



## Artificio

Revista en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos  
Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción  
Universidad Autónoma de Aguascalientes, México.  
Núm. 4 (2023) periodo julio-diciembre

e-ISSN

2992-7463

Site

[https://revistas.uaa.mx/  
index.php/artificio](https://revistas.uaa.mx/index.php/artificio)



# Aproximación a las nuevas conceptualizaciones de la imagen visual y la Inteligencia Artificial (IA)

*Approach to the new conceptualizations of the visual image and Artificial Intelligence (AI)*

### María Trinidad Contreras González

Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México  
ORCID: 0000-0003-0470-3347  
mtcontrerasg@uaemex.mx

### Julio César Romero Becerril

Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México  
ORCID: 0000-0002-9779-4681  
jromerob@uaemex.mx

### Jaime Guadarrama González

Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México  
ORCID: 0000-0002-3548-7192  
jguadarramag@uaemex.mx

Recived: 2023-05-31  
Accepted: 2023-10-24

### Cómo citar este trabajo. *How to cite this paper*

Contreras, M. Romero, J. Guadarrama, J. (2023). Aproximación a las nuevas conceptualizaciones de la imagen visual y la Inteligencia Artificial (IA). *Artificio* 4(4), eB1-eB12.



# Aproximación a las nuevas conceptualizaciones de la imagen visual y la Inteligencia Artificial (IA)

María Trinidad Contreras González · Julio César Romero Becerril · Jaime Guadarrama González

eB2

## Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general reflexionar sobre las nuevas conceptualizaciones de la Imagen y de la Inteligencia Artificial (IA) debido a que las actuales herramientas y aplicaciones tecnológicas, permiten la construcción de diversas realidades y contextos análogos o virtuales; es decir, que se establecen representaciones simbólicas que corresponden a elementos conocidos a nivel identitario, pero que se ajustan y se estructuran en posibilidades no imaginadas en primera instancia y que posteriormente permiten la visualización de panoramas emergentes y una diversidad inconmensurable de posibles soluciones ante situaciones cotidianas o también ante problemas complejos.

Vale la pena mencionar que las nuevas generaciones convergen y fluyen de manera natural en el manejo de realidades alternas y construyen posibilidades profesionales, de entretenimiento y lúdicas a partir del desarrollo tecnológico actual y de las herramientas que se consolidan con los cambios pregnantes y constantes.

La Inteligencia Artificial y la Realidad Virtual convergen de manera común en ámbitos propios del Diseño y también en panoramas cotidianos como lo son los videojuegos, los sistemas de televisión y entretenimiento, las aplicaciones educativas, etc. En el desarrollo del presente texto se utilizó una metodología de corte cualitativa a través del método de revisión documental.

**Palabras clave:** *Imagen, Diseño, Inteligencia Artificial, Realidad Virtual*

## Abstract

The present research work has the general objective of reflecting on the new conceptualizations of the Image and Artificial Intelligence (AI) because the current tools and technological applications allow the construction of different realities and analogous or virtual contexts; that is to say, that symbolic representations are established that correspond to elements known at the identity level, but that are adjusted and structured in possibilities not imagined in the first instance and that later allow the visualization of emerging panoramas and an immeasurable diversity of possible solutions to everyday situations, or also to complex problems.

It is worth mentioning that the new generations converge and flow naturally in the management of alternate realities and build professional, entertainment and playful possibilities from the current technological development and the tools that are consolidated with the pregnant and constant changes.

Artificial Intelligence and Virtual Reality converge in a common way in areas of Design and also in everyday scenarios such as video games, television and entertainment systems, educational applications, etc. In the development of this text, a qualitative methodology was used through the documentary review method.

