

# **Una revisión sobre el impacto de La Inteligencia artificial en la ilustración de personajes**

## **A review about Artificial intelligence in character illustration**

Diego Fernando Pérez Barrios<sup>1</sup>

LUIS JOSÉ LEMUS SERNA

SAUL SANTIAGO SALAS CARBONELL

### **Resumen**

En la década de los ochenta y noventa el discurso sobre la animación se ha hallaba muy presente en las acciones socioeducativas y comunitarias que se pensaba entonces como una metodología de acción e intervención grupal y comunitaria que podría contribuir de una manera fundamental en la mejora de la calidad de vida de las personas pretendía dinamizar y poner en marcha a las personas. La animación pretendía dinamizar a las personas y ayudarlas a recuperar ese aliento vital que los proyectaba más allá de los límites. La inteligencia artificial está cambiando la forma en que se crean personajes en diversas formas de arte y entretenimiento, proporcionando nuevas herramientas y posibilidades creativas para los artistas y creadores.

---

<sup>1</sup> nombre, semestre, correo, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

## **Introducción**

A la intersección de la tecnología y el arte, la inteligencia artificial se ha hecho una herramienta revolucionaria que cambia la manera en que se produce la ilustración de los personajes. Puesto que puede aprender y replicar procesos cognitivos humanos, la IA no solo facilita la creación de personajes vívidos y realistas, sino que también da rienda suelta al potencial no descubierto de los ilustradores y creadores de personajes.

El uso de redes neuronales y algoritmos avanzados permite a los artistas reducir los límites de la expresión, generando ilustraciones realistas, abstractas e incluso surreales con eficacia y detalle que antes no se podía lograr. Las redes generativas adversarias son un tipo de red neuronal que genera nuevas imágenes y representaciones.

Aunque esta nueva era de posibilidades ilimitadas parece tener muchas ventajas, no todo es tan sencillo. En particular, cuando se trata de IA, hay muchas preguntas no solucionadas sobre la originalidad y la autoría, ya que parece que los sistemas pueden generar personajes que ya coinciden con los que se pueden encontrar en el mercado. Con todo, el objetivo de este trabajo es considerar el impacto de la IA en la ilustración de personajes y analizarlo desde el punto de vista de sus ventajas y desventajas potenciales en términos éticos o creativos.

### **1. Fundamento teórico**

La inteligencia artificial está desempeñando un papel cada vez más importante en la creación de personajes en diversas áreas como el cine, los videojuegos, la literatura y la animación. (Chapinal Cervantes & Muñoz Fuentes, 2011)

Según (Borja, Grimaneza, Encalada, & Francisco, 2020) En el cine y la animación, se están utilizando algoritmos de IA para generar personajes digitales realistas con comportamientos creíbles. Estos personajes pueden interactuar con personajes

humanos en la pantalla de una manera convincente, lo que abre nuevas posibilidades creativas para los cineastas y animadores.

En los videojuegos, la IA se utiliza para crear personajes no jugadores (NPCs) que son capaces de aprender y adaptarse al comportamiento de los jugadores. Esto permite que los personajes en los juegos sean más realistas y desafiantes, lo que mejora la experiencia del jugador. (Chapinal Cervantes & Muñoz Fuentes, 2011)

En la literatura, algunos autores están utilizando IA para generar personajes y tramas para sus historias. Los algoritmos de IA pueden analizar grandes cantidades de datos sobre personajes y tramas de novelas existentes para identificar patrones y generar nuevas ideas creativas para la creación de personajes.

Este estudio parte de los resultados obtenidos en la investigación previa de Rubén Buren (2019) donde el autor ofrece instrumentos de mecanización para la construcción de personajes audiovisuales en un videojuego, a través de ciertas señales que lo deben componer como ser autónomo y diferenciado. Es por ello por lo que se implementan IA como GPT para la formación y creación de personajes que potencialicen los personajes de los video juegos. El cual cobra auge en el 2023 generando una gran revolución en la creación de imágenes, poster y demás recursos que ayuden a los diseñadores en la elaboración de sus productos.

