

La presencia de la Inteligencia Artificial en diseñadores gráficos de la UAEH

The presence of Artificial Intelligence in graphic designers at the UAEH

Blanca Denisse Solís Pineda ^a, Samuel Guevara Soto ^b, Miguel Hernández Rodríguez ^c

Abstract:

Currently, artificial intelligence has been transforming the graphic design profession by introducing tools capable of automating processes, generating visual content, assisting in creative decision-making, and optimizing certain workflows. This phenomenon has generated enthusiasm due to its benefits, as well as resistance because of its potential impact on creativity, originality, and employment. This study is based on the analysis of the perception, use, and applications of artificial intelligence tools in graphic design, and aims to examine the level of familiarity and opinions of graphic designers from the Autonomous University of the State of Hidalgo (UAEH) regarding these technologies. It also seeks to identify the tools they have adopted, describe their integration into creative processes, and evaluate their impact on the quality and development of professional projects. To achieve this, a quantitative methodology with a descriptive scope was applied, using digital surveys for data collection. The results indicate a high level of familiarity with artificial intelligence, mainly used for support and productivity tasks; however, technical limitations and a lack of information regarding its proper use persist, representing both a formative and ethical challenge.

Keywords:

graphic design, artificial intelligence, creative processes, technological transformation, digital tools.

Resumen:

En la actualidad la inteligencia artificial ha ido cambiando la profesión del diseñador gráfico al introducir herramientas que son capaces de automatizar procesos, generar contenido visual, asistir en la toma de decisiones creativas y optimizar algunos flujos de trabajo. Este fenómeno ha generado entusiasmo por sus beneficios, así como oposición por el impacto en la creatividad, la originalidad y el empleo. Este estudio analiza la percepción, el uso y las aplicaciones de herramientas de IA en el diseño gráfico, por lo que tiene el objetivo de analizar el grado de familiaridad y opinión de los diseñadores gráficos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) respecto a estas tecnologías, así como identificar qué herramientas han adoptado, describir su integración en los procesos creativos y evaluar su impacto en la calidad y desarrollo de sus proyectos laborales o profesionales. Para ello, se aplicó una metodología cuantitativa, con alcance descriptivo, se aplicaron encuestas digitales para la recolección de la información. Con los datos recopilados se concluyó que existe una alta familiaridad con la IA, empleada principalmente en tareas de apoyo y productividad, aunque persisten limitaciones técnicas y falta de información sobre su uso adecuado, lo que representa un reto formativo y ético.

Palabras Clave:

diseño gráfico, inteligencia artificial, procesos creativos, transformación tecnológica, herramientas digitales.

^a Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Actopan, Hidalgo | México, <https://orcid.org/0009-0007-3042-4081>, Email: so297965@uaeh.edu.mx

^b Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Actopan, Hidalgo | México, <https://orcid.org/0009-0008-6524-9161>, Email: gu435025@uaeh.edu.mx

^c Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Actopan, Hidalgo | México, <https://orcid.org/0009-0003-4798-5169>, Email: miguel_hernandez7561@uaeh.edu.mx

Introducción

En la actualidad, la inteligencia artificial tiene una presencia cada vez mayor en distintos ámbitos profesionales y creativos, ya que permite realizar tareas relacionadas con el aprendizaje, el análisis de información y la toma de decisiones (Marín, 2019). En el diseño gráfico, su incorporación ha modificado los procesos de creación visual y ha dado lugar a nuevas dinámicas de trabajo colaborativo entre el diseñador y las herramientas digitales (Lazo et al., 2024). No obstante, más que sustituir al diseñador, estas tecnologías exigen procesos de adaptación y aprendizaje para integrarse de manera consciente en la práctica profesional.

Históricamente, la inteligencia artificial ha sido vista como una herramienta técnica dentro del diseño gráfico, similar a lo que ocurrió con la incorporación de software como Photoshop. Sin embargo, su evolución reciente ha generado un mayor debate sobre sus implicaciones éticas, creativas y laborales, pasando de un uso técnico a una comprensión más crítica de sus alcances y limitaciones. Diversos estudios señalan que la inteligencia artificial no solo transforma las prácticas profesionales, sino que también plantea retos relacionados con la toma de decisiones, la responsabilidad y la relación entre humanos y sistemas inteligentes (Floridi et al., 2018). En este contexto, resulta importante analizar la percepción de los diseñadores gráficos sobre estas tecnologías, ya que su uso, familiaridad y valoración permiten entender el nivel de apropiación tecnológica y los cambios en el perfil profesional del diseñador en la actualidad (Salinas, 2024; Rivera et al., 2024). A partir de ello, este artículo tiene como objetivo analizar el nivel de familiaridad y las opiniones de estudiantes y egresados de diseño gráfico de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo respecto al uso de herramientas de inteligencia artificial y su integración en los procesos creativos.