**Keywords:** *Image, Design, Artificial Intelligence, Virtual Reality*

## Introducción

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general reflexionar sobre las nuevas conceptualizaciones de la Imagen y de la Inteligencia Artificial (IA) debido a que las actuales herramientas y aplicaciones tecnológicas, permiten la construcción de diversas realidades y contextos análogos o virtuales; es decir, que se establecen representaciones simbólicas que corresponden a elementos conocidos a nivel identitario y colectivo, pero que se ajustan y se estructuran en posibilidades no imaginadas en primera instancia y que posteriormente permiten la visualización de panoramas emergentes y una diversidad inconmensurable de posibles soluciones ante situaciones cotidianas o también ante problemas complejos.

El interés académico por esta temática surge de los primeros acercamientos que se tienen desde la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD) de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex) y del recién desarrollado e implementado Laboratorio de Realidad Virtual y Edición Digital del mismo espacio académico, el cual se prospecta ser utilizado tanto por profesores de nivel superior y posgrado, como por alumnos de los últimos semestres de las licenciaturas que tengan interés en generar investigación sobre los procesos tecnológicos que convergen en la Realidad Virtual, las nuevas representaciones en el Diseño, la edición digital, en la Inteligencia Artificial y en la fabricación digital; así como también por alumnos de posgrado tanto de Maestrías como de Doctorado; además el Laboratorio está pensado para también brindar servicios externos a instituciones y a empresas que lo requieran, a partir de la generación de diversas imágenes o prototipos virtuales para productos o servicios específicos.

Puntalmente, uno de los objetivos a largo plazo más importantes del nuevo Laboratorio a nivel operativo es ofertar competitivamente servicios tecnológicos de Realidad Virtual y de escaneo y producción digital los sectores educativo, industrial, así como

el Gobierno del Estado de México. De aquí las estrategias actuales de consolidar la infraestructura y sobre todo, el recurso humano especializado.

Por lo tanto, resulta trascendental establecer que una representación simbólica análoga o con referente de desarrollo o mediación tecnológica hace alusión a un proceso cultural e identitario vertido en elementos perceptibles y estructurados para aglutinar y transmitir una imagen en particular, en donde existen pautas claras que consolidan las personalidades individuales y colectivas de forma precisa y auténtica; en donde: “Los universos simbólicos son cuerpos de tradición teórica, que integran una zona de significados diferentes, y abarcan el orden institucional en una totalidad simbólica” (Berger, P. L. Luckmann 2001, p. 149)

A partir de lo antes mencionado, se considera que el tema de la Inteligencia Artificial debe pensarse y discutirse desde todas sus aristas o implicaciones bajo una concepción holística e interdisciplinaria y no solo desde cuestiones tecnológicas, matemáticas y técnicas; ya que sus implicaciones detonan recientes maneras de interactuar y concebir al mundo, en donde es posible utilizar y experimentar vivencias e interrelaciones en el metaverso a partir de la Realidad Virtual.

Desde esta postura el metaverso converge y conforma una realidad alterna a la realidad convencional, pero que resulta ser válida ante los contextos actuales aglutinando los elementos identitarios y temporales que surgen de la evolución tecnológica, social y cultural.

“La Realidad Social se consolida a partir de los Patrones Heredados, la Identidad y la Socialización; ésta última puede ser primaria (se da en los primeros años de vida, costumbres y formas adoptadas por ser parte del contexto, no se elige) o secundaria (actitudes, costumbres y hábitos adoptados por convicción). La Identidad se consolida tanto en las

representaciones simbólicas (signo) como en la significación de las mismas (nivel semántico) validadas en una colectividad.” (Contreras Gonzalez, 2021, p. 47)

Vale la pena mencionar que las nuevas generaciones convergen y fluyen de manera natural en el manejo de realidades alternas y construyen posibilidades profesionales, de entretenimiento y lúdicas a partir del desarrollo tecnológico actual y de las herramientas que se consolidan con los cambios pregnantes y constantes.

La Inteligencia Artificial y la Realidad Virtual convergen de manera común no sólo en ámbitos propios del Diseño, sino también en panoramas cotidianos como lo son los videojuegos, los sistemas de televisión y entretenimiento, las aplicaciones educativas, etc.