Según (Juan Gustavo Corvalán 2014) El avance tecnológico en general, y la inteligencia artificial en particular, presentan a la sociedad. Primero se analizan los efectos de la aceleración exponencial en la escala del procesamiento de datos que conlleva la optimización en diversas actividades, para después considerar cómo la incorporación de aquellas nuevas tecnologías necesariamente implicará un nuevo enfoque para lograr transitar su adaptación hacia un sistema compatible con los Derechos Humanos. Es por esta razón que se ha vuelto indispensable para los diseñadores la implementación de diversas herramientas que los ayuden de forma eficiente en la ejecución de diversos recursos digitales, respetando los derechos que pueden poseer las personas en su utilización.

Franganillo, J. (2022). En los últimos años se ha visto un crecimiento exponencial de los desarrollos orientados a la creación de contenido textual, gráfico, sonoro y audiovisual mediante inteligencia artificial. Son logros tecnológicos extraordinarios que ofrecen grandes oportunidades potenciales, pero a la vez quedan expuestos a ciertos usos cuestionables que son, en sí mismos, amenazas. La ejecución e implementación de las nuevas tecnologías al igual que todos sus recursos que hoy en día son elaborados para facilitar de forma eficiente y consciente para el desarrollo de diversas plataformas que ayuden de forma significativamente en la creación de los diversos personajes para la creación de videojuegos e incluso para la creación de publicidades.

La Inteligencia Artificial (IA) con el objetivo de disipar los estigmas relacionados con un futuro distópico. Se busca empoderar a las personas para que vean la tecnología como una herramienta, fomentando una comprensión más profunda y positiva de la IA. Tomado de (Martínez Forero, J. D. 2023). Cabe resaltar que la inteligencia artificial debe ser utilizado de una forma correcta que no afecte los conocimientos de las personas e incluso generar una dependencia excesiva del uso de estas herramientas para que no solo sean utilizadas apropiadamente.

El funcionamiento de los sistemas inteligentes resulta esencial para el desenvolvimiento y la comprensión de un mundo donde los agentes inteligentes comienzan a ganar presencia y relevancia en múltiples procesos. Tomado de (Amigone, F., Kogan, P., Michelin, G., & Rodriguez, J. 2018). Es notorio que la inteligencia artificial no solo ha llegado para proporcionar en el diseño, sino que también pueden ser implementados en diferentes campos del conocimiento para ayudar a las personas en sus actividades cotidianas, en pocas palabras estas herramientas hacen un poco más fácil la vida de quien las usan de forma adecuada aunque hay personas que solo las usan de forma despectiva poniéndose en una constante manipulación de un grupo de personas que creen que los resultados que presentan son de su autoría, ya que no hacen referencia de las herramientas que usan.

Según (Alvarado, A. C. 2003). La inteligencia artificial (IA) generativa es un campo en rápido avance que ya permite la producción automatizada de contenido textual, gráfico, sonoro y audiovisual de alta calidad. Esta tecnología tiene implicaciones relevantes para el periodismo, la publicidad y el entretenimiento, así como también plantea desafíos éticos, legales y sociales. De esta forma es que la IA está siendo utilizado de forma constante en un sin numero de proyectos, propuestas y diseños que pueden presentar los diseñadores en la creación de sus actividades de trabajo.

## **2. Metodología**

La metodología implementada para la elaboración de este proyecto, se realizo una recolección de información que ayude a fundamental los argumentos pertinentes para esta investigación, en donde se tuvo presente la indagación de 50 refrentes teóricos que validaran la investigación en diferentes portales y repositorios como lo son: repositorio upct, unesco biblioteca digital, scielo, repositorio grial, acrobat, Dialnet, entre otros portales más bajo las palabras clases de, IA en la creación de personajes, Inteligencia artificial, Personajes animados por IA, dando como resultado una gran fuente de datos que permitirán el desarrollo de este proyecto.

Para la ilustración de personajes con inteligencia artificial, se pueden utilizar varios enfoques y metodologías. Algunos de los métodos comunes incluyen el uso de redes neuronales convolucionales para el procesamiento de imágenes, modelos generativos adversarios (GANs) para la generación de nuevas imágenes realistas, y técnicas de transferencia de estilo para aplicar estilos artísticos a las ilustraciones. Estas metodologías pueden ayudar a automatizar ciertos aspectos del proceso de ilustración de personajes y a explorar nuevas formas creativas en el diseño de personajes.

