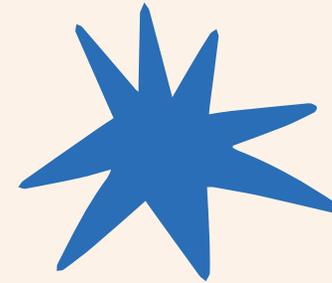


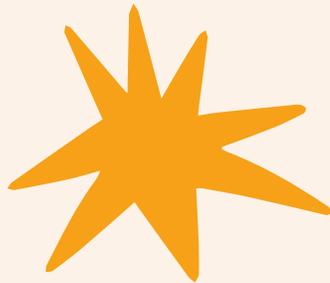


PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



Codiseñ-AI



Autora: Renata Antonia Martínez Pino

Profesora guía: Marcela Mora

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica
de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

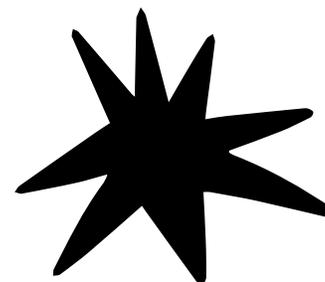
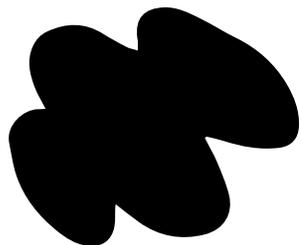
Julio 2023

Santiago, Chile

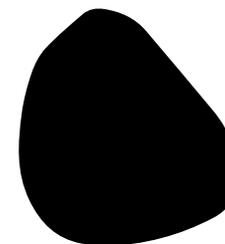
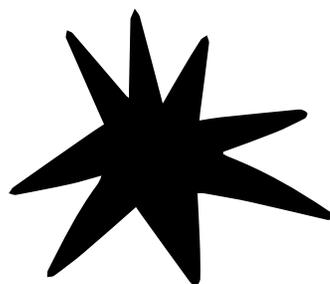


PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



Codiseñ-Al

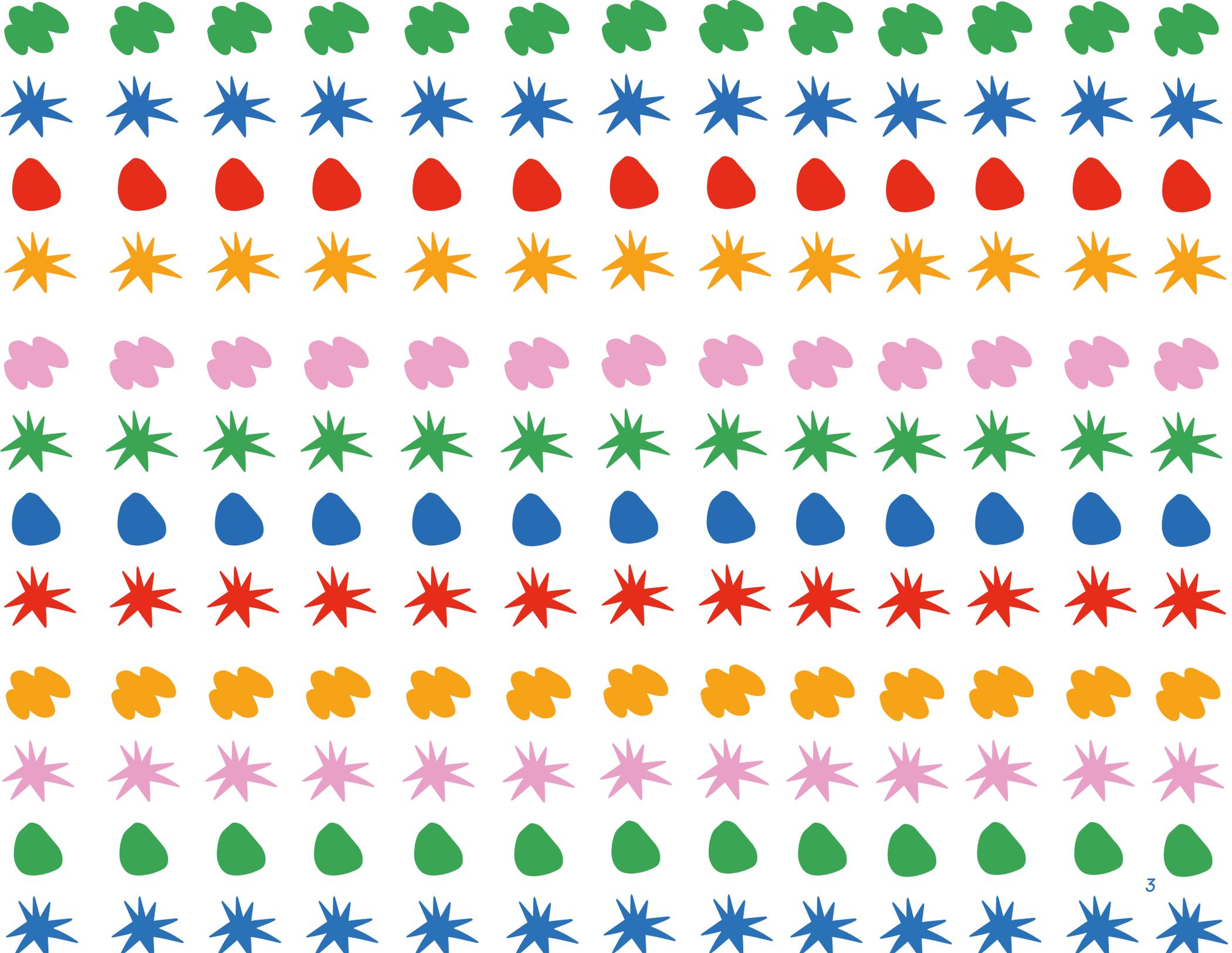


Autora: Renata Antonia Martínez Pino
Profesora guía: Marcela Mora

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica
de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

Julio 2023

Santiago, Chile



Agradecimientos

En primer lugar, agradecer a mis papás por todo el apoyo incondicional que me brindan día a día.

Quiero también agradecer a la Marce por siempre creer en mí, incluso cuando yo no lo hacía.

Agradecer a Gabriel por la paciencia y por estar a mi lado durante este difícil proceso.

Y por supuesto agradecer a mis amigos, que sin ellos esto no hubiese sido posible.

Índice

Introducción

- Motivación Personal 08
- Introducción 09

Marco Teórico

- Era Digital 12
- Realismo Capitalista 14
- Realismo Digital 16
- Economía de Plataforma 17
- Identidad Digital y Adolescentes 18
- Inteligencia Artificial y Educación 20
- Impacto Pandemia 21

Formulación del Proyecto

- Oportunidad de diseño 25
- Formulación 26
- Objetivos 27
- Contexto 28
- Propuesta de Valor 29
- Usuario 30
- Metodología de Diseño 31
- Antecedentes 32
- Referentes 34

Levantamiento de información

- Línea del tiempo IA 38
- Tipos de IA 40
- Plataformas de IA 43
- Metodologías de Diseño 44
- Entrevistas 48
- Métodos de Investigación 62
- Por qué un Toolkit 63

Prototipado

- Prototipo 00 66
- Prototipo 01 67
- Prototipo 02 69
- Prototipo 03 72
- Prototipo Final 75

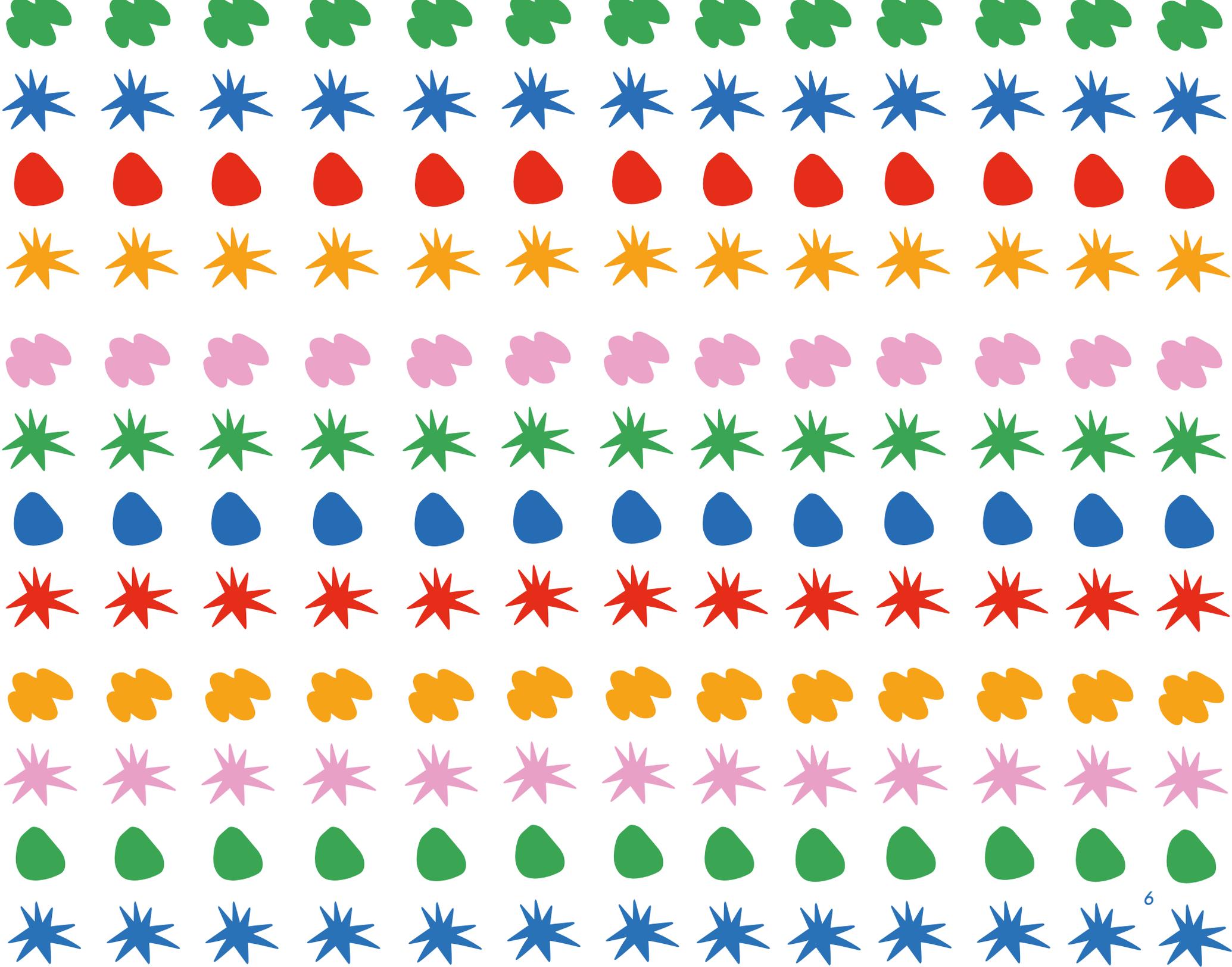
Implementación

- Modelo de Negocios 82
- Proyecciones 83

Conclusión 86

Bibliografía 89

Anexos 94



1.

Introducción

- Motivación Personal
- Introducción

Motivación

Mi motivación personal para realizar este proyecto surge de una profunda preocupación y frustración ante la creciente presencia de las redes sociales y el mundo digital en nuestras vidas. Me inquieta cómo estas tecnologías están difuminando cada vez más la línea entre lo real y lo virtual, y cómo la inteligencia artificial se ha convertido en un exponente principal de esta tendencia. Al igual que el realismo capitalista, he llegado a la conclusión de que no hay una realidad alternativa a esta nueva era digital, y en lugar de resistirme a ella, considero esencial aprender a convivir con estas nuevas tecnologías y aprender a utilizarlas de manera consciente y responsable.

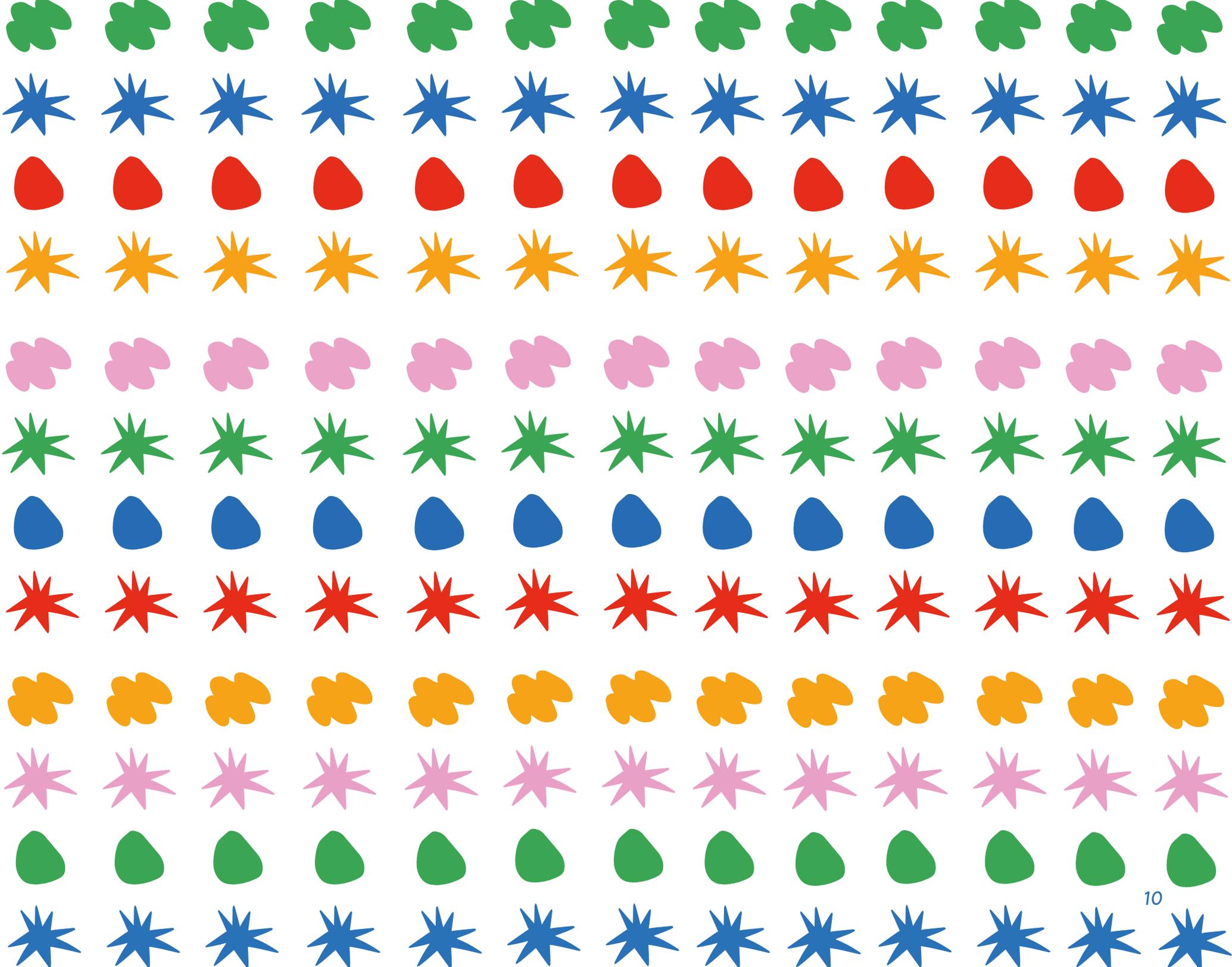
Como diseñadora, siento que es mi deber abordar este desafío y aprovechar las oportunidades que la inteligencia artificial ofrece para potenciar nuestros resultados creativos. Creo que integrar la inteligencia artificial en nuestros procesos de diseño nos permitirá no solo alcanzar soluciones innovadoras y eficientes, sino también abordar cuestiones de justicia social y ética en el diseño. Al hacerlo, podremos contribuir a un futuro donde la tecnología sea una herramienta para el bienestar colectivo y la equidad, en lugar de una fuente de alienación y desigualdad.

Introducción

En un mundo cada vez más digitalizado, donde la inteligencia artificial se ha vuelto omnipresente, los diseñadores se enfrentan a nuevos desafíos y oportunidades. La rápida evolución tecnológica ha llevado a la creación de sistemas cada vez más sofisticados que pueden apoyar y enriquecer el proceso creativo del diseño. Es en este contexto que surge el proyecto *Codiseñ-AI*, un toolkit innovador que tiene como objetivo democratizar el acceso y uso de la inteligencia artificial en el mundo del diseño, permitiendo a los diseñadores potenciar su creatividad y eficacia en el proceso de creación.

A lo largo de este proyecto, se busca fomentar el diseño crítico y ético, considerando los impactos sociales y culturales de la inteligencia artificial. Al utilizarla como copiloto en el proceso de diseño, los diseñadores podrán no solo optimizar sus resultados creativos, sino también abordar cuestiones de justicia social y equidad en el diseño.

A continuación, se presenta el desarrollo de *Codiseñ-AI* y su propuesta de valor como un recurso valioso y accesible para la comunidad de diseñadores, abriendo un camino hacia una práctica del diseño más comprometida y adaptada a los desafíos de nuestro tiempo digital.



2.

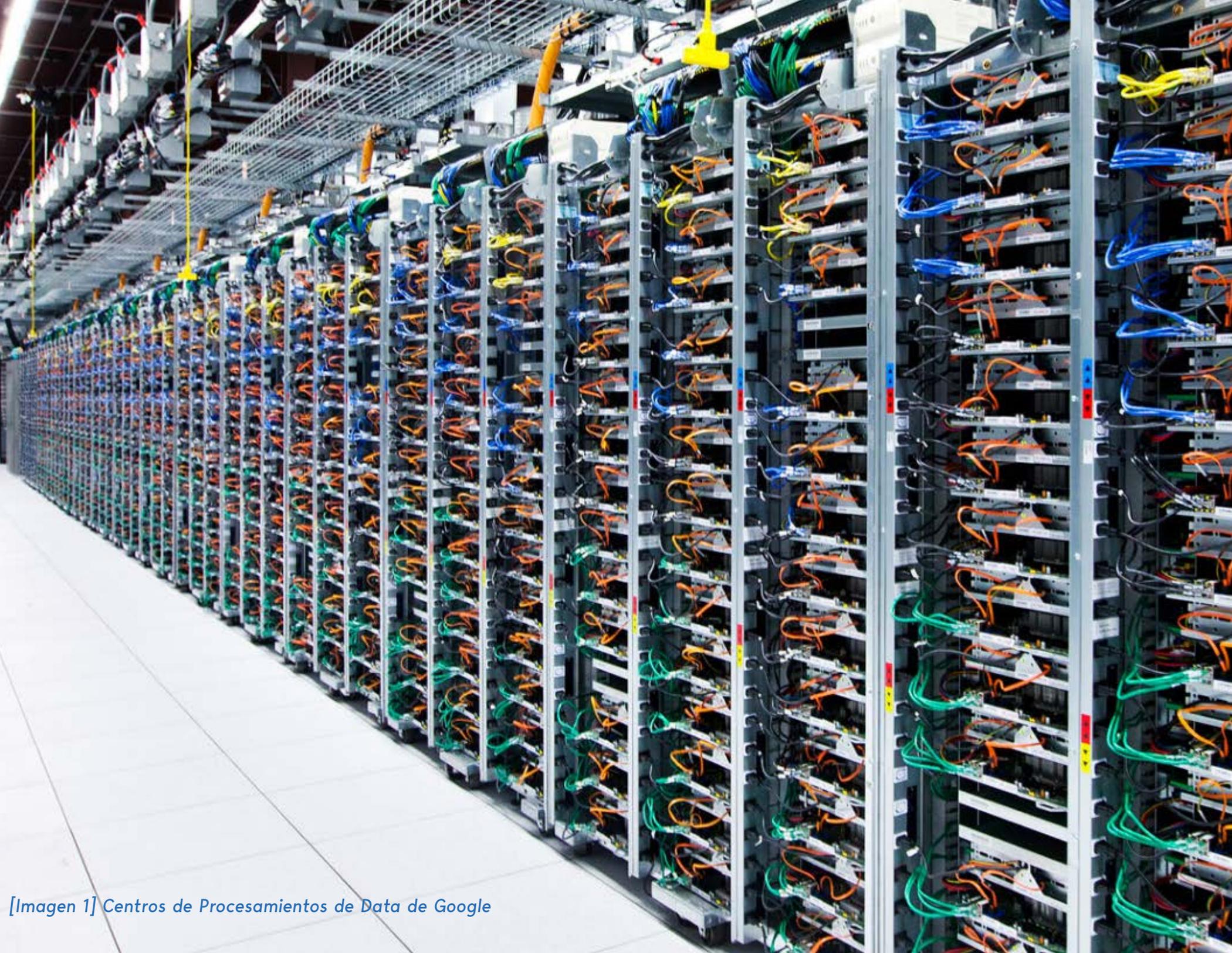
Marco Teórico

- Era Digital
- Realismo Capitalista
- Realismo Digital
- Economía de Plataforma
- Identidad Digital y Adolescentes
- Inteligencia Artificial y Educación
- Impacto Pandemia

Era digital

El término 'era digital' surge a inicio de siglo por una serie de acontecimientos que señalaban una rápida transformación tecnológica y una creciente incorporación de estas a la sociedad, también denominada como 'revolución digital' debido al gran proceso tecnológico relacionado con informática y herramientas digitales. Junto con este proceso inminente de la era digital va de la mano una transformación del capitalismo, este modelo económico, luego de una crisis tiende a reestructurarse, creando nuevas tecnologías, nuevas formas de organización, nuevos tipos de trabajos y nuevos mercados, generando así una nueva forma de acumulación de capital, el control de la información, este modelo económico se denomina capitalismo digital (Srnicek, 2017). Ha sido impulsado y dominado por empresas tecnológicas como Google, Facebook y Amazon, que han cambiado fundamentalmente la forma en que interactuamos con el mundo y entre nosotros (Zuboff, 2019). La recolección y análisis de grandes volúmenes de datos son lo que sustentan el modelo de negocios de estas compañías, la información se extiende desde comportamientos en línea hasta preferencias personales y patrones de compra, con estos generan ingresos de diversas formas, ejemplos de estos serían la publicidad dirigida y venta de datos a otras empresas.

