetivo de este sondeo fue explorar el uso de la inteligencia artificial (IA) entre los estudiantes de diseño gráfico, centrándose en las plataformas de uso y los propósitos para los cuales se emplea dicha tecnología.

La metodología del sondeo implicó entrevistas informales con los estudiantes durante el transcurso de sus actividades académicas. Se les preguntó sobre su experiencia personal con la IA en el ámbito del diseño gráfico y se les solicitó que compartieran cómo y para qué fines utilizaban esta tecnología en sus proyectos.

En cuanto a las plataformas de uso de la inteligencia artificial, se identificaron tres categorías principales: navegador web, aplicación móvil e instalación en PC. Los resultados del sondeo revelaron que el 52,70% de

los participantes emplean la IA a través de navegadores web, seguido por un 24,80% que utiliza aplicaciones móviles, y un 18,60% que cuenta con la inteligencia artificial instalada en sus PCs.

Respecto a los propósitos para los cuales los estudiantes emplean la inteligencia artificial, se distinguieron dos categorías principales: creación/generación de texto y creación/generación de imágenes. Los datos recopilados mostraron que el 55,80% de los encuestados utilizan la inteligencia artificial para la creación o generación de imágenes, mientras que un 43,40% la emplea para la creación o generación de texto.

Estos resultados sugieren una preferencia notable por el uso de la inteligencia artificial a través de navegadores web y un interés predominante en su aplicación para la creación o generación de imágenes entre los estudiantes de diseño gráfico de la Universidad del Azuay, según lo revelado por este sondeo.

**Tabla 2**  
Tabulación Resultados Sondeo Plataforma IA

Plataforma de uso IA		Porcentaje
Navegador	17	52,70%
App	8	24,80%
PC(Instalado)	6	18,60%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Tabla 3**  
Tabulación Resultados Sondeo uso IA

Tipo de IA		Porcentaje
Generación Imágenes	18	55,80%
Generación Texto	13	43,40%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

## Entrevistas

### Resumen de Entrevista con Madai Dugarte sobre Estrategias de Promoción en Redes Sociales

Madai Dugarte, creador de contenido, ex director y profesor en la academia musical MUSA, compartió valiosas perspectivas sobre estrategias de promoción en redes sociales durante una entrevista. Dugarte, quien promocionó activamente su academia en plataformas digitales y eventos culturales, destacó dos aspectos fundamentales para el éxito en este campo.

En primer lugar, resaltó la importancia de comprender el camino hasta la audiencia objetivo. Subrayó la necesidad de investigar y entender los intereses, comportamientos y preferencias de la audiencia para adaptar las estrategias de promoción de manera efectiva. Según Dugarte, este enfoque permite establecer una conexión más genuina y significativa con el público objetivo, lo que resulta en un mayor compromiso y respuesta.

En segundo lugar, Dugarte enfatizó el ritmo y el aprendizaje individual como elementos clave en el proceso de promoción en redes sociales. Explicó que cada individuo tiene un ritmo único de aprendizaje y asimilación de información, por lo que es importante adaptar las estrategias de promoción para satisfacer las necesidades y preferencias de cada persona en la audiencia. Este enfoque personalizado no solo aumenta la efectividad de la promoción, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje más inclusivo y receptivo.

Desde su perspectiva como creador de contenido, Dugarte ofreció consejos generales sobre cómo llegar a una audiencia de forma efectiva. Recomendó enfocarse en la autenticidad, la consistencia y la relevancia del contenido para generar interacción y conexión con los seguidores. Además, sugirió aprovechar las herramientas y características específicas de cada plataforma de redes sociales para maximizar el alcance y el impacto del contenido.

### Resumen de Entrevista con Yoneida Briseño sobre Estrategias de Comunicación y Promoción

Durante la entrevista con Yoneida Briseño, ex profesora e instructora de la academia MUSA, quien desempeñaba el papel de comunicadora en los diversos eventos en los que la academia se promocionaba, se discutieron aspectos clave relacionados con las estrategias de comunicación y promoción.

Briseño destacó la importancia de comprender cómo se desenvuelve el público objetivo y cómo se expresa para lograr una comunicación efectiva. Enfatizó que entender estos aspectos permite transmitir el mensaje de manera más clara y accesible para la audiencia. Según Briseño, esta comprensión profunda del público es esencial para establecer una conexión significativa y facilitar el entendimiento del mensaje que se desea comunicar.

Al final de la entrevista, Briseño planteó una pregunta crucial sobre las formas en que los diseñadores se comunican. Esta pregunta subraya la importancia de crear un entorno propicio para el aprendizaje, donde la comunicación efectiva desempeña un papel central. Briseño sugiere que al comprender cómo los diseñadores se comunican, se puede crear un ambiente en el que el intercambio de ideas y la comprensión mutua sean facilitados, lo que promueve un aprendizaje más efectivo y significativo.

**Figura 11**  
Grabadora



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

## 1.6 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

En el análisis de homólogos, se examinarán diversos proyectos y productos relacionados con el campo problemático específico. Este análisis busca destacar aspectos particulares de cada proyecto o producto, así como comprender en su totalidad cómo contribuyen al proyecto en cuestión. Se explorarán aspectos conceptuales, formales, funcionales y tecnológicos de cada homólogo, lo que permitirá una visión integral de su impacto y relevancia para el desarrollo del proyecto. El análisis detallado de cada homólogo proporcionará una base sólida para entender cómo estos productos pueden influir en el diseño y la implementación de soluciones efectivas.

Figura 12  
Cuaderno de Apuntes



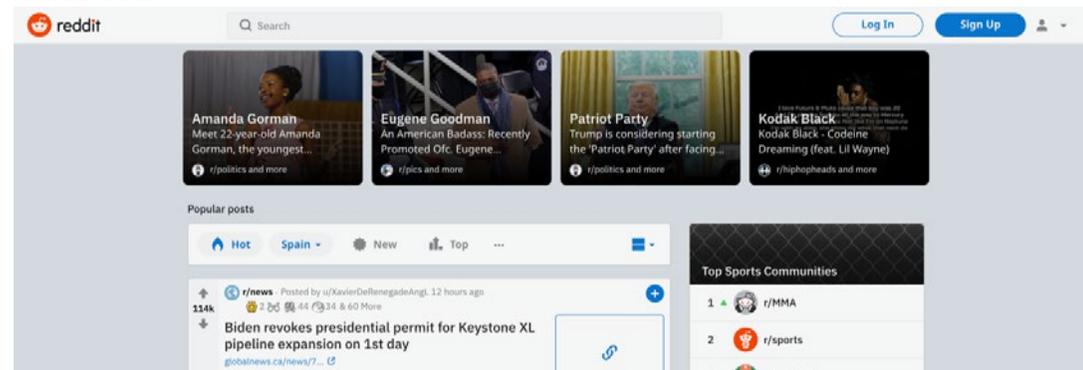
Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

# Homólogo 1/REDDIT

**Tabla 4**  
Análisis Reddit

<b>Nombre del proyecto analizado</b>	
<b>Autor/es</b>	Steve Huffman, Alexis Ohanian, Aaron Swartz
<b>Lugar y fecha</b>	Medford, Massachusetts, Estados Unidos, 23 de junio de 2005
<b>Descripción del proyecto/producto</b>	“Reddit es una plataforma de marcadores sociales y agregación de noticias en línea, que permite a los usuarios compartir textos, imágenes, videos y enlaces. Los usuarios tienen la opción de votar a favor o en contra del contenido, lo que determina su visibilidad en las publicaciones destacadas. Reddit se basa en una estructura de comunidades llamadas “subreddits”. Cada subreddit está dedicado a un tema específico, como la ciencia, la política, el entretenimiento o los videojuegos. Los usuarios pueden crear sus propios subreddits o unirse a los existentes. En 2006, Reddit fue adquirido por Condé Nast Publications, una empresa de medios de comunicación. En 2011, Reddit se convirtió en una empresa independiente propiedad de Advance Publications, la empresa matriz de Condé Nast.”
<b>Análisis Conceptual</b>	“El concepto central de Reddit es la creación de comunidades en torno a intereses compartidos. Los usuarios pueden unirse a subreddits, que son foros dedicados a un tema específico. Esto permite a los usuarios encontrar personas con ideas afines y discutir temas de interés. Este concepto afecta al partido funcional y formal de Reddit de varias maneras. En términos funcionales, el concepto de comunidad impulsa las funciones de Reddit, como la creación de subreddits, la votación y los comentarios. En términos formales, el concepto de comunidad se refleja en el diseño del sitio web, que utiliza elementos como etiquetas, categorías y la barra lateral para ayudar a los usuarios a encontrar comunidades relevantes.”
<b>Análisis Formal</b>	“El diseño formal de Reddit se basa en un modelo de árbol. El sitio web se divide en subreddits, que a su vez se pueden dividir en subsubreddits. Esto crea una estructura jerárquica que ayuda a los usuarios a encontrar contenido relevante. El diseño formal de Reddit también utiliza elementos visuales simples y fáciles de entender. El sitio web utiliza colores primarios y una tipografía clara. Esto hace que el sitio web sea fácil de usar y accesible para una amplia gama de usuarios.”
<b>Análisis Funcional (comunicacional)</b>	“Reddit es un sitio web de comunicación social. Los usuarios pueden publicar contenido, votar y comentar. Esta interacción social es lo que hace que Reddit sea un lugar único. Reddit permite a los usuarios participar en una amplia gama de actividades comunicativas. Los usuarios pueden compartir noticias, opiniones, historias y más. También pueden participar en discusiones, debates y preguntas. Reddit es una plataforma poderosa para la comunicación social. Permite a los usuarios conectarse con otros, compartir información y participar en la discusión.”
<b>Análisis Tecnológico</b>	“Reddit está construido sobre una plataforma de código abierto llamada Python. El sitio web utiliza una variedad de tecnologías, incluyendo bases de datos, servidores y aplicaciones web. Reddit es un sitio web complejo que requiere una infraestructura tecnológica robusta. La plataforma de código abierto de Python permite a Reddit escalar y adaptarse a las necesidades cambiantes de los usuarios.”

**Figura 13**  
Análisis Reddit



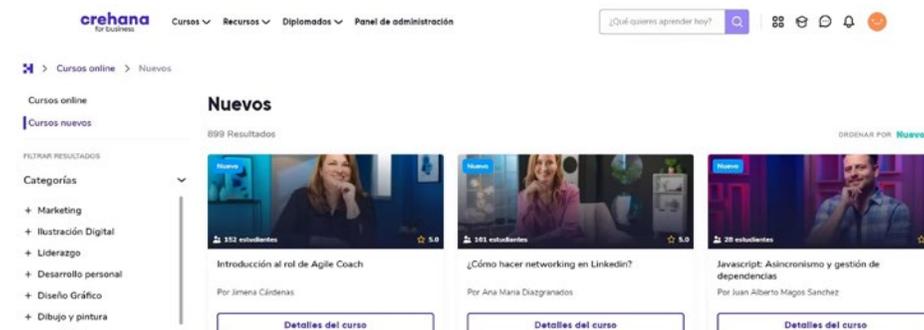
Nota. Imagen obtenida de Google. Recuperado de <https://www.google.com>

# Homólogo 2/Crehana

**Tabla 5**  
Análisis Crehana

<b>Nombre del proyecto analizado</b>	
<b>Autor/es</b>	Diego Mendoza, Miguel Ángel Castro, Diego García, Mariano Castro
<b>Lugar y fecha</b>	Lima, Perú, 2014
<b>Descripción del proyecto/producto</b>	"Crehana es una plataforma de educación online que ofrece cursos en una amplia variedad de temas, incluyendo diseño, marketing, programación, negocios y más. Crehana se ha convertido en una de las plataformas de educación online más populares de América Latina. La plataforma cuenta con más de 1 millón de usuarios registrados y ofrece más de 1.000 cursos en español. Crehana ofrece una variedad de cursos, desde cursos introductorios hasta cursos avanzados. Los cursos están impartidos por profesores expertos y certificados. La plataforma también ofrece una variedad de recursos adicionales, incluyendo materiales de apoyo, foros de discusión y mentorías."
<b>Análisis Conceptual</b>	"El concepto central de Crehana es la democratización del acceso a la educación de calidad. La plataforma busca ofrecer cursos de alta calidad a precios accesibles, para que cualquier persona pueda aprender nuevas habilidades y desarrollar su carrera profesional. Este concepto afecta al partido funcional y formal de Crehana de varias maneras. En términos funcionales, el concepto de democratización impulsa las funciones de Crehana, como la variedad de cursos disponibles, los precios accesibles y los recursos adicionales. En términos formales, el concepto de democratización se refleja en el diseño de la plataforma, que es simple y fácil de usar."
<b>Análisis Formal</b>	"El diseño formal de Crehana es simple y fácil de usar. La plataforma utiliza colores claros y una tipografía sencilla. Esto hace que la plataforma sea fácil de navegar y de encontrar el contenido que se está buscando. El diseño formal de Crehana también es atractivo y moderno. La plataforma utiliza elementos visuales llamativos, como imágenes y videos, para captar la atención de los usuarios."
<b>Análisis Funcional (comunicacional)</b>	"Crehana es una plataforma de comunicación social. Los usuarios pueden interactuar entre sí a través de los comentarios, las calificaciones y los foros de discusión. Esta interacción social es lo que hace que Crehana sea una plataforma única. Crehana permite a los usuarios participar en una amplia gama de actividades comunicativas. Los usuarios pueden compartir ideas, opiniones y experiencias. También pueden participar en discusiones, debates y preguntas. Crehana es una plataforma poderosa para la comunicación social. Permite a los usuarios conectarse con otros, compartir información y aprender de los demás."
<b>Análisis Tecnológico</b>	"Crehana está construida sobre una plataforma de código abierto llamada Django. La plataforma utiliza una variedad de tecnologías, incluyendo bases de datos, servidores y aplicaciones web. Crehana es una plataforma compleja que requiere una infraestructura tecnológica robusta. La plataforma de código abierto de Django permite a Crehana escalar y adaptarse a las necesidades cambiantes de los usuarios."

**Figura 14**  
Análisis Crehana



Nota. Imagen obtenida de Google. Recuperado de <https://www.google.com>

## Homólogo 3/Fandom

**Tabla 6**  
Análisis Fandom Wikis

<b>Nombre del proyecto analizado</b>	
<b>Autor/es</b>	Jimmy Wales, Angela Beesley Starling
<b>Lugar y fecha</b>	San Francisco, California, Estados Unidos, 2004
<b>Descripción del proyecto/producto</b>	"Fandom Wikis es un servicio de alojamiento gratuito de páginas web basadas en la tecnología wiki, bajo la filosofía de la cooperación. Fandom Wikis fue fundado en 2004 por Jimmy Wales, cofundador de Wikipedia y la Fundación Wikimedia. La plataforma se lanzó en 2005 y rápidamente se convirtió en una de las principales fuentes de información sobre cultura pop. Fandom Wikis alberga wikis sobre una amplia variedad de temas, incluyendo videojuegos, televisión, películas, anime, música y más. Cada wiki es creada y mantenida por una comunidad de usuarios voluntarios. Los usuarios de Fandom Wikis pueden editar el contenido de las wikis, crear nuevas páginas y participar en discusiones. Esto permite a los usuarios crear una comunidad de conocimiento y compartir su pasión por la cultura pop."
<b>Análisis Conceptual</b>	"El concepto central de Fandom Wiki es la colaboración. La plataforma busca crear una comunidad de usuarios que trabajen juntos para crear un recurso informativo y de referencia sobre cultura pop. Este concepto afecta al partido funcional y formal de Fandom Wikis de varias maneras. En términos funcionales, el concepto de colaboración impulsa las funciones de Fandom Wikis, como la edición colaborativa, la creación de nuevas páginas y la participación en discusiones. En términos formales, el concepto de colaboración se refleja en el diseño de la plataforma, que es abierta y accesible para los usuarios."
<b>Análisis Formal</b>	"El diseño formal de Fandom Wikis es abierto y accesible. La plataforma utiliza una interfaz simple y fácil de usar. Esto hace que la plataforma sea fácil de navegar y de encontrar el contenido que se está buscando. El diseño formal de Fandom Wikis también es atractivo y moderno. La plataforma utiliza elementos visuales llamativos, como imágenes y videos, para captar la atención de los usuarios."
<b>Análisis Funcional (comunicacional)</b>	"Fandom Wikis es una plataforma de comunicación social. Los usuarios pueden interactuar entre sí a través de los comentarios, las calificaciones y los foros de discusión. Esta interacción social es lo que hace que Fandom Wikis sea una plataforma única. Fandom Wikis permite a los usuarios participar en una amplia gama de actividades comunicativas. Los usuarios pueden compartir información, opiniones y experiencias. También pueden participar en discusiones, debates y preguntas. Fandom Wikis es una plataforma poderosa para la comunicación social. Permite a los usuarios conectarse con otros, compartir información y aprender de los demás."
<b>Análisis Tecnológico</b>	"Fandom Wikis está construida sobre una plataforma de código abierto llamada MediaWiki. La plataforma utiliza una variedad de tecnologías, incluyendo bases de datos, servidores y aplicaciones web. Fandom Wikis es una plataforma compleja que requiere una infraestructura tecnológica robusta. La plataforma de código abierto de MediaWiki permite a Fandom Wikis escalar y adaptarse a las necesidades cambiantes de los usuarios. Además de los aspectos mencionados anteriormente, Fandom Wikis también tiene algunas características específicas que merecen ser destacadas. Por ejemplo, la plataforma cuenta con un sistema de moderación que ayuda a garantizar la calidad del contenido. También ofrece una variedad de herramientas para ayudar a los usuarios a crear y editar contenido."