### Marco teórico-conceptual

Actualmente el desarrollo de la Inteligencia Artificial (IA) ha generado un gran impacto e interés en algunas ciencias y disciplinas como el Diseño, la Comunicación, las Ingenierías, la Medicina, la Arquitectura y otras más como el entretenimiento; debido a que independientemente de que se tengan que realizar inversiones económicas onerosas en software o en hardware como los *oculus* y otros equipos; permite desarrollar prototipos virtuales que evitan un gasto mayor en producción de dummies o lanzamientos físicos costosos, encargándose de optimizar procesos complejos en donde la Inteligencia Artificial (IA) sintetiza información y pasos, bajo la obtención y análisis de datos y la generación de experiencias.

De acuerdo con el Instituto de Ingeniería del conocimiento (2023) “La inteligencia artificial busca crear software o sistemas capaces de adquirir información de su entorno, convertirla en conocimiento y utilizarla para tomar decisiones o conseguir objetivos” (Conocimiento, 2023, s.p.)

La Inteligencia Artificial determina una evolución en mediaciones tecnológicas trascendentales para la humanidad y el desarrollo científico y tecnológico; lo cual conlleva una nueva forma de conceptualizar a la imagen, en donde esta puede concebirse como una construcción mental que se da a partir de la percepción de diversos estímulos a través de los sentidos, generando a su vez una sensación que detona una emoción y que propicia un juicio de valor de acuerdo al proceso cognitivo individual y los referentes particulares; dicha imagen podrá ser validada o no por el reconocimiento identitario de una colectividad, sin embargo, al generarse comienza a construir una realidad sobre la estructuración del mundo. De acuerdo con Contreras (2021) “La imagen como variable de construcción de la identidad, contribuye a crear un tipo de sociedad en donde el individuo es capaz de reconocerse y reconocer referentes por los cuales, las personas pueden asociarse” (Contreras Gonzalez, 2021, p. 7)

Por otra parte, de acuerdo con Belting (2007: p. 14) “... hombres y mujeres aislan dentro de su actividad visual, aquella unidad simbólica a la que llamamos imagen. Lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse como una imagen, o transformarse en una”.

Es así que la Inteligencia Artificial aglutina de manera muy rápida aquellos elementos con los cuales una persona o una colectividad la alimentan y la reconocen como clave para la generación de una propuesta discursiva, gráfica / visual, esquemática, entre otras; las cuales convergen en contextos alternos propios de la Realidad Virtual.

“La Realidad Virtual (RV) es un entorno de escenas y objetos de apariencia real-generado mediante tecnología informática- que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él. Dicho entorno se contempla a través de un dispositivo conocido como gafas o casco de Realidad Virtual. Gracias a la

RV podemos sumergirnos en videojuegos como si fuéramos los propios personajes, aprender a operar un corazón o mejorar la calidad de un entrenamiento deportivo para obtener el máximo rendimiento.

...De hecho, muchos consideran que uno de los primeros dispositivos de Realidad Virtual fue la denominada Sensorama... se remonta nada más y nada menos que a mediados de los años 50. A partir de ahí, el desarrollo tecnológico y de software en los años siguientes trajo consigo las evoluciones pertinentes tanto en dispositivos como en el diseño de interfaces” (Iberdrola, 2023, s.p.)

Es importante aclarar que la Inteligencia Artificial y la Realidad Aumentada no significan lo mismo, ni tienen las mismas implicaciones, ya que la primera se enfoca en lograr consolidar algoritmos y sistemas a partir de programaciones que sean capaces de poder desarrollar tareas específicas que solo eran desarrollados por personas; en cambio la Realidad Aumentada (RA) tiene como principal característica la posibilidad de generar una experiencia inmersiva para el usuario, en donde este hace uso de su cuerpo y espacio para interactuar en un contexto alterno.