"Lejos de ser simples poseedores de información, estas compañías se están convirtiendo en dueñas de las infraestructuras de la sociedad. Por lo tanto, las tendencias monopolísticas de estas plataformas deben tenerse en cuenta en cualquier análisis de sus efectos en la economía en general"
(Srnicek, 2017)



[Imagen 1] Centros de Procesamientos de Data de Google

Realismo capitalista

Esta capitalización de datos puede ser un reflejo de la teoría impuesta por Mark Fischer en su libro publicado en 2009 'Realismo Capitalista', esta sostiene que no hay ningún otro sistema viable alternativo al capitalista, es la única opción política y económica, por lo que resulta incluso imposible imaginar un escenario sin este sistema que resulte coherente (Fischer, 2009). Además, el alza del uso de redes sociales y el aumento de las tecnologías digitales en nuestro día a día también se entienden dentro de este contexto ya que estas han reconfigurado las interacciones sociales y la forma en que nos relacionamos con el mundo (Marwick, 2019).

Las redes sociales y la tecnología digital, como plataformas fundamentales del capitalismo digital, han transformado la cultura y la sociedad. Han permitido la comunicación (Marwick, 2019). Sin embargo, también han dado lugar a la propagación de comportamientos antisociales, acoso y falta de privacidad (Marwick, 2019). El aumento del uso de las redes sociales ha llevado a una mayor integración de la tecnología en nuestras vidas diarias, lo que plantea desafíos para encontrar un equilibrio saludable entre la vida en línea y la vida fuera de línea (Jurgenson, 2020).

En este contexto, es importante analizar críticamente los efectos de las redes sociales y la tecnología digital en la esfera pública y la democracia. Las plataformas digitales han transformado la forma en que nos comunicamos y participamos en la política y los asuntos públicos (Fuchs, 2014). Han amplificado la voz de las minorías y han brindado nuevas oportunidades para el activismo (Marwick, 2019). Sin embargo, también han planteado desafíos en términos de comercialización, vigilancia y falta de transparencia (Fuchs, 2014). Es esencial abordar estos desafíos y garantizar una regulación más estricta para proteger los derechos de los usuarios y promover una sociedad más justa e igualitaria (Fuchs, 2014).



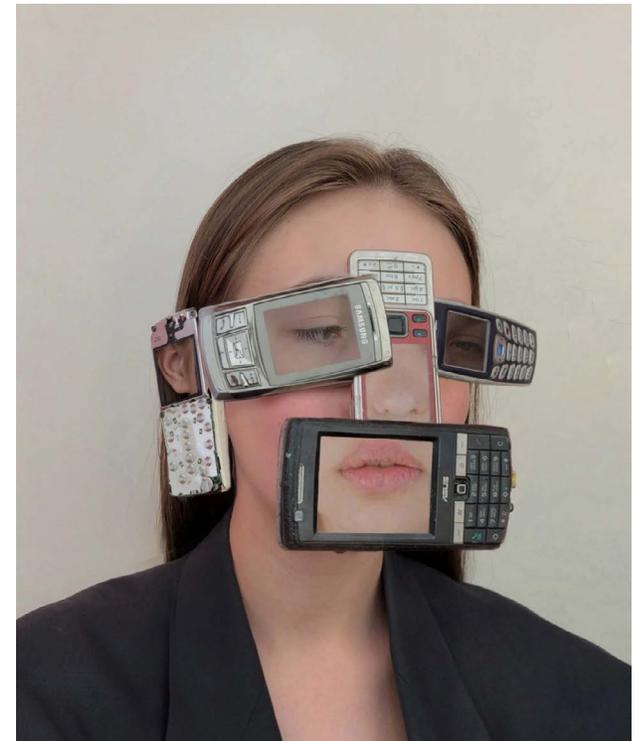
[Imagen 2] Blackmirror (T3, E1) Nosedive. (2016).

Realismo digital

El realismo digital es un concepto que surge en relación con la intersección entre el capitalismo digital y las redes sociales/tecnología digital. Este se refiere a la percepción generalizada de que el capitalismo digital y la tecnología son inevitables y no se puede imaginar una alternativa coherente a ellos (Fisher, 2009).

El realismo digital también tiene implicaciones en la forma en que nos relacionamos con la tecnología y las redes sociales. Al aceptar el dominio de las grandes empresas tecnológicas y su modelo de negocio basado en la recolección de datos y la monetización de la información personal, tendemos a adoptar una actitud pasiva y conformista hacia la tecnología y las redes sociales. Nos adaptamos a su funcionamiento y aceptamos sus términos y condiciones sin cuestionarlos críticamente.

El realismo digital en el contexto del capitalismo digital y las redes sociales/tecnología digital se refiere a la aceptación generalizada de que no hay alternativas coherentes a este modelo y que debemos adaptarnos a su funcionamiento y términos.



[Imagen 3] Sin Título. (2020) Hanne Zaruma

Economía de Plataforma

La economía de plataforma es un aspecto fundamental del capitalismo digital y está estrechamente relacionada con el realismo digital. En la economía de plataforma, las grandes empresas tecnológicas actúan como intermediarios que facilitan las transacciones entre los usuarios de sus plataformas, ya sea para comprar y vender bienes y servicios, compartir información o interactuar socialmente.

Estas plataformas, como Uber, Airbnb o Amazon, han transformado la forma en que se realizan las transacciones comerciales y sociales en la era digital. Proporcionan una infraestructura digital que permite a los usuarios conectarse y participar en una amplia gama de actividades económicas y sociales. (Srnicek, 2017)

Además, en la economía de plataforma, las grandes empresas tecnológicas ejercen un gran poder y control sobre las transacciones y la información de los usuarios. Su capacidad para recopilar y analizar datos personales permite que se obtenga un conocimiento profundo sobre los comportamientos y preferencias de los usuarios, lo que puede ser utilizado para influir en sus decisiones y generar mayores ganancias para la plataforma.

Identidad Digital y Adolescentes

La era digital y la proliferación de las redes sociales han tenido un impacto significativo en la forma en que los adolescentes construyen y perciben su identidad. Según Boyd (2014) en su obra "It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens", los adolescentes utilizan las redes sociales para socializar con sus compañeros, construir su identidad y navegar a través de normas sociales complejas. Las identidades digitales son ahora un componente integral de la identidad personal y social de los adolescentes, con Facebook y otras plataformas de redes sociales que actúan como espacios para la autoexpresión y la comunicación interpersonal (Ellison, Steinfield & Lampe, 2007). Sin embargo, junto con las oportunidades de expresión personal y conexión social, las redes sociales también pueden presentar desafíos

para los adolescentes. La 'fatiga de la compasión' (Guillot, 2018) y el impacto negativo de la comparación social en línea en el estado de ánimo (Moreno, Jelenchick, Egan, Cox, Young & Gannon, 2011) son solo algunas de las formas en que el uso intensivo de las redes sociales puede contribuir al estrés y la ansiedad de los adolescentes. Además, la necesidad de presentar una versión idealizada de uno mismo en las redes sociales puede complicar aún más la construcción de la identidad y la autoestima de los adolescentes (Twenge, 2017). En esta era superconectada, los jóvenes están creciendo menos felices y menos preparados para la adultez, enfrentando desafíos únicos en su transición a la vida adulta.



[Imagen 4] Ilustración "Instagram Toxic for Teen Girls" por
Ciro W. Romero, 2021.

Inteligencia Artificial y Educación:

La Inteligencia Artificial (IA) en el campo de la educación se está convirtiendo en un área cada vez más importante de investigación y desarrollo. La integración de tecnologías de IA en entornos educativos tiene el potencial de revolucionar el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo una personalización más profunda y un soporte más dinámico para los estudiantes.

La implementación de la IA en la educación no está exenta de desafíos. Algunos de estos incluyen preocupaciones sobre la privacidad y la seguridad de los datos, la falta de un marco regulatorio adecuado, y el riesgo de que la IA pueda reemplazar en lugar de apoyar a los maestros (Bailenson, 2018). Sin embargo, a medida que se perfeccionen las tecnologías y se superen estos desafíos, es probable que la IA juegue un papel cada vez más importante en la educación en los próximos años.

Para los estudiantes de diseño de primer año, la IA puede ser una herramienta valiosa para facilitar el proceso de diseño y fomentar el aprendizaje creativo. A través de la interacción con los asistentes de diseño basados en IA, los estudiantes pueden tener la oportunidad de explorar una variedad de opciones de diseño, recibir retroalimentación en tiempo real y desarrollar habilidades valiosas de pensamiento crítico y resolución de problemas (Bailenson, 2018).

La IA tiene el potencial de ser un 'copiloto' valioso en el proceso de diseño para los estudiantes de primer año, proporcionando soporte, feedback y oportunidades de aprendizaje personalizadas. A medida que la tecnología de IA continúa avanzando, es probable que veamos su integración en el currículo de diseño y otros campos de la educación de formas cada vez más innovadoras y efectivas (Bailenson, 2018).

Impacto Pandemia

La pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto significativo en la educación y el bienestar mental de los estudiantes a nivel mundial. Las medidas de distanciamiento social y el cambio hacia la educación en línea han planteado desafíos en la entrega de contenido y la evaluación del aprendizaje, así como en el acceso a la tecnología y la falta de interacción cara a cara con profesores y compañeros de clase. Además, el aislamiento social y la incertidumbre han llevado a un aumento en los niveles de estrés, ansiedad y depresión entre los estudiantes.

En este contexto, la inteligencia artificial puede desempeñar un papel crucial como una herramienta que ayuda a los estudiantes a superar obstáculos en el desarrollo de ideas y en la gestión de su bienestar mental. La inteligencia artificial puede ser un aliado que amplía las capacidades creativas y productivas de los estudiantes, mejorando su productividad, eficiencia y calidad de trabajo. Sin embargo, es importante destacar que la inteligencia artificial no debe reemplazar la creatividad humana, sino complementarla, permitiendo a los estudiantes ser los actores principales en el proceso de diseño y utilizar la inteligencia artificial como una copiloto que brinda soporte y enriquece sus capacidades.

La dependencia de las redes sociales durante la pandemia también ha tenido un impacto en los procesos de aprendizaje de los estudiantes universitarios. Si bien las redes sociales han sido utilizadas como medios de comunicación y conexión social, también han generado desafíos en términos de soledad, aislamiento y comparación social. En este sentido, la inteligencia artificial puede ser una herramienta valiosa para ayudar a los estudiantes a gestionar su tiempo, concentración y bienestar mental, permitiéndoles mantener una identidad en línea saludable y equilibrada.

La pandemia ha destacado la importancia de adaptar las prácticas educativas y de promover el uso responsable de la inteligencia artificial en el ámbito del diseño. La inteligencia artificial puede ser una herramienta poderosa para potenciar el proceso de diseño y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, es esencial que se promueva un enfoque ético y humano en su utilización, reconociendo el valor de la creatividad y la capacidad de los estudiantes como actores principales en el diseño. Además, se deben implementar medidas de apoyo y recursos para garantizar el bienestar mental de los estudiantes en un entorno digital y promover un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología y las interacciones humanas.

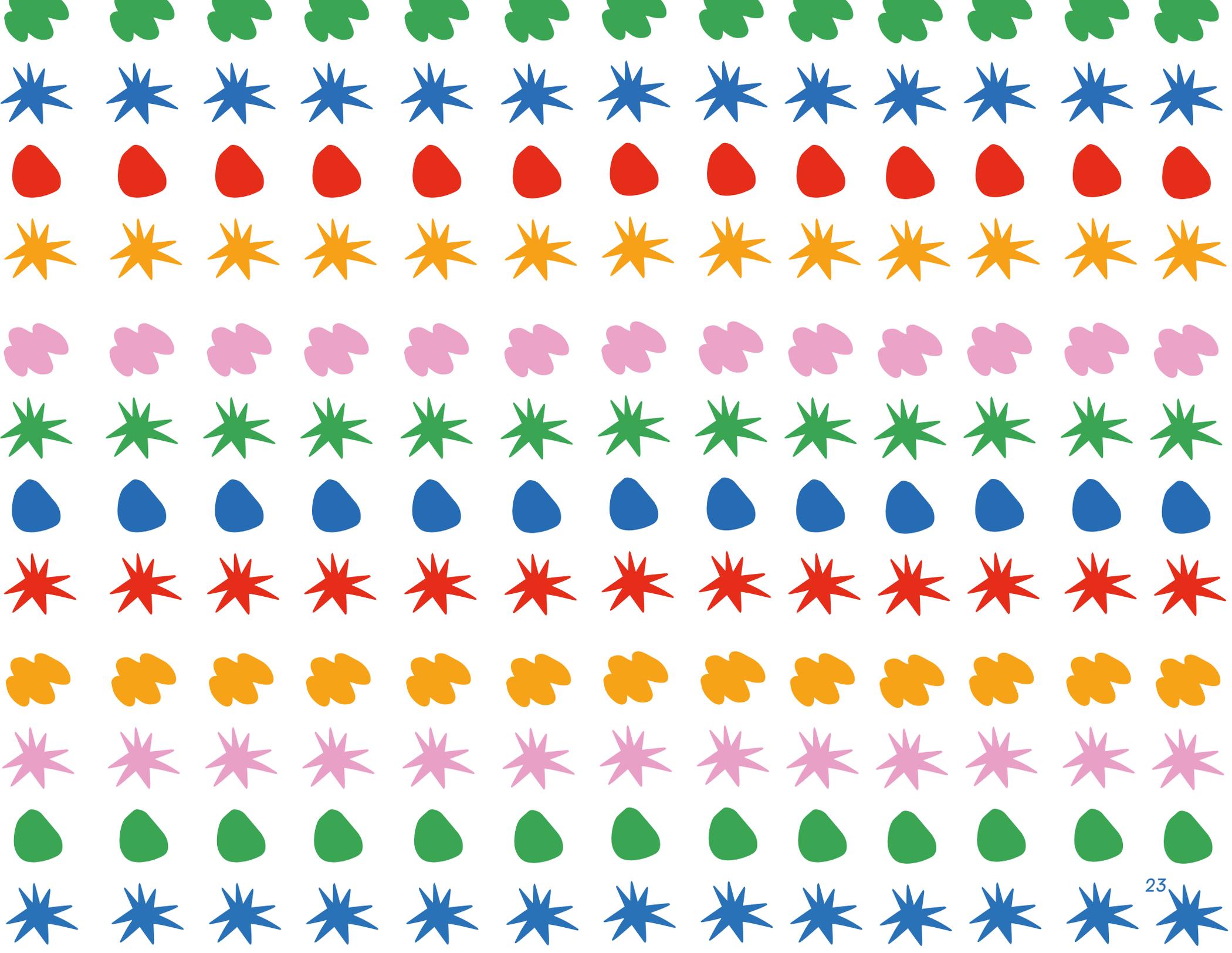
Impacto Pandemia

“Aproximadamente el 50 % de los estudiantes universitarios experimentaban trastornos del estado de ánimo graves y, por lo tanto, necesitaban urgentemente la atención y el apoyo de la sociedad, las familias y las universidades (...) los estudiantes universitarios experimentaban dificultades de aprendizaje y, definitivamente, su impacto sería de gran alcance. Por lo tanto, no solo se debe monitorear la salud mental de los estudiantes universitarios, sino también su aprendizaje durante las epidemias.”

(Hu, K., Godfrey, K., Ren, Q., Wang, S., Yang, X., & Li, Q., 2022)

“Un 77,7% de los(as) estudiantes percibió que su estado de ánimo estaba peor o mucho peor y solo un 6,6% percibió que estaba mejor desde la pandemia”

(Scarlett Mac-Ginty, et al., 2021)



3.

Formulación del Proyecto

- Oportunidad de diseño
- Formulación
- Objetivos
- Contexto
- Propuesta de Valor
- Usuario
- Metodología de Diseño
- Antecedentes
- Referentes

Oportunidad de diseño

En el contexto actual, la inteligencia artificial ha experimentado un rápido desarrollo y ha generado un impacto significativo en la sociedad, el ámbito académico y las disciplinas artísticas. Sin embargo, este avance también ha suscitado ciertos temores, especialmente en relación con la sustitución de la creatividad humana por la de las máquinas. Existe un miedo generalizado hacia lo desconocido, ya que la comprensión de qué es exactamente la inteligencia artificial, cómo funciona y cómo puede ser utilizada aún es limitada. Es crucial democratizar el acceso a esta tecnología y comprender que puede ser una herramienta poderosa para potenciar nuestros procesos en lugar de reemplazarlos.

Formulación

Qué:

Toolkit para estudiantes de diseño, principalmente de primer año, que les permita usar la inteligencia artificial como actor copiloto de sus proyectos a través de metodologías de diseño

Por qué:

La inteligencia artificial está cada vez más presente en nuestro día a día, se ha convertido rápidamente en una plataforma "solucionadora de problemas" sobre todo en el ámbito académico, generando debates sobre si esta logrará reemplazar al humano en disciplinas creativas como lo es el diseño.

Para qué:

Entender que la inteligencia artificial ya está totalmente instaurada y hay que democratizar su uso como una herramienta copiloto que agilice tareas y potencie a estudiantes a desarrollar sus propias ideas.

Objetivos

General:

Dar a conocer maneras de usar diversas inteligencias artificiales y aplicarlas a procesos de diseño, dando a entender que estas plataformas deben ser utilizadas como herramientas que sean copiloto

Epecíficos:

1. Realizar una investigación exhaustiva sobre las diferentes metodologías de diseño existentes y explorar cómo se puede aplicar la inteligencia artificial en este contexto.
2. Realizar un análisis detallado de las metodologías de diseño más relevantes y identificar los puntos en común y las mejores prácticas que se pueden aprovechar en la integración de la inteligencia artificial.
3. Desarrollar estrategias para integrar de manera efectiva la inteligencia artificial en las metodologías de diseño existentes, aprovechando su potencial para mejorar la eficiencia, la creatividad y los resultados en el proceso de diseño.
4. Identificar y analizar los puntos específicos dentro del proceso de diseño en los que la inteligencia artificial puede tener un mayor impacto y ser más beneficioso, como la generación de ideas, el análisis de datos, la optimización de soluciones y la mejora de la experiencia del usuario.
5. Realizar pruebas y crear prototipos iniciales para evaluar la viabilidad y la efectividad de la integración de la inteligencia artificial en las metodologías de diseño, permitiendo obtener retroalimentación y realizar ajustes necesarios para mejorar el producto final.

Contexto

El contexto de implementación de este toolkit se enmarca dentro de un entorno académico de diseño, donde se busca capacitar a los estudiantes de primer año en el uso de la inteligencia artificial como una herramienta complementaria en sus proyectos de diseño. Mediante talleres, actividades prácticas y sesiones de discusión, se promovería la comprensión y el dominio de la inteligencia artificial, permitiendo a los estudiantes aprovechar su potencial para potenciar su creatividad y su capacidad de resolución de problemas en el diseño.

Propuesta de valor

El toolkit de cartas para diseñadores se destaca por su enfoque innovador en el uso de la inteligencia artificial como copiloto en el proceso de diseño. Con una propuesta de valor centrada en la democratización del acceso a esta tecnología, el toolkit ofrece una amplia variedad de cartas que abarcan desde metodologías de diseño hasta métodos de investigación específicos y consejos prácticos para aprovechar al máximo las capacidades de la inteligencia artificial en cada etapa del proceso creativo. Esta herramienta integral permite a los diseñadores explorar nuevas posibilidades, acelerar el proceso de diseño y obtener resultados impactantes de manera más eficiente. Al facilitar la integración de la inteligencia artificial en el diseño, el toolkit promueve la democratización de su uso, brindando a estudiantes de primer año y diseñadores en general una herramienta accesible y poderosa para potenciar su creatividad.

Usuario

El usuario de este toolkit de cartas para diseñadores es un estudiante que se ha visto afectado por la pandemia y enfrenta desafíos en su proceso de aprendizaje. Con la necesidad de adaptarse a entornos virtuales y superar obstáculos en la adquisición de conocimientos, este estudiante busca una solución que le permita fortalecer su proceso de diseño. Al utilizar el toolkit, el estudiante encuentra en la inteligencia artificial un valioso copiloto que le brinda apoyo y guía en su camino de aprendizaje. A través de las cartas que integran metodologías de diseño, métodos de investigación y consejos específicos para utilizar la inteligencia artificial, este usuario puede superar las barreras y maximizar su creatividad y eficacia en el diseño.

Metodología

La metodología basada en la doble diamante comienza con el primer diamante: el levantamiento de inteligencia artificial. En esta etapa, se lleva a cabo una investigación exhaustiva sobre las distintas aplicaciones y posibilidades de la inteligencia artificial en el proceso de diseño. Se revisa la literatura académica y se exploran las últimas tendencias en el uso de IA en el ámbito del diseño. Además, se recopilan datos sobre las necesidades y preferencias de los usuarios, con el fin de identificar las áreas específicas donde la inteligencia artificial puede ser un recurso valioso para mejorar el proceso de diseño.