Para alcanzar este objetivo, se adoptó una metodología cuantitativa de alcance descriptivo, basada en la aplicación de un cuestionario digital dirigido tanto a diseñadores que utilizan herramientas de inteligencia artificial como a aquellos que, sin emplearlas directamente, poseen algún grado de conocimiento o percepción sobre su impacto. En este sentido, la investigación se orienta a responder la siguiente pregunta: ¿cuál es la percepción de los diseñadores sobre el impacto de las herramientas de inteligencia artificial en su práctica profesional?

Inteligencia artificial y su impacto en el futuro profesional

El impacto de la inteligencia artificial en el diseño gráfico no se limita únicamente a la incorporación de nuevas herramientas, sino que implica un cambio en la forma en que se entiende el rol del diseñador. Más que centrarse en la ejecución técnica, el profesional comienza a asumir funciones de análisis, selección y dirección dentro del proceso creativo. Esto sugiere que el valor del diseñador ya no radica únicamente en la producción visual, sino en su capacidad para tomar decisiones, interpretar resultados y dar sentido a las propuestas generadas con apoyo tecnológico.

En este contexto, la integración de la inteligencia artificial también plantea desafíos importantes, como la necesidad de desarrollar un criterio crítico frente al uso de estas herramientas, así como reflexionar sobre aspectos éticos relacionados con la autoría, la originalidad y el uso de la información (TN Editorial, 2024; Marín, 2019). De este modo, más que competir con la tecnología, el reto para los diseñadores consiste en aprender a integrarla de manera estratégica dentro de su práctica profesional.

La incorporación de la IA en diseño gráfico y el quehacer creativo

La incorporación de la inteligencia artificial en el diseño gráfico ha comenzado a transformar de manera significativa los procesos creativos, modificando la forma en que se conciben, desarrollan y ejecutan los proyectos visuales. Estas tecnologías han introducido nuevas dinámicas de trabajo en las que el diseñador comparte el espacio creativo con herramientas automatizadas, particularmente en las etapas de exploración, ideación y apoyo a la producción visual (Rico, 2020). Este escenario plantea la necesidad de adaptación por parte de los profesionales del diseño, así como el interés por integrar el diseño asistido por inteligencia artificial dentro de los procesos formativos, con el fin de preparar a los futuros diseñadores para un contexto profesional en constante transformación.

Desde una perspectiva práctica, diversos autores coinciden en que la inteligencia artificial ha demostrado ser una aliada para la mejora de la productividad y la optimización de tareas dentro del diseño gráfico. Estas herramientas permiten trabajar con mayor eficiencia y rapidez, automatizando procesos técnicos sin sustituir las capacidades creativas, conceptuales y estratégicas del diseñador (Rivera et al., 2024). Aunque la IA es capaz de generar propuestas visuales, analizar tendencias y producir variaciones gráficas, continúa siendo el diseñador quien interpreta, selecciona y ajusta estos resultados en función de los objetivos comunicativos y los requerimientos del cliente, lo que refuerza su papel central dentro del proceso creativo (Lazo et al., 2024). No obstante, aunque diversos autores coinciden en que la inteligencia artificial funciona como una herramienta de apoyo y no como una amenaza para el diseño gráfico, su incorporación continúa generando tensiones y debates en torno al valor autoral, la práctica profesional y los criterios éticos asociados a su uso.

Desde una perspectiva histórica, el diseño gráfico ha evolucionado de la mano de los avances tecnológicos, integrando herramientas que han redefinido las habilidades y competencias profesionales a lo largo del tiempo, como ocurrió con la incorporación de software de diseño en décadas anteriores (Escudero, 2024; Salinas, 2024). En este sentido, la inteligencia artificial representa una continuidad de este proceso de transformación, ampliando las posibilidades del pensamiento de diseño sin sustituir sus fundamentos. Sin embargo, su integración plantea retos éticos, formativos y profesionales, ya que redefine el perfil del diseñador y exige una actualización constante de estrategias pedagógicas que promuevan un uso crítico, responsable y consciente de estas tecnologías en la práctica creativa (Loza et al., 2024; Rivera et al., 2024).