**Figura 15**  
Captura Fandom



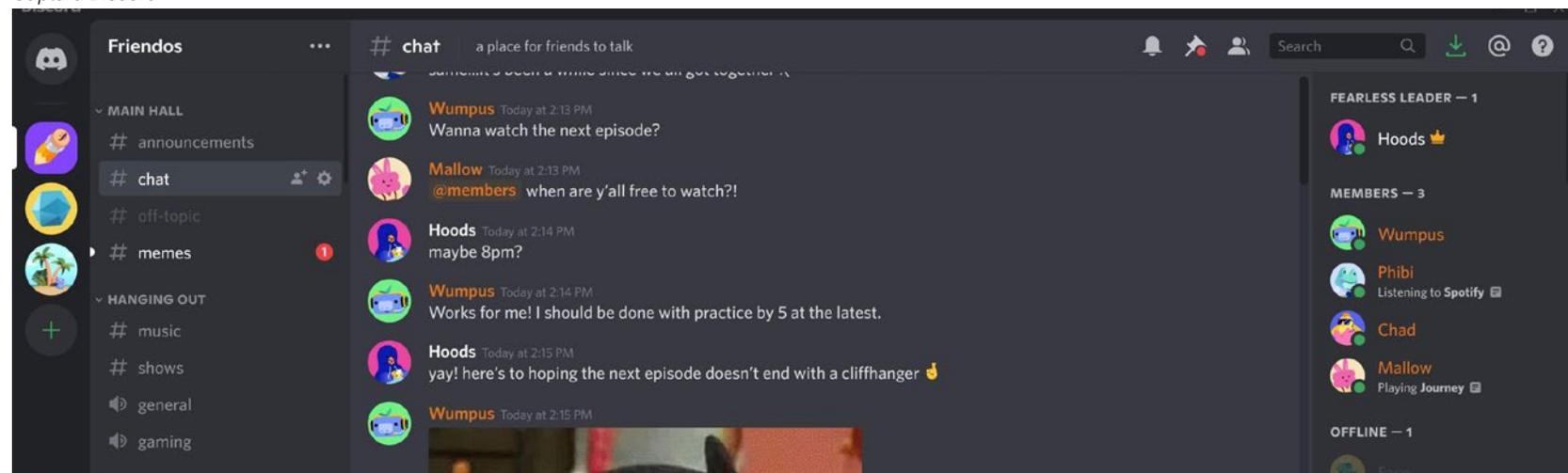
Nota. Imagen obtenida de Google. Recuperado de <https://www.google.com>

# Homólogo 3/DISCORD

**Tabla 7**  
Análisis Discord

<b>Nombre del proyecto analizado</b>	
<b>Autor/es</b>	Jason Citron, Stan Vishnevskiy
<b>Lugar y fecha</b>	San Francisco, California, Estados Unidos, 2015
<b>Descripción del proyecto/producto</b>	"Discord es una plataforma de comunicación de voz y texto que se centra en los juegos. Discord se ha convertido en una de las plataformas de comunicación de voz y texto más populares del mundo. La plataforma cuenta con más de 140 millones de usuarios registrados y se utiliza para una amplia gama de propósitos, incluyendo juegos, trabajo y educación."
<b>Análisis Conceptual</b>	"El concepto central de Discord es la comunidad. La plataforma busca crear un espacio para que los jugadores se conecten entre sí y formen comunidades. Este concepto afecta al partido funcional y formal de Discord de varias maneras. En términos funcionales, el concepto de comunidad impulsa las funciones de Discord, como la creación de servidores, los canales de voz y texto y la interacción social. En términos formales, el concepto de comunidad se refleja en el diseño de la plataforma, que es informal y acogedor."
<b>Análisis Formal</b>	"El diseño formal de Discord es informal y acogedor. La plataforma utiliza una interfaz simple y fácil de usar. Esto hace que la plataforma sea fácil de navegar y de encontrar el contenido que se está buscando. El diseño formal de Discord también es atractivo y moderno. La plataforma utiliza elementos visuales llamativos, como colores vivos y emojis, para captar la atención de los usuarios."
<b>Análisis Funcional (comunicacional)</b>	"Discord es una plataforma de comunicación social. Los usuarios pueden interactuar entre sí a través de la voz, el texto y los archivos. Esta interacción social es lo que hace que Discord sea una plataforma única. Discord permite a los usuarios participar en una amplia gama de actividades comunicativas. Los usuarios pueden compartir información, opiniones y experiencias. También pueden participar en discusiones, debates y preguntas. Discord es una plataforma poderosa para la comunicación social. Permite a los usuarios conectarse con otros, compartir información y aprender de los demás."
<b>Análisis Tecnológico</b>	"Discord está construida sobre una plataforma de código abierto llamada Electron. La plataforma utiliza una variedad de tecnologías, incluyendo bases de datos, servidores y aplicaciones web. Discord es una plataforma compleja que requiere una infraestructura tecnológica robusta. La plataforma de código abierto de Electron permite a Discord escalar y adaptarse a las necesidades cambiantes de los usuarios."

**Figura 16**  
Captura Discord



Nota. Imagen obtenida de Google. Recuperado de <https://www.google.com>

# 1.7 CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

## Antecedentes

La integración de la inteligencia artificial en el diseño gráfico representa un avance significativo que ofrece oportunidades tanto para la eficiencia como para la creatividad. Aunque surgen preocupaciones sobre el impacto en el mercado laboral, se vislumbra un futuro donde la colaboración armoniosa entre la inteligencia artificial y la creatividad humana puede conducir a innovaciones impresionantes y mejorar la calidad del trabajo en este campo.

## Estado del Arte

El estado del arte revela el impacto significativo de la inteligencia artificial en el campo del diseño gráfico, ofreciendo nuevas oportunidades para la creatividad y la eficiencia, pero también planteando desafíos legales, éticos y laborales. A nivel global, se observa un aumento en la adopción de IA generativa en organizaciones de alto rendimiento, destacando su capacidad para mejorar las actividades humanas en lugar de reemplazarlas por completo. Además, el informe del Foro Económico Mundial sobre el futuro del trabajo resalta la importancia de desarrollar habilidades y competencias relevantes para colaborar con tecnologías emergentes como la IA. En el ámbito nacional, se identifica una brecha en la adopción de IA en Ecuador, lo que subraya la necesidad de políticas públicas y estrategias para fomentar su desarrollo y aprovechamiento en beneficio social y económico.

En cuanto a los aspectos legales y éticos, el análisis crítico sobre la propiedad intelectual en relación con la IA señala la necesidad de revisar y adaptar el marco legal existente para abordar los desafíos planteados por la autonomía de los programas de IA en la creación artística. En este contexto, el proyecto busca no solo integrar herramientas de IA en el diseño gráfico, sino también promover la colaboración armoniosa entre humanos y tecnologías para impulsar la innovación y mejorar la calidad del trabajo en el campo del diseño.

## Marco Teórico

El marco teórico analizado proporciona una base sólida para comprender la intersección entre la inteligencia artificial y el diseño gráfico. Las teorías relacionadas con la IA destacan su capacidad para automatizar tareas y mejorar la eficiencia del diseñador, sin reemplazar su papel central en la creatividad. Por otro lado, las teorías de diseño resaltan la importancia de la comunicación visual efectiva y la creación de experiencias multimedia inmersivas. La combinación de estas teorías en el proyecto busca no solo optimizar el uso de herramientas de IA en el diseño, sino también mejorar la experiencia del usuario y fomentar la colaboración armoniosa entre humanos y tecnología avanzada.

## Estudio de Campo

Este proyecto ha explorado de manera exhaustiva el campo de la inteligencia artificial aplicada al diseño gráfico, centrándose en la comprensión de las herramientas de IA utilizadas por los diseñadores y las estrategias de comunicación y promoción efectivas para llegar a este público objetivo.

A través de sondeos entre estudiantes de diseño gráfico, se ha identificado el uso predominante de la IA a través de navegadores web, especialmente para la creación o generación de imágenes. Además, las entrevistas con expertos en promoción en redes sociales han proporcionado valiosas perspectivas sobre estrategias de promoción auténticas y personalizadas para llegar a la audiencia objetivo de manera efectiva.

La comprensión profunda de las preferencias y necesidades de los diseñadores, combinada con estrategias de promoción y comunicación adecuadas, será fundamental para el éxito de este proyecto. Al facilitar un ambiente de aprendizaje inclusivo y receptivo, se promoverá una conexión más significativa con la audiencia, lo que contribuirá a mejorar la creatividad y productividad de los diseñadores en el uso de herramientas de inteligencia artificial.

Este proyecto no solo busca ofrecer información relevante y útil sobre el uso de la IA en el diseño gráfico, sino también fomentar la colaboración y el intercambio de ideas entre diseñadores, promoviendo así un avance significativo en la integración de tecnologías emergentes en el campo creativo.

## Análisis de Homólogos

Como conclusión, es evidente que, tal como se mencionó en el estudio de campo, resulta fundamental que el producto cuente con un entorno donde el lenguaje utilizado sea precisamente el del público al que se quiere llegar, en este caso, los diseñadores. Dado que estos profesionales manejan terminologías específicas, adaptar el discurso a sus necesidades facilita significativamente la interacción.

Se pudo analizar a partir de diversos homólogos que el valor más importante para el aprendizaje y la utilización de cualquier herramienta o información se incrementa notablemente cuando existe una comunidad que mantiene un contacto constante y comparte opiniones sobre las distintas situaciones que puedan surgir en este proceso de aprendizaje.

### Conclusión Final

El avance de la inteligencia artificial (IA) en el diseño gráfico representa una transformación significativa que conlleva tanto oportunidades como desafíos. Aunque hay inquietudes sobre su impacto en el mercado laboral, se vislumbra un futuro donde la colaboración entre la IA y la creatividad humana puede generar innovaciones impresionantes y elevar la calidad del trabajo en este campo.

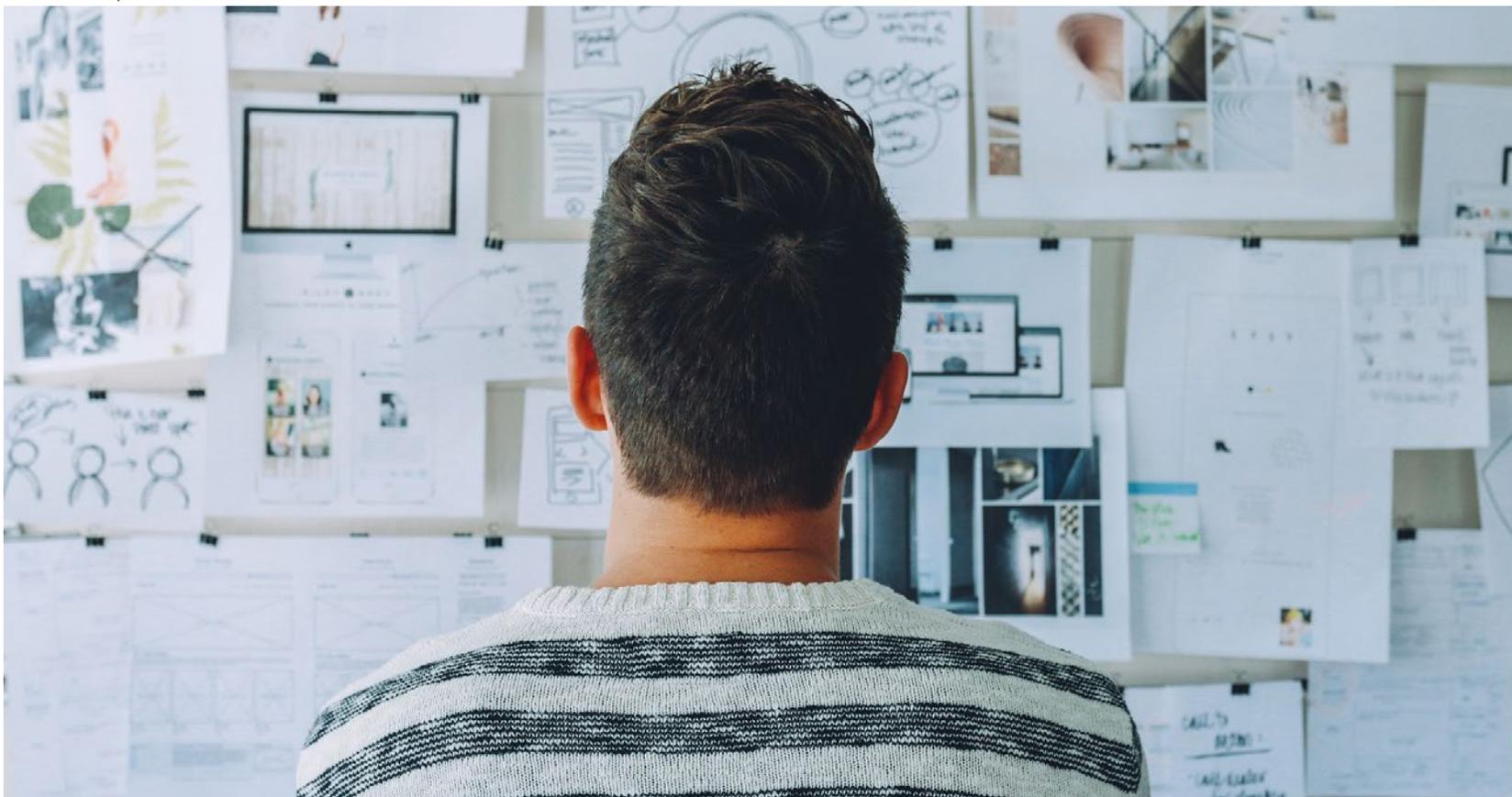
El análisis del estado del arte revela el impacto significativo de la IA en el diseño gráfico, destacando nuevas oportunidades para la creatividad y la eficiencia, pero también planteando desafíos legales, éticos y laborales. A nivel global, se observa un aumento en la adopción de IA generativa en organizaciones de alto rendimiento, reconociendo su capacidad para mejorar las actividades humanas en lugar de reemplazarlas por completo. El informe del Foro Económico Mundial sobre el futuro del trabajo enfatiza la importancia de desarrollar habilidades relevantes para colaborar con tecnologías emergentes como la IA. En el ámbito nacional, se identifica una brecha en la adopción de IA en Ecuador, subrayando la necesidad de políticas públicas para fomentar su desarrollo.

En el marco teórico, se destaca la capacidad de la IA para automatizar tareas y mejorar la eficiencia del diseñador, sin desplazar su papel central en la creatividad. Las teorías de diseño resaltan la importancia de la comunicación visual efectiva y la creación de experiencias inmersivas. La combinación de estas teorías busca optimizar el uso de herramientas de IA y mejorar la experiencia del usuario.

El estudio de campo ha proporcionado valiosas perspectivas sobre el uso de IA en el diseño gráfico, identificando su predominio a través de navegadores web, especialmente en la creación de imágenes. Las estrategias de comunicación y promoción efectivas serán fundamentales para llegar a los diseñadores de manera efectiva, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo y receptivo que mejore la creatividad y productividad en el uso de herramientas de IA.

En conclusión, este proyecto busca no solo ofrecer información relevante sobre la IA en el diseño gráfico, sino también fomentar la colaboración entre humanos y tecnologías para impulsar la innovación y mejorar la calidad del trabajo en este campo. La adaptación del discurso a las necesidades específicas de los diseñadores facilitará significativamente la interacción y el aprendizaje dentro de la comunidad, promoviendo un avance significativo en la integración de tecnologías emergentes.