Una vez completada la primera fase, se inicia el segundo diamante: el prototipo de cartas. En esta etapa, se desarrolla un conjunto inicial de cartas que contendrán metodologías de diseño, métodos de investigación y consejos prácticos para aprovechar la inteligencia artificial en cada etapa del proceso de diseño. Estas cartas son diseñadas con un enfoque centrado en el usuario, considerando las necesidades y desafíos identificados en la etapa de levantamiento de IA. Los prototipos de las cartas son probados y refinados a través de la retroalimentación de estudiantes y diseñadores, asegurándose de que sean efectivas, accesibles y fáciles de usar.

Antecedentes



[Imagen 5] Kit Digital. Gob.cl

Kit Digital

Plataforma digital del gobierno consiste en una serie de herramientas de comunicación digital, diseño y desarrollo para facilitar la creación y mejora de los productos oficiales de Gobierno.



[Imagen 6] Kit Metanoia. A Design Toolkit.

Metanoia

Es una herramienta para los diseñadores que les permite superar las limitaciones de la lluvia de ideas subjetivas. Estimula la generación de ideas, fomenta la experimentación y ofrece perspectivas cambiantes para entender mejor las necesidades de los usuarios. Permite liberarse de enfoques tradicionales y explorar nuevas soluciones creativas.



[Imagen 7] Talkit. 2022.

Talkit

Es un toolkit diseñado para facilitar la comunicación y la interacción en grupos de trabajo. Consiste en un conjunto de tarjetas con diferentes temáticas y preguntas que ayudan a guiar las conversaciones y generar ideas de manera colaborativa.

Antecedentes



[Imagen 8] toki, toolkit for families. 2022.

Toki

Es un sistema de diseño de interiores modular y versátil. Consiste en una serie de módulos y elementos arquitectónicos que se pueden combinar y adaptar según las necesidades y preferencias del usuario.

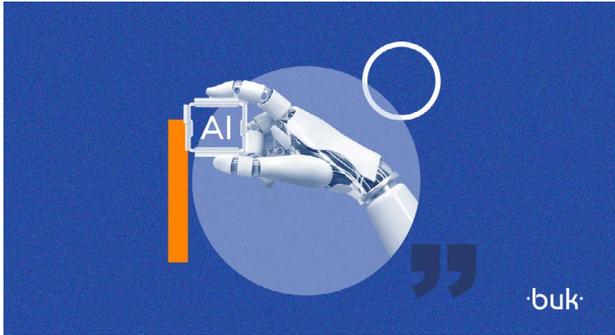


[Imagen 9] Talkn express. 2020

Talk'n express

es una herramienta de comunicación visual diseñada para facilitar la expresión y la interacción entre personas con dificultades en el habla. Consiste en una serie de tarjetas con imágenes y símbolos que representan palabras y frases comunes. El objetivo es permitir que las personas que tienen dificultades en el habla se comuniquen de manera efectiva y autónoma, promoviendo la inclusión y la participación en la sociedad.

Referentes



[Imagen 10] BUK. 2023.

BUK

Destaca su papel en el reclutamiento, selección y desarrollo del talento, agilizando procesos y mejorando la toma de decisiones basada en datos. Sin embargo, se enfatiza la importancia de mantener un equilibrio entre la automatización y las habilidades humanas, como la empatía y la interacción interpersonal.



[Imagen 11] Elmo Mistiaen, Joia Magazine. 2023.

Elmo Mistiaen

Elmo Mistiaen utiliza la inteligencia artificial como una herramienta creativa para ampliar las posibilidades y superar los límites tradicionales del diseño. El artículo resalta cómo la inteligencia artificial permite explorar nuevas formas, patrones y conceptos en el diseño, brindando nuevas perspectivas y oportunidades para la creatividad.



[Imagen 12] Coca-Cola, Masterpiece, 2023.

Coca Cola Spot

Coca-Cola ha creado un anuncio de video generado por inteligencia artificial que ha generado un gran impacto en Internet. El uso de IA generativa ha permitido a la marca crear un contenido único y personalizado que combina imágenes, música y texto de manera dinámica.

Referentes



[Imagen 13] Pizza Later Spot, 2023.

Pizza Later

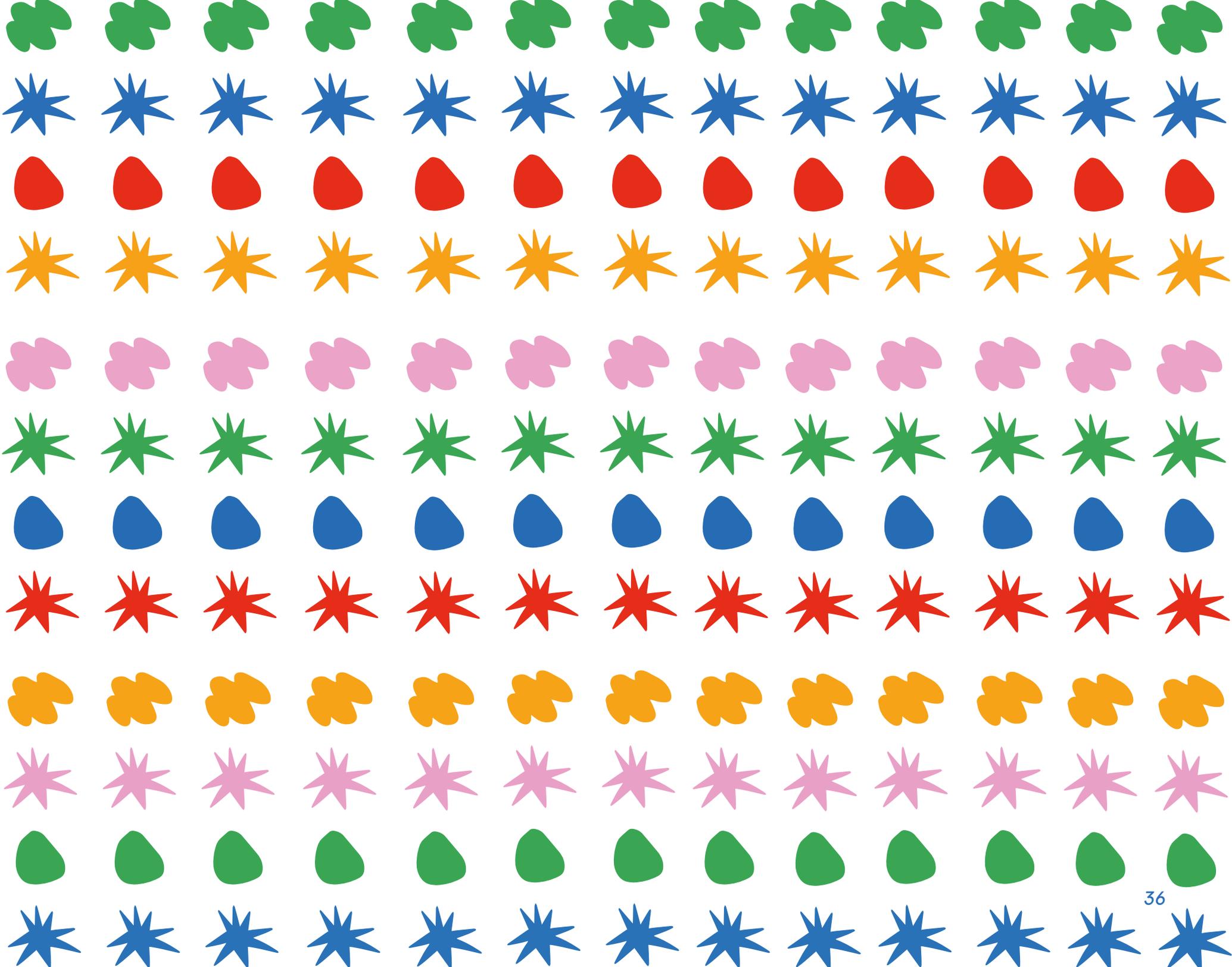
Pepperoni Hug Spot es un anuncio de televisión creado por un YouTuber (o un grupo de YouTubers) con el nombre de “Pizza Later” utilizando la siguiente combinación de herramientas de IA: Guión: GPT-4 Imágenes fijas: a mitad de camino Vídeo: Gen-2 de Runway.



[Imagen 14] Núcleo Milenio Fair. 2023.

Fair

En FAIR, se reconoce la importancia de abordar los desafíos que plantea la IA en Chile y Latinoamérica, considerando sus transformaciones e impactos en diversos ámbitos. En lugar de adoptar una visión puramente positiva o negativa de los futuros escenarios de la IA, se busca comprender y anticipar tanto sus posibles beneficios como los límites éticos que implica.



4.

Levantamiento de información

- Línea del tiempo IA
- Tipos de IA
- Plataformas de IA
- Metodologías de Diseño
- Entrevistas
- Métodos de Investigación
- Por qué un Toolkit

Línea del Tiempo Inteligencia Artificial

Como se mencionó anteriormente en el Marco Teórico la integración de tecnologías de IA en entornos educativos tiene el potencial de revolucionar el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo una personalización más profunda y un soporte más dinámico para los estudiantes. Para llegar a integrar la inteligencia artificial a procesos educativos, se hizo enfoque en los procesos de diseño y se buscó una manera de relacionarlos entre sí.

Para entender mejor a la inteligencia artificial se levantó información sobre su origen y cómo ha evolucionado con el paso del tiempo.

Si bien ha habido avances significativos en los últimos veinte años, aún queda mucho por hacer en el campo de la inteligencia artificial. A pesar de los recientes progresos y las expectativas exageradas sobre su futuro cercano, existen limitaciones en lo que las máquinas pueden lograr, como comprender los matices del lenguaje, el razonamiento basado en el sentido común y aprender nuevas habilidades a partir de uno o dos ejemplos. Es por esto que es importante destacar el uso de la inteligencia artificial como un potenciador de procesos, ya que esta aún no puede llevar a cabo el proceso de diseño de la misma manera que un diseñador.

1956

La primera vez que se utilizó el término fue en 1956 por un profesor informático de Dartmouth llamado John McCarthy, quien reunió a un pequeño grupo de personas a reflexionar sobre cómo lograr que las máquinas hagan cosas al igual que los humanos.

1965

Joseph Weizenbaum profesor en el MIT crea a Eliza, el primer chatbot que cumple el rol de un psicoterapeuta.

1975

10 años después en Stanford se desarrolla un programa que interpreta análisis químicos, este se llamaba Meta-Dendral y hace los primeros descubrimientos por computador.

1987

Una camioneta Mercedes equipada con dos cámaras y muchos computadores se maneja sola por 20 km a 80 km por hora aprox en una autopista alemana, en un proyecto académico dirigido por el ingeniero Ernst Dickmanns.

1997

La computadora Deep Blue de IBM derrota al campeón mundial de ajedrez Garry Kasparov.

2004

El Pentágono organiza el Darpa Grand Challenge, una carrera de autos robot en el desierto de Mojave que cataliza la industria de autos autónomos.

2012

Los investigadores en un campo de nicho llamado aprendizaje profundo estimulan un nuevo interés corporativo en la IA al mostrar que sus ideas pueden hacer que el reconocimiento de voz e imágenes sea mucho más preciso.

2016

AlphaGo, creado por la unidad de Google DeepMind, derrota a un jugador campeón mundial del juego de mesa Go.

Tipos de IA

MACHINE LEARNING

El Machine Learning es una rama de la inteligencia artificial que se centra en la construcción de sistemas que pueden aprender de los datos. En lugar de ser programados explícitamente para cada tarea, estos sistemas son diseñados para aprender de los patrones y tendencias en los datos y mejorar su rendimiento con el tiempo.

Las aplicaciones del Machine Learning son muy variadas e incluyen:

Recomendaciones personalizadas: Las plataformas como Netflix y Amazon usan el aprendizaje automático para analizar tus patrones de comportamiento y recomendarte películas, series o productos que podrían interesarte.

Detección de fraude: Los bancos y las compañías de tarjetas de crédito usan el aprendizaje automático para detectar patrones inusuales en tus transacciones y alertarte en caso de posibles fraudes.

Reconocimiento de voz: Los asistentes de voz como Siri, Alexa o Google Assistant utilizan el aprendizaje automático para entender tus comandos y responder a ellos.

Tipos de IA

PROCESAMIENTO DE LENGUAJE NATURAL

El Procesamiento de Lenguaje Natural es otra rama de la inteligencia artificial que se centra en la interacción entre las computadoras y el lenguaje humano. El objetivo es diseñar algoritmos que permitan a las máquinas entender y responder a entradas en lenguaje humano.

Algunas aplicaciones del NLP incluyen:

Traducción automática: Herramientas como Google Translate utilizan el NLP para traducir textos de un idioma a otro.

Análisis de sentimientos: El NLP se utiliza para analizar los sentimientos en textos de redes sociales, comentarios de productos, etc. Esta información puede ser muy útil para las empresas que desean saber cómo se sienten sus clientes acerca de sus productos o servicios.

Asistentes virtuales: Como mencioné anteriormente, los asistentes virtuales utilizan NLP para entender y responder a las preguntas de los usuarios.

Tipos de IA

COMPUTER VISION

La Visión por computadora es el campo de la inteligencia artificial que se centra en permitir a las máquinas "ver" e interpretar imágenes y videos de la misma manera que los humanos. La visión por computadora combina el procesamiento de imágenes y el aprendizaje automático para enseñar a las máquinas a entender el contenido visual.

Algunas aplicaciones de la visión por computadora son:

Reconocimiento facial: La visión por computadora se utiliza para identificar a las personas en las imágenes. Esta tecnología se utiliza en una variedad de contextos, desde desbloquear tu smartphone hasta identificar sospechosos en grabaciones de cámaras de seguridad.

Vehículos autónomos: Los coches autónomos usan la visión por computadora para "ver" el camino y navegar de forma segura.

Diagnóstico médico: La visión por computadora puede ser utilizada para interpretar imágenes médicas (como radiografías y escaneos de MRI) y ayudar a los médicos a diagnosticar enfermedades.

Plataformas de IA

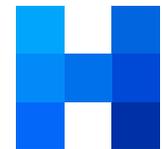
Se seleccionaron 4 plataformas de inteligencia artificial, Chat GPT, DALL-E, Huemint y Quillbot son destacadas plataformas de inteligencia artificial ya que estas ofrecen ventajas significativas para los diseñadores. Chat GPT, con su procesamiento avanzado de lenguaje natural, brinda a los diseñadores la oportunidad de obtener inspiración y sugerencias en tiempo real, agilizando el proceso creativo y proporcionando nuevas perspectivas para sus proyectos. Por otro lado, DALL-E se destaca por su habilidad para generar imágenes realistas a partir de descripciones textuales, lo que permite a los diseñadores visualizar rápidamente sus ideas y conceptos. Huemint, enfocada en la identificación y recomendación de paletas de colores, es una herramienta valiosa para mejorar la estética y cohesión visual de los diseños. Finalmente, Quillbot ofrece la posibilidad de mejorar la redacción de textos y generar resúmenes precisos, ayudando a los diseñadores a optimizar la comunicación y la presentación de sus proyectos. En conjunto, estas plataformas democratizan el acceso a la inteligencia artificial en el campo del diseño, brindando a los estudiantes y profesionales una amplia gama de recursos para potenciar su creatividad y eficiencia en cada etapa de su proceso creativo.



ChatGPT



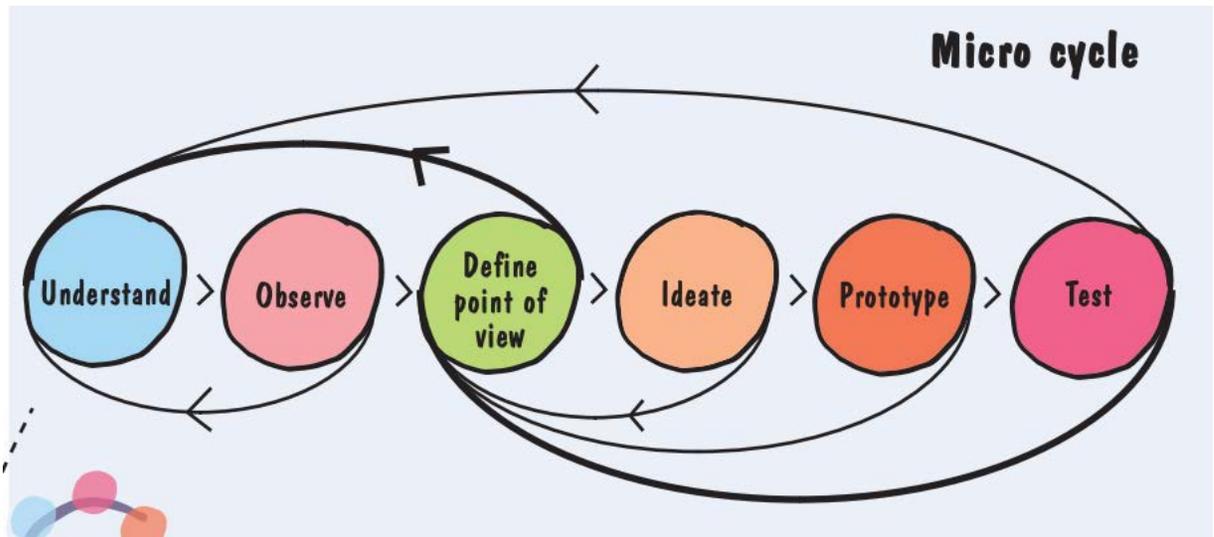
DALL-E



Design Thinking

Paralelamente se investigó sobre metodologías de diseño para entender dónde podría entrar la inteligencia artificial como actor. Se seleccionaron 3 tipos de metodologías de diseño: Design Thinking, Human Centered Design y Doble Diamante. Esto debido a que son las que más se acercan a los procesos de diseño que llevamos a cabo en la universidad, se analizaron sus puntos en común y en los cuales se diferencian.

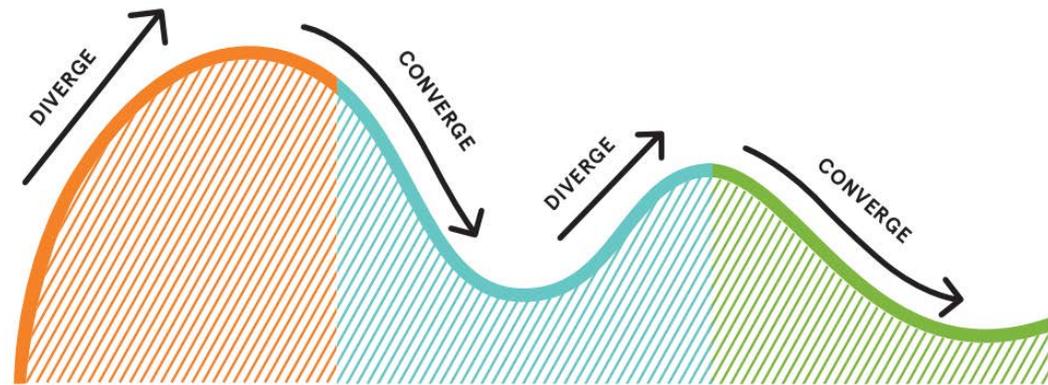
Según The Design Thinking Playbook de Michael Lewrick esta metodología comienza con una problemática y termina con una solución, contiene 6 pasos. Understand, Observe, Analyse, Visualize, Evaluate and optimize, Implement



[Imagen 15] Ciclo de Design Thinking, The Design Thinking Playbook.

Human Centered Design

Según The Field Guide to Human Centered Design de IDEO esta metodología cree que todos los problemas, incluso los aparentemente intratables como la pobreza, la igualdad de género y el agua potable, tienen solución. También cree que las personas que enfrentan esos problemas todos los días son las que tienen la clave para su respuesta. El diseño centrado en el ser humano ofrece a los solucionadores de problemas de cualquier tipo la oportunidad de diseñar con las comunidades, comprender profundamente a las personas a las que buscan servir, soñar con decenas de ideas y crear nuevas soluciones innovadoras arraigadas en las necesidades reales de las personas. (Design Kit, 2015)



[Imagen 16] Figura de Human Centered Design, The Field Guide To Human Centered Design.