Herramientas y usos de IA en diseño gráfico

La integración de la inteligencia artificial en el diseño gráfico ha sido progresiva y ha dado lugar al desarrollo de diversas herramientas orientadas a optimizar procesos y apoyar el trabajo creativo. Estas tecnologías han modificado la dinámica de la disciplina, generando un entorno en el que la creatividad humana y los sistemas automatizados interactúan de manera complementaria (Rico, 2020; Rivera et al., 2024). Desde una perspectiva funcional, pueden agruparse en distintas categorías según su propósito dentro del proceso de diseño, entre las que destacan la generación, la edición y la automatización de contenido visual. En este contexto, dichas herramientas amplían las posibilidades de exploración y producción gráfica a partir de parámetros de entrada.

Entre las herramientas más utilizadas se encuentran aquellas orientadas a la generación de imágenes mediante descripciones textuales, como Midjourney y DALL·E, las cuales facilitan la experimentación con estilos, composiciones y formatos visuales. En el ámbito de la edición y postproducción, plataformas como Runway ML permiten la creación de animaciones y contenidos interactivos, mientras que Adobe Firefly y Adobe Sensei integran funciones avanzadas dentro del ecosistema de Adobe, automatizando procesos como la edición de imágenes, la generación de gráficos y el ajuste de elementos visuales. Por su parte, en términos de automatización y asistencia al diseño, herramientas como Wix ADI, Canva y Microsoft Designer simplifican la creación de sitios web y materiales visuales, haciendo accesible la producción gráfica tanto para profesionales como para usuarios con menor experiencia (Salinas, 2024).

En cuanto a los usos de la inteligencia artificial dentro del proceso creativo, diversos estudios señalan su aplicación en la automatización de tareas repetitivas, el diseño asistido, la personalización de proyectos y la generación de contenido visual para distintos medios, como redes sociales, infografías y campañas publicitarias (Rivera et al., 2024). Asimismo, contribuye a optimizar el flujo de trabajo mediante el análisis de patrones visuales, la generación de variaciones gráficas y el apoyo en la toma de decisiones estéticas. Investigaciones recientes también destacan su utilidad en la creación de prototipos interactivos, la colaboración en entornos educativos y la adaptación de los diseños a diferentes audiencias y plataformas (Robalino et al., 2024), lo que evidencia que, en su estado actual, la inteligencia artificial amplía las capacidades técnicas y operativas del diseñador gráfico sin sustituir su intervención creativa (Rico, 2020).

Tipo de herramienta	Herramienta	Funciones principales	Características
Generación de imágenes	-Midjourney -DALL·E -Leonardo AI -Stable Diffusion	Creación de imágenes realistas a partir de descripciones textuales y referencias visuales.	Amplían la creatividad; permiten ajustes, variaciones y estilos. Necesitan buena redacción de prompts, interfaces sencillas.
Animación e imágenes interactivas	-Runway ML	Generación de animaciones e imágenes interactivas.	Software de pago accesible sin necesidad de ser experto.
Edición y automatización	-Adobe Firefly -Adobe Sensei	Edición fotográfica, generación de gráficos vectoriales y bocetos. Automatización de tareas y gestión de proyectos.	Integración con Creative Cloud; edición por partes específicas y apoyo a proyectos complejos.
Diseño web y materiales visuales	-Wix ADI -Canva -Microsoft Designer	Diseño automático de sitios web y materiales gráficos de diseño gráfico e impresión.	Dirigidas a usuarios no expertos; pagos accesibles. Plantean dilemas éticos sobre la profesionalización del diseño.
Automatización de tareas específicas	-Remove.bg -Photoroom -Facetune -Evoto -SiderAI	Edición rápida de imágenes: eliminación de fondos, retoques faciales.	Altamente automatizadas; reducción del tiempo de edición.
Gestión visual de proyectos	-Rocketium	Gestión visual de proyectos de gran escala.	Permite a pequeños equipos competir con grandes agencias.