Para el desarrollo de esta investigación podemos implementar una metodología mixta que permita vincular la parte cualitativa con la cuantitativa para obtener un mejor resultado que potencien el estudio a realizar, de este modo se pueden alcanzar los objetivos propuestos en la misma.

Según (Sampieri Hernández, 2018) Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta inferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

### **3. Discusión**

Los resultados presentados en la revisión bibliográfica sobre la creación de personajes con ayuda de la IA, dio como resultado un abordaje exhaustivo, debido a que la recolección de la información fue un poco densa debido a que no se presentaban documentos que propiciaran lo que se deseaba constatar, es por ello que se tuvo que implementar diversas estrategias que permitieran poder filtrar la información que se necesitan para la construcción del artículo, en la que se tuvo que implementar una lluvia de palabras que fueron específicas y de gran ayuda para la recopilación de datos y así poder comprender como la IA ayuda en la creación de personajes para diferentes plataformas.

Los resultados obtenidos son realizados de investigaciones previas las cuales demostraron la importancia de la aplicación de la inteligencia artificial en la creación de personajes para videojuegos. En donde se pudo observar con claridad en cada uno de ellos que no solo se pueden implementar en el campo digital interactivo, sino que también pueden ser implementados para otros campos como publicidades, educación, emprendimientos entre otros.

La revisión de las investigaciones tiene una gran importancia el desarrollo del diseño gráfico y ayuda a los diseñadores a mejorar sus ideas que enfraquen sus conocimientos en la producción de nuevos recursos que le permitan mejorar sus

habilidades de diseño, al igual que poder perfeccionar las diferentes técnicas que pueden ejecutar en la elaboración de diversas publicaciones y publicidades.

### **Limitaciones:**

La revisión bibliográfica presenta unas limitaciones en la recolección de los estudios, ya que no se encuentran de forma asertiva dichos proyectos o investigaciones que puedan generar un aporte significativo y abundante en la elaboración metodológica, ya que en su mayoría es confuso identificarla.

### **Recomendaciones:**

Se necesitan más asertivas y poco confusas para afianzar los resultados de esta revisión bibliográfica. Se recomienda realizar investigaciones experimentales y secuenciales que establezcan relaciones entre los avances tecnológicos y la implementación de la misma en el diseño gráfico.

### **Referencias**

Chapinal Cervantes, J. (2011). Desarrollo de un videojuego de plataformas con XNA y personajes virtuales basados en técnicas de inteligencia artificial (Bachelor's thesis).

Borja Murgueitio, N. G., & Gallegos Encalada, F. J. (2020). Elaboración de una propuesta de un cortometraje de animación 3D y 2D sobre la historia de una inteligencia artificial retratando como esta manifiesta sensibilidad y creatividad para crear arte propio (Bachelor's thesis, Quito: Universidad de las Américas, 2020).

Urbano, D. A., & Leal, R. C. (2023). El uso de la Inteligencia Artificial en el proceso de diseño del habla y el lenguaje de un personaje de videojuegos. Miguel Hernández Communication Journal, 14, 427-447.

Alvarado, Y., Fernández, J., & Guerrero, R. A. (2014, October). Vida artificial y personajes virtuales. In XVI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación.

Franganillo, J. (2022). Contenido generado por inteligencia artificial: oportunidades y amenazas. Anuario ThinkEPI, 16.

Martínez Forero, J. D. (2023). Descubriendo futuro: Un viaje ético a través de la Inteligencia Artificial.

Amigone, F., Kogan, P., Michelan, G., & Rodriguez, J. (2018). Edimbrujo: Definiendo un modelo didáctico para la enseñanza de la Inteligencia Artificial en Juegos. In XIII Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología (Posadas, 2018).

Alvarado, A. C. (2003). El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales. COMUNICACIÓN. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1(2), 13-27.