A partir de lo expuesto resulta indispensable establecer la trascendencia del Metaverso en donde vale la pena abordar dicho concepto, ya que es el espacio en donde la Inteligencia Artificial, la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada se pueden amalgamar como herramientas de un sistema del que parcialmente se hace uso a partir de herramientas específicas que sean competentes para el desarrollo de alguna tarea específica; las cuales pueden incluir cuestiones cotidia-

nas o experimentaciones simples, hasta la resolución o propuesta de proyectos de Diseño y de otras disciplinas. Sin embargo, el metaverso como sistema otorga bagajes, rasgos, características y notas capaces de ser apropiados por los usuarios humanos (a través de usuarios virtuales) o avatares:

“Los mundos virtuales o metaversos son construcciones ficticias en las que los participantes interactúan a través de avatares creados por sí mismos tratando de reproducir la participación o vida real en un entorno de metáfora virtual sin las limitaciones espacio-temporales. Su utilización desde el punto de vista educativo ha sido planteada desde su aparición ya que pueden ser usados como un espacio de aprendizaje diferente en el que probar nuevas formas de relación social” (Checa, 2011, pp. 149)

Los avatares son representaciones simbólicas del alter ego, es decir que permiten a los usuarios explorar y mostrar algunas características que no resultan evidentes en las personalidades reales, pero que se encuentran latentes en los elementos identitarios de un individuo. Un avatar es identificable y vinculante con la persona que lo elige o lo genera, pero las características que muestra no siempre quieren ser evidenciadas en un contexto real, análogo y cotidiano.

El metaverso, entonces como espacio vivible y experimentable, recae en el uso de la imagen, aunque una imagen que no se internaliza por el humano, sino que desde la Inteligencia Artificial se proporciona y se elige su ejecución de manera específica; sin embargo, el factor humano de la imagen proviene en algún nivel profundo de los procesos creativos de los desarrolladores que son quienes alimentan los recursos para que a partir de algoritmos programáticos se generen decisiones. Por lo tanto, el metaverso también corresponde a un constructo social y a un fragmento de la realidad.

“Cualquier constructo social es un reflejo inminente de la identidad del grupo en donde se gesta, va a ser la ideología o construcción simbólica y cultural que tendrá correspondencia directa con una temporalidad y ubicación espacial determinadas...la imagen es un constructo social y por ello va a tener una caducidad, una temporalidad, una contextualidad y una dinámica específica ya que se encuentra en constante movimiento; por ello, resulta de vital importancia conocer de manera profunda la identidad y los elementos identitarios, ya que estos establecerán las pautas interpretativas y contextuales necesarias para entender casos de estudio específicos” (Contreras Gonzalez, 2021, p. 20)

El control o estandarización de los elementos que pueden ser ingresados para la generación de una imagen; sino es concientizado solo como herramienta de los procesos creativos, puede llegar a determinar un retroceso cognitivo debido al escaso o nulo desarrollo metodológico para la generación de un concepto estructural.

Resulta trascendental el constante cuestionamiento del uso adecuado de las herramientas que surgen desde la Inteligencia Artificial y que transitan y conviven desde los espacios desarrollados en la Realidad Virtual, ya que en todo momento la intencionalidad y la objetividad determinada por el hombre como diseñador debe encontrar directriz clara bajo las aportaciones precisas que puedan generarse y evitar malos manejos tecnológicos.

## Metodología

En el desarrollo del presente texto se utilizó una metodología de corte cualitativa a través del método de revisión documental en donde se reconoce que:

“El enfoque cualitativo también se guía por áreas o temas significativos de investigación. Sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis preceda a la recolección y el análisis de los datos (como en la mayoría de los estudios cuantitativos), los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes, y después, para refinarlas y responderlas...” (Hernandez Sampieri y otros, 2010, p. 9)

Es así que, se determinó la necesidad imperante del abordaje cualitativo debido a la subjetividad inmersa en las nuevas formas de desarrollo de las Inteligencias Artificiales, ya que al ser un ámbito de relativo reciente estudio existen múltiples posibilidades de aplicación, en donde se comienzan a identificar mejores sustanciales y optimización de tiempos en procesos cotidianos.