(2020); Rivera et al. (2024); Rodríguez y Díaz (2024); Lozano, Concordi y Abarca (2024); Salinas (2024); Escudero (2024).

Metodología aplicada de investigación para datos

A partir de los elementos conceptuales revisados, se consideró pertinente analizar cómo los diseñadores gráficos vinculados a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo se relacionan con las herramientas de inteligencia artificial. Para ello, se adoptó una metodología de enfoque cuantitativo con alcance descriptivo, enmarcada en un diseño no experimental de corte transversal, orientada a analizar el nivel de familiaridad, uso y percepción de estas tecnologías en la práctica del diseño gráfico. La población de estudio estuvo conformada por estudiantes y egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UAEH. La selección de los participantes se realizó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. La muestra final se integró por 38 estudiantes y egresados (entre 22 y 33 años), debido a la nula respuesta del sector docente y a la accesibilidad de los encuestados. Se reconoce que este tamaño de muestra es reducido y presenta limitaciones de representatividad, lo que impide generalizar los resultados a toda la población de diseñadores de la institución. Aun así, este tipo de muestra resulta útil para este tipo de estudios, ya que permite tener un primer acercamiento al fenómeno y entender de manera general cómo se está utilizando y percibiendo la inteligencia artificial dentro del contexto analizado.

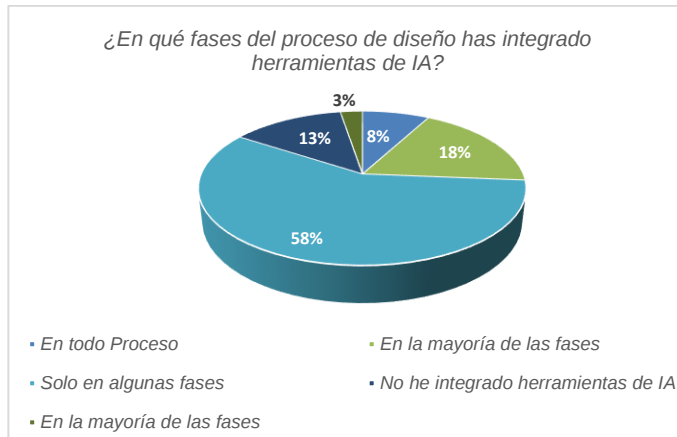
La recolección de la información se llevó a cabo mediante un cuestionario digital con preguntas en escala tipo Likert, orientadas a medir variables como la familiaridad con la inteligencia artificial, su uso, la percepción general, así como los beneficios, riesgos, utilidad percibida e impacto en los procesos creativos.

Principales Hallazgos y discusión

Ya contextualizado el fenómeno de la Inteligencia Artificial en el diseño gráfico y explicada la metodología aplicada para esta investigación, corresponde presentar los hallazgos obtenidos respecto a la percepción general que tiene los encuestados sobre la IA. Los resultados que se presentan están organizados por las dimensiones de análisis, esto con el propósito de mostrar de manera ordenada las diferentes áreas de interés que le dan sentido a la investigación. La información recabada permitió identificar y comprender, de forma general, las percepciones y reflexiones que esta tecnología genera en el ámbito del diseño gráfico. La encuesta fue respondida por estudiantes y egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. En cuanto a la edad, la mayoría de los participantes se concentró en un rango aproximado entre los 22 y 30 años, lo que refleja un perfil mayoritariamente joven, en formación o de reciente incorporación al ámbito profesional. Esta característica resulta relevante para interpretar los resultados, ya que permite contextualizar las percepciones y usos de la inteligencia artificial dentro de una generación que se encuentra en contacto directo con estas tecnologías durante su proceso académico y profesional.

Tabla 1. Fuente: Elaboración propia con base en Rico

Los resultados obtenidos indican que la inteligencia artificial se integra principalmente en las etapas iniciales del proceso de diseño, mientras que su presencia es menor en las fases finales relacionadas con la concreción del proyecto (ver Gráfica 1).