**Nombre del antecedente:**

DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO DE PLATAFORMAS CON XNA Y PERSONAJES VIRTUALES BASADOS EN TÉCNICAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**Autores:**

Jaime Chapinal Cervantes

**Enlace:**

<https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/13209#preview>

Nombre del antecedente:

Definición y estudio de estrategias de inteligencia artificial de los personajes de un juego RPG desarrollado con Unity.

Autores:

Ángel Ruiz Rodríguez

Enlace:

<https://repositorio.upct.es/handle/10317/7297>

Nombre del antecedente:

Oportunidades y desafíos de la era de la inteligencia artificial para la educación superior

Autores:

Bosen Lily Liu, Diana Morales, Jaime Félix Roser Chinchilla, Emma Sabzalieva, Arianna Valentini, Daniele Vieira do Nascimento, Clarisa Yerovi

Enlace:

[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386670\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386670_spa)

Pasos a seguir:

1. reflexiona

¿Qué temas te apasionan dentro del campo profesional ?

El uso de la inteligencia artificial en el diseño de personajes

¿Qué áreas te gustaría conocer más a fondo?

La utilidad que se le da y el impacto que tiene el diseño de personajes

¿Qué problemas o desafíos te gustaría investigar en el campo del diseño gráfico?

Que desafíos tiene la inteligencia artificial el diseño de personajes

¿Qué temas crees que son relevantes para la actualidad de tu campo profesional?

Considero que todos los temas son relevantes para mi campo profesional

**Tema seleccionado:**

**La Inteligencia artificial en la ilustración de personajes.**

**Pregunta problema:**

**¿Como la inteligencia artificial puede mejorar la creación de personajes para uso del diseño gráfico?**

**Objetivo**

Analizar y evaluar las herramientas de inteligencia artificial en la construcción de personajes por parte de los diseñadores gráficos.

**Nombre del antecedente:**

**Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior**

Autores

Yolvi Ocaña-Fernández Luis Alex Valenzuela-Fernández

Luzmila Lourdes Garro-Aburto

Enlace

[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200021&script=sci\\_ar  
ttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200021&script=sci_ar<br/>ttext)

Nombre del antecedente:

Tendencias e impacto de la inteligencia artificial en comunicación: cobotización,  
gig economy, co-creación y gobernanza

Autores

Dr. José Miguel TÚÑEZ LÓPEZ

Enlace

<https://revistas.usal.es/cuatro/index.php/2172-9077/article/view/fjc-v22-25766/25893>

Nombre del antecedente:

EL IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN:  
TRANSFORMACIÓN DE LA FORMA DE ENSEÑAR Y DE APRENDER

Autores

González-González, Carina S.

Enlace

<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/32719>

Nombre del antecedente:

LA DIRECCIÓN DE PROYECTOS EN EL MARCO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. NUEVOS RETOS Y TENDENCIAS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS.

Autores

Pastor Fernández Andrés, Cerezo Narváez, Alberto Otero Mateo, Manuel Ballesteros Pérez, Pablo Castilla Barea Margarita

Enlace

<http://dspace.aepro.com/xmlui/handle/123456789/2894>

Nombre del antecedente:

La Inteligencia Artificial como recurso educativo durante la formación inicial del profesorado

Autores

Gutiérrez-Esteban, Prudencia

Enlace

chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://www.redalyc.org/journal/3314/331470794017/331470794017.pdf

Nombre del antecedente:

El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales

Autores

Alfonso Cuadrado Alvarado

Enlace

<https://revistascientificas.us.es/index.php/Comunicacion/article/view/21871/19363>

Nombre del antecedente:

Complejidad, inteligencia artificial y evolución en la gestión pública: retos y oportunidades

Autores

Ortegón Quiñones, Edgar Machicao Valencia, José Carlos

Enlace

<https://hdl.handle.net/20.500.12394/6560>

Nombre del antecedente:

La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos

Autores

Jorge Franganillo

Enlace

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9132067.pdf>

Nombre del antecedente:

Oportunidades y desafíos de la era de la inteligencia artificial para la educación superior : una introducción para los actores de la educación superior