Por otra parte, la revisión documental permite desarrollar una mirada general sobre el Estado del Arte documentado y que en el caso de la temática específica abordada representa un parámetro particular y de gran valía ya que debido a la relativa novedad del tema no existen teorías documentadas en extenso para las disciplinas del Diseño, desde sus procesos y consideración Ética.

“La investigación documental es una técnica de investigación cualitativa que se encarga de recopilar y seleccionar información a través de la lectura de documentos, libros, revistas, grabaciones, filmaciones, periódicos, bibliografías, etc.

A comparación de otros métodos, la investigación documental no es tan popular debido

a que las estadísticas y cuantificación están consideradas como formas más seguras para el análisis de datos. Este tipo de investigación suele asociarse con la investigación histórica, por lo que los investigadores pierden confianza por su falta de claridad. Sin embargo, la historia da sentido al pasado y presente...” (Pro, 2023, s.p.)

En el caso concreto del presente texto de investigación se aplicó una técnica de revisión documental informativa a partir de textos académicos científicos, ya que se tiene como objetivo general desarrollar una reflexión sobre datos trascendentales para poder brindar un panorama de interés para las disciplinas del Diseño desde su vocación creativa como un elemento básico en la concepción de las mismas pero que además no pueden desligarse de la incorporación de las herramientas tecnológicas relacionadas con la visualización, cálculo o simulación.

Además de lo anterior, en cuanto a la investigación documental se tiene que:

“La investigación documental es un paso importante en la realización de una investigación y una parte integral del trabajo académico, es sumamente importante para nuestra sociedad, ya que se encarga de mostrar los hallazgos dejados a lo largo del tiempo. La calidad del trabajo final está directamente relacionada con la calidad de la información utilizada para producirla. El aprendizaje que permite obtener genera conocimiento y ofrece fuentes de información a los investigadores para interpretar y mejorar nuevos documentos” (Pro, 2023, s.p.)

En este sentido, los discursos retomados como soporte teórico se confrontan y se integra una nueva postura que los amalgama pero que además puede dar origen a otros debates y confrontaciones en el futuro con lo cual se contribuye a la producción de nuevo conocimiento.

## Resultados

El uso de la Inteligencia Artificial en áreas creativas a partir de la Realidad Virtual permite acelerar los procesos para generar representaciones perceptibles pero no forzosamente tangibles (más allá de lo visual) sobre proyectos reales, lo cual resulta ser una ventaja sobre lo tangible en términos de tiempo, procesos productivos, procesos creativos, uso del espacio y exploraciones formales volumétricas.

Se detecta que desde las áreas de Diseño la mayor aplicación de la Inteligencia Artificial corresponde a elementos propios de representaciones simbólicas visuales; es así que la Inteligencia Artificial brinda posibilidades para la creación de objetos, los cuales a partir de elementos correspondientes a la Realidad Virtual establecerán una forma de interacción específica, por ello sectores económicos como la industria del entretenimiento encuentran beneficios en razón de la generación de múltiples escenarios que detonan actividades y conductas en el usuario.

Actualmente existe un desconocimiento real sobre el verdadero impacto y sobre la complejidad del uso disciplinario de la Inteligencia Artificial y de la Realidad Virtual; es decir que existe el mito y la información viralizada sobre el probable desplazamiento de los profesionales del Diseño; sin embargo esta postura no puede sostenerse ni descalificarse dada la incipiente del tema.

## Discusión

Este nuevo recurso y las implicaciones en su aplicación acarrea consigo una serie de necesidades de regulación legal, moral, económica, ética, social, cultural, entre otros ámbitos que implican repensar la responsabilidad que tiene el individuo al gestionar nuevas manifestaciones creativas como extensión de su persona.

Parte de la complejidad de la temática abordada radica en la generación de múltiples realidades que

son válidas en lo individual, pero no forzosamente compartidas en lo colectivo; es así que la Inteligencia Artificial permite generar vínculos afectivos y emocionales a partir del uso constante desde las consideraciones del diseño mismo.