**Figura 17**  
*Pizarrón con persona*



*Nota.* Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

# CAPÍTULO 2

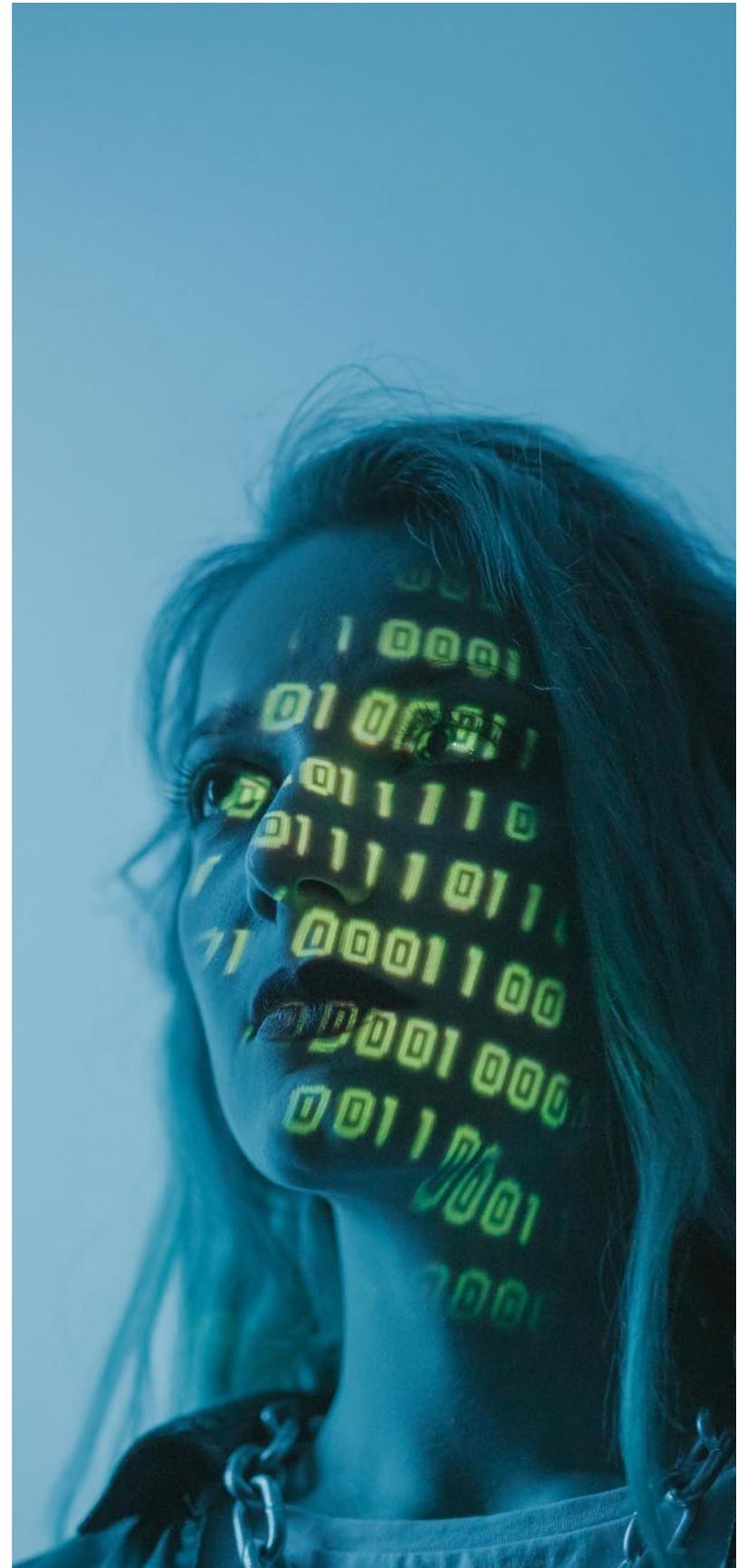
## Programación



## 2.1 ANÁLISIS DEFINICIÓN DEL USUARIO

En este análisis de usuarios, se emplearán herramientas clave como el persona design y el mapa de empatía para profundizar en la experiencia de distintos tipos de usuarios con las nuevas herramientas de inteligencia artificial (IA). El objetivo principal es comprender cómo estos usuarios se relacionan con estas herramientas en sus métodos de trabajo, así como su proceso para encontrar información relevante sobre las mismas.

Figura 18  
Mujer Fotografía binario



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

## Persona design 1

Figura 19  
Persona Design 1



### Andrea García

22 años

**Ocupación**

Estudiante de Diseño Gráfico en su último año

**Experiencia en diseño**

4 años

**Interés**

Ilustración, Fotografía, Edición Video

**Redes Sociales:** Activa en Instagram y creadora de contenido de Tik Tok sobre diseño, sigue reels y busca consejos sobre inteligencia artificial para incorporarlo en su contenido.

**Descripción general**

Andrea García, una estudiante entusiasta de diseño gráfico, se encuentra en la etapa final de su carrera. Con cuatro años de experiencia en diseño, Andrea destaca por su habilidad para generar prompts creativos y su capacidad para utilizar diversas herramientas de diseño en sus proyectos. Además de ser una creadora de contenido en tik tok dando consejos de diseño general.

**Objetivos:**

- Perfeccionar sus habilidades de diseño gráfico mediante la aplicación efectiva de herramientas de inteligencia artificial.
- Crear proyectos que destaquen por su originalidad y creatividad.
- Compartir su trabajo en redes sociales para obtener retroalimentación y establecer conexiones en la comunidad de diseño.

**Habilidades específicas**

Experiencia en generación de prompts para proyectos creativos.  
Uso diversificado de herramientas de creación de contenido.  
Conocimiento medio en inteligencia artificial.

**Frustraciones:**

- Experimenta cierta presión por destacarse en el competitivo mundo del diseño gráfico.
- A veces se siente abrumada por la diversidad de opciones de herramientas de IA disponibles.
- Siente que su contenido no está llegando al público adecuado siendo que no se ve reflejado en su crecimiento como creador de contenido.
- Siente que podría aportar mucho más si tuviera un lugar donde encontrar gente que le interesen sus consejos y sobre todo las nuevas formas que ha encontrado de utilizar la inteligencia artificial con el diseño.

### Mapa de Empatía Usuario Nivel Medio

**Lo que ve:** Andrea se sumerge en reels y busca consejos en Instagram para mantenerse actualizada sobre las últimas tendencias en diseño y tecnología, especialmente en inteligencia artificial.

**Lo que escucha:** Participa en conversaciones en línea y sigue a diseñadores influyentes para obtener recomendaciones sobre herramientas de IA y compartir experiencias.

**Lo que piensa y siente:** Siente emoción por explorar nuevas tecnologías y está decidida a destacarse en sus proyectos de diseño. Experimenta cierta ansiedad ante la variedad de opciones de herramientas de IA.

**Lo que dice y hace:** Comparte su trabajo en redes sociales, busca retroalimentación y participa activamente en comunidades de diseño en línea. Busca consejos y recomendaciones sobre herramientas de inteligencia artificial.

## Persona design 2

Figura 20  
Persona Design 2



### Alejandro Mendoza

30 años

**Ocupación**

Licenciado como Diseñador Gráfico

**Experiencia en diseño**

10 años

**Interés**

Vectorización y Fotografía

**Redes Sociales:** Activo en LinkedIn y Instagram, donde sigue a colegas y se mantiene al tanto de las novedades del diseño.

**Descripción general**

Alejandro Mendoza es un diseñador gráfico con 10 años de experiencia en la industria. Con un enfoque sólido en el diseño visual, ha utilizado ocasionalmente herramientas de inteligencia artificial para mejorar algunos aspectos de sus proyectos. Activo en LinkedIn e Instagram, busca mantenerse conectado con colegas y estar al tanto de las últimas tendencias en diseño.

**Objetivos:**

- Optimizar su flujo de trabajo mediante la integración eficiente de herramientas de inteligencia artificial.
- Mantenerse competitivo en la industria y mejorar continuamente sus habilidades de diseño.
- Explorar nuevas tecnologías de forma práctica y aplicarlas en proyectos específicos.

**Habilidades específicas**

Uso ocasional de herramientas de inteligencia artificial.  
Dirección de Proyectos

**Frustraciones:**

- No logra conseguir los mismos resultados que otros diseñadores al momento de utilizar la inteligencia artificial.
- Siente que podría aprovechar más las herramientas de inteligencia artificial en su trabajo diario.
- Busca soluciones que se integren sin problemas en su proceso de diseño y no requieran una curva de aprendizaje extensa.
- Desea equilibrar su experiencia sólida en diseño con la implementación estratégica de la inteligencia artificial.

### Mapa de Empatía Usuario Nivel Medio

**Lo que ve:** Alejandro observa cómo la inteligencia artificial está transformando gradualmente la industria del diseño gráfico y busca maneras de incorporar de manera efectiva en su flujo de trabajo.

**Lo que escucha:** Participa en eventos de diseño y sigue a líderes de la industria en redes sociales para obtener información sobre cómo otros diseñadores están utilizando la inteligencia artificial.

**Lo que piensa y siente:** Experimenta curiosidad por explorar más a fondo las posibilidades de la inteligencia artificial en el diseño, pero a la vez siente cierta reticencia debido a su falta de experiencia profunda en estas herramientas.

**Lo que dice y hace:** Comparte su experiencia en eventos profesionales, busca recomendaciones sobre herramientas de inteligencia artificial amigables y está abierto a aprender más sobre su implementación práctica en proyectos específicos.

## Persona design 3

Figura 21  
Persona Design 3



### Marta López

19 años

**Ocupación**

Estudiante de Diseño Gráfico en su segundo año

**Experiencia en diseño**

2 años

**Interés**

Diagramación e Ilustración.

**Redes Sociales:** Activa en Instagram, donde sigue reels y busca consejos sobre inteligencia artificial para mejorar sus habilidades de diseño.

**Descripción general**

Marta López, una estudiante apasionada del diseño gráfico, se encuentra en el inicio de su carrera. Con dos años de experiencia en diseño, Marta muestra interés en la experimentación con herramientas de inteligencia artificial y en la aplicación de diversas técnicas de diseño en sus proyectos. Activa en Instagram, dedica tiempo a ver reels y buscar consejos sobre inteligencia artificial para enriquecer su conocimiento y mejorar sus habilidades.

**Objetivos:**

- Desarrollar sus habilidades de diseño gráfico mediante la aplicación efectiva de herramientas de inteligencia artificial.
- Crear proyectos que destaquen por su originalidad y técnica.
- Compartir su trabajo en redes sociales para obtener retroalimentación y conectar con otros diseñadores.

**Habilidades específicas**

Experiencia en experimentación con herramientas de inteligencia artificial para proyectos creativos. Uso variado de técnicas de diseño gráfico en sus trabajos.

**Frustraciones:**

- Busca herramientas de IA que se integren fácilmente en su flujo de trabajo y se ajusten a su presupuesto estudiantil.
- Siente cierta presión por sobresalir en el mundo del diseño gráfico, especialmente en el ámbito de la inteligencia artificial.
- A veces se siente abrumada por la diversidad de opciones de herramientas de IA disponibles.
- Como su economía es limitada, le molesta tener que lidiar con restricciones de las versiones gratuitas de las herramientas de IA, lo que le lleva a buscar alternativas hasta encontrar una que se ajuste a sus necesidades.

### Mapa de Empatía Usuario Nivel Medio

**Lo que ve:** Marta se sumerge en reels y busca consejos en Instagram para estar al tanto de las últimas tendencias en diseño y tecnología, especialmente en inteligencia artificial.

**Lo que escucha:** Participa en conversaciones en línea y sigue a diseñadores influyentes para obtener recomendaciones sobre herramientas de IA y compartir experiencias.

**Lo que piensa y siente:** Siente emoción por explorar nuevas tecnologías y está decidida a destacarse en sus proyectos de diseño. Experimenta cierta ansiedad ante la variedad de opciones de herramientas de IA.

**Lo que dice y hace:** Comparte su trabajo en redes sociales, busca retroalimentación y participa activamente en comunidades de diseño en línea. Busca consejos y recomendaciones sobre herramientas de inteligencia artificial.

Figura 22  
Cuaderno y Bola de Papel



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

## 2.2 BRIEF

En este apartado del Brief se abordará de manera detallada la descripción del producto web y la marca asociada, dirigidos a diseñadores gráficos en el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA). Esta sección es crucial para definir los elementos clave del producto y la estrategia de marca, lo que servirá como guía fundamental en el desarrollo del proyecto y la comunicación efectiva con el público objetivo.

## Brief de marca

### Descripción

Logo de producto web que muestra IAs útiles para el diseño gráfico

### Target

Diseñadores gráficos que necesitan encontrar inteligencias artificiales, les gusta las herramientas útiles para sus proyectos, sienten intriga por el producto para ver si tiene algo que puedan necesitar.

### Contexto de consumo

Durante el flujo de trabajo en navegadores o trabajo en PC

### Ventaja competitiva

Entorno de Diseño con inteligencia artificial.

### Valores de marca

Se desarrollará en la etapa de investigación.

### Ciclo de vida de la marca

Crecimiento

### Competencia

Webs y apps de inteligencia artificial.

### Estrategia de marca

Se desarrollará en la etapa de investigación.

### Concepto general de marca

Se desarrollará en la etapa de investigación.

## Brief de producto

### Cliente

Diseñadores Gráficos

### Producto

Página Web

### Objetivo

Diseñar una página web que apoye a los diseñadores gráficos comunicando sobre las nuevas herramientas de la Inteligencia artificial.

### Descripción del Producto

El producto debe mostrar información útil de forma sintetizada sobre las inteligencias artificiales que se muestran, e l producto debe ofrecer una categorización de la IAS, debe ofrecer una sección de comunidad para recibir Feedback, forma de búsqueda para IAs de interés.

### Público objetivo

Se dirige a diseñadores gráficos que quieran incorporar herramientas de inteligencia artificial en su flujo de trabajo.

### Propuesta de valor única

El producto ofrece un entorno enfocado al diseño en conjunto con la Inteligencia artificial permitiendo un espacio en el que se hable el lenguaje del diseño combinado con la inteligencia artificial.

### Competencia

Paginas Web de recopilación de IAs.

### Ciclo de Vida

Crecimiento

### Tono Comunicacional

El tono tiene que ser descriptivo enfocado a la enseñanza del usuario además de manejar los conceptos básicos sobre diseño gráfico e inteligencia artificial.

Figura 23  
Mesa, Manos



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

## 2.3 PARTIDOS DE DISEÑO

En la sección de Partidos de diseño, se llevará a cabo una descripción detallada de los aspectos Formales, Funcionales y Tecnológicos con el fin de establecer criterios generales de diseño. Esta aproximación contribuirá significativamente al proyecto al proporcionar bases sólidas para la proyección futura del diseño, permitiendo una comprensión más clara y precisa de los elementos clave que guiarán el desarrollo del proyecto en sus diferentes aspectos.

## Partido formal

**Tabla 8**  
*Partido Formal*

<b>Partido Formal</b>	
<b>Formato</b>	Estándar para pantallas de Escritorio y Web.
<b>Cromática</b>	Será sujeta al identificador gráfico
<b>Estilo y/o tendencia</b>	Será sujeta al identificador gráfico
<b>Jerarquía de información</b>	Correcta jerarquía y tipografía para lograr contraste
<b>Variables</b>	Tamaño de elementos visuales, contenido multimedia.
<b>Constantes</b>	Cromática, Tamaño de textos, Jerarquía de Información, formas geométricas.
<b>Elementos gráficos</b>	Según identificador gráfico
<b>Tipografía</b>	Se seleccionarán tipografías adecuadas que sean legibles y modernas, asegurando una buena experiencia de lectura en pantallas de escritorio.

## Partido funcional

**Tabla 9**  
*Partido Funcional*

<b>Partido Funcional</b>	
<b>Función general</b>	Comunicar a los diseñadores gráficos sobre las nuevas herramientas de la inteligencia artificial.
<b>Funciones específicas</b>	Aprendizaje de las Intelligencias artificiales mediante funciones de la plataforma
<b>Ergonomía visual</b>	Manejo adecuado de la tipografía, el contraste cromático y la jerarquía de la información. La tipografía debe ser legible y visible, y los elementos gráficos deben adaptarse al contenido.
<b>Interactividad</b>	Botones, Contenido Multimedia, Menús.

## Partido tecnológico

Tabla 10  
Partido Tecnológico

Partido Tecnológico.	
Software / apps	"Ilustrador, Figma, Photoshop. Laptop, PC."
Canales de Difusión	Redes Sociales.

## 2.4 DEFINICIÓN DE CONTENIDOS

En el apartado de definición de contenidos se realizará una lista tentativa de los elementos que deberá incluir el proyecto a diseñar. Esta etapa es fundamental para establecer las bases del producto, ya que los contenidos determinan la estructura, el formato y la experiencia del usuario.

**Página de Logueo:** Requerido debido a la propuesta de comunidad, dará identidad a los usuarios.

**Home:** Página Principal después de logueo, se encontrará las principales formas de interacción

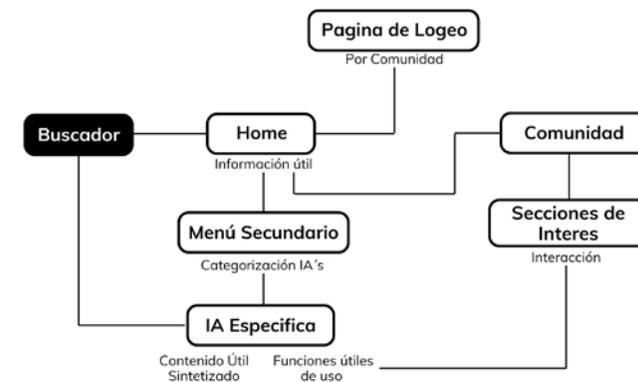
**Buscador:** Forma de encontrar IA's específicas

**Comunidad:** Donde la interacción y comunicación toman roles.

**Página IA específica:** Donde se encuentra información sobre una IA específica. Se hará uso del esquema establecido en el marco teórico.

**Contenidos Multimedia:** Recursos como Fotografía, Video, Enlaces externos, Noticias y actualizaciones de requerirse. Se utilizaran recursos de la Web o generados con Inteligencia Artificial, la información necesaria será extraída de páginas de conocimiento público.

Figura 24  
Diagrama Definición de Contenidos



## 2.5 PROCESO DE DISEÑO

En esta sección, se describe el proceso de diseño, que es una hoja de ruta detallada que establece el flujo de trabajo a seguir para el desarrollo del producto.

El proceso de diseño, al establecer una hoja de ruta, es de gran utilidad para el producto porque proporciona una guía clara y estructurada para el desarrollo. Esto permite seguir un camino organizado, identificar las etapas clave del diseño, asignar tareas específicas.

Figura 25  
Escritorio de Diseñador



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

## Página web

### 1. Investigación Objetivos y Necesidades:

Utilizando la metodología Jesse James Garret se hará lo siguiente: ¿qué problemas o dolencias del usuario se pretende resolver con el sitio web o app? Estas necesidades se evidenciaron en la investigación de campo, se aclararon en el persona design y se ejemplifican en los mapas de empatía.

**2. Planificación de requerimientos de Contenido:** Una descripción de varias alternativas de funciones que podrían implementarse en la app o web para resolver las Necesidades del Usuario

**3. Arquitectura de la Información:** Ideas diferentes de distribución, organización de la información y formas de visualización dentro de la web o app.