Autores

Liu, Bosen Lily; Morales, Diana; Roser Chinchilla, Jaime Félix; Sabzalieva, Emma; Valentini, Arianna; Vieira do Nascimento, Daniele Maria; Yerovi Verano, Clarisa Andrea

Enlace

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/255826>

Nombre del antecedente:

RIESGOS E IMPACTOS DEL BIG DATA, LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA ROBÓTICA. ENFOQUES, MODELOS Y PRINCIPIOS DE LA RESPUESTA DEL DERECHO

Autores

Lorenzo Cotino Hueso

Enlace

[https://www.researchgate.net/profile/Lorenzo-Hueso/publication/349494641\\_Riesgos\\_e\\_impactos\\_del\\_big\\_data\\_la\\_inteligencia\\_artificial\\_y\\_la\\_robotica\\_y\\_enfoques\\_modelos\\_y\\_principios\\_de\\_la\\_respuesta\\_del\\_Derecho/links/6038e67ba6fdcc37a85250cf/Riesgos-e-impactos-del-big-data-la-inteligencia-artificial-y-la-robotica-y-enfoques-modelos-y-principios-de-la-respuesta-del-Derecho.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Lorenzo-Hueso/publication/349494641_Riesgos_e_impactos_del_big_data_la_inteligencia_artificial_y_la_robotica_y_enfoques_modelos_y_principios_de_la_respuesta_del_Derecho/links/6038e67ba6fdcc37a85250cf/Riesgos-e-impactos-del-big-data-la-inteligencia-artificial-y-la-robotica-y-enfoques-modelos-y-principios-de-la-respuesta-del-Derecho.pdf)

Nombre del antecedente:

La protección del trabajo digno mediante los impactos de las nuevas formas de robótica laboral, inteligencia artificial y nuevas tecnologías

Autores

Juliana Varela de Albuquerque Dalprá

Enlace

<https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:30619cd5-a873-4e13-b8d2-a97e30cb5b84>

Nombre del antecedente:

La vida algorítmica de la educación: Herramientas y sistemas de inteligencia artificial para el aprendizaje en línea

Autores

Flores-Vivar, J. M.

García-Peñalvo, F. J.

Enlace

<https://repositorio.grial.eu/handle/grial/2871>

Nombre del antecedente:

Inteligencia artificial (IA) aplicada a la gestión pública

Autores

Ocaña-Fernández, Yolvi; Valenzuela-Fernández, Luis Alex; Vera-Flores, Miguel Angel; Rengifo-Lozano, Raúl Alberto

Enlace

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://www.redalyc.org/journal/290/29069612013/29069612013.pdf

Nombre del antecedente:

Tendencias en el uso de inteligencia artificial en el sector del turismo.



Autores

RODRÍGUEZ CORREA, PAULA; VALENCIA-ARIAS, ALEJANDRO; FERNANDO GARCÉS-GIRALDO, LUIS; CASTAÑEDA RODRÍGUEZ, LORENA DEL ROCIO; MORENO LÓPEZ, GUSTAVO ADOLFO; BENJUMEA-ARIAS, MARTHA

Enlace

[https://www.researchgate.net/publication/369911134\\_Tendencias\\_en\\_el\\_uso\\_de\\_inteligencia\\_artificial\\_en\\_el\\_sector\\_del\\_turismo](https://www.researchgate.net/publication/369911134_Tendencias_en_el_uso_de_inteligencia_artificial_en_el_sector_del_turismo)

Nombre del antecedente:

Desarrollo y tendencias de la inteligencia artificial

Autores

Rueda C. Fabio<sup>1.</sup>, Rodríguez S. Alfonso<sup>2</sup> y Castellanos G. H. Camilo<sup>2</sup>. Fundación Universitaria de San Gil - UNISANGIL, Facultad de Ciencias Naturales e Ingenierías Programa Ingeniería de Sistemas San Gil, Colombia

Enlace

chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcgclclefindmkaj/https://core.ac.uk/download/pdf/267845983.pdf

Nombre del antecedente:

Contenido generado por inteligencia artificial: oportunidades y amenazas

Autores

Jorge Franganillo

Enlace

<https://thinkepi.scimagoepi.com/index.php/ThinkEPI/article/view/91555/66313>

Nombre del antecedente:

Innovación por coproducción en industria 4.0: un estudio de caso de inteligencia artificial aplicada a imágenes médicas

Autores

Gabriel Yoguel, Verónica Xhardez y Silvina Mochi

Enlace

<https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:45149aeb-1cf5-459f-ac26-0e4efc2e9052>

Nombre del antecedente:

Aplicación de técnicas de inteligencia artificial a la gestión de proyectos de innovación

Autores

González Moreno, Juan José, Mesa Fernández, José Manuel, Morán Palacios, Henar

Fernández Iglesias, Ana

Enlace

<http://dspace.aepro.com/xmlui/handle/123456789/3105>

Nombre del antecedente:

La Inteligencia Artificial y su Incidencia en la Educación: Transformando el Aprendizaje para el Siglo XXI

Autores

William-Oswaldo Aparicio-Gómez

Enlace

<https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/133/114>

Nombre del antecedente:

Cuarta revolución industrial. Impacto de la inteligencia artificial en el modo de producción actual.

Autores

IGOR PIOTR BERAUD MARTÍNEZ

Enlace

<https://revistas.ues.edu.sv/index.php/conjsociologicas/article/view/1423/1345>

Nombre del antecedente:

América Latina: Entre el envejecimiento y el tsunami tecnológico. Robótica, inteligencia artificial y trabajo

Autores

Susana Finquelievich

Enlace

<https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:86c44e95-fe0c-4d85-91cb-7316589636f2>

Nombre del antecedente:

El impacto de la inteligencia artificial y de la robótica en el empleo público

Autores

Carles Ramió Matas

Enlace

<https://www.gigapp.org/ewp/index.php/GIGAPP-EWP/article/view/115/135>

Nombre del antecedente:

DESARROLLO E INNOVACIÓN EN INGENIERÍA

Autores

Edgar Serna M.

Enlace

<https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:a30d8e89-d01e-4c78-a350-d5dc562af167>

Nombre del antecedente:

Inteligencia artificial con aplicaciones a la ingeniería

Autores

Pedro Ponce Cruz

Enlace

<https://books.google.com.mx/books?id=9ENzEAAQBAJ&lpg=PR1&ots=3Is-MoXg7i&dq=como%20inicio%20la%20inteligencia%20artificial&lr&hl=es&pg=PR1#v=onepage&q&f=false>

Nombre del antecedente:

La primera inteligencia artificial predictiva al servicio de la Justicia: Prometea

Autores

Corvalán, Juan Gustavo

Enlace

<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2019/06/doctrina47747.pdf>

Nombre del antecedente:

LAMINERÍA DE DATOS, ENTRE LA ESTADÍSTICA Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Autores

TOMÁS ASALUJA

Enlace

<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/4162/article.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Nombre del antecedente:

Las narrativas de la inteligencia artificial

Autores

Manuel Jesús López Baroni

Enlace

[https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1886-58872019000200002&script=sci\\_arttext](https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1886-58872019000200002&script=sci_arttext)

Nombre del antecedente:

FUNDAMENTOS HISTÓRICOS Y FILOSÓFICOS DE LA INTELIGENCIA  
ARTIFICIAL

Autores

Luis Barrera Arrestegui

Enlace

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/  
5217/521752338014.pdf

Nombre del antecedente:

Dilemas éticos en el escenario de la inteligencia artificial

Autores

Mario González Arencibia

Dagmaris Martínez Cardero

Enlace

[https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-34032020000100093&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-34032020000100093&script=sci_arttext)

Nombre del antecedente:

La Inteligencia Artificial, el Big Data y la Era Digital: Una amenaza para los Datos Personales

Autores

Andrea Martínez Devia

Enlace

<https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/revpropin27&div=3&id=&page=>

Nombre del antecedente:

Psicología cognitiva e inteligencia artificial: mitos y verdades

Autores

Luis Alonso Ramos Franco

Enlace

DOI: <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2014.v22n1.270>

Nombre del antecedente:

El mito de la inteligencia artificial por las maquinas no pueden pensar como nosotros lo hacemos