Doble Diamante

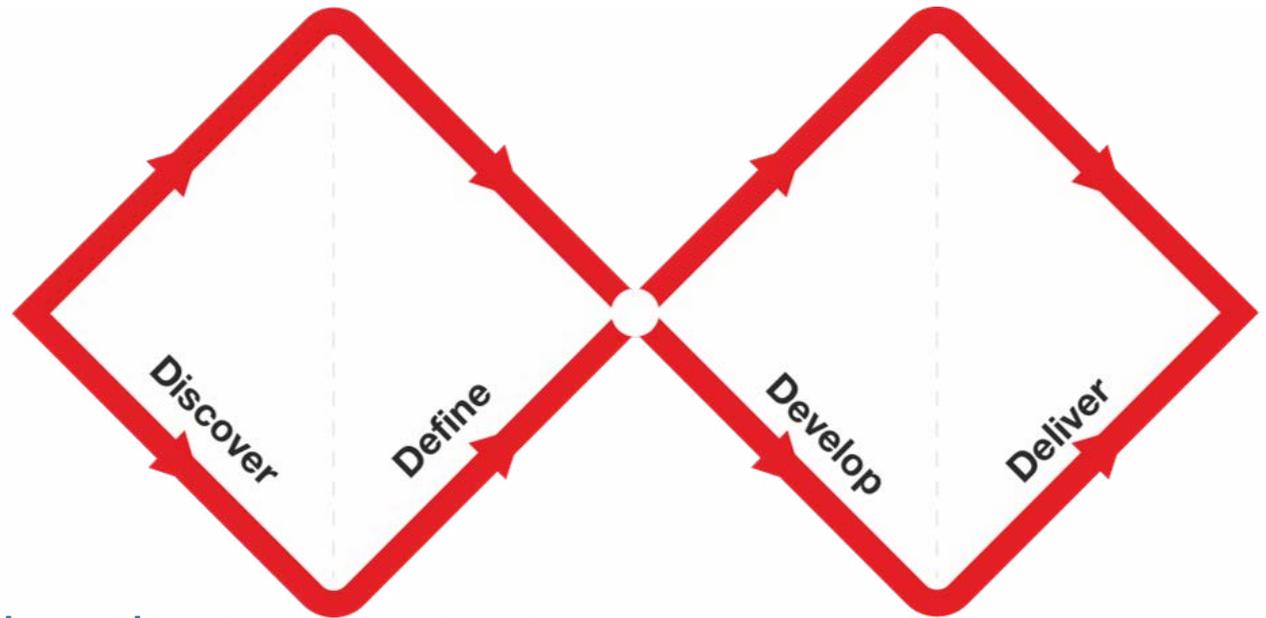
Esta metodología es una de las más conocidas en la disciplina de diseño, su origen proviene del Design Council británico en 2003, es decir se cumplen 20 años desde que se describió el proceso de diseño de esta manera. "The team put in the work trying to define design, process, methods, etc. What we did with the Double Diamond was codify it, rename the steps and popularise it." Richard Eiser

Descubrir: El primer diamante ayuda a las personas a comprender, en lugar de simplemente suponer, cuál es el problema. Implica hablar y pasar tiempo con las personas afectadas por los problemas.

Definir: La información recopilada en la fase de descubrimiento puede ayudarlo a definir el desafío de una manera diferente.

Desarrollar: El segundo diamante alienta a las personas a dar respuestas diferentes al problema claramente definido, buscando inspiración en otros lugares y co-diseñando con una variedad de personas diferentes.

Entregar: La entrega implica probar diferentes soluciones a pequeña escala, rechazar las que no funcionarán y mejorar las que sí lo harán.



[Imagen 17] Doble Diamante, British Design Council..

Doble Diamante

El concepto del doble diamante se basa en una representación visual que ilustra el proceso de pensamiento divergente y convergente en el diseño. Esta representación se asemeja a dos diamantes superpuestos, donde cada uno de ellos tiene dos fases distintas: divergente y convergente.

La primera fase del doble diamante es la de descubrir, donde se fomenta el pensamiento divergente. En esta etapa, se busca explorar y ampliar el campo de posibilidades, generar ideas creativas y considerar diversas perspectivas. Es un proceso de investigación y descubrimiento que permite adquirir una comprensión profunda del problema o desafío que se está abordando.

La siguiente fase es la de definir, donde se pasa al pensamiento convergente. En esta etapa, se selecciona y define una dirección específica a seguir. Se evalúan las ideas generadas en la fase anterior y se toman decisiones para establecer un enfoque claro y una visión compartida. Es el momento de establecer metas y objetivos concretos.

Luego, se procede a la fase de desarrollar, que vuelve al pensamiento divergente. Aquí, se busca expandir las ideas seleccionadas y desarrollar soluciones creativas y viables. Se exploran diferentes enfoques, se generan prototipos y se experimenta para encontrar la mejor manera de abordar el problema.

Finalmente, se llega a la fase de entregar, que es nuevamente convergente. En esta etapa, se refinan las soluciones desarrolladas y se preparan para su implementación. Se realizan pruebas, se ajustan los detalles y se finaliza la propuesta de diseño. El objetivo es entregar una solución sólida y completa que satisfaga las necesidades identificadas en la fase inicial.

Análisis metodologías

Estas metodologías se diferencian entre sí por diversas razones, por ejemplo, el design thinking es un proceso que invita a pensar en productos, servicios o soluciones que estén out of the box y que también sean innovadoras, siempre centrándose en el usuario. Por otro lado, el Human Centered Design como mencionamos anteriormente está centrado en la experiencia humana en un 100% en todas las etapas del proceso de diseño, además plantea que las personas involucradas en la problemática son las mismas que tienen la solución y se utiliza en contextos mucho más sociales con impacto directo a comunidades. Finalmente, la metodología de doble diamante en las primeras etapas se enfatiza la generación y exploración de ideas, mientras que en las etapas posteriores se centra en el desarrollo y la implementación de soluciones.

Sin embargo, la estructura de cada metodología es bastante similar y convergen en muchos puntos, en primer lugar, todas ellas tienen un enfoque centrado en el ser humano, lo que implica comprender las necesidades, deseos y comportamientos de las personas para desarrollar soluciones relevantes y significativas. Además, se basan en la iteración y el prototipado rápido, permitiendo aprender y mejorar a través de la construcción de prototipos y la retroalimentación continua. El pensamiento creativo es otro aspecto clave, ya que estas metodologías fomentan la generación de ideas innovadoras y el pensamiento fuera de lo convencional.

Metodologías y ChatGPT

Se comenzó a interactuar con ChatGPT plateándole proyectos de diseño hipotéticos que abordara con las metodologías de diseño mencionadas anteriormente, con el objetivo de evaluar su conocimiento en la materia, identificar patrones recurrentes y explorar cómo se puede integrar la inteligencia artificial en los procesos de diseño. A través de estas conversaciones, se pudo analizar la comprensión de ChatGPT acerca de estas metodologías y su visión sobre la incorporación de la inteligencia artificial en el campo del diseño.

Con esto se descubrió que la inteligencia artificial puede intervenir en diversas etapas del proceso de diseño, brindando a los estudiantes herramientas para mejorar sus proyectos. Desde la investigación hasta la ideación, el prototipado y la evaluación, la inteligencia artificial puede recopilar datos, generar ideas, acelerar el desarrollo de prototipos y obtener retroalimentación de los usuarios. La inteligencia artificial potencia el proceso de diseño y podría ayudar a los estudiantes a lograr resultados de mayor calidad y eficiencia.

 hazme un proyecto de diseño usando la metodología human centered design que ayude a personas con mascotas con enfermedades crónicas a cuidarlas de manera eficiente

 Título del proyecto: "PetCare: Diseño centrado en el ser humano para el cuidado eficiente de mascotas con enfermedades crónicas"   

Resumen:
El proyecto PetCare tiene como objetivo desarrollar una solución de diseño centrada en el ser humano que brinde apoyo a las personas que tienen mascotas con enfermedades crónicas. El enfoque principal es ayudar a los cuidadores a gestionar de manera eficiente el cuidado y el bienestar de sus mascotas, brindándoles herramientas y recursos prácticos para facilitar el seguimiento de medicamentos, citas veterinarias y otros aspectos importantes del tratamiento.

Metodología:

1. Investigación y comprensión del usuario: Realizar entrevistas y encuestas a cuidadores de mascotas con enfermedades crónicas para comprender sus necesidades, desafíos y experiencias. Identificar patrones y oportunidades de mejora en el cuidado de las mascotas.
2. Ideación y generación de soluciones: Organizar sesiones de lluvia de ideas con un equipo multidisciplinario para idear soluciones innovadoras. Considerar aspectos como la administración de medicamentos, recordatorios, seguimiento de síntomas, monitoreo de salud y comunicación con veterinarios.
3. Prototipado: Crear prototipos de baja y alta fidelidad de la solución propuesta. Esto puede incluir aplicaciones móviles, dispositivos de seguimiento de salud de mascotas y sistemas de comunicación con veterinarios.
4. Pruebas y evaluación: Realizar pruebas con cuidadores de mascotas para evaluar la eficacia y la usabilidad de la solución propuesta. Recopilar comentarios y realizar iteraciones en el diseño según sea necesario.
5. Implementación y difusión: Desarrollar el producto final basado en los resultados de las pruebas y la retroalimentación de los usuarios. Lanzar la solución al mercado y difundir información sobre su disponibilidad y beneficios para los cuidadores de mascotas.

[Imagen 18] Testeos con ChatGPT. Elaboración Propia.

Testeo con ChatGPT

Aproveché la oportunidad para explorar la relación de los estudiantes con la inteligencia artificial y cómo podrían utilizarla en sus propios proyectos de diseño. Recopilé información sobre cómo están interactuando con esta tecnología emergente, qué aplicaciones podrían imaginar para ella y cómo podría potenciar sus procesos creativos y de resolución de problemas.

Estos intercambios me proporcionaron una visión más clara de las posibilidades que ofrece la inteligencia artificial en el campo del diseño, y cómo los estudiantes están explorando su potencial para mejorar sus proyectos y abordar desafíos de manera innovadora. Comencé con un par de preguntas para entender qué tipo de acercamiento han tenido con ChatGPT.

A través de estos intercambios, se obtuvo una perspectiva más clara de las posibilidades que ofrece la inteligencia artificial en el campo del diseño, así como de cómo los estudiantes están explorando su potencial para mejorar sus proyectos y abordar desafíos de manera innovadora.

El proceso comenzó con una serie de preguntas para comprender el enfoque que los estudiantes han tenido con la inteligencia artificial, incluyendo si la han utilizado para otros fines además de la conversación y si la considerarían para sus proyectos. También se les preguntó para qué tareas específicas han pedido o considerarían pedir ayuda a la inteligencia artificial.

Después de estas preguntas iniciales, se pidió a los participantes que interactuaran con ChatGPT y que pensarán en algún proyecto que les gustaría llevar a cabo. Esto permitió una experiencia práctica de uso de la inteligencia artificial en el contexto del diseño.

Posteriormente, se realizó otra ronda de preguntas para evaluar el proceso y los resultados obtenidos. Se indagó si consideraban que las preguntas se formularon de manera adecuada o si les hubiera gustado mayor especificidad. También se exploró si se lograron los resultados esperados y en qué creían que se diferenciaba este proceso de diseño en comparación con la inteligencia artificial.

Pauta

1. ¿Qué opinas de la ia?
2. ¿Lo has usado para otras cosas que no sea conversar?
3. ¿Has usado / Usarías ia para tus proyectos?
4. ¿Para qué tareas le has pedido/pedirías ayuda?
5. Se les pidió que le pidan consejos a Chat GPT para crear un proyecto.
6. ¿Crees que formulaste la pregunta de manera correcta o te hubiese gustado hacerlo mejor o más específico?
7. ¿Lograste los resultados estimados?
8. ¿En qué crees que se diferencia nuestro proceso con el de la ia?

Este testeo se llevó a cabo en la Pontificia Universidad Católica de Chile y se realizó con 3 estudiantes de Diseño de esta misma universidad en el Campus de Lo Contador. Dos de ellas se encontraban en seminario y la tercera en título.

Resultado

CATA HARAMBOUR

¿Qué opinas de la IA?

Mg creo que soluciona la vida, acceso rápido, mg conversar con el chat gpt

¿Lo has usado para otras cosas que no sea conversar?

Chatgpt le he preguntado cosas interesantes y imagenes solo pa probar

¿Qué opinas de la ia en la disciplina de diseño?

Creo que te puede ayudar a tener claridad de algo pero no para resolver algo, puede ayudar a encaminar algo y si le preguntai algo teni que darle 10 vueltas más porque puede estar erróneo, es decir pensarlo sin chat gpt

¿Lo has usado / usarías ia para tus proyectos?

Le pedi ideas para guiarme no para resolverlos, pa mi proyecto, pero me agarre de pocas cosas, y yo le di una vuelta, igual el chat se va configurando a como uno quiere que actue, agarre mis entrevistas en textos descriptivos y le pedi que me diera 5 conceptos con parrafos gigantes pero dps le pedi que me lo resumiera en 3 conceptos.

¿Para qué tareas le has pedido/pedirías ayuda?

Además de proyecto le pregunte sobre un medicamento si lo podía tomar o no y me dijo todo el rato que tenía que consultar con un profesional pero igual me dio conceptos, le pregunte sobre nombres pa la marca de un emprendimiento de unas amigas, no me gustaron los resultados, poco creativo, composición de dos palabras.

consejos ChatGPT para un proyecto

INPUT:

Hola! Cómo podría modificar mi negocio de carteras/bolsos/ tote bags hechas a mano, para jóvenes, para que sea de una manera más sustentable, se breve por favor

CHAT GPT:

¡Hola! Aquí te dejo algunas sugerencias para hacer tu negocio de bolsos hechos a mano más sostenible:

Materias Primas: Utiliza tejidos orgánicos, reciclados o de comercio justo. Considera el uso de tintes naturales.

Diseño: Crea productos duraderos y atemporales para minimizar el ciclo de "consumo y desecho".

Producción: Minimiza los residuos en tu proceso de producción y trata de usar técnicas que ahorren energía.

Empaque: Opta por empaques reciclables, compostables o reutilizables.

Reparaciones: Ofrece un servicio de reparación para extender la vida útil de tus productos.

Concienciación: Educa a tus clientes sobre el valor de la compra sostenible y las prácticas artesanales.

Recuerda que la sostenibilidad se trata tanto de las prácticas comerciales como de los productos que vendes. ¡Buena suerte!

Resultado

INPUT: Dame más ejemplos.

¡Por supuesto! Aquí van las sugerencias en más detalle:

Materias Primas: Usa tejidos orgánicos o reciclados como el algodón orgánico, el poliéster reciclado de botellas de plástico, o el cuero regenerado. En cuanto a los tintes, intenta usar tintes vegetales o de bajo impacto. Busca proveedores que puedan proporcionarte estos materiales y ajusta tus diseños para adaptarse a ellos.

Diseño: Enfócate en crear bolsos duraderos, versátiles y atemporales. Esto puede implicar usar técnicas de costura más resistentes, así como estilos y colores que no pasen de moda rápidamente. Una bolsa que se mantiene útil y atractiva durante muchos años es más sostenible que una que se desgasta o se pasa de moda rápidamente.

Producción: Intenta reducir los residuos de materiales al mínimo en tu proceso de producción. Por ejemplo, utiliza patrones de corte eficientes y utiliza los retazos para hacer accesorios o pequeños productos. En cuanto al ahorro de energía, puedes considerar el uso de herramientas manuales en lugar de máquinas siempre que sea posible.

Empaque: Utiliza cajas de cartón reciclado, papel de seda reciclado y cinta adhesiva biodegradable para tus envíos. Puedes también incluir una nota explicando por qué has elegido este tipo de empaque y alentando a los clientes a reciclarlo.

Reparaciones: Ofrece un servicio de reparación, ya sea gratis o a un precio bajo. Esto alienta a los clientes a arreglar sus bolsos en lugar de tirarlos cuando se desgastan. Podrías proporcionar instrucciones de reparación, vender kits de reparación, o incluso ofrecer un servicio de reparación en el lugar si tienes una tienda física.

Concienciación: Comparte tus prácticas sostenibles en tu página web, redes sociales y en la comunicación directa con los clientes. Esto no solo educa a los clientes, sino que también puede atraer a aquellos que valoran la sostenibilidad.

Espero que esto te dé una idea más clara de cómo puedes hacer tu negocio más sostenible. ¡Buena suerte!

¿Crees que formulaste la pregunta de manera correcta o te hubiese gustado hacerlo mejor o más específico?

Si.

lograste los resultados estimados?

Si.

¿En qué crees que se diferencia nuestro proceso con el de la ia?

Es mucha más investigación, nosotros somos más personalizados y específicos, nos enfocamos en la necesidad de lo que estamos creando y testeando, la ia es una pincelada muy general.

Resultado

MAGDALENA MANZI

¿Qué opinas de la IA?

La encuentro una herramienta útil pero a la vez peligrosa, siento que los límites no están definidos, no está regulado, no la uso.

¿Qué opinas de la ia en la disciplina de diseño?

Creo que te puede ayudar a tener claridad de algo pero no para resolver algo, puede ayudar a encastrar algo y si le preguntai algo teni que darle 10 vueltas más porque puede estar erróneo, es decir pensarlo sin chat gpt.

¿Lo has usado / usarías ia para tus proyectos?

No lo he usado, pero si tengo la intención de usarlo cuando tenga la película más clara para mis proyectos.

¿Para qué tareas le has pedido/pedirías ayuda?

Lo pienso usar como una herramienta de verificación como de lo que estoy haciendo este bioen, te da tanta información a la vez, tiendo a confundirlo y necesito ordenar mi cabexa antes de acudir a algo tan saturado.

consejos ChatGPT para un proyecto

INPUT:

Hola! Puedes armar un proyecto de diseño sobre la perdida de patrimonio inmaterial en la cocina chilena.

CHAT GPT:

¡Por supuesto! A continuación, se detalla un proyecto de diseño para preservar el patrimonio inmaterial de la cocina chilena:

Nombre del Proyecto: "Sabores Patrimoniales: Reviviendo la Cocina Tradicional Chilena"

Objetivo General: Revitalizar y preservar el patrimonio inmaterial de la cocina chilena, haciendo énfasis en sus técnicas culinarias tradicionales, ingredientes autóctonos y recetas ancestrales.

Objetivos Específicos:

1. Documentar y catalogar las recetas tradicionales, ingredientes y técnicas culinarias de distintas regiones de Chile.

Crear una plataforma digital interactiva que albergue este conocimiento y lo ponga al alcance de todos.

Desarrollar talleres de cocina en comunidades locales para enseñar y aprender estas técnicas y recetas.

Establecer colaboraciones con restaurantes locales para incorporar estas recetas y técnicas en sus menús.

Actividades:

Investigación y Documentación: Realizar viajes de campo a diversas regiones de Chile para recopilar recetas, técnicas y conocimientos culinarios de los cocineros locales. Tomar fotografías, grabar videos y llevar un diario de campo detallado.

Desarrollo de Plataforma Digital: Contratar a un equipo de diseño y desarrollo para crear un sitio web interactivo y una aplicación móvil que presente la información recopilada de manera atractiva y fácil de usar. La plataforma podría incluir funciones como mapas interactivos, videos tutoriales, y un foro para que los usuarios compartan sus propias experiencias y conocimientos.

Resultado

Talleres de Cocina: Organizar talleres de cocina en las comunidades locales, donde los cocineros tradicionales pueden enseñar sus técnicas y recetas a los participantes. Estos talleres podrían ser gratuitos o tener un costo simbólico, y se podrían grabar para añadir a la plataforma digital.

Colaboraciones con Restaurantes: Establecer asociaciones con restaurantes en las principales ciudades de Chile, incentivándolos a incorporar recetas tradicionales en sus menús. Esto podría implicar ofrecer formación a sus chefs, o incluso organizar eventos especiales donde los cocineros tradicionales sean invitados a cocinar.

Resultados Esperados:

Creación de una extensa base de datos digital de recetas, técnicas e ingredientes de la cocina tradicional chilena.

Mayor conciencia y apreciación de la rica diversidad de la cocina chilena entre el público en general.

Incremento en el uso de recetas y técnicas culinarias tradicionales en los hogares y restaurantes de Chile.

Preservación de la tradición culinaria chilena y su transmisión a las nuevas generaciones.

Espero que esta propuesta te sea útil y te inspire para tu proyecto. ¡Buena suerte!

¿Crees que formulaste la pregunta de manera correcta o te hubiese gustado hacerlo mejor o más específico?

Hubiera precisado en algunas definiciones específicas

¿Lograste los resultados estimados?

si? pero la respuesta dada era muy evidente, esperaba algo más innovador

¿En qué crees que se diferencia nuestro proceso con el de la ia?

Creo que la ia muchas veces da respuestas evidentes o ideas ya realizadas y el diseñador tiene la capacidad de ver las falencias en estas y crear algo considerando todas las necesidades actuales.

Resultado

CATALINA MELEDANDRI

¿Qué opinas de la IA?

Si bien encuentro q a veces es util para ciertas cosas, me da un poco de miedo lo accurate que estan siendo cada vez mas al responder ciertas cosas, onda chat gpt cada vez tiene respuestas mas precisas sobre lo que le pregunto. Aun así siento que es extremadamente difícil q las ia reemplacen las carreras artisticas pq no tienen creatividad, se alimentan de lo que ya existe, osea q no pueden crear a partir de nada.

¿Lo has usado para otras cosas que no sea conversar?

Si, a veces lo he usado para trabajos, aunque nunca he copiado y pegado tal cual la respuesta, siento que no es tan preciso al redactar y a veces tiene datos historicos erroneos, igual es entretenido preguntarle cosas y ver que tanto difiere de mi propia respuesta

¿Qué opinas de la ia en la disciplina de diseño?

Como dije antes, creo que mas que verlos como una amenaza hay que aprender a convivir y a usarlas a nuestro favor, mas que tratar de "competir"

¿Para qué tareas le has pedido/pedirías ayuda?

Si, pero siempre de forma critica, no tomando su respuesta como un hecho sino como una base para seguir desarrollando.

Para qué tareas le has pedido/pedirías ayuda?

Principales con cosas chicas que requieran escribir algo, le pido que me de una idea y de ahí voy desarrollandola yo

consejos ChatGPT para un proyecto

INPUT:

Hola! como podría abordar un proyecto de diseño crítico que hable sobre el duelo en la cultura chilena?

CHAT GPT:

Para abordar un proyecto de diseño crítico sobre el duelo en la cultura chilena, puedes considerar los siguientes enfoques:

Investigación y comprensión: Realiza una investigación exhaustiva sobre las prácticas y creencias relacionadas con el duelo en la cultura chilena. Examina las tradiciones, rituales y simbolismos asociados con el duelo, así como los desafíos y tabúes que enfrenta esta temática en la sociedad chilena.