**4. Diseño de la Información:** Formas de cómo se implementará la información propuesta en la arquitectura.

**5. Maquetación:** Esquemas a forma de boceto del producto.

**6. Implementación Diseño Visual:** Requerido del sistema visual de la Marca.

**7. Testeo:** Se harán testeos de coherencia visual, funcionalidad.

**8. Correcciones:** De necesitar, se harán las correcciones examinadas en la etapa de testeo.

**9. Implementación:** Finalización e implementación de todos los elementos.

## Identificador(marca)

**1. Investigación y Concepto:** Se hará una investigación y propuestas para el naming de la marca.

**2. Bocetación:** En esta etapa, se comienza a plasmar las ideas en papel. Se realizan varios bocetos y exploraciones creativas para encontrar la formas y elementos visuales que representen el concepto de la marca.

**3. Selección :** Después de la fase de bocetos, se seleccionan los diseños más prometedores y se refinan para mejorar su legibilidad, coherencia y estética.

**4. Digitalización y Ajustes:** Una vez elegido el diseño final, se digitaliza utilizando software especializado. Se ajustan detalles técnicos.

**5. Implementación:** Se hará la aplicación del identificador en los diferentes medios propuestos.

Figura 26  
Escritorio, Mano, Teléfono



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

## 2.6 CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

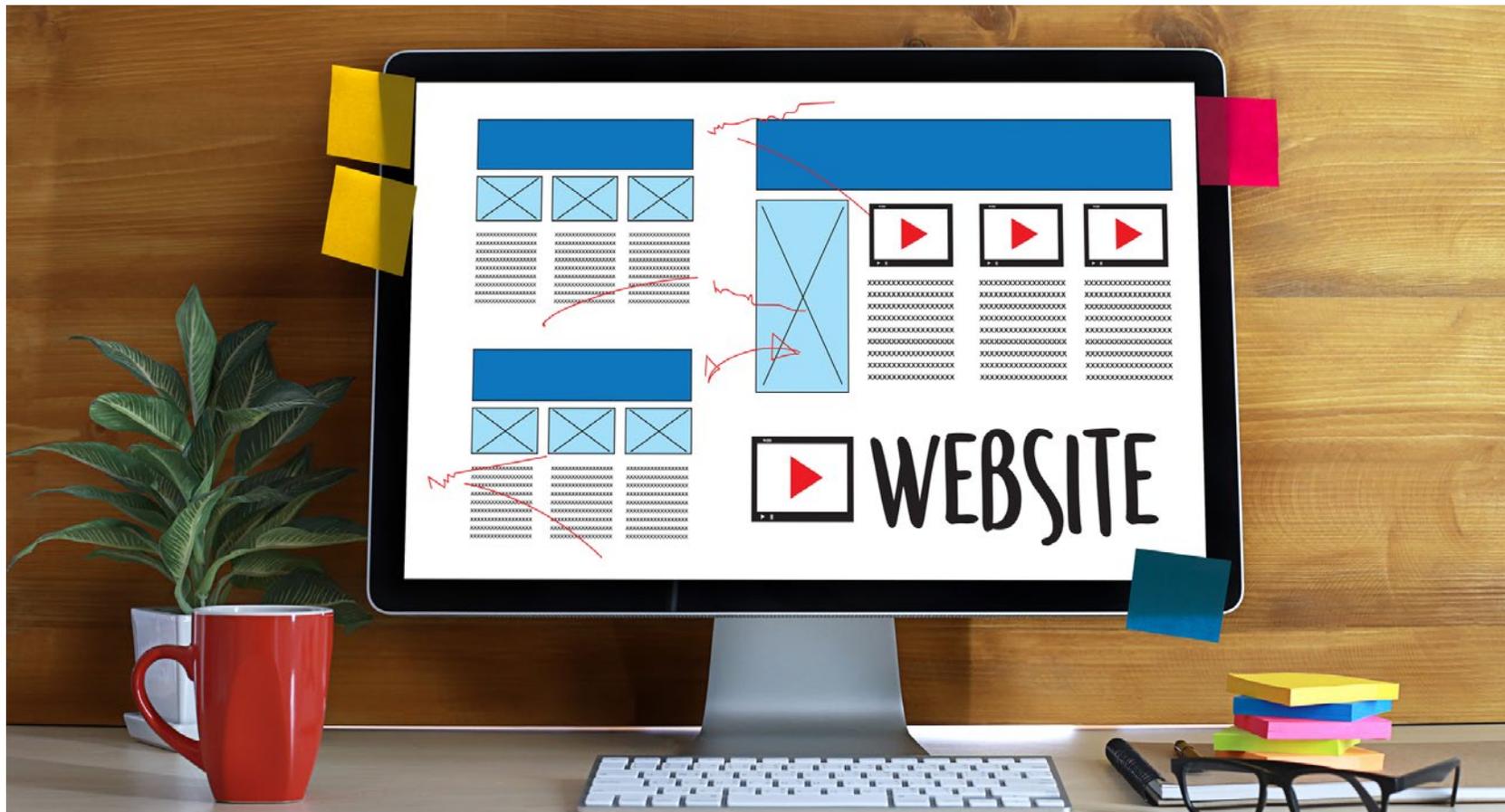
En este capítulo, se ha destacado la importancia de establecer parámetros centrados en la síntesis de información como un método eficiente para adquirir conocimientos sobre las herramientas de inteligencia artificial de manera rápida y efectiva. Esta información sintetizada ofrece un camino claro hacia aquellas inteligencias artificiales que puedan resultar beneficiosas para el trabajo de los diseñadores gráficos.

Uno de los hallazgos más relevantes en este capítulo ha sido la identificación de diferentes tipos de usuarios y sus interacciones con las herramientas de inteligencia artificial. Se observó que muchas de las problemáticas se centran en la disponibilidad y calidad de la información, así como en la accesibilidad de las herramientas de IA en la web. Por tanto, resulta fundamental enfocarse en la web para desarrollar un producto que abarque todas estas necesidades de manera integral.

Al establecer parámetros técnicos como funcionalidades, brief y partidos de diseño, se resaltó continuamente la necesidad de contar con información sintetizada para tomar decisiones óptimas respecto a estas herramientas. Esto es crucial considerando la abrumadora cantidad de opciones que ofrecen los buscadores. Además, se ha reconocido el papel crucial que desempeña la comunidad en este contexto, ya que los elementos presentes deben facilitar la interacción y colaboración entre los miembros de la comunidad.

Como también se pudo evidenciar en la contextualización de este proyecto, la comunidad juega un papel fundamental en la adopción de las nuevas herramientas de inteligencia artificial. Por lo tanto, incorporar la comunidad desde esta etapa inicial es esencial para las siguientes fases del proyecto. La comunidad no solo contribuye a la resolución de problemas emergentes, sino que también ofrece soluciones previamente abordadas para problemas similares, lo cual representa una ventaja significativa para el público objetivo del proyecto.

Figura 27  
Website en Pantalla



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

# CAPÍTULO 3

## Ideación



## 3.1 RECOLECCIÓN DE DATA

En esta sección, nos enfocaremos en analizar las condiciones específicas de la página web a partir de las necesidades previamente identificadas por el usuario en capítulos anteriores.

### Análisis información

- Forma de búsqueda para encontrar rápidamente homólogos a las inteligencias artificiales que se encuentran en la web.
- Página de IA específica para ampliar información que permita decidir sobre su uso.
- Sección de comunidad donde los usuarios puedan interactuar y apoyarse.
- Información sintetizada para complementar la decisión sobre uso.
- Interacción entre usuarios

### Página web-repositorio

#### Forma de Búsqueda

---

#### Interacción en comunidad

---

#### Información útil sintetizada

---

El propósito de tener estos elementos es para que los usuarios puedan tener la suficiente retroalimentación de la página web acerca de las IAS para que puedan decidir más fácilmente sobre su uso.

Figura 28  
Teclado Big Data



Nota. Imagen obtenida de Pexels. Recuperado de <https://www.pexels.com>

# Profundidad

Se realizará un análisis de repositorios web que cumplan con las características planteadas para la página, con el fin de obtener más información sobre cómo estos elementos pueden potenciar el proyecto.

**Tabla 11**  
Análisis Repositorios

Tipo de Repositorio	Soporte Digital	Tipo de Información	Participación del Público
<b>Warez</b>	Plataforma de descargas de contenido digital, especialmente en el ámbito de software, películas, música, juegos, entre otros.	Principalmente archivos digitales para descargar, como programas, películas, música, libros electrónicos, entre otros.	Los usuarios pueden participar activamente descargando y compartiendo contenido, así como dejando comentarios y valoraciones sobre los archivos.
<b>Heroturko</b>	Portal de descargas de software, juegos, películas, música, libros electrónicos y otros recursos digitales.	Ofrece una amplia variedad de archivos digitales para descargar, incluyendo programas, juegos, películas, música, libros electrónicos, entre otros.	Los usuarios pueden participar descargando y compartiendo contenido, además de dejar comentarios y valoraciones.
<b>Pinterest</b>	Red social y plataforma de descubrimiento visual que permite a los usuarios crear y compartir colecciones de imágenes y vídeos.	Principalmente imágenes y vídeos relacionados con diversos temas como diseño, arte, moda, viajes, comida, entre otros.	Los usuarios pueden participar creando tableros con contenido visual, pineando imágenes y vídeos, siguiendo a otros usuarios, y dejando comentarios y reacciones en las publicaciones.
<b>Blogs</b>	Plataformas o sitios web donde se publican artículos, opiniones, noticias y contenido de interés en diversos temas.	Contenido textual como artículos, reseñas, noticias, opiniones, tutoriales, entre otros, sobre temas específicos o variados.	Los lectores pueden participar dejando comentarios en los artículos, compartiendo el contenido en redes sociales, suscribiéndose a newsletters, entre otras acciones.
<b>4CHAN</b>	Foro de discusión anónimo con múltiples tableros (boards) que abarcan una amplia gama de temas.	Contenido generado por los usuarios que puede incluir discusiones, imágenes, memes, proyectos de arte, entre otros.	Los usuarios participan de manera anónima creando publicaciones, respondiendo a hilos de discusión, compartiendo contenido visual y textual, y generando debates sobre diversos temas.
<b>GitHub</b>	Plataforma de desarrollo colaborativo y repositorios de código.	Repositorios de proyectos relacionados con inteligencia artificial aplicada al diseño gráfico, como herramientas, algoritmos, bibliotecas de software, y ejemplos de código.	Desarrolladores, diseñadores gráficos y expertos en IA contribuyen con proyectos, comparten recursos y colaboran en el desarrollo de herramientas innovadoras.

## 3.2 PROCESAMIENTO DE DATA

Tabla 12  
Procesamiento

Tipo de Repositorio	Soporte Digital
Warez	Destacar las opiniones y valoraciones de usuarios sobre la eficacia y utilidad de las herramientas de inteligencia artificial para el diseño gráfico.
Heroturko	
Pinterest	Recopilar y organizar imágenes y vídeos que muestren ejemplos de diseño gráfico creado con inteligencia artificial, como obras de arte generadas por IA, diseño de logotipos, ilustraciones, animaciones, entre otros. Crear tableros temáticos que muestren cómo diferentes herramientas de IA pueden ser aplicadas en el diseño gráfico, como el uso de algoritmos de generación de patrones, reconocimiento de objetos y estilos, y procesamiento de imágenes.
Blogs	Investigar y recopilar artículos y publicaciones de expertos en inteligencia artificial aplicada al diseño gráfico, incluyendo casos de estudio, tutoriales, consejos y mejores prácticas. Entrevistar a diseñadores gráficos y desarrolladores de herramientas de IA para obtener insights sobre las ventajas, desafíos y tendencias en este campo.
4CHAN	Explorar tableros específicos de diferentes temáticas en este caso de diseño gráfico, agregar variedad de tableros con diferentes tipos de discusiones
GitHub	Bibliotecas y frameworks de IA para procesamiento de imágenes y generación de contenido visual Herramientas de aprendizaje automático para análisis de diseño, detección de patrones y recomendaciones creativas.

### 3.3

## ANÁLISIS DE DATA

### Idea 1

Galería Tipo Pinterest, centrado en visualización de las posibles soluciones o intereses del público que ocupa las inteligencias artificiales

### Idea 2

Centrado en la publicación de novedades y nuevas herramientas con contenido de tablero y discusión tipo 4chan, más texto menos imágenes

### Idea 3

Recolección de IA's por Internet con una alta cantidad de opciones de filtración, más sin embargo estas dos funciones consumen gran cantidad de los apartados de la página



# CAPÍTULO 4

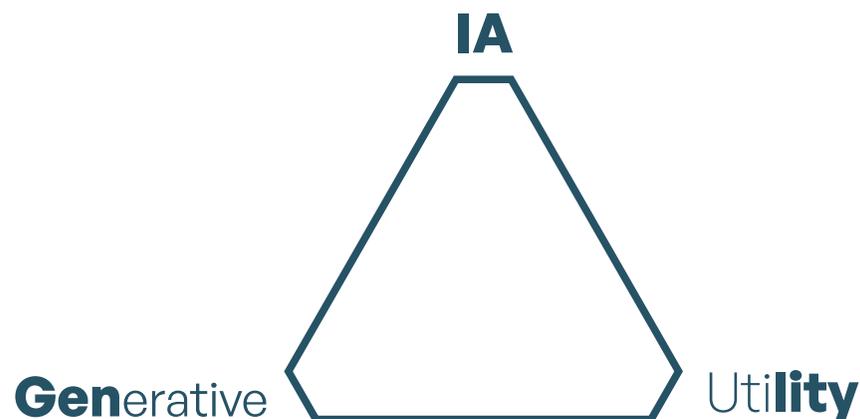
Diseño



## 4.1 BOCETACIÓN

En la etapa de bocetación, como primer punto, se comenzó el proceso para el desarrollo del identificador gráfico (marca), lo cual proporcionó la coherencia visual y formal necesaria para el desarrollo de la página web. Para ese momento, la página web se encontraba en la quinta fase de la planificación, correspondiente a la maquetación. Esta fase implicó la estructuración del contenido y la disposición de los elementos gráficos de manera organizada y funcional. En consecuencia, la maquetación sirvió como una base fundamental para la implementación del sistema visual definitivo, asegurando que todos los componentes gráficos estuvieran alineados con la identidad visual previamente desarrollada.

**Figura 31**  
*Esquema Concepto Marca.*



## Identificador (Marca) Investigación y concepto

En esta sección de investigación y concepto, se quiso preservar la idea de utilizar la inteligencia artificial como una herramienta que apoyara el proceso de diseño. Para ello, se usó la herramienta ChatGPT en el proceso de generación del naming de la marca. Este naming dictó las pautas para la elaboración del identificador gráfico, asegurando así la creación de un identificador coherente con el nombre y la gráfica. El concepto que se buscó implementar consistió en encontrar un nombre que fusionara palabras dotadas de significado, con el fin de representar el objetivo de la página web como una herramienta que complementa la creatividad del diseñador.

En primer lugar, se solicitó a ChatGPT la generación de palabras relacionadas con la inteligencia artificial y la creatividad. Posteriormente, se le pidió que combinara estos términos para desarrollar un nombre coherente que representara la integración de ambos conceptos. Sin embargo, los nombres resultantes resultaron ser largos y carecían de identidad.

En el proceso de búsqueda de un nombre más viable para el proyecto, se utilizó la asistencia de ChatGPT para explorar opciones que incorporaran las siglas IA en medio de las palabras. Algunos ejemplos generados incluyeron "triAngle", "robIAtion", y "innoviAktion", entre otros. Sin embargo, el nombre definitivo surgió de la combinación de las palabras "generative", "IA", y "utility", dando lugar al término "genIAIity". Este nombre encapsula la esencia del proyecto al fusionar la generación creativa, la inteligencia artificial y la utilidad en un concepto único y distintivo.

## Bocetación

En la etapa de bocetación, se busca dotar de identidad visual al naming propuesto previamente. Dado que el naming se compone de tres palabras, se pretende que los elementos visuales reflejen esta estructura mediante la conformación de tres componentes distintivos entre sí. Esta estrategia asegura la coherencia conceptual con la propuesta del naming y refuerza su identidad visual.

## Selección

Para la selección de bocetos, se procuró escoger las tres propuestas más representativas en estilo formal. Esta selección se basó en los parámetros establecidos para la separación e identificación de tres elementos. En los bocetos seleccionados predomina el juego entre la unión y la separación de estos elementos, ya que, en el aspecto significativo, la separación otorga sentido a la relación entre el hombre, la máquina y su creatividad. A partir de este concepto, se procederá a seleccionar la propuesta más adecuada.

La segunda propuesta, observada en la figura 33, es la más adecuada para reflejar esta simbología. Dado que se trata de una pirámide seccionada en tres elementos visuales, permite una representación simbólica más sólida. En tiempos contemporáneos, la pirámide simboliza un recorrido arduo con una meta al final. La cúspide de la pirámide representa la meta, que en este contexto es la creatividad. La sección intermedia simboliza la máquina, con una ausencia de un elemento circunferencial que refleja la carencia de creatividad de la misma. Finalmente, la base representa al hombre, como creador tanto de la máquina como participante en la creatividad. Su objetivo, como diseñador, es superarse a sí mismo, utilizando la máquina para alcanzar la creatividad.

Esto no solo refleja el objetivo propuesto por el naming, sino que también engloba el propósito global del proyecto. El proyecto propone que la máquina es un ente ausente de creatividad, mientras que el hombre, como ente creador, utiliza la máquina de manera creativa para cumplir con su papel de diseñador. Ser empático y buscar soluciones no planteadas anteriormente son características que el hombre ha logrado alcanzar.