Vale la pena recalcar que la validación identitaria se da en dos momentos de acuerdo con Berger & Luckmann quienes señalan en cuanto a la internalización de la realidad, dos estadios de socialización, siendo la socialización primaria “... *la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad.*” (2003, p. 164), lo cual significa que muchas de las apropiaciones sociales hacia la identidad provienen de dicha etapa entre un núcleo social cerrado y próximo en espacio y actores.

Por otro lado, la socialización secundaria “... es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Podemos aquí dejar a un lado la cuestión especial que se refiere a la adquisición del conocimiento acerca del mundo objetivo...” (Berger y Luckmann, 2003 p. 164), lo cual abre el abanico de posibilidades para la dinámica de la construcción identitaria, tanto de individual como de los colectivos, lo cual complejiza y el proceso a la vez de otorgarle mayor vertiginosidad.

Lo anterior se concatena con la experiencia de uso de la Realidad Virtual, en donde existe un acceso fácil, abierto, intuitivo y atractivo hacia nuevos contextos que se vuelven una forma de “metasocialización”, lo cual, proviniendo de una derivación con el concepto de “metaverso”, implica una serie de atributos para la construcción identitaria más allá de lo tangible, de los contenidos culturales convencionales donde el componente de arraigo e historicidad puede ser muy breve, pero la diversidad siempre creciente de elementos y su inmediatez y manejo intuitivo se vuelven un escenario y recursos para la identidad.

La identidad, en tanto a sus procesos de construcción, a partir de los recursos virtuales adquieren mayor inmediatez, se pueden cambiar los atributos e hiperpersonalizar cualquier cosas, lo cual implica un proceso de toma de decisiones más volátil y por tanto, estas cargas y bagages virtuales llegan a volverse parte del individuo en su día a día además de poseer una cualidad de dinamismo que caracteriza a la identidad aunque la alta velocidad de dichos procesos, apunta a una nueva manera y dimensión de la apropiación de todas aquellas notas elegidas para dicho proceso constructivo.

Lo anterior podría acarrear una ligereza en el arraigo y valoración de la identidad construida, la cual podría incluso tener un impacto y estructura distinta, lo cual apunte a un nuevo esquema identitario mismo que, muy probablemente estemos adoptando a pasos agigantados y que pudiera traer consigo una mayor plasticidad en cuanto a la renunciabilidad a dichas construcciones.

Dichas construcciones ligeras y desarraigadas podrían incluso contraponerse a la identidad ya que se tiene:

El proceso de construcción de la identidad es más complicado de lo que parece [...] Es necesario que lo aprehendan, que lo asuman, es decir, que lo internalicen, y esa acción guarda una relación directa con el contexto social que constituye el entorno de la diversidad grupal, pues el sustento de la identidad, en las sociedades modernas, pasa de ser una imposición a convertirse en una opción para los sujetos sociales [...] (Mercado & Hernández, 2010, p. 248)

Por otro lado, los recursos devenidos de las instancias tecnológicas mencionadas, ahora se vuelven acervo para la imagen generada por el usuario humano, además de que las entradas sensoriales al momento de la interacción también integran una



nueva experiencia de la imagen en tanto que detrás de una plataforma denominada “artificial”, no deja de aparecer el factor humano que por si fuera poco, es el sistema biológico a emular en cuanto a las conexiones que llevan a la toma de decisiones prácticamente unívocas.

La identidad como proceso constructivo y fuente de sentido podría tener cabida dentro de una inteligencia artificial, a partir de elementos culturales (ajenos en este caso) y que son apropiados en tanto que convenga a la toma de decisiones estratégicas de dicho sistema. Evidentemente pertenece a una dimensión colectiva, dada la multiplicidad de elementos y de individuos que proporcionan la entrada de datos, la conciencia colectiva tiene un tanto de sentido en este ámbito aunque sesgada a datos concretos y acervos que parecen distanciarse de la ambigüedad o contradicción propios de la subjetividad humana.