Sensibilización y empatía: Desarrolla una comprensión profunda de las experiencias y necesidades de las personas que atraviesan el proceso de duelo en Chile. Escucha y aprende de testimonios personales, historias y relatos de aquellos que han experimentado la pérdida y el duelo en el contexto cultural chileno.

Romper estigmas y tabúes: Aborda los estigmas y tabúes asociados con el duelo en la cultura chilena. A través del diseño, busca generar conciencia y desafiar las percepciones negativas o limitantes que rodean el duelo. Promueve una conversación abierta y honesta sobre el tema, fomentando el apoyo emocional y la comprensión mutua.

Espacios de encuentro y reflexión: Crea espacios físicos o digitales donde las personas en duelo puedan compartir sus experiencias, encontrar apoyo mutuo y acceder a recursos útiles. Estos espacios pueden ser diseñados para facilitar la expresión emocional, la reflexión y la sanación, brindando herramientas y recursos para el proceso de duelo.

Colaboración multidisciplinaria: Trabaja en colaboración con expertos en psicología, antropología, sociología y otras disciplinas relevantes para obtener una comprensión integral del duelo en la cultura chilena. Esta colaboración puede enriquecer el diseño del proyecto y asegurar que se aborden adecuadamente las dimensiones emocionales, sociales y culturales del duelo.

Recuerda que el diseño crítico implica cuestionar y desafiar las normas y estructuras existentes. A través de tu proyecto, busca promover la reflexión, la empatía y el cambio en relación con el duelo en la cultura chilena, brindando apoyo y generando conciencia en la sociedad.te!

¿Crees que formulaste la pregunta de manera correcta o te hubiese gustado hacerlo mejor o más específico?

Creo que la formulé bien, ahora si quisiera ahondar en una de las cosas que me dijo sería más específica.

¿Lograste los resultados estimados?

La verdad es que si porque quería saber la opinión general de ChatGPT.

¿En qué crees que se diferencia nuestro proceso con el de la ia?

Creo que el proceso del diseñador requiere de mucha más investigación y análisis profundos de los resultados que se vayan obteniendo, al contrario de la inteligencia artificial que solo pareciera vomitar un conjunto de datos.

Análisis resultados

Los resultados obtenidos revelan diferentes perspectivas sobre la inteligencia artificial por parte de los estudiantes de diseño. Algunos ven a la IA como una herramienta útil para resolver problemas y obtener ideas, mientras que otros tienen preocupaciones sobre sus límites y falta de creatividad. Los estudiantes han utilizado la IA para conversar, obtener información histórica y generar ideas para proyectos. Sin embargo, reconocen la importancia de no depender totalmente de la IA y utilizarla de manera crítica y como una base para seguir desarrollando sus propias ideas. En general, se destaca la necesidad de una interacción equilibrada entre los diseñadores y la inteligencia artificial, aprovechando sus fortalezas y compensando sus limitaciones.

Encuesta

El objetivo de la encuesta es recopilar opiniones y experiencias relacionadas con la inteligencia artificial. A través de preguntas específicas, se busca obtener información sobre la percepción de los participantes sobre la IA, si la han utilizado o considerarían utilizarla en contextos académicos, y para qué fines la han usado o utilizarían. Además, se busca conocer si los participantes sienten que la IA les ha sido útil y si creen que puede acelerar su proceso creativo. También se indaga sobre el interés en incorporar la IA como herramienta de diseño y si los participantes se sienten familiarizados con la forma de interactuar con la inteligencia artificial. Se busca entender las diferencias percibidas entre el proceso de un diseñador y el de la inteligencia artificial, así como las posibles implicaciones futuras de la IA en el campo del diseño. Por último, se busca identificar el conocimiento de los participantes sobre plataformas de inteligencia artificial y metodologías de diseño existentes.

Pauta de Encuesta

1. **¿Qué opinas de la inteligencia artificial?**
2. **¿La has usado o usarías en contextos académicos?**
3. **¿Para qué lo usaste o usarías?**
4. **¿Crees que te ha servido? ¿por qué?**
5. **¿Crees que puede acelerar tu proceso creativo?**
6. **¿Te gustaría incorporarla como herramienta de diseño?**
7. **¿Sientes que sabes como hablarle a la inteligencia artificial?**
8. **¿Cómo crees que se diferencia el proceso de un diseñador del de la inteligencia artificial?**
9. **¿Crees que nos va a afectar a futuro? ¿Cómo?**
10. **¿Cómo crees que se puede incorporar a la carrera de diseño?**
11. **¿Qué plataformas de inteligencia artificial conoces? Mencionalas**
12. **¿Qué metodologías de diseño conoces? Mencionalas**

Resultados

La encuesta fue repondida por 15 estudiantes de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile mediante un documento creado en Microsofct Forms. A continuación algunas de las respuestas.

¿Qué opinas de la inteligencia artificial?

"Es una herramienta que se puede usar de muchas formas y ayudarnos de gran manera, pero tambien puede ser dañina."

"Muy normal igual, como wow una herramienta más, pero no me asusta"

"Útil pero hay que saber usarlo"

"Creo que es una herramienta muy útil pero peligrosa a la vez"

¿La has usado o usarías en contextos académicos?

"Si he usado, para un ramo de la universidad me pidieron hacer una tarea usando ia para generar imágenes."

"Lamentablemente si"

"Si la he usado y la seguiría usando"

¿Para qué lo usaste o usarías?

"He usado Chat GPT 2 para pedirle referentes de lo que estaba investigando."

"Buscar referentes más que nada, autores que hayan trabajado con salud mental por ejemplo"

"Para ordenar ideas o buscar autores"

Resultados

La encuesta fue repondida por 15 estudiantes de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile mediante un documento creado en Microsofct Forms. A continuación algunas de las respuestas.

¿Crees que puede acelerar tu proceso creativo?

"No, creo que puede agilizar una tarea en específico pero no todo el proceso creativo"

"Si, creo que puede ser bueno inspirando, y dando guías para luego uno desarrollar su trabajo"

"Si, pienso que teniendo más conocimiento sobre ellas y haciendo las respuestas correctas pueden arrojar información que puede ayudar a detonar la creatividad"

¿Te gustaría incorporarla como herramienta de diseño?

"Si pero ojalá si estuviera regulada legalmente."

"Realmente no"

"Si creo que facilitaría hartas cosas"

¿Cómo crees que se diferencia el proceso de un diseñador del de la inteligencia artificial?

"La inteligencia artificial no tiene un lado emocional, ve todo de manera objetiva y no toma una posición en particular respecto a un tema."

"Mas que nada como en el posicionamiento situado, el diseñador tiene la posibilidad de sentir, ver o conocer de una manera más cercana la realidad del contexto a trabajar"

Análisis

Los resultados de los estudiantes de diseño reflejan una variedad de opiniones sobre la inteligencia artificial (IA). Algunos estudiantes consideran que la IA es una herramienta útil pero potencialmente dañina, mientras que otros la ven como una herramienta normal y no les genera temor. La mayoría de los estudiantes han utilizado la IA en contextos académicos, principalmente para buscar referentes, ordenar ideas y obtener información relevante para sus investigaciones. Algunos creen que la IA puede acelerar el proceso creativo al inspirar y proporcionar guías, aunque otros consideran que solo agiliza tareas específicas. En cuanto a incorporarla como herramienta de diseño, hay estudiantes que están interesados, pero desean que esté regulada legalmente.

En cuanto a la diferencia entre el proceso de un diseñador y el de la IA, se destaca que la IA carece de emociones y adopta una perspectiva objetiva, mientras que los diseñadores pueden tener una conexión más cercana con la realidad y el contexto en el que trabajan, lo que les permite comprender y sentir de manera más profunda las necesidades y particularidades de los usuarios.

Existe una demanda y una predisposición de los estudiantes de diseño para utilizar esta tecnología en sus proyectos. La generación de un toolkit que use la inteligencia artificial como copiloto en los procesos de diseño podría proporcionar recursos y herramientas que permitan a los estudiantes aprovechar el potencial de la IA, brindando soporte en la generación de ideas, la recopilación de información relevante y la agilización de tareas específicas.

Métodos de investigación

La elección de métodos de investigación adecuados es crucial en el proceso de diseño, ya que permite validar y evaluar la efectividad de las metodologías utilizadas. En este sentido, la incorporación de inteligencia artificial puede potenciar estos métodos al brindar análisis de datos más eficientes y perspectivas enriquecedoras. Por ejemplo, al utilizar inteligencia artificial en la recopilación y análisis de datos, los diseñadores pueden obtener información valiosa de manera rápida y precisa, lo que les permite tomar decisiones más informadas. Además, la inteligencia artificial puede agilizar el proceso de investigación al automatizar tareas repetitivas y reducir el tiempo necesario para obtener resultados. Esto permite a los diseñadores ahorrar tiempo y recursos, y enfocarse en la interpretación y aplicación de los hallazgos obtenidos. En resumen, la combinación de métodos de investigación adecuados y el uso de inteligencia artificial puede potenciar el proceso de diseño al proporcionar información valiosa de manera eficiente y enriquecer la toma de decisiones basada en evidencia.

En el libro "Universal Methods of Design" se seleccionaron diversos métodos de investigación para abordar diferentes aspectos del proceso de diseño. Estos métodos fueron elegidos por su eficacia en la recopilación de información relevante y en la generación de ideas y soluciones.

Algunos de los métodos seleccionados son:

Entrevistas: Este método permite obtener información directa de los usuarios, clientes o expertos en el tema, a través de preguntas estructuradas o conversaciones informales. Las entrevistas ayudan a comprender las necesidades, expectativas y deseos de los stakeholders involucrados en el diseño.

Diagrama de afinidad: Es una técnica que permite organizar ideas, conceptos o datos en grupos relacionados. Ayuda a identificar patrones y relaciones entre diferentes elementos, facilitando la generación de insights y la organización de la información.

Investigación exploratoria: Se utiliza para obtener una comprensión más amplia y profunda sobre un tema o área específica. Consiste en explorar fuentes de información diversas, como libros, artículos, investigaciones previas, entre otros, para obtener un contexto amplio y enriquecer el conocimiento sobre el tema de diseño.

Pruebas de usabilidad: Este método implica observar y evaluar cómo los usuarios interactúan con un prototipo o producto para identificar problemas de usabilidad y mejorar la experiencia del usuario. Las pruebas de usabilidad permiten recopilar datos empíricos y obtener retroalimentación directa de los usuarios.

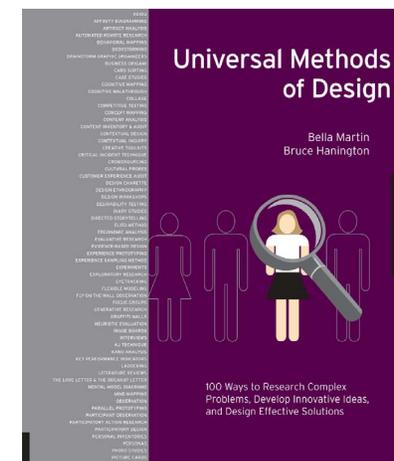
Prototipado de experiencia: Consiste en crear representaciones tangibles o interactivas de un diseño para evaluar la experiencia del usuario y probar diferentes ideas y soluciones. Los prototipos de experiencia ayudan a visualizar y comunicar conceptos de diseño de manera concreta.

Organizador de lluvia de ideas: Esta técnica fomenta la generación de ideas creativas y la participación colaborativa. Se utiliza para generar una gran cantidad de ideas y luego organizarlas y seleccionar las más relevantes para el diseño.

Mapa conceptual: Es una representación visual que muestra las relaciones entre conceptos o ideas clave. Los mapas conceptuales ayudan a organizar y estructurar el conocimiento, identificando las conexiones y jerarquías entre diferentes elementos.

A/B testing: Es una técnica que implica comparar dos versiones diferentes de un diseño para determinar cuál es más efectiva o preferida por los usuarios. Se utiliza para evaluar la eficacia de diferentes opciones de diseño y tomar decisiones basadas en datos objetivos.

La selección de estos métodos investigativos se basa en su aplicabilidad y utilidad en el proceso de diseño, brindando a los diseñadores herramientas y enfoques prácticos para recopilar datos, generar ideas y tomar decisiones fundamentadas.



[Imagen 19]
Universal Methods
of Design, Bella
Martin and Bruce
Hanington.

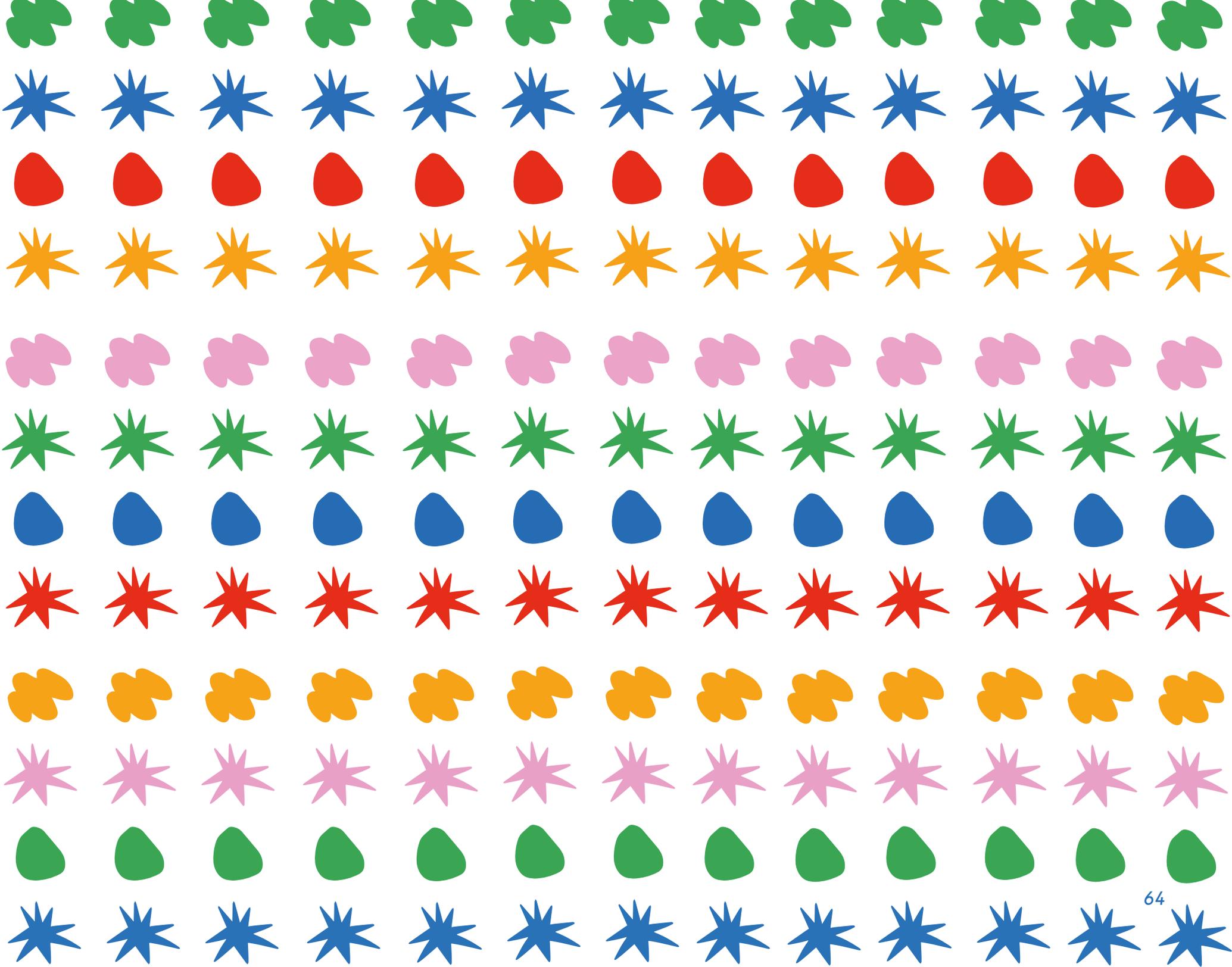
Por qué un toolkit

La elección de desarrollar un toolkit específico para acercar la inteligencia artificial a estudiantes de diseño se justifica por varias razones fundamentales. En primer lugar, un toolkit ofrece una forma práctica y concreta de presentar y aplicar los conceptos de inteligencia artificial en el contexto del diseño. Al proporcionar a los estudiantes herramientas tangibles y recursos específicos, el toolkit les permite interactuar directamente con las herramientas y técnicas necesarias para utilizar la inteligencia artificial en sus proyectos. Además, al presentar las metodologías de diseño y los métodos de investigación de manera estructurada y organizada, el toolkit facilita la comprensión y la aplicación práctica de estos conceptos complejos.

Otra ventaja clave de un toolkit es su adaptabilidad y personalización. Al ser diseñado de manera flexible y modular, los estudiantes tienen la capacidad de seleccionar las metodologías y métodos de investigación que mejor se ajusten a sus necesidades y proyectos específicos. Esto les brinda la oportunidad de personalizar su experiencia de aprendizaje y utilizar el toolkit como una guía adaptable que les permita potenciar sus ideas y enfoques de diseño, aprovechando al máximo la inteligencia artificial.

Un aspecto crucial de un toolkit es su capacidad para centralizar los recursos y herramientas relacionados con la inteligencia artificial y el diseño en un solo lugar. Esto simplifica el acceso y la utilización de estos recursos, evitando que los estudiantes tengan que buscar y recopilar información dispersa en diversas fuentes. El toolkit puede incluir ejemplos, casos de estudio, plantillas y otros materiales que ayuden a los estudiantes a comprender y aplicar la inteligencia artificial en el diseño de manera efectiva. Al tener estos recursos centralizados, los estudiantes pueden concentrarse en explorar y experimentar con la inteligencia artificial sin perder tiempo buscando información dispersa.

Por último, un aspecto destacado del toolkit es su capacidad para facilitar el aprendizaje progresivo. Puede estar diseñado de manera que permita a los estudiantes seguir pasos secuenciales, comenzando por los fundamentos básicos y avanzando hacia métodos más avanzados a medida que adquieren conocimientos y habilidades. Esto les permite desarrollar gradualmente su comprensión y confianza en el uso de la inteligencia artificial en el diseño. El toolkit les brinda una estructura clara y una secuencia lógica de actividades, lo que facilita su progreso en el aprendizaje de la inteligencia artificial y su aplicación en el diseño.



5.

Prototipado

- Prototipo 00
- Prototipo 01
- Prototipo 02
- Prototipo 03
- Prototipo Final

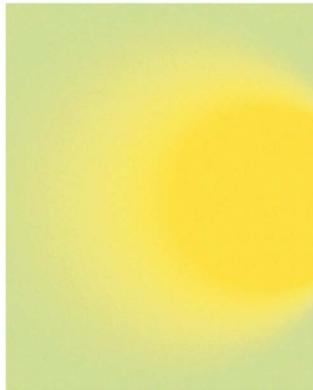
Prototipo 00

Para el primer prototipo se tomó la metodología de diseño Design Thinking como ejemplo y su primera etapa, un método de investigación, las entrevistas. Se puso una breve descripción tanto de la metodología como del método en cartas de 11,5 cm de ancho x 15 cm de altura. El propósito de este prototipo era probar el tamaño de las cartas, la tipografía, y dimensionar cuanta información poner por carta y así tener un primer acercamiento al toolkit.



DESIGN THINKING

El Design Thinking es un enfoque centrado en el ser humano que busca comprender las necesidades de los usuarios, generar ideas creativas y prototipar soluciones. Se basa en etapas iterativas de empatía, definición del problema, ideación, prototipado y prueba.



DESIGN THINKING

1. Empatizar

Métodos

Interviews

Interviews are a fundamental research method for direct contact with participants, to collect firsthand personal accounts of experience, opinions, attitudes, and perceptions.



DESIGN THINKING

1. Empatizar:

Esta es la fase de investigación, donde los diseñadores trabajan para entender el contexto, las necesidades y los desafíos del usuario. Puede implicar la realización de entrevistas, observación, encuestas y otras formas de investigación cualitativa. Por ejemplo, si estás diseñando una aplicación de bienestar, podrías pasar tiempo observando y hablando con personas que usan aplicaciones similares, tratando de entender sus necesidades, preocupaciones y desafíos.