Figura 32  
Bocetos genAlity

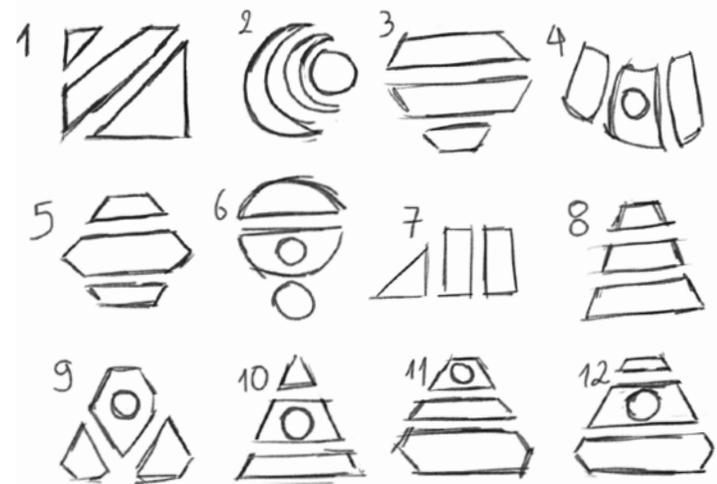


Figura 33  
Selección Bocetos genAlity

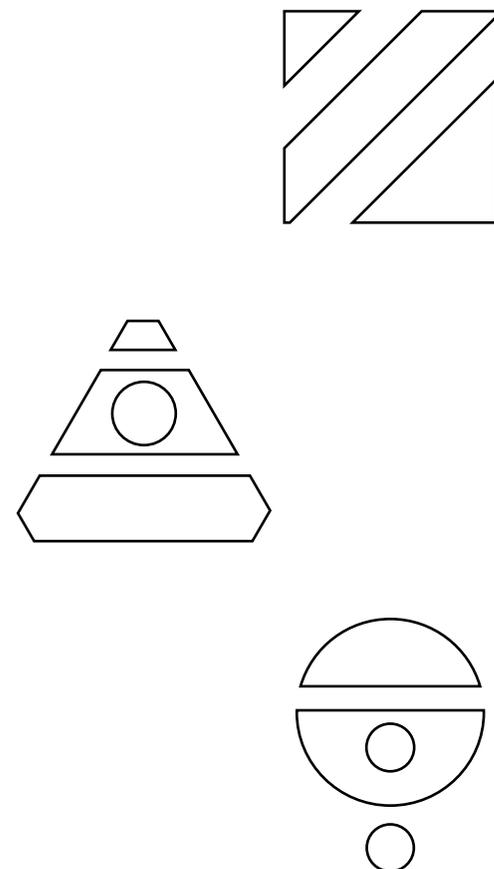
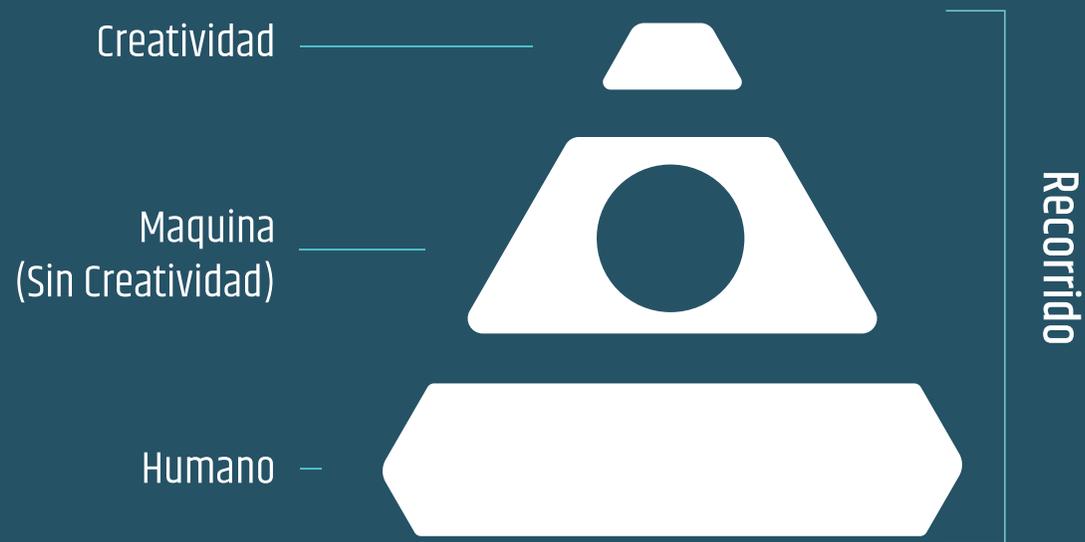


Figura 34  
Diagrama genlAlity



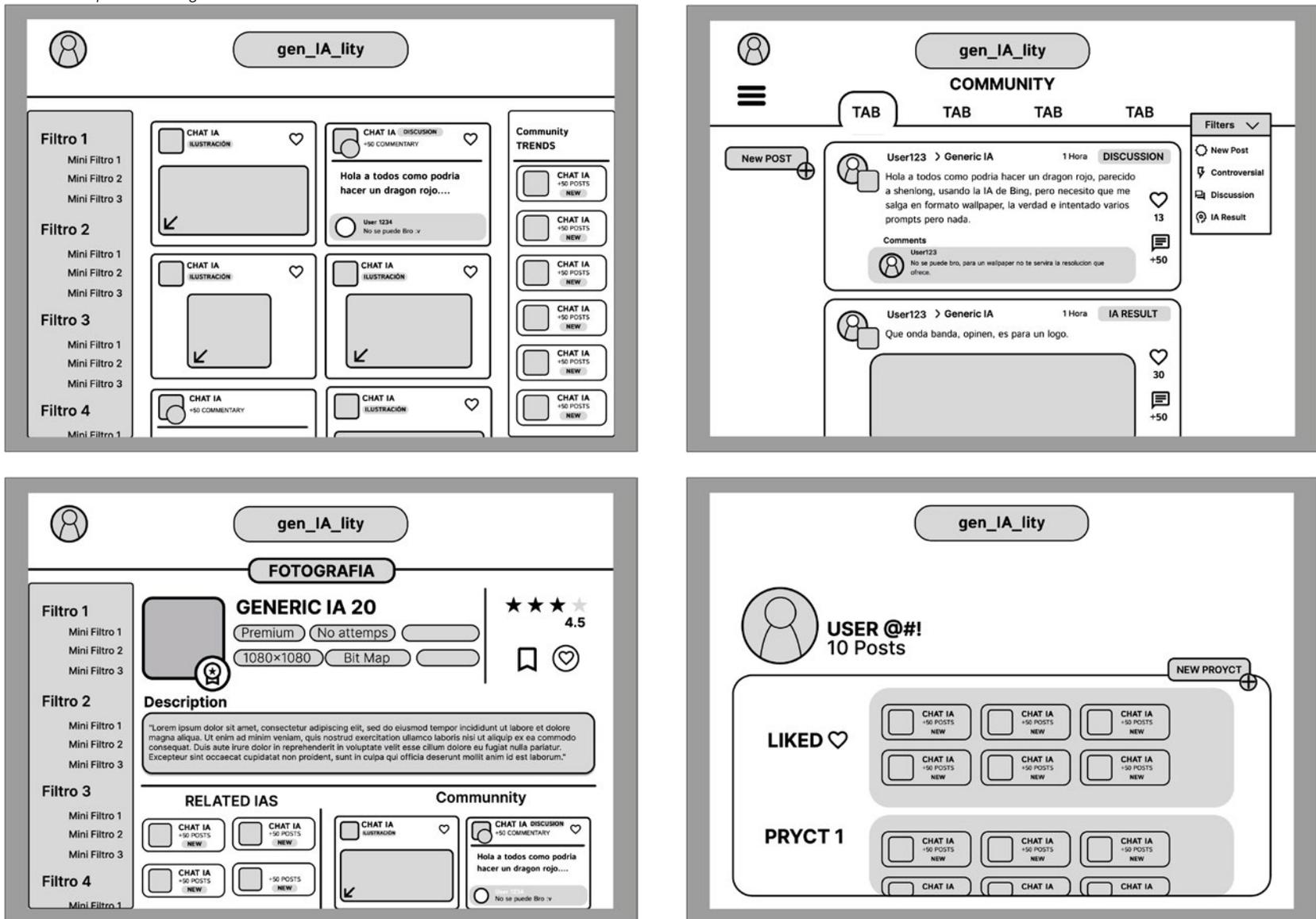
## Digitalización y Ajustes

Una vez seleccionada la propuesta, se realizaron ajustes técnicos utilizando la herramienta Illustrator. Se redondearon los bordes para lograr un aspecto más amigable al público, lo que también permite una alta adaptabilidad en una gran variedad de aplicaciones. Con la figura final adaptada, ahora es posible derivar el resto de la línea gráfica.

# Maquetación página web

En esta primera maquetación de la página web, se intentó dar forma a los elementos visuales. Sin embargo, la organización propuesta se ve afectada por la saturación de elementos. A pesar de ello, esta primera maqueta sirve como base para implementar una nueva grilla, que respete espacios y proporcione una mejor jerarquía a la información en los diferentes espacios. Estos elementos también ofrecen un adelanto del estilo visual que adoptará la página. La siguiente figura muestra la organización que adoptará la página web con la nueva grilla.

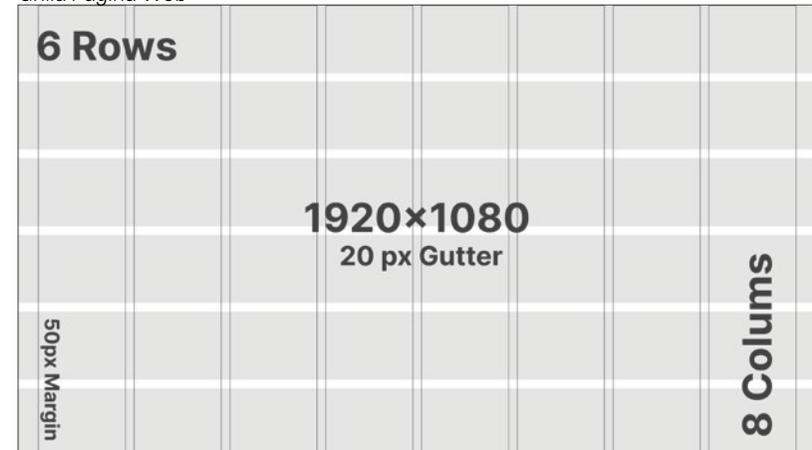
Figura 35  
Primera Maquetación Página Web.



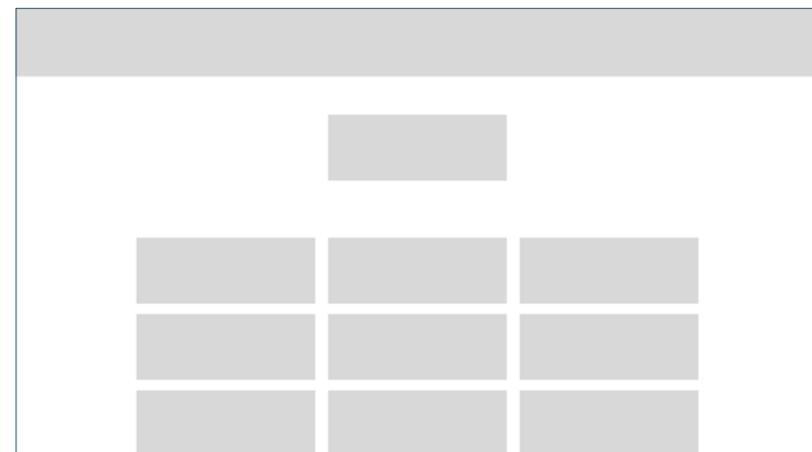
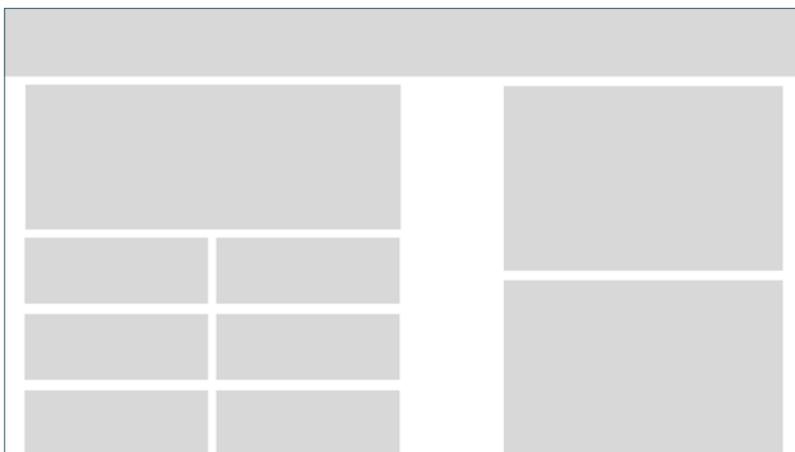
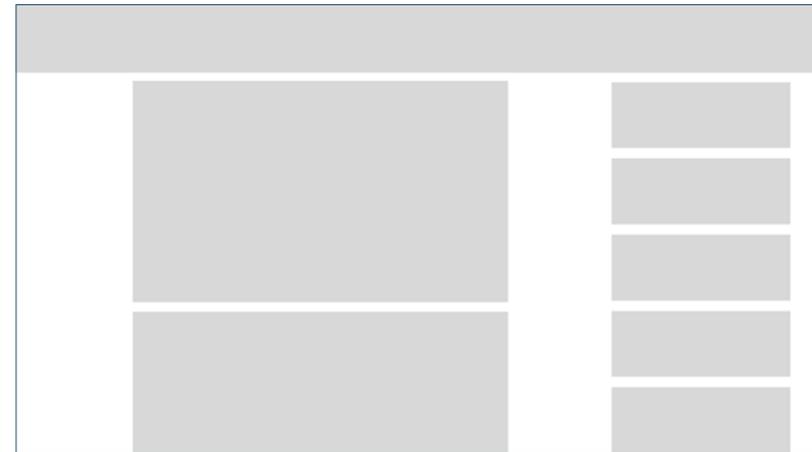
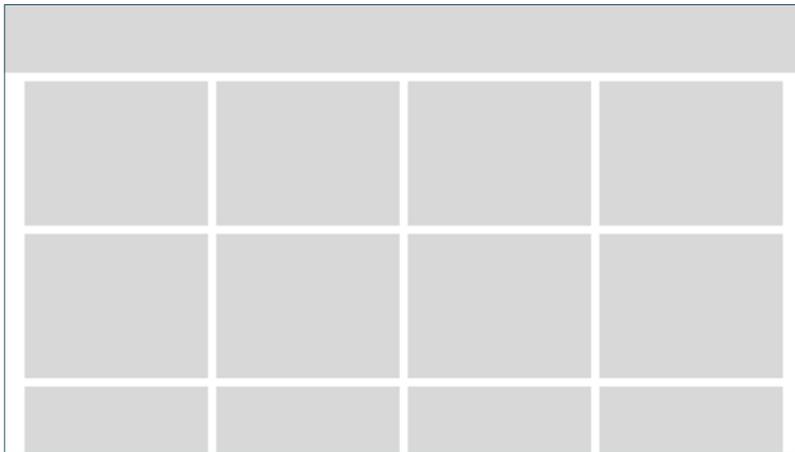
## Grilla página web

En esta segunda maquetación, se establecieron las medidas definitivas para la página web, así como propuestas de esquemas para el orden de los elementos. Es un avance preliminar, ya que el orden de los elementos puede variar según las decisiones finales que se tomen al definir la línea gráfica.

**Figura 36**  
Grilla Página Web



**Figura 37**  
Segunda Maquetación Página Web



## 4.2 SISTEMA GRÁFICO IDENTIFICADOR

Una vez establecido el identificador, se puede comenzar a derivar el resto de los elementos gráficos. En esta fase final, se seleccionará la tipografía y se establecerá el orden de los elementos, siempre considerando su aplicación web. Esto garantizará que las futuras aplicaciones no presenten errores de legibilidad y posicionamiento. Posteriormente, después de estos pasos, finalmente se podrá proceder a la aplicación de la cromática en conjunto con la identidad visual en la maquetación de la página web.

### Identificador (Marca) Tipografía

Para la marca, se seleccionó la tipografía NIPPO, la cual refleja modernidad y tecnología, haciéndola idónea para el identificador gráfico. Además, se ha tomado la decisión de agregar un separador entre “gen” y “IAIty” para acentuar el concepto tecnológico, jugando con los tamaños de letra y la separación de los caracteres.

**NIPPO**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy

Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Figura 38  
*gen\_IAIty*

gen\_IAIty

**Figura 39**  
Cromática aplicada gen\_IAlity

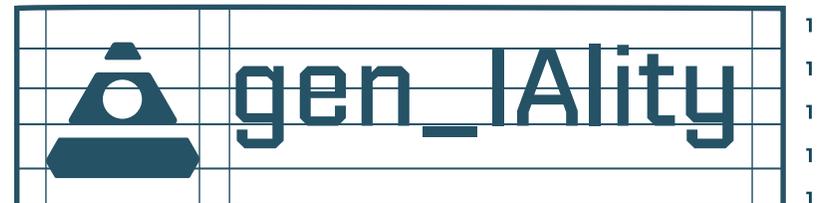


## Construcción y aplicación

En la construcción y aplicación de la marca, se realizó la adaptación para su uso web, siendo este su principal propósito. Además, se definieron los espacios de uso mediante unidades de espacio para asegurar su correcta aplicación en los diversos medios.