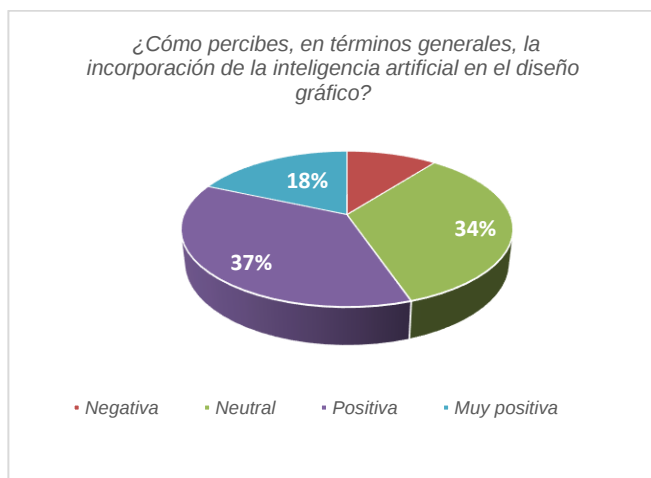


Gráfica 1. Fases del proceso de diseño donde se integra la IA. Fuente: Elaboración Propia

Estos resultados sugieren que los diseñadores utilizan la IA como una herramienta de apoyo durante el desarrollo del proceso creativo, más que como un recurso destinado al resultado final. Lo anterior permite interpretar que la inteligencia artificial se incorpora como un complemento en el trabajo creativo, manteniendo la intervención del diseñador como elemento central en la toma de decisiones y en la definición del producto final.

Percepción general sobre el uso de la inteligencia artificial en el diseño gráfico

Los resultados muestran que la percepción general sobre el uso de la inteligencia artificial en el diseño gráfico es mayoritariamente positiva, concentrando alrededor de la mitad de las respuestas, mientras que el resto se distribuye entre valoraciones neutrales y negativas (ver Gráfica 2).

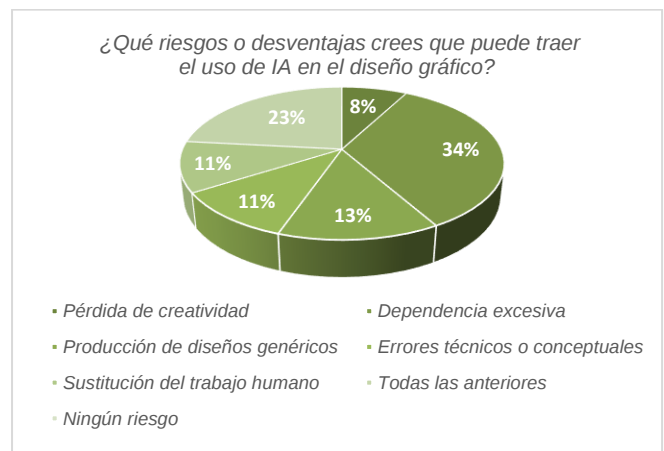


Gráfica 2. Percepción de la incorporación de la inteligencia artificial. Fuente: Elaboración Propia

Esta distribución indica que, aunque existe una aceptación predominante de estas herramientas, persisten posturas críticas y reservas frente a su uso. La coexistencia de estas opiniones refleja un escenario de debate y adaptación, en el que la inteligencia artificial es reconocida por su potencial, pero también genera cuestionamientos dentro de la práctica profesional del diseño gráfico.

Riesgos percibidos en el uso de la inteligencia artificial en el diseño gráfico

Los resultados indican que los principales riesgos asociados al uso de la inteligencia artificial en el diseño gráfico se relacionan con aspectos como la dependencia tecnológica, la pérdida de originalidad y las implicaciones éticas del uso de estas herramientas (ver Gráfica 3).



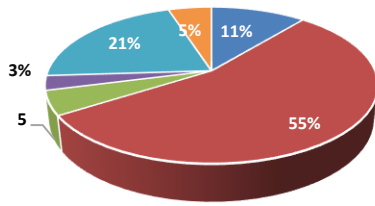
Gráfica 3. Riesgos o desventajas del uso de la IA en el diseño gráfico. Fuente: Elaboración Propia

Estos riesgos reflejan preocupaciones vinculadas no solo a la práctica profesional, sino también a la forma en que la IA puede influir en la autoría y en la toma de decisiones creativas. Lo anterior sugiere que, aunque la inteligencia artificial es reconocida como una herramienta útil, su implementación genera cautela y demanda un uso consciente dentro del proceso de diseño.

A partir de los resultados obtenidos, se observa que los diseñadores gráficos recurren a una diversidad de herramientas basadas en inteligencia artificial, principalmente aquellas destinadas a la generación de imágenes, la edición visual y la automatización de tareas específicas (ver Gráfica 4).