Prototipo 01

En el segundo prototipado del toolkit, se integraron las tres metodologías mencionadas previamente, junto con cada una de sus etapas, y se añadieron un par de métodos de investigación. Cada método de investigación fue recomendado para una etapa específica, y se proporcionaron sugerencias de plataformas de inteligencia artificial que podrían ser útiles según el caso. Además, se mantuvo el tamaño de las cartas y el tamaño de la tipografía para garantizar la consistencia visual y facilitar su uso.

metodologías

Design Thinking

El Design Thinking es un enfoque centrado en el ser humano que busca comprender las necesidades de los usuarios, generar ideas creativas y prototipar soluciones. Se basa en etapas iterativas de empatía, definición del problema, ideación, prototipado y prueba.

design thinking

1. Empatía

Esta es la fase de investigación, donde los diseñadores trabajan para entender el contexto, las necesidades y los desafíos del usuario. Puede implicar la realización de entrevistas, observación, encuestas y otras formas de investigación cualitativa. Por ejemplo, si estás diseñando una aplicación de bienestar, podrías pasar tiempo observando y hablando con personas que usan aplicaciones similares, tratando de entender sus necesidades, preocupaciones y desafíos.

design thinking

2. Definir

Después de recopilar una gran cantidad de información en la fase de empatía, el paso siguiente es sintetizarla y definir claramente el problema que estás tratando de resolver. Un ejemplo podría ser: "Los usuarios de nuestra aplicación de bienestar necesitan una manera más personalizada y flexible de planificar sus rutinas de ejercicio, ya que encuentran las opciones actuales demasiado rígidas y no satisfacen sus necesidades individuales".

design thinking

3. Idear

En esta etapa, generas tantas ideas como sea posible para resolver el problema que has definido. Puedes hacer esto a través de técnicas de brainstorming, mapas mentales, o cualquier otro método de generación de ideas. Siguiendo el ejemplo anterior, podrías proponer ideas como: "Crear un sistema de planificación de rutinas de ejercicio personalizable", "Incluir un chatbot de fitness que ayude a los usuarios a adaptar sus rutinas", etc.

design thinking

4. Prototipar

Después de recopilar una gran cantidad de información en la fase de empatía, el paso siguiente es sintetizarla y definir claramente el problema que estás tratando de resolver. Un ejemplo podría ser: "Los usuarios de nuestra aplicación de bienestar necesitan una manera más personalizada y flexible de planificar sus rutinas de ejercicio, ya que encuentran las opciones actuales demasiado rígidas y no satisfacen sus necesidades individuales".

métodos de Investigación

Entrevistas

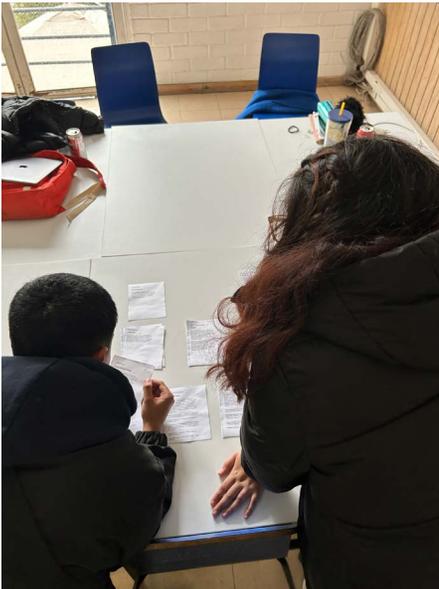
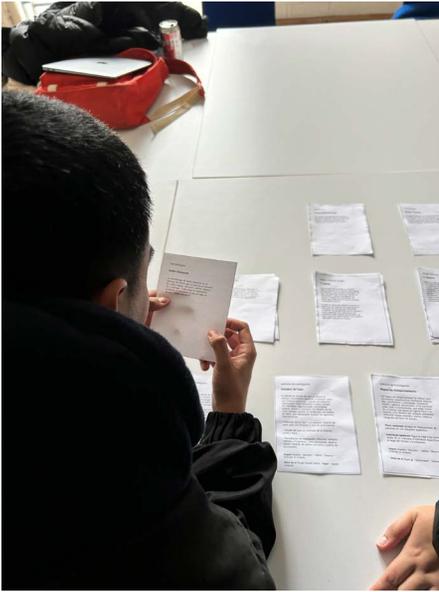
Las entrevistas son un método de investigación fundamental para el contacto directo con los participantes, para recoger relatos personales de primera mano sobre experiencias, opiniones, actitudes y percepciones.

Las entrevistas se realizan mejor en persona para que se reconozcan las sutilezas de la expresión personal y el lenguaje corporal en la conversación, pero también pueden realizarse de forma remota por teléfono o utilizando redes sociales.

Etapas: Empatía - Descubrir - Definir - Entender el contexto.

Sitios de ai: Otter.ai - Jupyter notebook - Talon.one

Testeo



El testeo se realizó con dos estudiantes de la escuela, en un inicio se les explicó en qué consistían las cartas y cual era el orden que debían seguir. Se les pidió además que pensarán en un proyecto de diseño al momento de usar las cartas. Hubo confusión en un inicio, pero luego se entendió la dinámica, brindaron varios consejos para el próximo prototipo de las tarjetas, como agregar color para identificar mejor las cartas, no poner tanto texto, que la inteligencia artificial esté más presente en cada una de las cartas ya que debería ser el tema principal.

[Imagen 20] Testeo Prototipo 1. Elaboración Propia.

Prototipo 02

En el tercer prototipo del toolkit, se amplió la cantidad de cartas e información relacionada con la incorporación de la inteligencia artificial en los procesos de diseño. Se comenzó con varios bocetos para diseñar las cartas y organizar la información de manera efectiva.

En total, se crearon 19 cartas, incluyendo 3 de metodologías de diseño, 3 con las etapas de las metodologías agrupadas en función de sus características comunes, 9 métodos de investigación y 4 cartas explicando las plataformas de inteligencia artificial seleccionadas. Cada carta recomendaba una etapa, método o plataforma de inteligencia artificial específica según el caso. Además, en el reverso de cada tarjeta se agregaron consejos sobre cómo utilizar cada plataforma en cada etapa o método de investigación.

Con el fin de hacer la propuesta más visual y fácil de identificar, se añadieron más iconos a las cartas. Asimismo, se asignó un nombre al toolkit, "met-AI", que combina las palabras "metodologías" e "inteligencia artificial", para reflejar su contenido. Finalmente, se agregó color para otorgar una identidad visual y clasificar mejor los temas de las cartas.



[Imagen 21] Prototipo 2. Elaboración Propia.

met-AI



Prototipo 02

metodologías de diseño

Design Thinking

El Design Thinking es un enfoque centrado en el ser humano que busca comprender las necesidades de los usuarios, generar ideas creativas y prototipar soluciones. Se basa en etapas iterativas de empatía, definición del problema, ideación, prototipado y prueba.

metodologías de diseño

Human Centered Design

Es una técnica de resolución de problemas que coloca a personas reales en el centro del proceso de desarrollo, lo que le permite crear productos y servicios que resuenden y se adapten a las necesidades de su audiencia.

metodologías de diseño

Doble Diamante

La metodología de doble diamante es un enfoque de diseño que se basa en un proceso de cuatro etapas: descubrir, definir, desarrollar y entregar. Cada etapa se representa mediante un diamante, lo que da lugar al término "doble diamante". Sirve para guiar un enfoque estructurado y eficaz en el diseño y resolución de problemas. Al seguir este proceso, los equipos de diseño pueden asegurarse de que abordan adecuadamente cada aspecto del problema y de la solución.

etapas de metodologías de diseño

Empatía / Descubrir / Observar

Las primeras etapas de las metodologías de diseño, Impacto en el Design Thinking, Descubrimiento en el Doble Diamante, y Observar en el Diseño Centrado en el Humano, convergen en un propósito: comprender al usuario y su contexto. Mediante la empatía, la observación y el descubrimiento, los diseñadores se sumergen en las necesidades, deseos y experiencias de los usuarios, evitando suposiciones y generando insights valiosos basados en la realidad del usuario, marcando así un punto de partida informado y humano para el proceso de diseño.

Métodos de investigación:
Entrevistas
Estudio de casos
Investigación exploratoria

Inteligencia artificial:
Chat GPT

etapas de metodologías de diseño

Tips para usar Chat GPT

Chat GPT puede ser útil en las primeras etapas de las metodologías de diseño de las siguientes formas:

Ayudando a formular preguntas de entrevista: Puedes preguntar a ChatGPT: **"¿Cuáles son algunas buenas preguntas de entrevista para entender el comportamiento de los usuarios de una aplicación de fitness?"**.

Generando escenarios o personajes: Podrías preguntar: **"¿Cómo sería un día en la vida de una persona que usa transporte público todos los días?"**.

Proporcionando información contextual: Podrías preguntar: **"¿Cuáles son las tendencias actuales en el uso de las aplicaciones de fitness?"**.

Aceleramiento en métodos de investigación: Por ejemplo, puedes preguntar: **"¿Cómo realizar un estudio etnográfico eficaz?"**.

método de investigación

Entrevistas

Esta técnica permite a los investigadores obtener insights de las experiencias personales, opiniones, actitudes y percepciones de los usuarios mediante una interacción directa.

Etapas:
Empatía
Descubrir
Aclarar

Inteligencia artificial:
Chat GPT

método de investigación

Tips para usar Chat GPT

Para que Chat GPT pueda ayudarte de manera efectiva primero hay que proporcionar información del proyecto.

El propósito y objetivo de la entrevista: ¿Qué está tratando de entender o descubrir?

El público objetivo de la entrevista: ¿A quién van a entrevistar?

Cualquier tema o pregunta específica que ya tengan en mente.

Si hay áreas particulares de enfoque o interés que quieran asegurarse de cubrir durante la entrevista.

inteligencia artificial

Chat GPT

Es un modelo de lenguaje de IA desarrollado por OpenAI que utiliza machine learning para generar texto que es relevante y coherente con el input dado. Puede ser utilizado en una variedad de aplicaciones, desde responder preguntas hasta generar contenido creativo.

Etapas:
Prototipar
Testear
Entregar
Implementar

Métodos de Investigación:
Entrevistas
Estudio de casos
Investigación exploratoria
A/B Testing
Pruebas de usabilidad
Prototipado de experiencia

inteligencia artificial

¿Cómo hablarle a Chat GPT?

Proporcione contexto: Asegúrate de proporcionar suficiente contexto al principio de la conversación o cuando cambias de tema.

Sea específico: Intenta ser lo más específico posible en tus preguntas. Esto ayudará a proporcionarte la información más precisa y útil.

Refina tus preguntas si es necesario: Si la respuesta que te proporciona el Chat GPT no es lo que estabas buscando, no dudes en reformular o aclarar tu pregunta.

Utiliza un lenguaje claro y conciso: Aunque puedo entender y generar texto en lenguaje natural, el uso de un lenguaje claro y conciso puede ayudar a evitar confusiones.

Usa preguntas abiertas para explorar un tema: Si estás buscando generar ideas o explorar un tema en profundidad, las preguntas abiertas pueden ser una buena manera de obtener una variedad de respuestas.

En este nuevo prototipo, se mantuvo el tamaño del anterior, con medidas de 11,5 cm de ancho y 15 cm de alto. Sin embargo, se tomaron decisiones de diseño para mejorar la apariencia visual de las cartas. Se redondearon los bordes de las cartas para darles una sensación similar a las cartas de naipes.

Aunque hubo avances significativos en comparación con el prototipo anterior, aún quedaban aspectos por mejorar. Las cartas presentaban mucho texto y había un exceso de espacio en blanco. Además, la clasificación mediante colores se limitaba a solo dos colores, lo que podía generar confusión. Los íconos utilizados aún no estaban bien definidos, lo que dificultaba la comprensión visual.

Las cartas fueron sometidas a pruebas con estudiantes de primer año de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica, quienes brindaron valiosas observaciones. Se concluyó que los usuarios experimentaban confusión al comenzar a utilizar las cartas, ya que no tenían claridad sobre el orden correcto o por dónde empezar. Además, la falta de distinción en los colores utilizados para clasificar las cartas generaba asociaciones incorrectas entre las metodologías y las plataformas de inteligencia artificial.

Estos hallazgos resaltaron la importancia de hacer que las cartas sean más intuitivas y mejorar el sistema de clasificación mediante colores para evitar confusiones.

Testeo



[Imagen 22] Testeo Prototipo 2. Elaboración Propia.

Prototipo 03

Para el cuarto prototipo se realizaron varios avances y correcciones. Para empezar, se optó por un nuevo nombre, Codiseñ-AI, que enfatiza el papel de la inteligencia artificial como copiloto en el proceso de diseño. Este nombre también refleja la forma en que se conjugan los verbos en Chile, lo que añade una conexión más cercana con el territorio desde el cual se desarrolla el proyecto.

Además, se implementó una nueva paleta de colores para clasificar las cartas de manera más efectiva según su temática. La selección de colores se basó en su relación e influencia en un mejor aprendizaje, buscando facilitar la comprensión visual y la organización del toolkit.

También se agregaron más íconos y elementos visuales para fortalecer la identidad visual del toolkit, haciendo que sea más atractivo y estimulante para los usuarios. Estos elementos visuales no solo mejoran la estética, sino que también ayudan a comunicar de manera clara y rápida la información contenida en las cartas.

Codiseñ-AI



Prototipo 03

En este prototipo, se mantuvo la misma cantidad de cartas que en el anterior, es decir, 19 cartas en total. Estas incluían 3 cartas de metodologías de diseño, 3 cartas con las etapas agrupadas según sus características comunes, 9 cartas de métodos de investigación y 4 cartas explicando las plataformas de inteligencia artificial seleccionadas. Cada carta proporcionaba recomendaciones específicas para una etapa, método o plataforma de inteligencia artificial en particular. Además, en el reverso de cada tarjeta se agregaron consejos prácticos sobre cómo utilizar cada plataforma en cada etapa o método de investigación.

Sin embargo, se realizaron mejoras en la diagramación para hacer la información más legible y accesible. Se aumentó el tamaño de los textos y se utilizaron más íconos para simplificar la visualización de la información. También se agregaron más colores para una mejor clasificación temática.

El prototipo fue sometido a pruebas con estudiantes de último año de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. En esta ocasión, hubo una mayor atracción por la parte gráfica del toolkit. Sin embargo, se identificó que el orden de las cartas aún era ambiguo y se sugirió que el toolkit proporcionara más información sobre el funcionamiento de la inteligencia artificial para una comprensión más completa y efectiva de su uso. Estas observaciones y comentarios fueron valiosos para continuar mejorando el diseño y funcionalidad del toolkit.

metodologías de diseño

Design Thinking

El Design Thinking es un enfoque centrado en el ser humano que busca comprender las necesidades reales de los usuarios, generar ideas creativas y prototipar soluciones. Se basa en etapas iterativas de empatía, definición del problema, ideación, prototipado y prueba.

metodologías de diseño

Human Centered Design

Es una técnica de resolución de problemas que posiciona a personas reales en el centro del proceso de desarrollo. Lo que le permite crear productos y servicios que resuenan y se adaptan a las necesidades de su audiencia.

metodologías de diseño

Doble Diamante

Esta metodología sirve para guiar un enfoque estructurado y eficaz en el diseño y resolución de problemas. Al seguir este proceso, los equipos de diseño pueden asegurarse de que abordan adecuadamente cada aspecto del problema y de la solución.

etapas de metodologías de diseño

Empatía / Descubrir / Inspiración

Las primeras etapas de las metodologías de diseño, convergen en un propósito: comprender al usuario y su contexto. Los diseñadores se sumergen en las necesidades, desafíos y experiencias de los usuarios, evitando suposiciones y generando insights valiosos basados en la realidad del usuario.

etapas de metodologías de diseño

Definir / Idear

Estas etapas implican el análisis y la síntesis de los insights recolectados, la generación de ideas creativas, y la definición de un problema claro y centrado en el usuario. A través de estas etapas, los diseñadores traducen la empatía y las observaciones en oportunidades de diseño para abordar las necesidades del usuario.

etapas de metodologías de diseño

Implementar / Desarrollar

Estas etapas los diseñadores dan vida a sus ideas a través de prototipos o modelos de diseño y utilizan estos artefactos para probar, iterar y refinar sus soluciones. Permite validar sus ideas eficazmente, validar suposiciones y obtener retroalimentación directa del usuario final.

etapas de metodologías de diseño

Tips para usar Chat GPT y Grammarly

Chat GPT puede ser utilizado como una herramienta para revisar y mejorar tu propio trabajo.

Algunos ejemplos de preguntas o solicitudes que puedes hacer:

"Tengo un prototipo de un logotipo para un café local. ¿Cómo podría mejorarlo?"

"Tengo una presentación sobre sostenibilidad. ¿Puedes ayudarme a mejorar la redacción y el flujo de información?"

Grammarly puede ser utilizado para asegurar que todo el contenido escrito esté libre de errores y sea fácil de entender para los usuarios.

método de investigación

Entrevistas

Esta técnica permite a los investigadores obtener detalles de las experiencias personales, opiniones, actitudes y percepciones de los usuarios mediante una interacción directa.

etapas:

Inteligencia artificial: Chat GPT

método de investigación

Tips para usar Chat GPT

preguntas para ayudar a desarrollar un estudio de caso eficiente podrían incluir:

¿Cómo debería estructurar mi estudio de caso?

¿Qué tipos de datos debería buscar y recolectar para mi estudio de caso?

¿Cómo presento mis hallazgos de manera clara y efectiva para mi estudio de caso?

¿Cómo puedo analizar e interpretar los datos que recojo para mi estudio de caso?

Inteligencia artificial: DALL-E y Huerrart

Inteligencia artificial

Chat GPT

Es un modelo de lenguaje que utiliza machine learning para generar texto que es relevante y coherente con el input dado. Puede ser utilizado en una variedad de aplicaciones, desde responder preguntas hasta generar contenido creativo.

Etapas:

Métodos de investigación:

Inteligencia artificial: Chat GPT y Grammarly

Inteligencia artificial

¿Cómo hablarle a Chat GPT?

Prepárate con éxito: Asegúrate de proporcionar suficiente contexto al principio de la conversación o cuando cambias de tema.

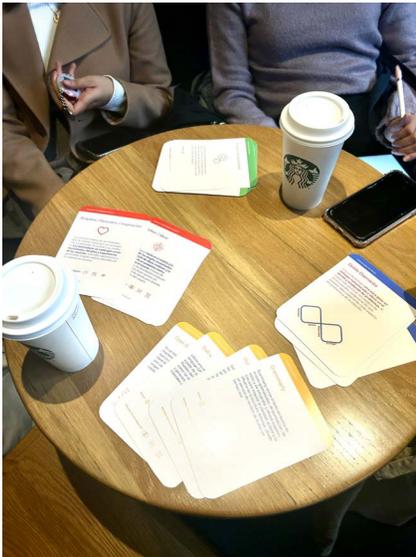
Sea específico: Intenta ser lo más específico posible en tus preguntas. Esto ayudará a proporcionar la información más precisa y útil.

Refina tus preguntas si es necesario: Si la respuesta que te proporciona Chat GPT no es lo que buscas, buscando no dudar en reformular o aclarar tu pregunta.

Utiliza un lenguaje claro y sencillo: Aunque puede entender y generar texto en lenguaje natural, el uso de un lenguaje claro y conciso puede ayudar a evitar confusiones.

Sea preguntas abiertas para explorar un tema: Si estás buscando generar ideas o explorar un tema en profundidad, las preguntas abiertas pueden ser una buena manera de obtener una variedad de respuestas.

Testeo



[Imagen 23] Testeo Prototipo 3. Elaboración Propia.

Prototipo Final

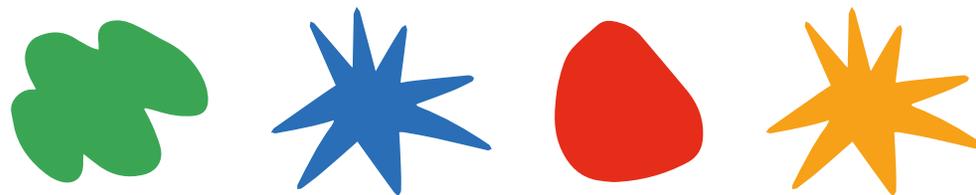
Para el prototipo final del toolkit, se tomaron en cuenta las observaciones y sugerencias obtenidas durante los testeos. Se añadieron 3 cartas explicando los tipos de inteligencia artificial más relevantes: machine learning, procesamiento de lenguaje natural y computer vision. Estas cartas detallaban cómo funcionan cada uno de estos tipos y proporcionaban ejemplos de plataformas que los utilizan. Además, se estableció una relación entre estos tipos de inteligencia artificial y las etapas de las metodologías de diseño y los métodos de investigación.

Se incorporó una nueva carta de indicaciones para guiar a los usuarios sobre cómo utilizar de manera efectiva las cartas del toolkit. En total, el mazo final quedó conformado por 23 cartas, incluyendo 1 de indicaciones, 3 de metodologías de diseño, 3 de etapas de las metodologías de diseño, 9 de métodos de investigación, 4 de plataformas de inteligencia artificial seleccionadas y 3 de tipos de inteligencia artificial. Cada una de estas cartas brindaba consejos específicos sobre cómo utilizar la inteligencia artificial en cada caso.