**Figura 40**  
gen\_IAlity Estructura

1/2



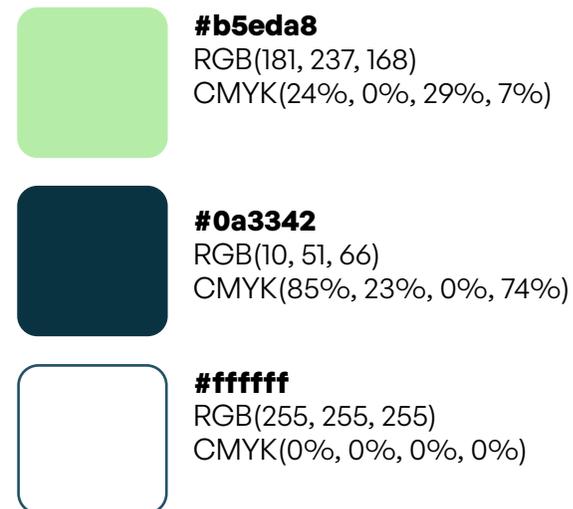
1/2



## Cromática

En el apartado cromático, se busca la combinación de una gama que refleje la fusión entre la innovación y la tecnología, junto con la creatividad, considerando esta última como un elemento inherente a la naturaleza humana. Por ello, se ha optado por la inclusión del color verde, que, en conjunto con un tono azul y el blanco, no solo reflejan el ámbito tecnológico, sino que también generan un alto contraste que evoca familiaridad en este contexto. Es importante destacar que el verde y el azul son colores que suelen asociarse con la tecnología, ya que son comúnmente utilizados en interfaces como pantallas de programación, entre otros.

Figura 41  
Cromática



## 4.3 SISTEMA GRÁFICO PÁGINA WEB

En el sistema gráfico de la página web se expondrán todas las decisiones visuales tomadas para su integración, incluyendo decisiones tipográficas, tamaños, paleta cromática y aspectos formales. Se destacan las elecciones que reflejan la identidad de la marca y se asegura la coherencia estética en todos los elementos visuales presentes en la página. Además se denotan aquellos aspectos que son constantes y variables.

### Aspectos Constantes y Variables

#### Constantes:

- Barra superior con el identificador gráfico.
- Valores tipográficos establecidos (tamaño y estilo).
- Tamaños de elementos externos que no cambian de escala.
- Consistencia en la paleta cromática basada en la identidad visual.

#### Variables:

- Tamaño de los elementos gráficos, permitiendo variaciones de escala.
- Organización interna de los elementos gráficos, siempre y cuando se respete la grilla.
- Estilo de los iconos, que pueden variar en redondez y bordes geométricos duros dentro de los lineamientos establecidos.

## Tipografía

La elección tipográfica recayó en General Sans, reconocida por su morfología san serif de estilo moderno y, sobre todo, por la coherencia y consistencia de su familia tipográfica. Sus diversas variantes se distinguen entre sí pero mantienen una unidad estilística, lo que la hace ideal para los diferentes elementos de la página web, asegurando una apariencia profesional y uniforme en todo el sitio. Se optó por utilizar tamaños de 24 puntos para los encabezados, 18 puntos para el texto dentro de los componentes y 16 puntos para el texto general.

Figura 42  
Tipografía Web

### GENERAL SANS

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww  
Xx Yy Zz  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**BOLD**

**MEDIUM**

**REGULAR**

**LIGHT**

**TEXTO 24pts**

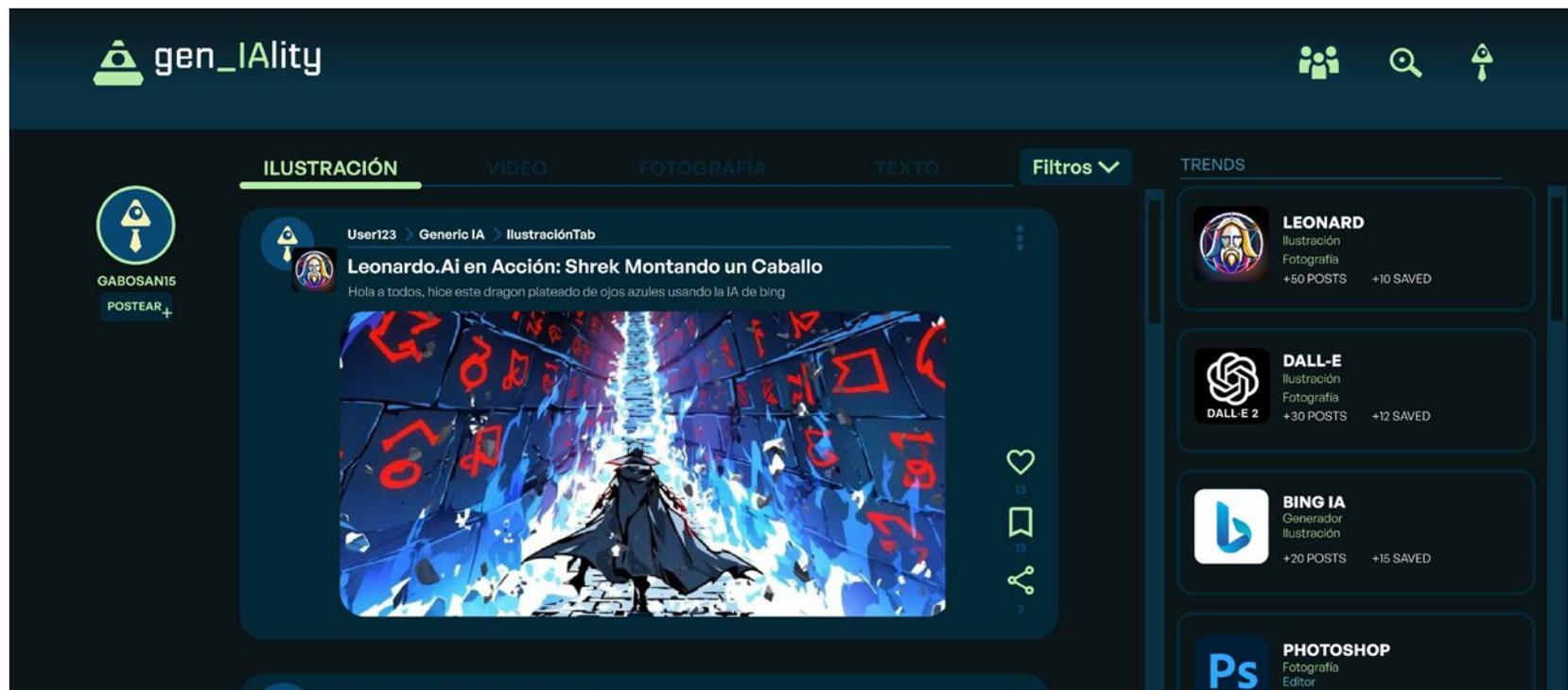
**TEXTO 18pts**

**TEXTO 16pts**

## Cromática

La paleta cromática propuesta se basa en la paleta del identificador gráfico, pero con tonalidades diferentes para distinguir el fondo de los elementos gráficos en pantalla. Además, se utiliza la cromática verde del logo para la botonería principal. También se proponen tonos cromáticos para diferenciar diversos títulos en los elementos visuales, lo que facilita la clasificación de elementos para el usuario. Esta selección de colores no solo garantiza coherencia con la identidad visual, sino que también mejora la usabilidad y la experiencia del usuario en la página web.

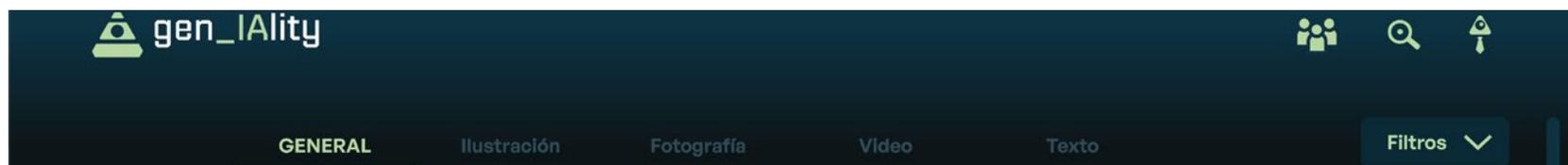
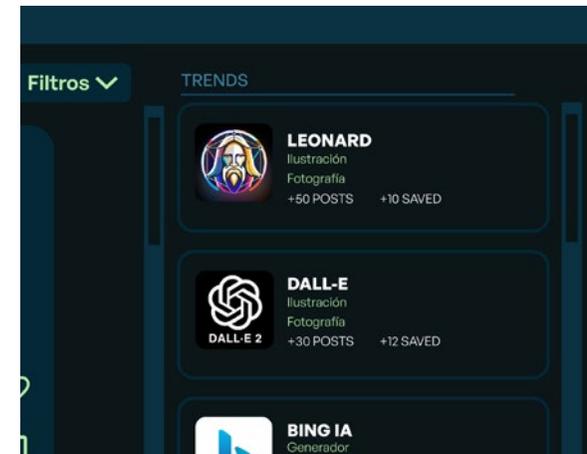
Figura 43  
Colores y Web



## Decisiones formales

En cuanto a las decisiones formales, la página se compone principalmente de menús con separaciones constantes adaptadas a la grilla establecida. Los elementos gráficos tienen esquinas redondeadas para mantener la coherencia con la línea visual del logotipo de la página. Además, se permite que los elementos gráficos varíen en tamaño para establecer una mejor jerarquía entre los elementos en pantalla. También se han integrado botones adicionales que respetan los aspectos formales de los elementos gráficos, junto con bordes que delimitan los elementos visuales como submenús. Estas decisiones formales aseguran una presentación consistente y estéticamente agradable en la página web.

Figura 44  
Capturas gen\_IAlity



## Sistema iconográfico

El sistema iconográfico se basa en las decisiones formales del identificador gráfico y su tipografía. Este sistema puede variar en cuanto a la redondez de los iconos, así como en la presencia de bordes geométricos duros. Por esta razón, se establece que únicamente se pueden utilizar iconos elaborados por el diseñador o provenientes de la página de Google Fonts (<https://fonts.google.com/icons>), ya que toda su familia iconográfica es coherente y cumple con las decisiones formales aquí establecidas. Esta elección garantiza que todos los iconos mantengan una uniformidad estilística y sean consistentes con la identidad visual del proyecto.

Figura 45  
Iconos gen\_IAlity

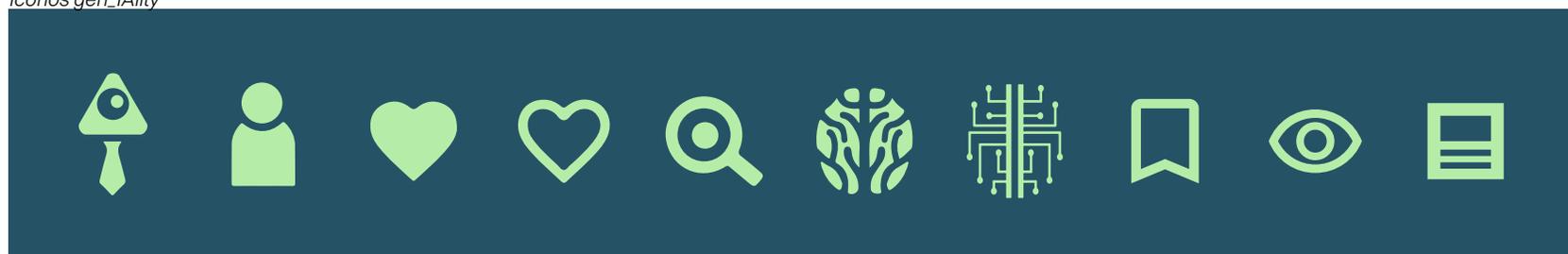
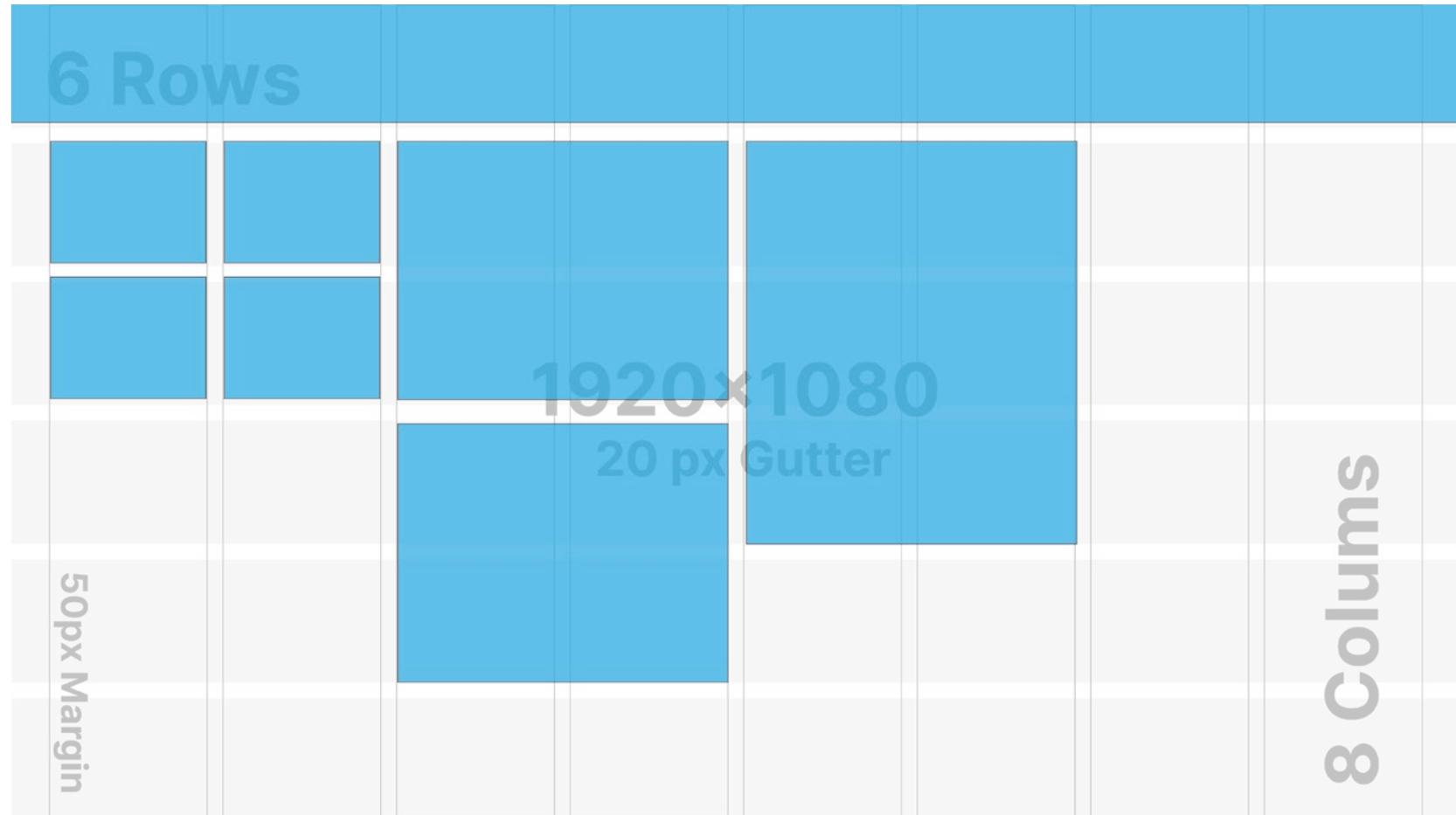
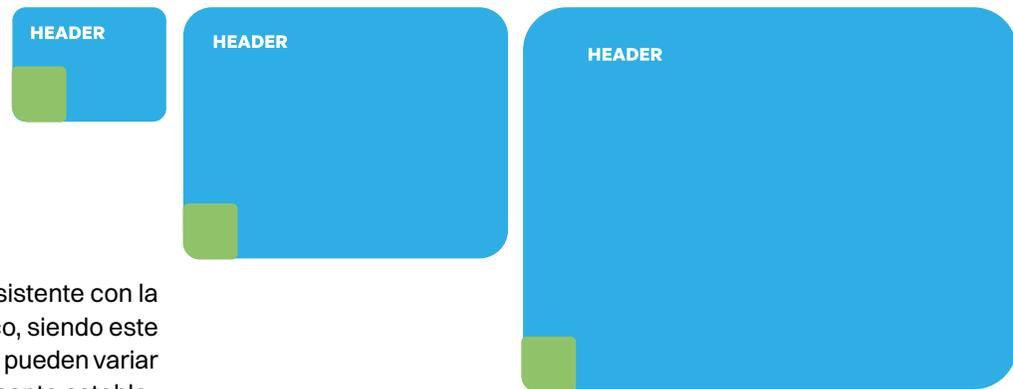


Figura 46  
Maquetaciones gen\_IAlity



## Maquetación básica y reglas de uso

La maquetación de la página web debe ser siempre consistente con la barra superior, donde se encuentra el identificador gráfico, siendo este un elemento inamovible. El resto de los elementos gráficos pueden variar de tamaño, siempre y cuando se respete la grilla previamente establecida. En cuanto a los elementos que contienen gráficos y cambian de tamaño, la única variable permitida es su escala; se deben conservar los valores tipográficos y los tamaños de los elementos externos. Esta consistencia asegura una experiencia de usuario coherente y alineada con la identidad visual del proyecto.