Esta variedad en el uso de plataformas sugiere que la adopción de la IA no responde a una herramienta única o estandarizada, sino a la selección de recursos según las necesidades del proyecto y del proceso creativo. En este sentido, la inteligencia artificial se integra como un conjunto de apoyos técnicos que complementan el trabajo del diseñador en distintas etapas de la práctica profesional.

¿Qué tipo de herramientas de IA has utilizado en tu trabajo o actividades académicas como diseñador gráfico?



- Generación de imágenes (Midjourney, DALL·E)
- Procesamiento de texto (ChatGPT, Gemini)
- Edición y retoque (Adobe Firefly, Photoshop IA)
- Presentaciones automáticas (Tome, Canva)
- Todas las anteriores
- No utilizo herramientas de IA

Grafica 4. Herramientas de la IA utilizadas por diseñadores gráficos. Fuente: Elaboración Propia

Discusión

Los hallazgos permiten identificar que la inteligencia artificial (IA) en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo se ha incorporado principalmente como una herramienta de apoyo en las etapas iniciales del proceso creativo. Este resultado coincide con estudios que señalan que la inteligencia artificial tiende a complementar las capacidades humanas más que sustituirlas, manteniendo el control del usuario en la toma de decisiones (Floridi et al., 2018). No obstante, a diferencia de estos planteamientos, los resultados obtenidos en esta investigación muestran un uso aún limitado, centrado principalmente en tareas de apoyo y productividad, lo que sugiere que su adopción en el contexto analizado se encuentra en una etapa incipiente.

La distancia entre el potencial teórico de la inteligencia artificial y su aplicación práctica puede vincularse con el aprendizaje mayoritariamente autodidacta de estas herramientas. La falta de una integración formal en los programas educativos limita su aprovechamiento y contribuye a que persistan preocupaciones relacionadas con la originalidad y el uso responsable de la tecnología en el diseño gráfico (Escudero, 2024).

Asimismo, los resultados sugieren que la IA está recorriendo un camino de "normalización" dentro de la disciplina. Al ser utilizada de forma recurrente para tareas de productividad y textos, la tecnología comienza a verse como una herramienta cotidiana y no como un fenómeno extraño. Esta transición indica que, en el futuro cercano, el dominio de la IA será una competencia básica para cualquier diseñador, integrándose de manera invisible en el flujo de trabajo diario, tal como sucedió en su momento con los programas de edición digital.

La mayor presencia de herramientas de texto frente a los generadores de imágenes sugiere que los diseñadores gráficos continúan priorizando el control sobre los aspectos visuales de sus proyectos. En el caso de la muestra analizada, la inteligencia artificial se emplea principalmente como un apoyo para la organización de

ideas y la construcción de conceptos, mientras que las decisiones estéticas siguen dependiendo del criterio humano. Esto permite interpretar que la creatividad no se delega a la tecnología, sino que permanece vinculada a la capacidad del diseñador para traducir visualmente las ideas y definir el resultado final del proyecto.

Por otro lado, aunque la percepción general hacia la inteligencia artificial es positiva y muestra una apertura al cambio, la presencia de dudas técnicas y éticas indica que su integración aún genera incertidumbre. Estos resultados confirman que el criterio humano continúa siendo central para interpretar y dar sentido a los resultados generados por la IA. En este contexto, uno de los principales retos para las instituciones educativas consiste en transformar este interés inicial en una práctica profesional más sólida, que no dependa únicamente del aprendizaje a través de tutoriales, sino de una comprensión más profunda, crítica y ética del uso de estas tecnologías.

Conclusiones

Los resultados muestran que los diseñadores gráficos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo mantienen una aceptación general hacia la inteligencia artificial, percibiéndola como una herramienta de apoyo que optimiza el tiempo en las etapas iniciales de sus proyectos. Más allá de detallar este uso técnico, el valor de esta investigación radica en ofrecer datos reales que contrastan con la visión generalizada de la "IA como amenaza laboral" dentro del entorno universitario local. Al evidenciar que los estudiantes y egresados ya perciben a esta tecnología como un asistente cotidiano y no como un reemplazo, el estudio brinda un panorama claro que sirve como punto de partida para la institución. Estos hallazgos conforman una base útil para respaldar la actualización de los planes de estudio, mostrando que el verdadero reto actual no es temer a la IA, sino enseñar a utilizarla de manera responsable y estratégica.