La imagen como recurso discursivo o sensorial se acota a estas entradas de datos inteligibles por los sistemas algorítmicos aunque por su cuenta, la imagen se convierte además en un elemento de salida del sistema como discurso justificable, comprensible e interpretable por un usuario humano (o artificial), la congruencia se modula como una variable más y dichos resultados responden a posibilidades casi infinitas, lo que por un lado acrecienta la complejidad que le otorga un contexto impreciso o de igual manera generado a partir de datos concretos.

La trascendencia de la temática abordada y del nivel metodológico utilizado se identifica a partir del panorama general que puede obtenerse y de la línea de investigación que se comienza a explorar desde el ámbito de la imagen vinculada a las Inteligencias Artificiales y Realidad Virtual.

Tras esta revisión, se pueden construir cuestionamientos prospectivos importantes ¿Qué nuevas variables se irán incluyendo en los constructos identi-

tarios colectivos e individuales facilitados por estas tecnologías? ¿Cuáles serán las nuevas realidades sociales validadas ante el surgimiento de la IA?

## Ética-propiedad intelectualAs

Sin duda, la inteligencia artificial, otorga un descanso al humano de acciones y tomas de decisiones que se muestran como neutras o hasta podrían llamarse ventajas, sin embargo, el desarrollo hacia las acciones complejas delega un importante poder creativo que tienen importantes aristas, dilemas o contradicciones con la capacidad humana, en este sentido, obedeciendo al marcado contraste se tiene:

Sin embargo, a la par de los beneficios proporcionados a ciertas áreas, sectores o grupos, ocasiona perjuicios a otros. Tal es el caso de la automatización de los procesos productivos empresariales en donde los robots o máquinas inteligentes desplazan la mano de obra humana incrementando la tasa de desempleo. La dependencia tecnológica personal se acentúa y las relaciones interpersonales son sustituidas por la interacción virtual. La creatividad humana se vuelve ralentizada al ceder la iniciativa a los robots o software inteligentes. La complejidad del desarrollo de la robótica inteligente al margen de un código de ética permite prever un potencial escenario de sometimiento. Sin lugar a dudas, el campo donde la aplicación de la IA implica un serio riesgo para el sostenimiento de toda forma de vida, es el militar, por su significativo impacto y trascendencia. (Brito Paredes y otros, 2019, p. 271)

Como se mencionó anteriormente, los usuarios de la Inteligencia Artificial son quienes toman las decisiones trascendentales del rumbo al que se dirijan los productos generados, sin embargo, se ha generado la polémica sobre la propiedad intelectual de los productos finales, puesto que los desarrollados-

res de la tecnología se manifiestan como los propietarios de dichas obras. Así como el hecho de que la IA tome como referencia trabajos existentes de otros autores para construir nuevos.

Los ejercicios creativos llevados a cabo a través de inteligencia artificial podrían prospectar o entenderse como una competencia con los profesionales de este tipo de disciplinas como son el Diseño Gráfico, el Diseño Industrial, la Planeación y Promoción de la Obra Urbana y la Arquitectura. Sin embargo, dicha tecnología seguirá teniendo avances aceleradamente por lo cual los profesionales de estas áreas deben asumirlo y tomarlo como una herramienta de la que serán administradores, ejecutores y gestores puesto que los elementos subjetivos son aún importantes áreas vacantes para esta tecnología.

Es importante que los futuros profesionistas de los diferentes perfiles y especializaciones del Diseño en primera instancia logren cubrir su preparación de los núcleos básico y sustantivo curriculares en sus planes de estudio y a partir de esas bases comenzar a tener acercamientos formales con las nuevas tecnologías, ya que así podrán hacerlo desde una postura crítica y con la conciencia necesaria que les permita tener un adecuado uso de las nuevas herramientas.

Como un paso estratégico inicial, es necesario que los diseñadores en formación y profesionales tengan claras las teorías y variables programáticas de estas tecnologías para poder comprender y diferenciar su procedimiento del humano. Entonces, será a partir de este vínculo una valoración pero también la claridad en comprender qué es lo que la IA puede realizar de manera más completa y de esta manera darle un carácter de herramienta y no de diseñador.