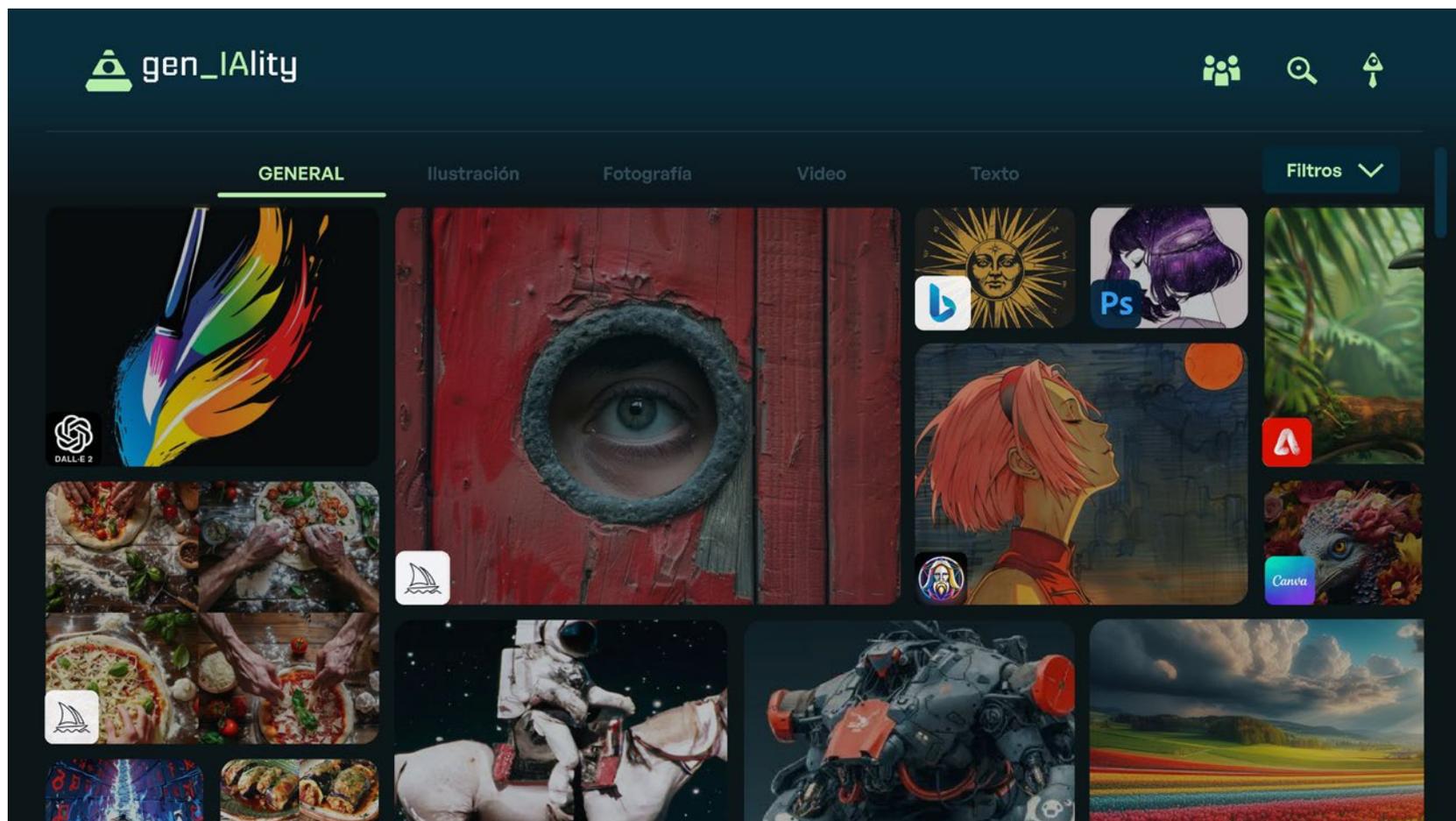


## 4.4 DESARROLLO DE APLICACIONES GRÁFICAS

En el apartado de aplicaciones gráficas, se presentarán los diversos resultados obtenidos al aplicar la línea gráfica propuesta. Se mostrarán los usos específicos y la implementación de los elementos visuales en la página web, destacando cómo se integran los colores, tipografías y decisiones formales para crear una experiencia visual coherente y efectiva.

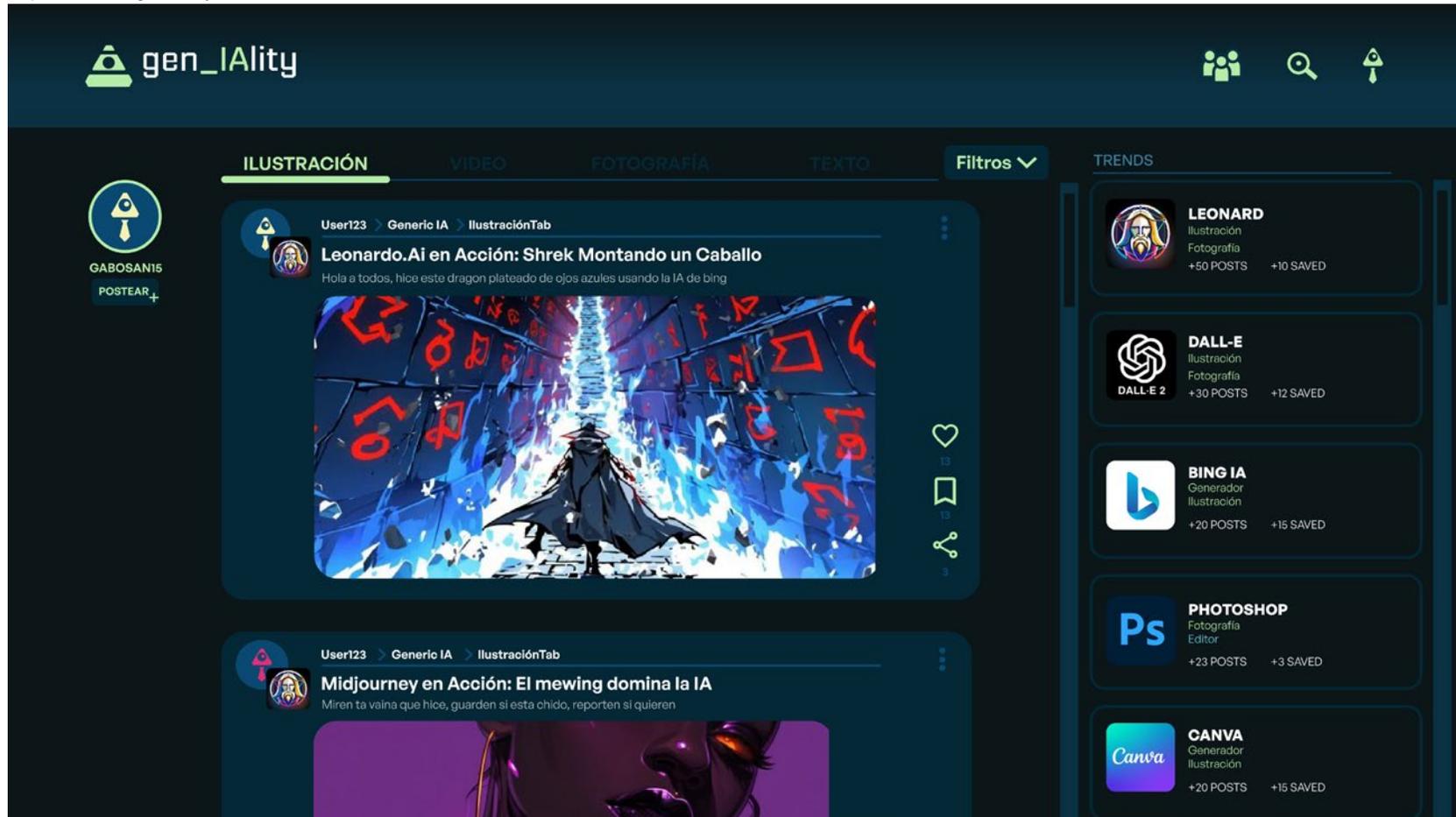
### Página home

Figura 47  
Captura HOME gen\_IAlity



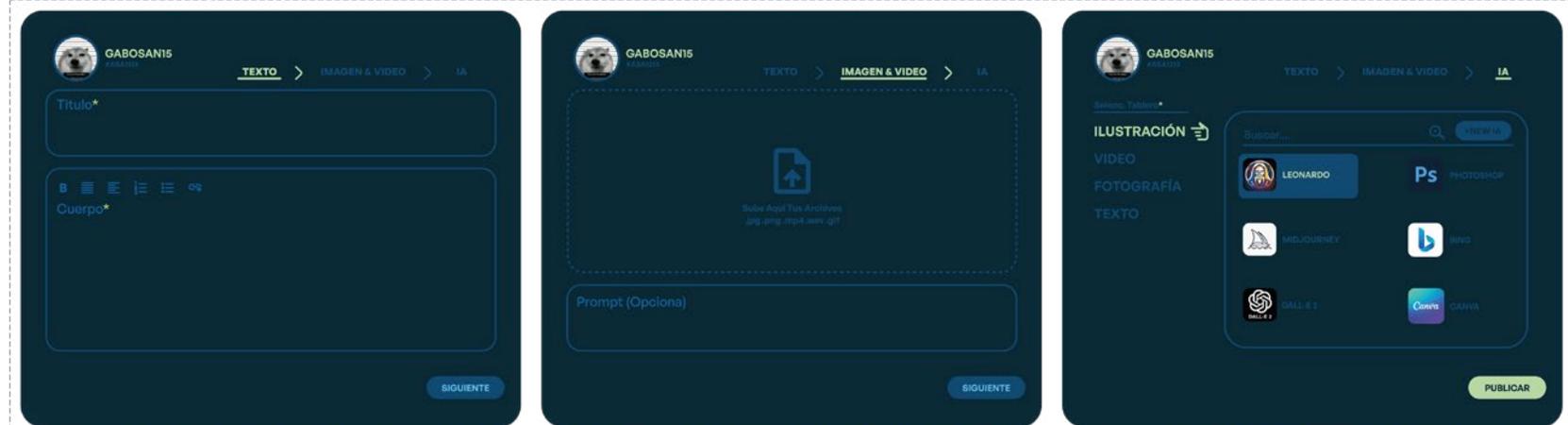
## Página comunidad

Figura 48  
Captura HOME gen\_IAlity



## Proceso de publicación

Figura 49  
Captura Proceso Pub. gen\_IAlity



## Elemento tarjeta

Figura 50

Captura Tarjeta gen\_AIity.



← 27 views Hace 1 hora

### Mirada a través de puerta hecha por Midjourney

La imagen muestra a una persona mirando a través de un agujero. El entorno que se vislumbra del otro lado del agujero está borroso, sugiriendo curiosidad e intriga. La iluminación enfatiza la silueta de la persona y resalta el contorno del agujero, creando un efecto visual intrigante. La composición está centrada en la figura humana, transmiti..