Asimismo, los resultados evidencian una falta de capacitación formal en el uso de estas herramientas, ya que gran parte del aprendizaje se realiza de manera autodidacta. Esta situación limita el aprovechamiento de las posibilidades visuales y creativas de la inteligencia artificial y refuerza la necesidad de que las instituciones educativas actualicen sus programas de estudio. Integrar la IA desde un enfoque académico permitiría a los estudiantes aprender a utilizarla de forma consciente, ética y responsable, evitando una dependencia excesiva o la pérdida de originalidad en los proyectos de diseño.

Una de las principales limitaciones del estudio se relaciona con el tamaño de la muestra y con la ausencia de participación docente dentro del proceso de recolección de datos, ya que inicialmente se contempló incluir a este sector en el análisis. Asimismo, el uso de un muestreo no probabilístico por conveniencia limita la posibilidad de generalizar los resultados a toda la población de diseñadores gráficos.

Finalmente, los hallazgos confirman que la esencia del diseño gráfico continúa dependiendo del criterio, la sensibilidad y la toma de decisiones humanas. Aunque la inteligencia artificial representa una tecnología con amplio potencial y creciente presencia, su valor depende de la capacidad del diseñador para interpretarla y dirigirla. En este sentido, el futuro del diseño gráfico no radica en competir con la tecnología, sino en saber integrarla de manera estratégica para generar resultados con sentido, calidad y propósito.

Referencias

- Barrera Arrestegui, L. (2012). Fundamentos históricos y filosóficos de la inteligencia artificial. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 1(1), 87-92. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521752338014>
- Escudero Fernández, S. (2024). Inteligencia Artificial en Illustrator. Percepción y exploración en estudiantes de diseño gráfico. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 01-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-670>
- Lazo Altamirano, J. E., Condori Quispe, M. Y., & Abarca Rojas, R. J. (2024). Impacto de la inteligencia artificial en el diseño gráfico. *Revista de Producción, Ciencias e Investigación*, 8(53).
- Marín García, S. (2019). *Ética e inteligencia artificial*. Cátedra CaixaBank de Responsabilidad Social Corporativa.
- Rico Sesé, J. (2020). El diseñador gráfico en la era de la inteligencia artificial. *Estudios de Mensajes Periodísticos*, 26(2), 67-80. <https://doi.org/10.4995/eme.2020.13210>
- Rivera Escalera, A., Tripp Nava, A., Gutiérrez Beltrán, A., Santana Alaniz, J. D., & Peña Bañuelos, O. M. (2024). Análisis del impacto de la inteligencia artificial en el ámbito del Diseño Gráfico. *Revista Digital de Tecnologías Informáticas y Sistemas*, 8(1).
- Robalino Colcha, J. E., Valladares Macay, J. C., Samaniego Moreno, N. P., & Zúñiga Vallejos, E. Y. (2024). Herramientas de inteligencia artificial para diseñar prototipos de los estudiantes de la carrera de diseño gráfico del ISTPET. *Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación*, 8(53).
- Rodríguez Valenzuela, P., & Díaz Fernández, N. A. (2024). Estudios sobre la inteligencia artificial como herramienta del diseño gráfico: una investigación documental. *Artificio: Revista en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos*, (5).
- Salinas Gutiérrez, I. (2024). La prospectiva del diseño gráfico en la era de la inteligencia artificial. *Zincografía: Revista de Diseño*, 9(17). <https://doi.org/10.32870/zcr.v9i17.249>
- Soto Martínez, V. (2023). Recopilación de definiciones de Inteligencia Artificial (Serie Minutas N° 110-23). *Biblioteca del Congreso Nacional de Chile*.
- TN Editorial. (2024). *Diccionario sobre inteligencia artificial: 100 conceptos clave sobre sistemas inteligentes (Cuadernos IA No. 2)*. TN University. <https://www.tnuniversity.edu.mx/editorial>
- Floridi, L., Cowlis, J., Beltrametti, M., Chatila, R., Chazerand, P., Dignum, V., et al. (2018). AI4People—An ethical framework for a good AI society. *Minds and Machines*, 28(4), 689–707.