## Referencias

- Conocimiento, I. d. (2023, mayo). *Inteligencia Artificial*. Obtenido de Instituto de Ingeniería del Conocimiento: <https://www.iic.uam.es/inteligencia-artificial/>
- Belting, H. (2007). *Antropología de la Imagen*. Buenos Aires: Katz conocimiento.
- Berger, P. & Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Checa, F. (2011). El uso de metaversos en el mundo educativo: Gestionando conocimiento en Second Life. REDU. *Revista de Docencia Universitaria*. 8(2), 147-160. <https://doi.org/10.4995/redu.2010.6200>
- Contreras, M. (2021, noviembre). *Visión Hermenéutica del Constructo Social de la Imagen para su estudio en el Diseño*. Tesis Doctoral. Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Hernandez, R. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Iberdrola. (2023, mayo). *Realidad Virtual, La Tecnología del Futuro*. Obtenido de Iberdrola: <https://www.iberdrola.com/innovacion/realidad-virtual>
- Mercado, A. & Hernández, A. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Convergencia*, 229-251.

Paredes, P., Villavicencio, C., Sanchez, P. (2019). Reflexiones sobre posibles conflictos entre la inteligencia artificial y el futuro de la sociedad. *Revista de la Universidad del Zulia*, 28(10), 260-280.

Pro, Q. (2023, mayo). *¿Qué es la investigación documental?* Obtenido de Question Pro: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-documental>

eB11

### **Dra. María Trinidad Contreras González**

---

Profesionista, profesora académica e investigadora de la FAD UAEMex. Anterior responsable del Área de Comité Curricular de la LDG. Doctora en Diseño titulada con mención honorífica y con Distinción CONACYT como Candidata SNI. Actualmente realiza una Estancia Posdoctoral CONACYT sobre estudios de la Imagen y Perspectiva de Género; miembro del Cuerpo Académico “Tecnologías para el Diseño” de la FAD UAEMex. Jefa del Departamento de Gestión Cultural de la SDC UAEMéx. Autora de publicaciones nacionales e internacionales.

### **Dr. Julio César Romero Becerril**

---

Doctor en Diseño por la UAEMex. Distinción CONACYT como Candidato SNI. Licenciado en Diseño Industrial y Maestro en Diseño. Actualmente se desempeña como docente en la Universidad Autónoma del Estado de México, Instituto Universitario del Estado de México y el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey. Área de Interés: Identidad Cultural y Diseño, Accesibilidad Universal.

### **Mtro. Jaime Guadarrama González**

---

Licenciado en Diseño Industrial y Maestro en Diseño por la UAEMex. Estudios del Doctorado en Artes, por la Universidad de Guanajuato. PTC, investigador, y líder del Cuerpo Académico “Tecnologías para el Diseño”. Ha trabajado en la UAEMéx por más de 20 años, en la Facultad de Arquitectura y Diseño; ha sido coordinador de la Licenciatura en Diseño Industrial, responsable del departamento de acreditación de Diseño Industrial, responsable del comité curricular de la facultad, subdirector académico y encargado del despacho de la dirección. Desde hace más de 10 años es par evaluador de COMAPROD, para los programas de diseño. Autor y coautor de diversos artículos y publicaciones.



### **Política de acceso abierto**

La Revista Artificio proporciona un acceso abierto a su contenido, basado en el principio de que ofrecer un acceso libre a las investigaciones ayuda a incrementar el intercambio global del conocimiento. Artificio no cobra ni cobrará ningún cargo a sus lectores por concepto de suscripción, ni a los autores por enviar, procesar o publicar sus artículos.

Como condición de publicación, los autores acuerdan liberar sus derechos de autor bajo una licencia compartida, específicamente la licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional

Esta licencia permite a cualquier persona compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato bajo los siguientes términos:

- \*Dar crédito al autor del texto
- \*No hacer uso del material con propósitos comerciales
- \*No transformar o modificar el material.