🚢

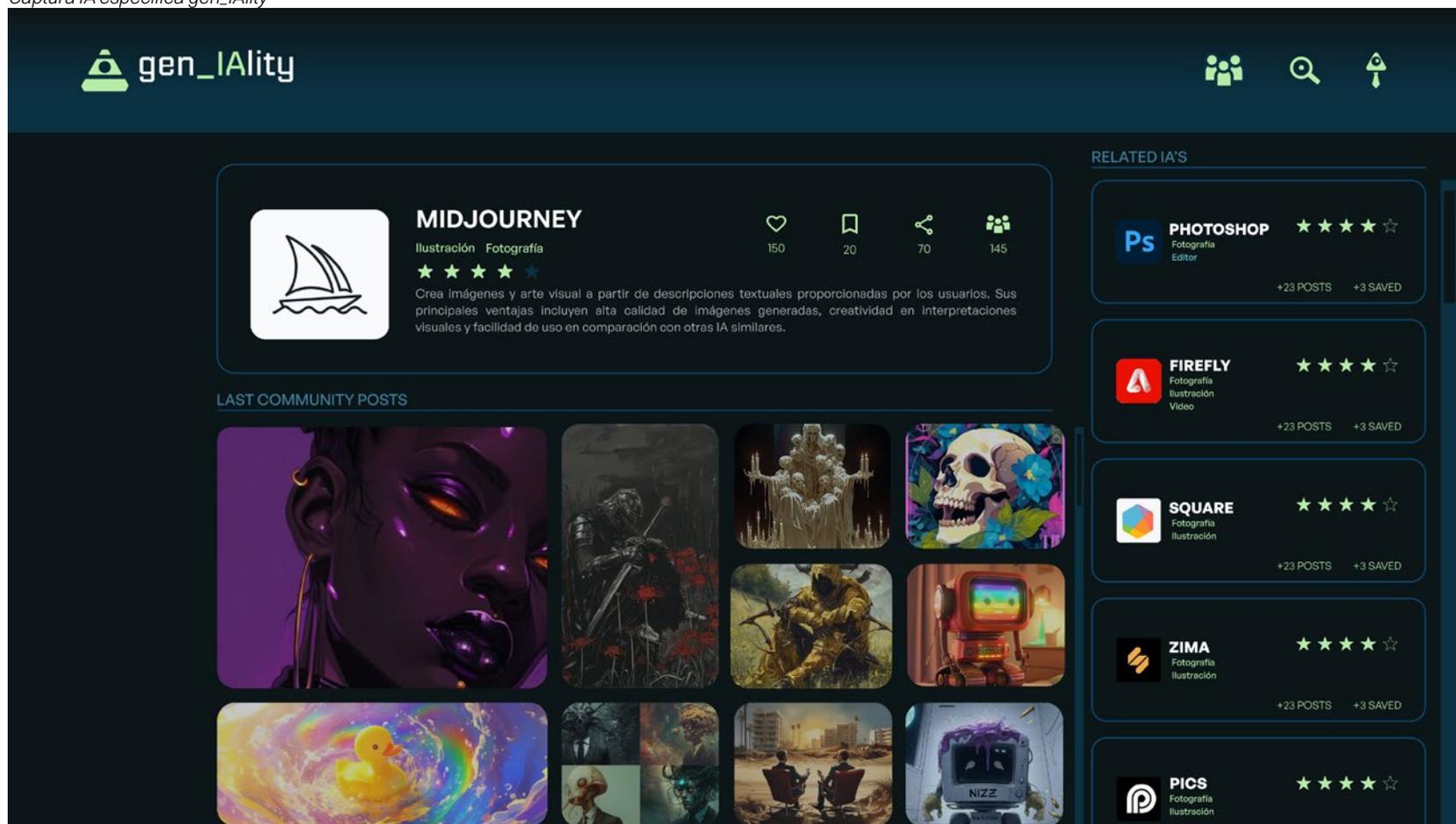
❤️

🔖

## Página de IA específica

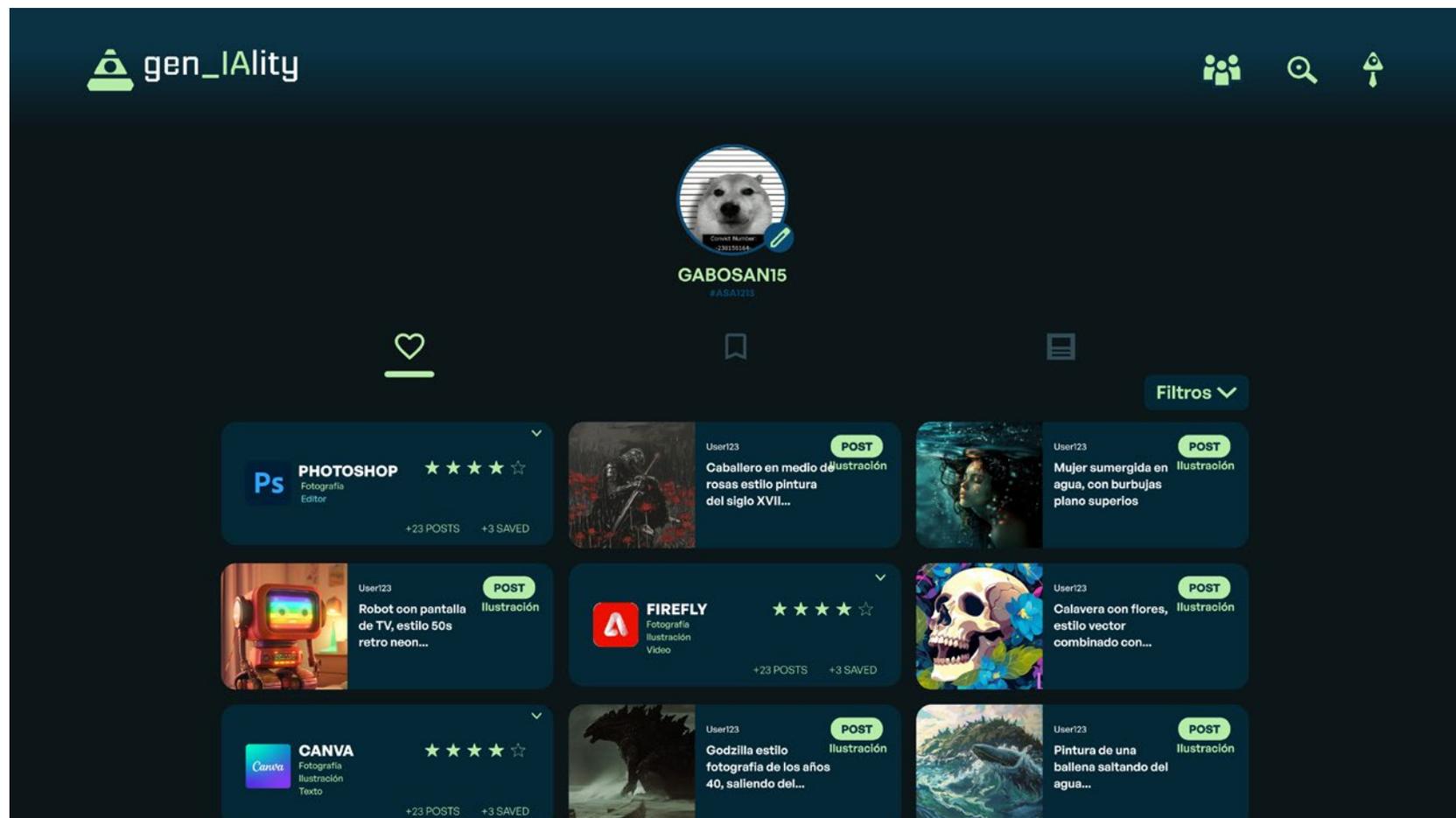
Figura 51

Captura IA específica gen\_IAlity



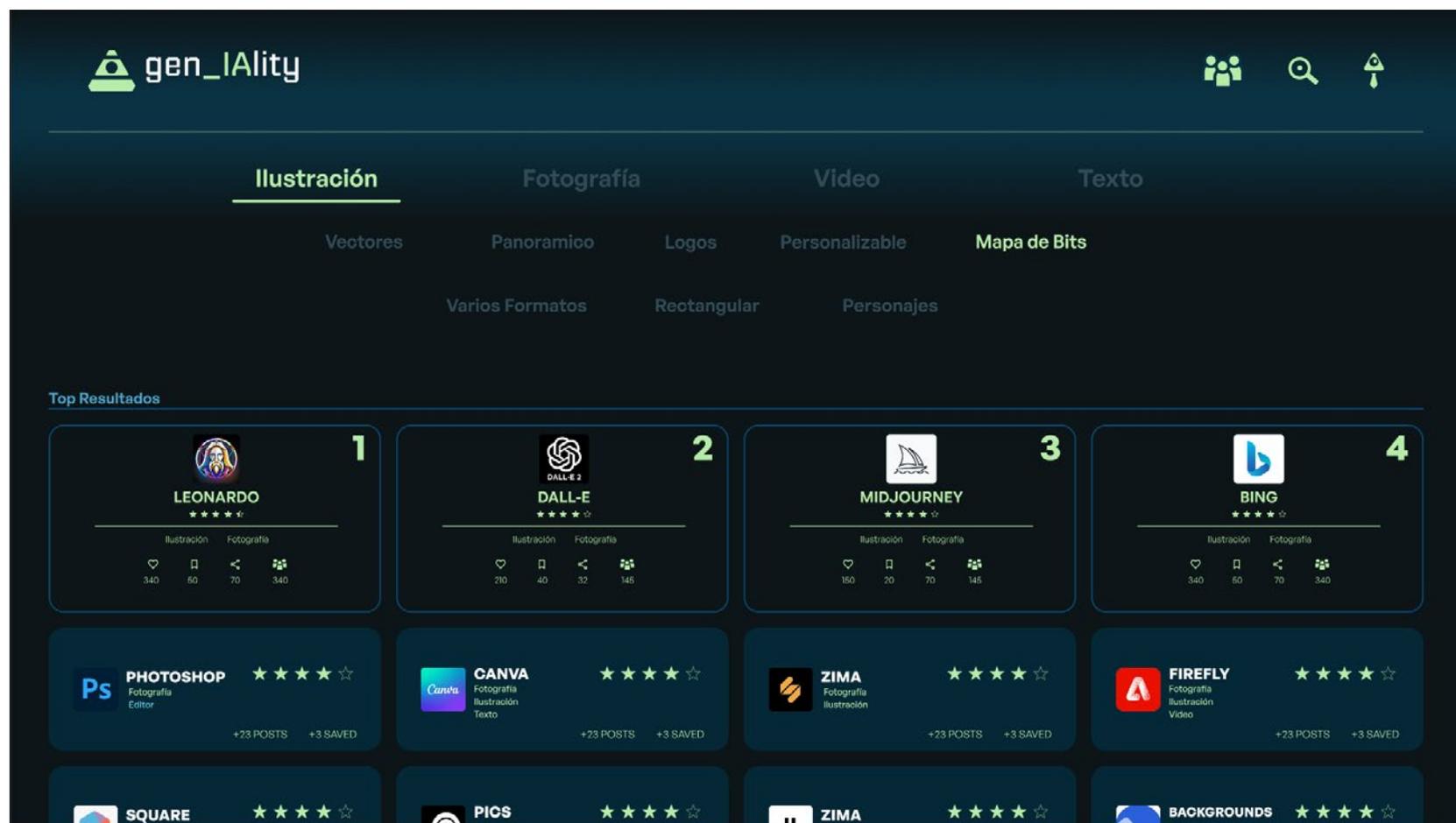
## Página de perfil de usuario

Figura 52  
Perfil de Usuario gen\_IAlity



## Página de búsqueda

Figura 53  
Página de Búsqueda gen\_IAlity



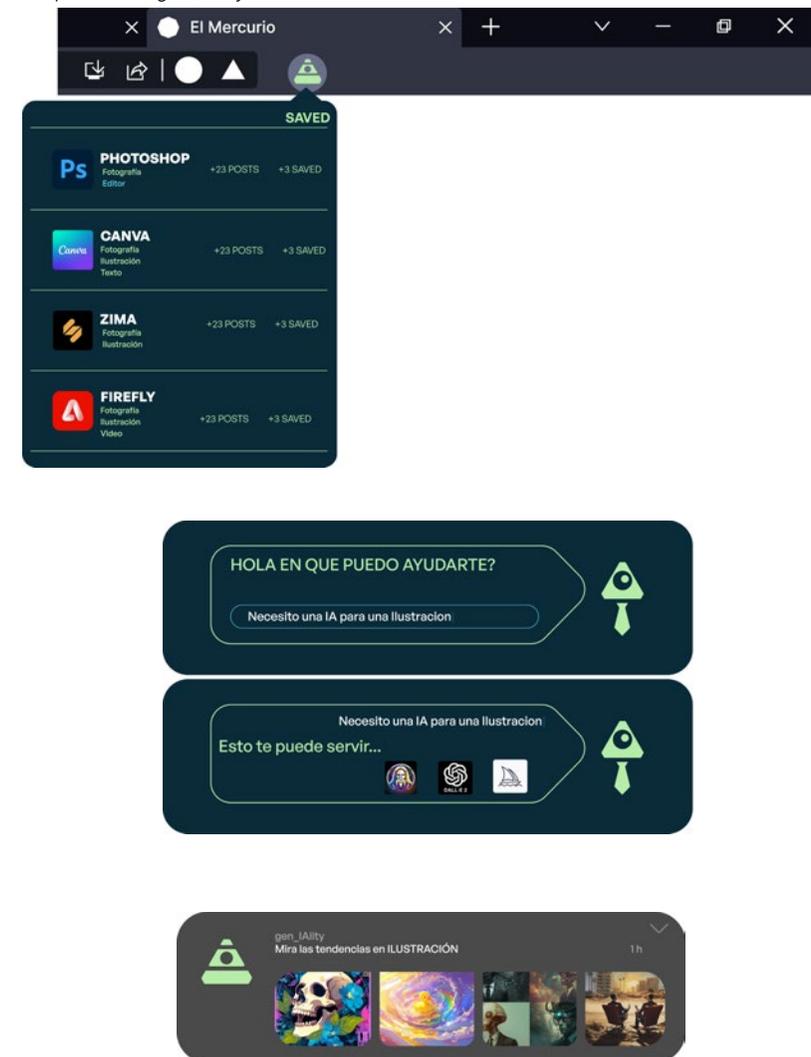
## Ampliaciones

En las ampliaciones de la página web se buscó explorar nuevas funcionalidades como una forma de innovar y atraer a un público más amplio. La primera ampliación consistió en un complemento para páginas web que redireccionaba a las inteligencias artificiales previamente guardadas, permitiendo un acceso rápido y eficiente a las IA disponibles en la web. Esta característica facilita a los usuarios la navegación y el uso de diversas herramientas de IA.

La segunda ampliación implicó la incorporación de un asistente de búsqueda impulsado por inteligencia artificial. Este asistente permite a los usuarios formular preguntas sobre sus necesidades específicas y, en respuesta, proporciona opciones adecuadas basadas en sus consultas. Este enfoque no solo mejora la experiencia del usuario, sino que también incrementa la precisión y relevancia de los resultados obtenidos.

Finalmente, la última ampliación abarcó la implementación de notificaciones para dispositivos móviles y PC. Estas notificaciones informan a los usuarios sobre nuevas tendencias en los tableros, likes, elementos guardados y otros eventos importantes, manteniendo una comunicación constante con la página web y el mundo de las IA. Este sistema de alertas garantiza que los usuarios estén siempre actualizados y comprometidos con las novedades y actividades relacionadas con las inteligencias artificiales.

**Figura 54**  
Ampliaciones gen\_IAlity



## 4.5 VALIDACIÓN

En la etapa de validación, lo que se buscó fue obtener feedback de personas que se acercaran a los perfiles de las personas diseñadas anteriormente. Se reunieron dos estudiantes de la Universidad del Azuay y un diseñador de 37 años que trabaja en una imprenta. Se les dio un tiempo con la maqueta de la página web para posteriormente realizarles preguntas. Los resultados arrojaron datos a considerar.

Los estudiantes valoraron positivamente la navegación y el estilo visual del sitio web, mientras que el diseñador expresó interés en una mayor interacción en la sección de comunidad y una clasificación más detallada de las inteligencias artificiales (IAs). Esto resalta la importancia de considerar diferentes perspectivas al diseñar experiencias digitales, especialmente en términos de funcionalidad y contenido relevante para los usuarios.

**Tabla 13**  
*Síntesis de Validación*

Pregunta	Persona 1	Persona 2	Persona 3
¿Te resultó fácil utilizar el sitio web?	Sí, aunque le hubiera gustado ver más interacción debido a que es una maqueta.	No fue fácil entenderlo al inicio, pero después se acostumbró.	No fue tan fácil utilizar el sitio, hay demasiados enlaces a una misma página.
¿Consideras que la navegación libre de la página principal es cómoda para ti?	Sí, aunque tiene inconvenientes con los bordes al final.	Se acostumbró a la navegación después de un tiempo.	La navegación es armoniosa si se usa de forma lenta de la página principal.
¿Pudiste encontrar alguna inteligencia artificial (IA) de tu interés en el sitio?	Sí, encontró Midjourney y le interesaba.	No tiene tantas IAs, le hubiera gustado ver que hay de Video.	La IA que estaba buscando no estaba disponible en la maquetación, pero pudo encontrar Leonardo.
¿La información proporcionada sobre las IAs es suficiente para que puedas utilizar alguna de ellas?	Le gustaría que hubiera otra forma de clasificarlas, más abierta.	La información de la IA en las interacciones puede decir que es popular pero no necesariamente que funciona para una necesidad específica.	Le gustaría que la información sobre las IAs tuviera una mejor forma de clasificación, como un sistema de tags.
¿El estilo visual del sitio web es cómodo para ti?	Le gustó por lo moderno.	Es bastante llamativo.	El estilo visual le agrada, no es pesado y hace resaltar las imágenes.
¿La sección de comunidad tiene la interacción necesaria para ti?	No despertó su interés.	La sección de comunidad le parece interesante, siente que se encuentra ahí la esencia de la página.	La sección de comunidad debería tener comentarios para saber qué es lo que opina la gente.

## Conclusiones y recomendaciones

**Eficiencia en la Adquisición de Conocimiento:** La implementación de un repositorio que sintetiza la información sobre herramientas de inteligencia artificial demostró ser un método eficaz para adquirir conocimientos rápidamente. Este enfoque permite a los diseñadores acceder a información relevante y actualizada de manera eficiente, optimizando su proceso de aprendizaje y adopción de nuevas tecnologías.

**Identificación de Tipologías de Usuarios:** El análisis detallado de los diferentes tipos de usuarios y sus interacciones con las herramientas de inteligencia artificial resaltó la importancia de personalizar la experiencia del usuario. Esta segmentación permite crear soluciones más efectivas y adaptadas a las necesidades específicas, promoviendo una adopción más rápida y efectiva de las herramientas AI en el diseño gráfico.

**Rol de la Comunidad:** La participación activa de la comunidad desde la fase inicial del proyecto subrayó la importancia de la colaboración y el intercambio de conocimientos. La comunidad no solo facilita la adopción de nuevas tecnologías, sino que también enriquece el proceso de innovación, proporcionando retroalimentación valiosa y fomentando un entorno de apoyo mutuo.

**Innovación y Colaboración:** La integración de la inteligencia artificial como una herramienta complementaria, y no como un reemplazo del diseñador, fomenta la colaboración entre la creatividad humana y la innovación tecnológica. Esta sinergia permite aprovechar lo mejor de ambos mundos, mejorando la calidad y la eficiencia del proceso de diseño.

### Recomendaciones

**Actualización Continua del Repositorio:** Es crucial mantener el repositorio actualizado con las últimas herramientas y avances en inteligencia artificial. Esto asegura que los diseñadores tengan acceso a las soluciones más innovadoras y efectivas, manteniéndose competitivos en un campo en constante evolución.

**Capacitación y Educación:** Implementar programas de capacitación y talleres para diseñadores que les permitan familiarizarse con las nuevas herramientas de IA. La educación continua es fundamental para que los diseñadores puedan adaptarse y aprovechar al máximo las tecnologías emergentes.

**Fomento de la Comunidad:** Continuar incentivando la participación activa de la comunidad de diseñadores. Crear plataformas de discusión y colaboración donde los usuarios puedan compartir sus experiencias, retos y soluciones, promoviendo un ambiente de aprendizaje y mejora continua.

**Desarrollo de Casos de Uso:** Generar estudios de caso y ejemplos prácticos que muestren cómo las herramientas de inteligencia artificial pueden ser aplicadas en proyectos de diseño gráfico reales. Esto proporcionará a los diseñadores una guía práctica sobre cómo integrar estas herramientas en su trabajo diario.

**Monitoreo y Evaluación:** Establecer un sistema de monitoreo y evaluación continua para medir el impacto de la inteligencia artificial en el proceso de diseño gráfico. Esto permitirá identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias según sea necesario para maximizar los beneficios.

# Bibliografía

Andrade-Lotero, L. A. (2012). Teoría de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje: un estado del arte. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 5 (10), 75-92.

Barragán-Martínez, X. (2023). Situación de la Inteligencia Artificial en el Ecuador en relación con los países líderes de la región del Cono Sur. *FIGEMPA: Investigación Y Desarrollo*, 16(2), 23-38. <https://doi.org/10.29166/revfig.v16i2.4498>

Cruz-Silva, J., & Gordillo-Pérez, S. (2022). Inteligencia artificial en el campo laboral: conflicto de rol y bienestar. *Redmarka. Revista de Marketing Aplicado*, 26(1), 52-61. <https://doi.org/10.17979/redma.2022.26.1.9041>

Díaz, R. (2023, marzo 29). La inteligencia artificial pone en riesgo 300 millones de puestos de trabajo en todo. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/tecnologia/2023/03/29/64248311fdddffab0b8b45cf.html>

Debernardi, F. (2021, julio 25). ¿Qué es el diseño de la interfaz de usuario? *LinkedIn.com*. <https://www.linkedin.com/pulse/qu%C3%A9-es-el-dise%C3%B1o-de-la-interfaz-usuario-dise%C3%B1ador-ui-ux/?originalSubdomain=es>

El estado de la IA en 2023: El año clave de la IA generativa. (s/f). *Mckinsey.com*. Recuperado el 27 de febrero de 2024, de <https://www.mckinsey.com/featured-insights/destacados/el-estado-de-la-ia-en-2023-el-ano-clave-de-la-ia-generativa/es>

El impacto de la inteligencia artificial en el diseño gráfico. (2023, mayo 25). *Lifting Group*. <https://www.liftinggroup.com/expertise/impacto-inteligencia-artificial-en-el-diseno-grafico/>

Estupiñán Ricardo, J., Leyva Vázquez, M. Y., Peñafiel Palacios, A. J., & El Assafiri Ojeda, Y. (2021). Inteligencia artificial y propiedad intelectual. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(S3), 362-368.

Inteligencia artificial : definición, historia, usos, peligros. (2022, agosto 10). *Formación en ciencia de datos | Datascientest.com; DataScientest*. <https://datascientest.com/es/inteligencia-artificial-definicion>

Karaata, E. (2018). Usage of Artificial Intelligence in Today's Graphic Design. *Online Journal of Art & Design*, 6(4).

Munari, B. (1993). *Diseno y comunicacion visual*. Editorial Gustavo Gili.

Reyes, I. C. (2022, mayo 6). ¿Qué Es E-learning? Definición Y Características. *CognosOnline*. <https://cognosonline.com/co/blog/que-es-e-learning/>

World Economic Forum. (2023). *Future of Jobs Report 2023*. [PDF]. <https://www.weforum.org/reports/future-of-jobs-report-2023>

# Anexos



Código QR Maquetación gen\_IAlity



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

FACULTAD DE  
**DISEÑO**  
**ARQUITECTURA Y ARTE**