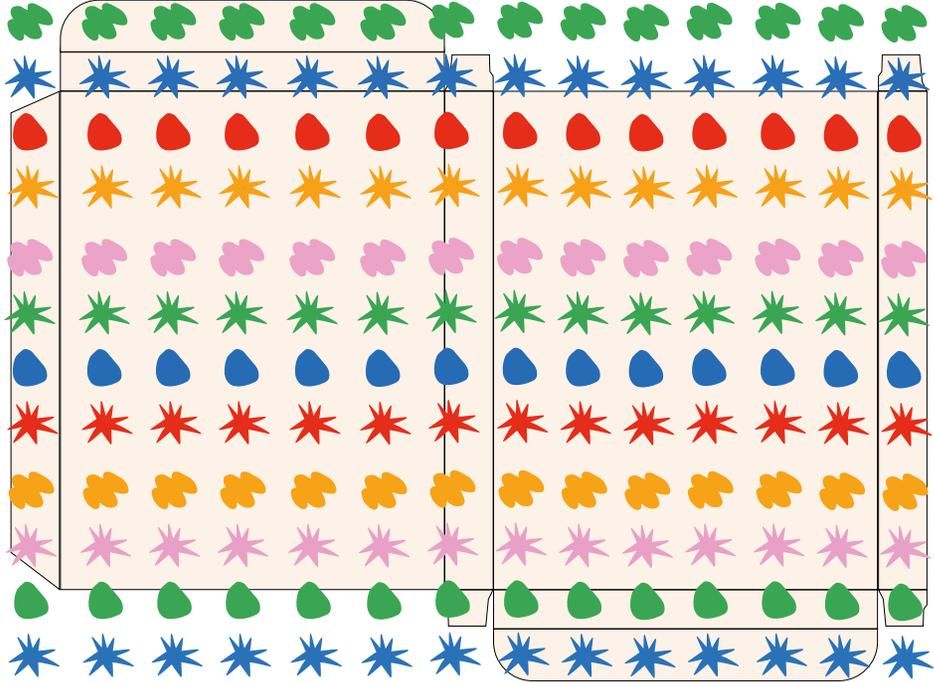
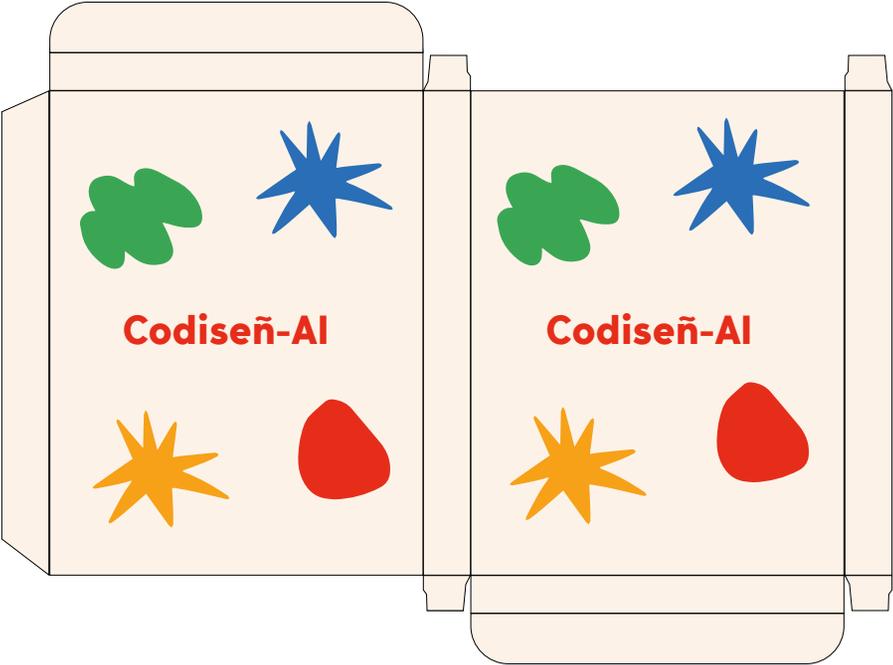
Como parte de la propuesta final, se diseñó una caja que complementa la estética gráfica de las cartas, brindando una presentación visualmente coherente y organizada del toolkit. Esta caja fue diseñada considerando las características y temáticas presentes en las cartas, proporcionando un empaque atractivo y funcional para el almacenamiento y transporte del toolkit.

Codiseñ-AI

Font: Bergen Text Bold 36pt



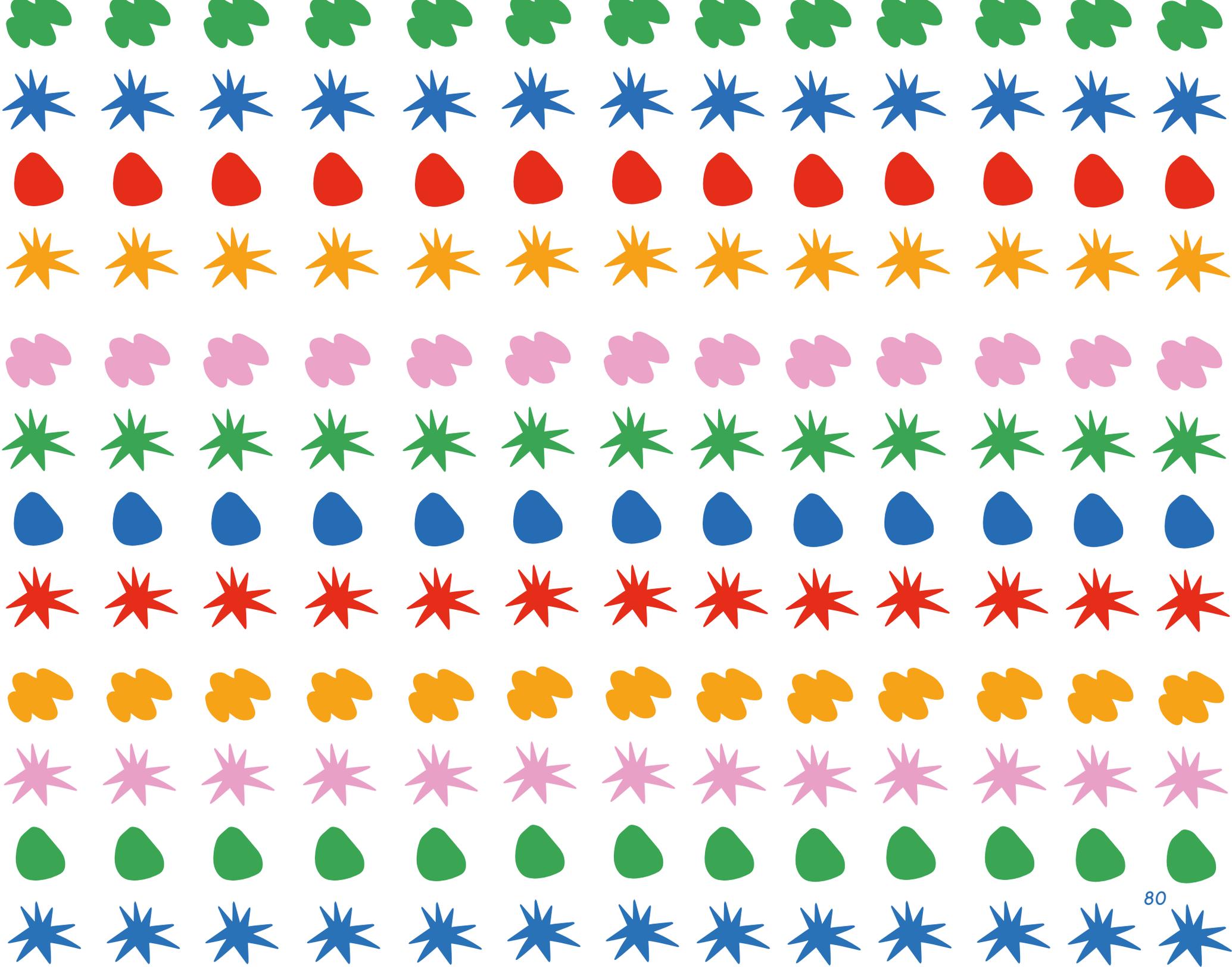
Prototipo Final



Prototipo Final



[Imagen 24] Prototipo Final. Elaboración Propia.



6.

Implementación

- **Modelo de Negocios**
- **Proyecciones**

Modelo de Negocios

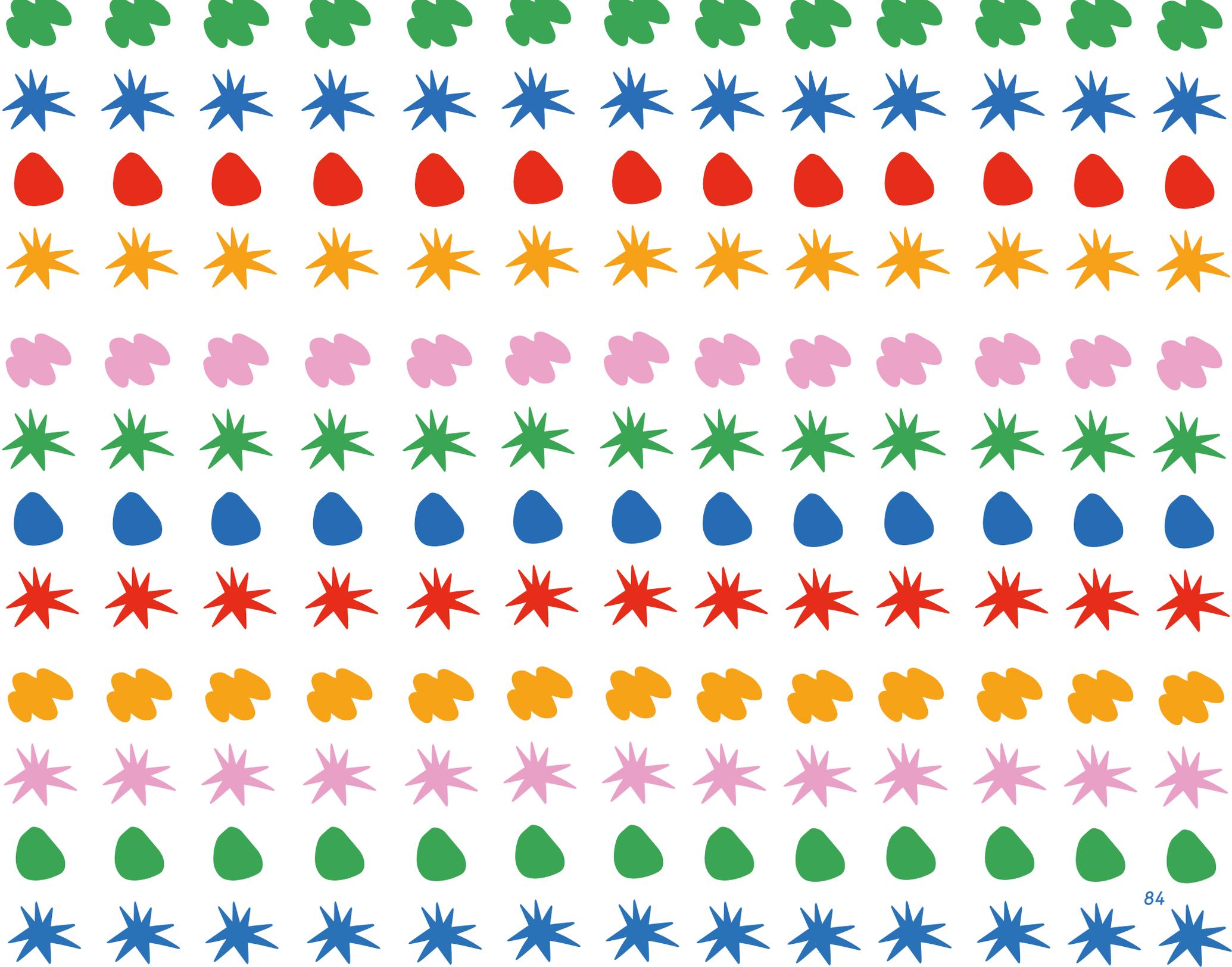
Alianzas Clave <ul style="list-style-type: none"> - Asociaciones con diseñadores reconocidos para la creación de contenido adicional - Colaboración con instituciones educativas para integrar el toolkit en programas de diseño - Alianzas estratégicas con empresas de diseño y agencias para la promoción conjunta del toolkit 	Actividades clave <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo y actualización del contenido del toolkit - Gestión de la plataforma en línea y las descargas - Comunicación y marketing para promover el toolkit 	Propuesta de Valor <ul style="list-style-type: none"> - Herramienta interactiva para estimular la creatividad y la resolución de problemas en el proceso de diseño - Recopilación de cartas con conceptos, técnicas y recursos de diseño - Facilita la generación de ideas y la exploración de diferentes enfoques de diseño 	Relación con los clientes <ul style="list-style-type: none"> - Soporte en línea para consultas y problemas técnicos - Comunidad en línea para compartir experiencias y mejores prácticas - Actualizaciones regulares del toolkit con nuevos contenidos y recursos 	Segmento de clientes <ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes de diseño - Profesionales de diseño - Agencias de diseño
	Recursos clave <ul style="list-style-type: none"> - Equipo de desarrollo y diseño para mantener y mejorar el toolkit - Contenido y recursos actualizados de diseño - Plataforma en línea para distribución y soporte 		Canales <ul style="list-style-type: none"> - Plataforma en línea para descarga y acceso al toolkit - Distribución a través de tiendas de diseño - Alianzas con instituciones educativas y organizaciones de diseño 	
Estructura de Costos <ul style="list-style-type: none"> - Gastos de desarrollo y mantenimiento del toolkit - Costos de marketing y publicidad - Gastos de soporte y atención al cliente 			Línea de ingresos <ul style="list-style-type: none"> - Equipo de desarrollo y diseño para mantener y mejorar el toolkit - Contenido y recursos actualizados de diseño - Plataforma en línea para distribución y soporte 	

Proyecciones

El proyecto del toolkit tiene una visión centrada en la justicia social al buscar democratizar el acceso al uso de inteligencia artificial en el mundo del diseño. Inspirado por el famoso "Oráculo de Sasha Constantza-Chock", se pretende crear una herramienta inclusiva y accesible para estudiantes y diseñadores de todas las áreas y niveles. El objetivo es permitir que cualquier persona interesada en el diseño pueda aprovechar el potencial de la inteligencia artificial como copiloto en sus procesos creativos.

Para lograr esta meta, se planea ampliar el contenido del toolkit con más metodologías de diseño y métodos de investigación. Se busca proporcionar a los usuarios una amplia gama de herramientas y enfoques que les permitan abordar sus proyectos de diseño de manera más efectiva y eficiente. Además, se buscará integrar más plataformas de inteligencia artificial como Chat GPT, DALL-E, Huemint y Quillbot, para brindar opciones variadas y adecuadas a las distintas necesidades de los usuarios.

El proyecto aspira a ser un referente en el campo del diseño inclusivo y equitativo, eliminando barreras y facilitando el acceso a tecnologías de vanguardia para todos los diseñadores. A través de la democratización del uso de inteligencia artificial, se espera fomentar la creatividad, la innovación y el desarrollo de soluciones con impacto positivo en la sociedad.



7.

Conclusión

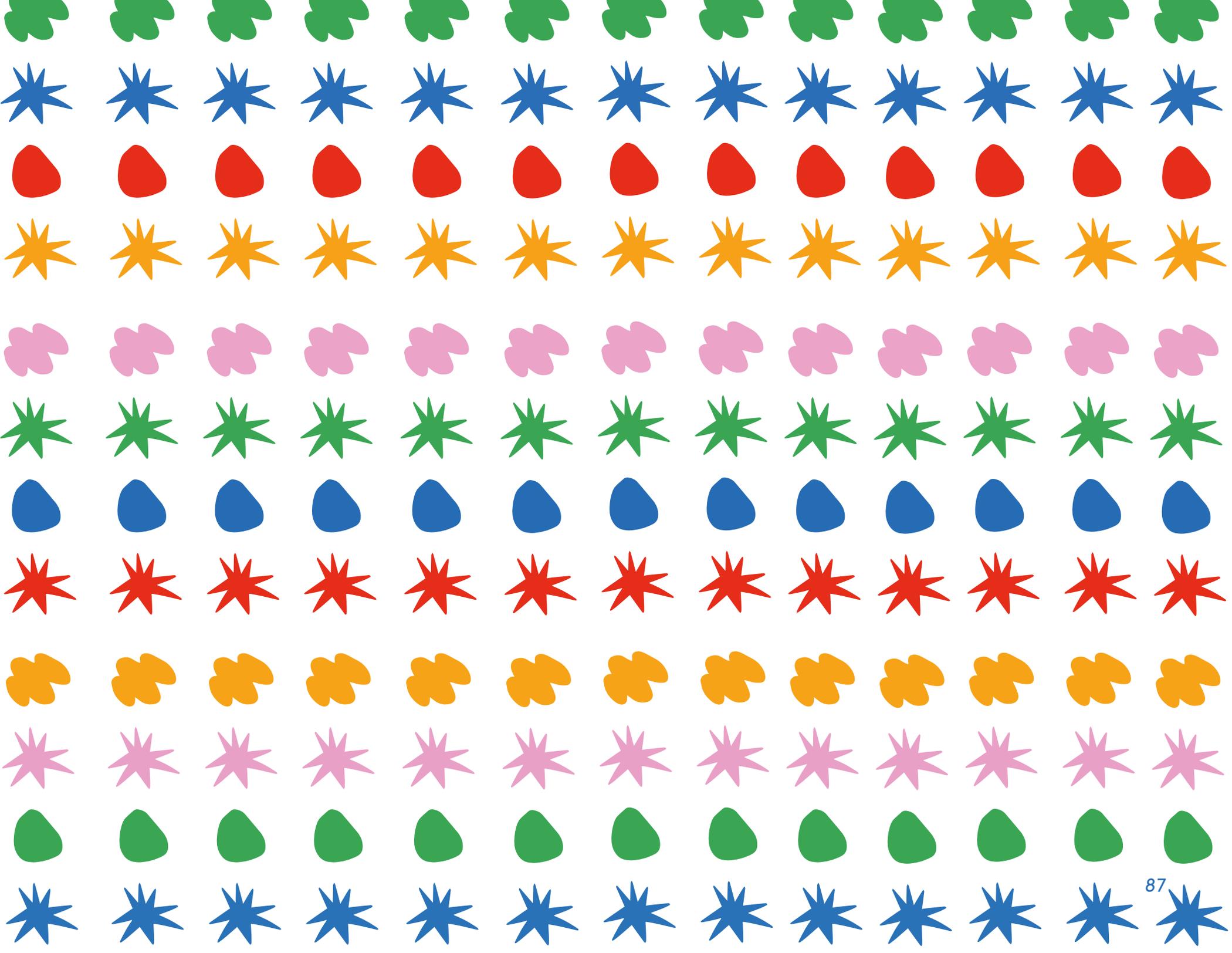
Conclusión

En conclusión, *Codiseñ-AI* representa una propuesta de valor única en el ámbito del diseño al combinar metodologías, métodos de investigación y plataformas de inteligencia artificial en un enfoque basado en la doble diamante. La integración de la inteligencia artificial como copiloto en los procesos de diseño busca empoderar a los diseñadores y estudiantes, brindándoles herramientas poderosas para potenciar su creatividad y eficacia en la resolución de problemas.

Además, el proyecto destaca por su enfoque en el diseño crítico y de justicia social. Al promover la democratización del acceso a tecnologías de inteligencia artificial, busca abordar la brecha digital y fomentar la inclusión de diseñadores de diversos contextos y comunidades.

La agencia del diseño en nuevas tecnologías adquiere una relevancia fundamental en la actualidad. A medida que la inteligencia artificial y otras tecnologías avanzan, el papel del diseñador como agente de cambio se vuelve más crucial. La habilidad de tomar decisiones informadas y éticas en el uso de estas tecnologías permitirá a los diseñadores liderar proyectos que impulsen el bienestar y la equidad en la sociedad.

En definitiva, *Codiseñ-AI* representa una herramienta poderosa para la comunidad de diseñadores, promoviendo la integración de la inteligencia artificial en un enfoque de diseño crítico y de justicia social. A través de la agencia del diseño en nuevas tecnologías, los diseñadores pueden enfrentar los desafíos del futuro y contribuir de manera significativa al desarrollo de soluciones responsables y sostenibles que beneficien a la sociedad en su conjunto.



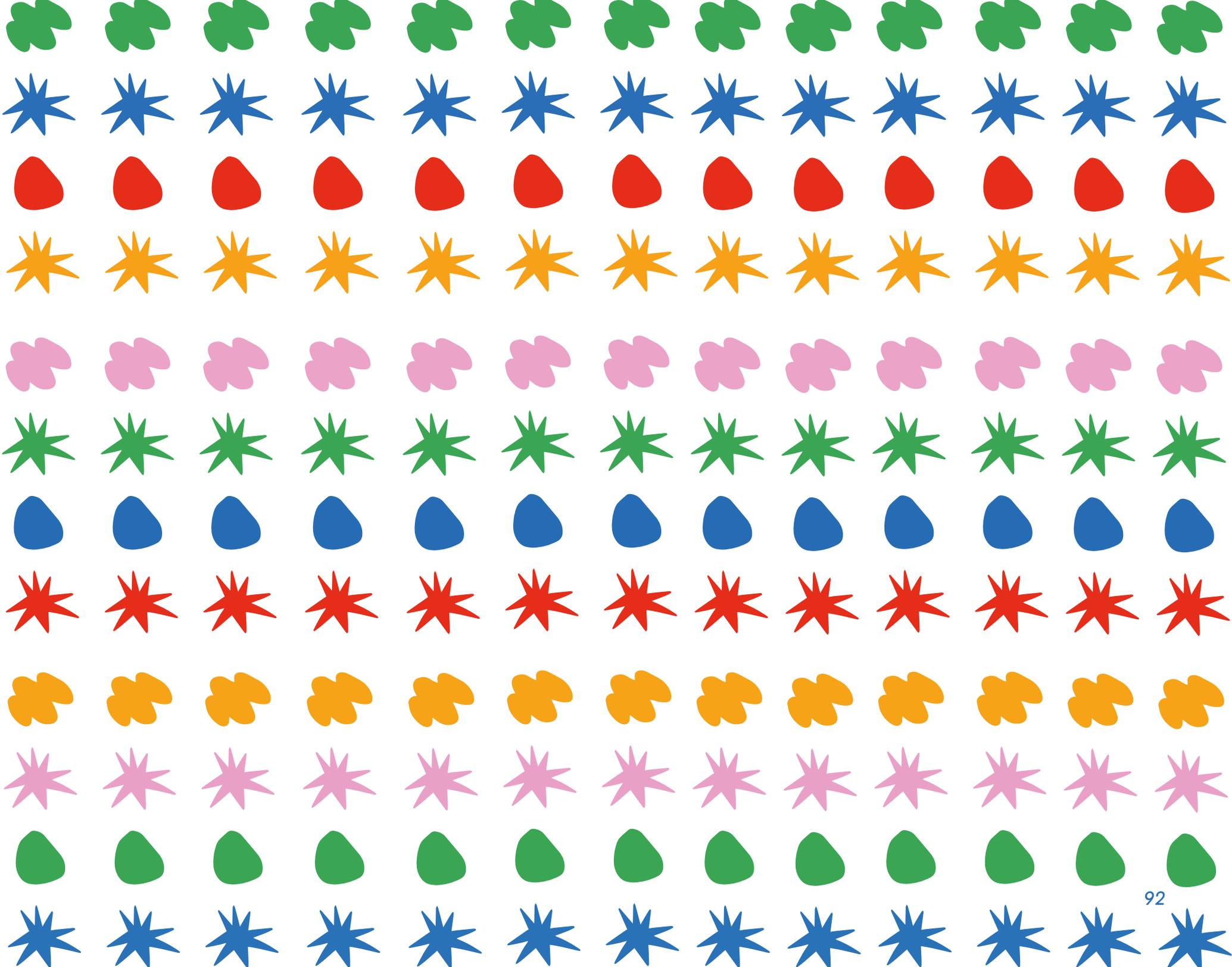
8.