Autores

Erick J.LARSON

Enlace

<https://books.google.com.mx/books?id=rPbIEAAAQBAJ&lpg=PT4&ots=LedI5FoJz4&dq=como%20inicio%20la%20inteligencia%20artificial&lr&hl=es&pg=PA1#v=onepage&q&f=false>

Nombre del antecedente:

El diseñador gráfico en la era de la Inteligencia Artificial

Autores

Javier Rico Sesé

Enlace

DOI: <https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210>

Nombre del antecedente:

LA PERSPECTIVA DEL DISEÑO GRÁFICO ANTE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Autores

Kerly Marianela Villavicencio Alvarado

Enlace

<https://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rei/article/view/329/553>

Nombre del antecedente:

La inteligencia artificial en la práctica del diseño gráfico en Quito, Ecuador: Un análisis de su implementación, frecuencia de uso y perspectiva al futuro.

Autores

Vergelin Almeida, José Alejandro, Amaguaya Baquero, Stalin Francisco

Enlace

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3896>

Nombre del antecedente:



Inteligencia artificial y su repercusión en los diseñadores gráficos en Panamá

Autores

Eliana Acevedo, Julio Quiroz, Yarielis Gutiérrez, Yary Cáceres,

Raquel Dennis, Allen Martinez

Enlace

<https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/sc/article/view/1295/2175>

Nombre del antecedente:

La fusión perfecta de la inteligencia artificial y la identidad corporativa caso:

Deli-Postres

Autores

Liliana Valencia Marcillo, Javier Salas

Enlace

<https://revista.itsqmet.edu.ec:9093/index.php/elite/article/view/80/153>

Nombre del antecedente:

Estado del arte sobre la evaluación de la enseñanza usando técnicas de la inteligencia artificial en el sistema educativo universitario

Autores

Yanqui Toasa, Jefferson Stalin, Proaño Orellana, Julio Ricardo

Enlace

<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24412>

Nombre del antecedente:

En la trastienda de la inteligencia artificial. Una investigación sobre las plataformas de micro-trabajo en Francia

Autores

Antonio A. Casilli, Paola Tubaro, Clément Le Ludec, Elinor Waha

Enlace

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://hal.science/hal-02554213v1/document

Nombre del antecedente:

La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos

Autores

Jorge Franganillo

Enlace

<https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:14a3e6f1-38e2-4f2a-8440-3d5f7e5ba88c>

Nombre del antecedente:

Evaluación del Curso de Especialidad a Distancia Inteligencia Artificial con Aplicaciones con un Enfoque Basado en Competencias

Autores

Olguín Rojas, Juan Carlos, Ferreyra Ramírez, Andrés, Sandoval Gutiérrez, Jacobo, Lara Escamilla, Samuel

Enlace

<http://hdl.handle.net/10045/35601>

Nombre del antecedente:

Incidencia de la inteligencia artificial como herramienta jurídica en los principios procesales en Colombia

Autores

Vélez Moreno, Karen Omaira, Hernandez Torres, Edwin Evelio

Enlace

<https://hdl.handle.net/10901/22687>

Nombre del antecedente:

Inteligencia artificial y contratación laboral

Autores

José Iván Pérez López

Enlace

DOI: <https://doi.org/10.24310/rejls7202317557>

Nombre del antecedente:

El uso de la inteligencia artificial en la mediación: ¿quimera o realidad?

Autores

Jorge Luis Ordellin Font

Enlace

DOI: <https://doi.org/10.35487/rius.v15i48.2021.707>

Nombre del antecedente:

Mega tendencias de la inteligencia artificial en los negocios

Autores

Pérez Polo, Samira Sofía

Enlace

<https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:9c3bac5b-826c-4e35-b44b-15fdf91b7ecb>

Nombre del antecedente:

La llegada de la inteligencia artificial a la educación

Autores

Moreno Padilla, Raúl Darío

Enlace

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7242777>

Nombre del antecedente:

Aplicación de inteligencia artificial para monitorear el uso de mascarillas de protección

Autores

Alexandre Pereira Júnior, Thiago Pedro Donadon Homem, Fabio Oliveira Teixeira

Enlace

<https://doi.org/10.21830/19006586.725>