Bibliografía

- Arora, A. (s.f.). Behance. Obtenido de <https://www.behance.net/gallery/102678669/Talkn-Express-Toolkit>
- Bailenson, J. (2018). Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do.
- Bailenson, J. (2018). Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do. WW Norton & Company.
- Bessiere, K., Kiesler, S., Kraut, R., & S. Boneva, B. (2008). Effects of Internet use and social resources on changes in depression. *Information, Community & Society*, 11(1), 47-70.
- Bollier, D., & Helfrich, S. (2019). Free, fair, and alive: The insurgent power of the commons. New Society Publishers.
- Boyd, D. (2010). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. En Z. Papacharissi, A (Ed.), *A networked self* (1st ed., pp. 47-66). Routledge.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. .
- Buk. (3 de Mayo de 2023). Impacto de la inteligencia artificial en la gestión de personas.
- Castells, M. (2009). *The Rise of the network society*. (1st ed.). Wiley-Blackwell.
- Chun-Sing Cheung, J. (2013). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. *Journal of Social Work Practice*, 27(4), 471-474.
- Conde, A. (2023). ELMO MISTIAEN: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EXPANDE LOS LÍMITES DEL DISEÑO. Joia.
- Cupisti, A. (31 de marzo de 2023). Metanoia - a design toolkit. Behance. <https://www.behance.net/gallery/167334493/Metanoia-A-design-toolkit>
- DeVillia, J. (2 de mayo de 2023). AI ad of the moment: “Pepperoni Hug Spot”. Global Nerdy. <https://www.globalnerdy.com/2023/05/02/ai-ad-of-the-moment-pepperoni-hug-spot/#:~:text=Pepperoni%20Hug%20Spot%20is%20a,Video:%20Gen-2%20by%20Runway>
- Dijck, J. v. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*.
- FAIR. (s.f.). Obtenido de Futures of Artificial Intelligence Research: <https://www.nucleofair.org/>
- Fardouly, J., Diedrichs, P., Vartanian, L., & Halliwell, E. (2015). Social comparisons on social media: The impact of Facebook on young women's body image concerns and mood. *Body image*, 13, 38-45.
- Fisher, M. (2009). *Realismo Capitalista*.
- Frischmann, B., & Selinger, E. (2018). *Re-engineering humanity*. Cambridge University Press.
- Frison, E., & Eggermont, S. (2015). Exploring the relationships between different types of Facebook use, perceived online social support, and adolescents' depressed mood. *Social Science Computer Review*, 34(2), 153-171.
- Fuchs, C. (2015). Social media and the public sphere. En C. Fuchs (Ed.), *Culture and Economy in the Age of Social Media* (1a ed., pp. 315-372). Routledge.
- 1.
 2. Fuchs, C. (2022). *Digital capitalism: media, communication and society*.(Vol. 3). Routledge. https://fuchsc.uti.at/files/DC_intro.pdf

1. Fuchs, C. (2022). *Digital capitalism: media, communication and society*.(Vol. 3). Routledge. https://fuchsc.uti.at/files/DC_intro.pdf
- Gerbaudo, P. (2019). *The Digital Party: Political Organisation and Online Democracy*. Pluto Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv86dg2g>
- Gobierno de Chile, Gob.cl. (s.f). *Kit Digital*. <https://kitdigital.gob.cl/>
- Hampton, K., Rainie, L., Lu, W., Shin, I., & Purcell, K. (15 de Enero de 2015). Pew Research Center. Obtenido de Pew Research Center website: <https://www.pewresearch.org/internet/2015/01/15/social-media-and-stress/>
- Hu, K., Godfrey, K., Ren, Q., Wang, S., Yang, X., & Li, Q. (2022). The impact of the COVID-19 pandemic on college students in USA: Two years later. *Psychiatry Research*, 315, 114685. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2022.114685>
- Iansiti, M., & Lakhani, K. (2017). The truth about blockchain. *Harvard business review*, 95(1), 118-127.
- IDEO.ogr. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. (1st ed.). [s.n].
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The Massachusetts Institute of Technology Press.
- Junco, R. (2012). Too much face and not enough books: The relationship between multiple indices of Facebook use and academic performance. *Computers in human behavior*, 28(1), 187-198.
- Jurgenson, N. (13 de noviembre del 2013). *The disconnectionists*. *The New Inquiry*. <https://thenewinquiry.com/the-disconnectionists/>
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 1237-1245.
- Kross, E., Verduyn, P., Demiralp, E., Park J., Lee D., Lin, N., Shablack, H., Jonides, J., Ybarra, O. (2013) Facebook Use Predicts Declines in Subjective Well-Being in Young Adults. *PLOS ONE* 8(8).
- Latini, J. (18 de enero de 2023). *Talkit*. Behance. https://www.behance.net/gallery/161185091/Talkit?tracking_source=search_projects%7Ccards+toolkit
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems*. John Wiley & Sons.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2008). *New media: A critical introduction*. (2nd ed.). Routledge.
- Mac-Ginty, S., Jiménez Molina, Á., & Martínez, V. (2021). Impacto de la pandemia por COVID-19 en la salud mental de estudiantes universitarios en Chile. *Rev. Chil. Psiquiatr. Neurol. Infanc. Adolesc.*
- McAfee, A., & Brynjolfsson, E. (2017). *Machine, platform, crowd: Harnessing our digital future*. WW Norton & Company.
- Moreno, M., Jelenchick, L. A., Egan, K. G., Cox, E., Young, H., Gannon, K. E., & Becker, T. (2011). Feeling bad on Facebook: depression disclosures by college students on a social networking site. *Depression and Anxiety*, 447-455.

- Negroponte, N., Harrington, R., McKay, S. R., & Christian, W. (1997). Being digital. *Computers in Physics*, 11(3), 261-262.
- Parker, G., Van Alstyne, M., & Choudary, S. (2016). *Platform revolution: How networked markets are transforming the economy and how to make them work for you*. WW Norton & Company.
- Pawar, S. (16 de Mayo de 2023). Coca-Cola's Generative AI Advertisement Takes Internet by Storm. Obtenido de <https://analyticsdrift.com/coca-colas-generative-ai-advertisement-takes-internet-by-storm/>
- Pempek, T., Yermolayeva, Y., & Calvert, S. (2009). College students' social networking experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 227-238.
- Pew Research Center. (7 de Enero de 2007). Obtenido de Pew Research Center website: <https://www.pewresearch.org/internet/2007/01/07/social-networking-websites-and-teens/>
- Phillips, W., & M. Milner, R. (2017). *The ambivalent internet: Mischief, oddity, and antagonism online*. John Wiley & Sons.
- Przybylski, A., & Weinstein, N. (2017). A large-scale test of the goldilocks hypothesis: quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents. *Psychological science*, 28(2), 204-215.
- Simonite, T. (8 de Febrero de 2023). *Wired*. Obtenido de <https://www.wired.com/story/guide-artificial-intelligence/>
- Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. John Wiley & Sons.
- Tapscott, D., & Williams, A. D. (2008). *Wikinomics: How mass collaboration changes everything*. Penguin Group Usa.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy-and completely unprepared for adulthood-and what that means for the rest of us*. .
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 271-283.
- Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Wang, Q., Chen, W., & Liang, Y. (2011). *The Effects of Social Media on College Students*. [MBA student scholarship, Johnson & Wales University]. Repositorio https://scholarsarchive.jwu.edu/mba_student/5
- Won, J. (20 de febrero de 2022). *Toki: educational toolkit for families*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/137827739/TOKI>
- Wu, T. (2017). *The attention merchants: The epic scramble to get inside our heads*. Vintage.



9.

Anexos

ChatGPT y Metodologías de Diseño



hazme un proyecto de diseño usando la metodología human centered design que ayude a personas con mascotas con enfermedades crónicas a cuidarlas de manera eficiente



Usa la metodología de design thinking para encontrar problemáticas en la manera en que jóvenes usan tiktok hoy en día



Título del proyecto: "PetCare: Diseño centrado en el ser humano para el cuidado eficiente de mascotas con enfermedades crónicas"

Resumen:

El proyecto PetCare tiene como objetivo desarrollar una solución de diseño centrada en el ser humano que brinde apoyo a las personas que tienen mascotas con enfermedades crónicas. El enfoque principal es ayudar a los cuidadores a gestionar de manera eficiente el cuidado y el bienestar de sus mascotas, brindándoles herramientas y recursos prácticos para facilitar el seguimiento de medicamentos, citas veterinarias y otros aspectos importantes del tratamiento.

Metodología:

1. Investigación y comprensión del usuario: Realizar entrevistas y encuestas a cuidadores de mascotas con enfermedades crónicas para comprender sus necesidades, desafíos y experiencias. Identificar patrones y oportunidades de mejora en el cuidado de las mascotas.
2. Ideación y generación de soluciones: Organizar sesiones de lluvia de ideas con un equipo multidisciplinario para idear soluciones innovadoras. Considerar aspectos como la administración de medicamentos, recordatorios, seguimiento de síntomas, monitoreo de salud y comunicación con veterinarios.
3. Prototipado: Crear prototipos de baja y alta fidelidad de la solución propuesta. Esto puede incluir aplicaciones móviles, dispositivos de seguimiento de salud de mascotas y sistemas de comunicación con veterinarios.
4. Pruebas y evaluación: Realizar pruebas con cuidadores de mascotas para evaluar la eficacia y la usabilidad de la solución propuesta. Recopilar comentarios y realizar iteraciones en el diseño según sea necesario.
5. Implementación y difusión: Desarrollar el producto final basado en los resultados de las pruebas y la retroalimentación de los usuarios. Lanzar la solución al mercado y difundir información sobre su disponibilidad y beneficios para los cuidadores de mascotas.

1. Empatizar:

- Realizar entrevistas, encuestas y observaciones para comprender las experiencias y necesidades de los jóvenes en relación al uso de TikTok.
- Identificar los desafíos, preocupaciones y oportunidades que enfrentan los jóvenes al utilizar esta plataforma.

2. Definir el problema:

- Analizar los datos recopilados y sintetizar la información para identificar patrones y tendencias.
- Definir el problema central o la oportunidad de mejora relacionada con el uso de TikTok por parte de los jóvenes.

3. Idear:

- Organizar sesiones de lluvia de ideas con un equipo multidisciplinario para generar soluciones creativas y potenciales mejoras en la experiencia de los jóvenes en TikTok.
- Considerar aspectos como la privacidad, el contenido inapropiado, el ciberacoso, la adicción a la plataforma y otros desafíos específicos.

4. Prototipar:

- Crear prototipos de baja y alta fidelidad de las soluciones propuestas. Estos prototipos pueden incluir cambios en la interfaz de usuario, configuraciones de privacidad, herramientas de bienestar digital, entre otros.
- Realizar pruebas rápidas con jóvenes usuarios para obtener retroalimentación y evaluar la viabilidad y efectividad de las soluciones propuestas.

5. Testear y mejorar:

- Analizar los resultados de las pruebas y recopilar comentarios de los usuarios.
- Iterar y mejorar las soluciones en base a la retroalimentación obtenida, ajustando y refinando las características, funcionalidades y aspectos de diseño.

6. Implementar:

- Desarrollar e implementar las soluciones seleccionadas y mejoradas en base a los resultados de las pruebas.
- Realizar un seguimiento continuo para evaluar el impacto de las soluciones implementadas y realizar ajustes adicionales si es necesario.

Formulario Microsoft

1. ¿Qué opinas de la inteligencia artificial?

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"Se da miedo"
"que es una herramienta muy poderosa y que recién estamos en los prime..."
"No creo tener una opinión fuerte sobre el tema, pienso que es una herramienta"

3 encuestados (20%) respondieron útil para esta pregunta.

buena herramienta
beneficios Juicio crítico ilustración gran manera primeros pasos
muchas cosas ayuda útil procesos vez desventajas
cuidado muchas formas opinión definición punto
diferentes disciplinas diferentes disciplinas propio conocimiento

2. ¿La has usado o usarías en contextos académicos?

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"Si he usado para un ramo de la universidad me pidieron hacer una tarea..."
"si"
"Si la he usado"

11 encuestados (73%) respondieron Si para esta pregunta.

ramo Si imágenes
tarea ia

3. ¿Para qué lo usaste o usarías?

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"Se usó para hacer una tarea usando la para generar imágenes."
"Para cosas de llamado de un affiche, recomendaciones bibliográfica y red..."
"Para comparar nuestro trabajo visual ver similitudes en formatos colores y..."

11. ¿Qué plataformas de inteligencia artificial conoces? Mencionalas

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"chat gpt, Midjourney, Leonardo, hace poco descubri microsoft designer y..."
"open ai i chat gpt, dalle2, leonardo ai, midjourney"
"Chat gpt, Leonardo, deep dream generator, stable diffusion web."

6 encuestados (40%) respondieron Leonardo para esta pregunta.

meetjourney imágenes
nvidia canvas designer deep dream generator estable difusión wssip
deepdream generator ai Leonardo Chatgpt
cala stable diffusion web Chat GPT3 Midjourney consensus
generadores poolors preguntame

12. ¿Qué metodologías de diseño conoces? Mencionalas

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"metodologías de diseño como design thinking, doble diamante, diseño e..."
"más no c. prototipado (paper-prototyping)? diseño colaborativo, o de inv..."
"Alcuz, etnografías de diseño, entrevistas, mapas mentales, icono, storybo..."

5 encuestados (33%) respondieron doble diamante para esta pregunta.

personas speculative behavioral mapping ups
mapas mentales Aciou tipo design thinking focus group
metodologías doble diamante observación
investigación nombres perdón diseño critical design
Brainstorming nombres envdd Problem pasos

6. ¿Te gustaría incorporarla como herramienta de diseño?

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"No lo ves?"
"si"
"Si"

8 encuestados (53%) respondieron Si para esta pregunta.

casos Si iguak
hartas cosas verdad
algunos

7. ¿Sientes que sabes como hablarle a la inteligencia artificial?

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"mmm me han enseñado alguna cosas, como especificar primero el contex..."
"no al 100%, pero experimentando y volviendo a formular instrucciones, es..."
"Si por ejemplo que hay más respuestas en inglés que en español, pero n..."

10 encuestados (67%) respondieron Si para esta pregunta.

vdd inteligencia primera reglas
teoría técnica más Si general texto ocupo
español vez pregunta respuesta información
Jajsjaja diferentes resultados inglés contenido

8. ¿Cómo crees que se diferencia el proceso de un diseñador del de la inteligencia artificial?

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"El diseñador por lo general (no todos) busca desde sus conocimientos int..."
"yo creo que los "ingéneros" a los que llega la IA, pueden ser muy genéricos, n..."
"Pienso que el proceso propio viene más desde la experiencia y de la inves..."

11 encuestados (73%) respondieron diseñador para esta pregunta.

vida experiencias realidad capacidad
manera diseñador algo AI todos
resumen lado estudio investigación día
estudio posición inteligencia artificial inspiración toma
proceso profundo encuentro

9. ¿Crees que nos va a afectar a futuro? ¿Cómo?

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"Creo que ya lo está haciendo, y va solo en comenzo ya que muchas pens..."
"creo q va a remplazar las tareas mas monotonas o genéricas como la crea..."
"Pienso que si, progresivamente va a ser incorporada como una herramienta..."

4 encuestados (27%) respondieron herramienta para esta pregunta.

población chilena muchos factores manera ayuda poco algo
nuevas corrientes parte herramienta fácil acceso
tecnología áreas diseñadores vez trabajo
mal diseño cosas nuevas composiciones creación personalización

10. ¿Cómo crees que se puede incorporar a la carrera de diseño?

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"como una herramienta facilitadora, nunca como reemplaz..."
"igual q en otras carreras, solo para ampliar/hacer herramientas de inves..."
"Pienso que para el proceso investigativo puede ser útil, sin embargo tambl..."

4 encuestados (27%) respondieron referentes para esta pregunta.

salud mental Información trabajo visual Chat GPT bibliográfica
imágenes más referentes ideas inspiración
indicación autores investigación
redacción textos bibliografía tarea colores
ortografía

4. ¿Crees que te ha servido? ¿por qué?

Más datos Información

Respuestas más recientes

15 Respuestas

"Me ha servido para referir ideas, saber donde buscar info de un tema y así d..."
"Si trabajo fue interesante y creo que puede verlo como un complemento a..."

3 encuestados (20%) respondieron Chat para esta pregunta.

autores interesante rápido tareas razones morales estudio
inspiración cosas Chat ideas otras opciones
buen punto ayuda nombres búsqueda información
Si pq diccionario varios errores

5. ¿Crees que puede acelerar tu proceso creativo?

Más datos Información

Respuestas más recientes

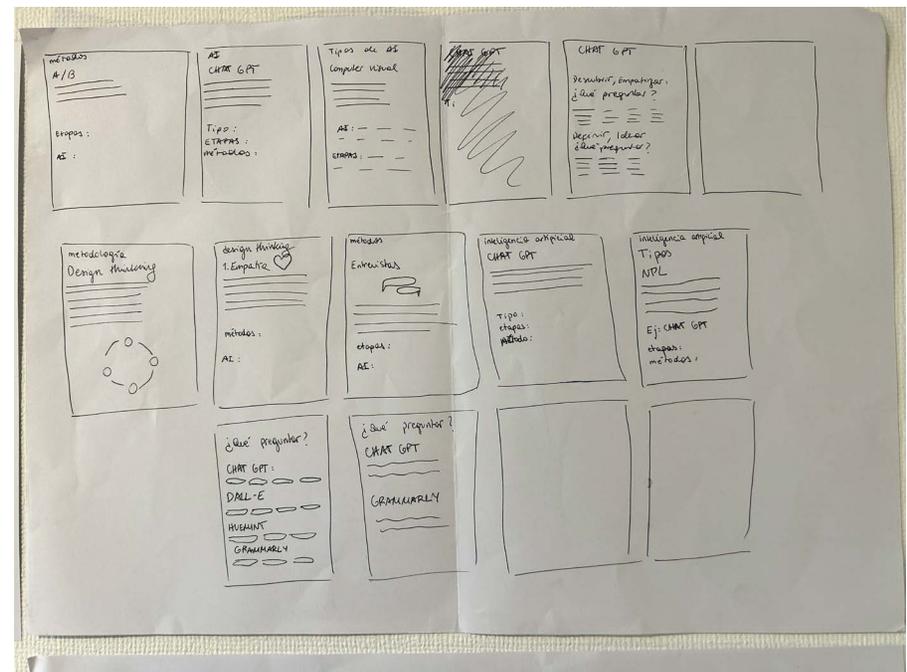
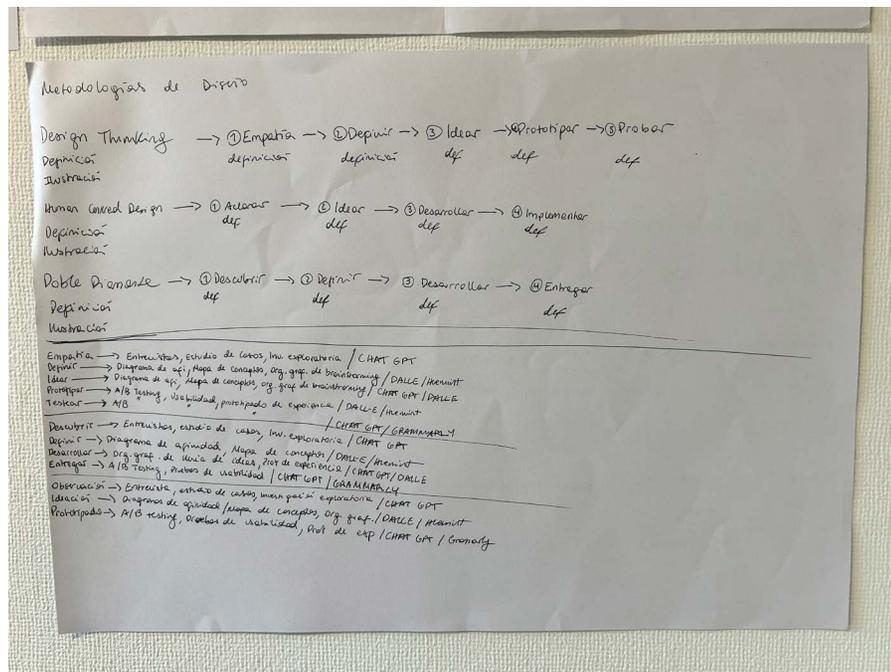
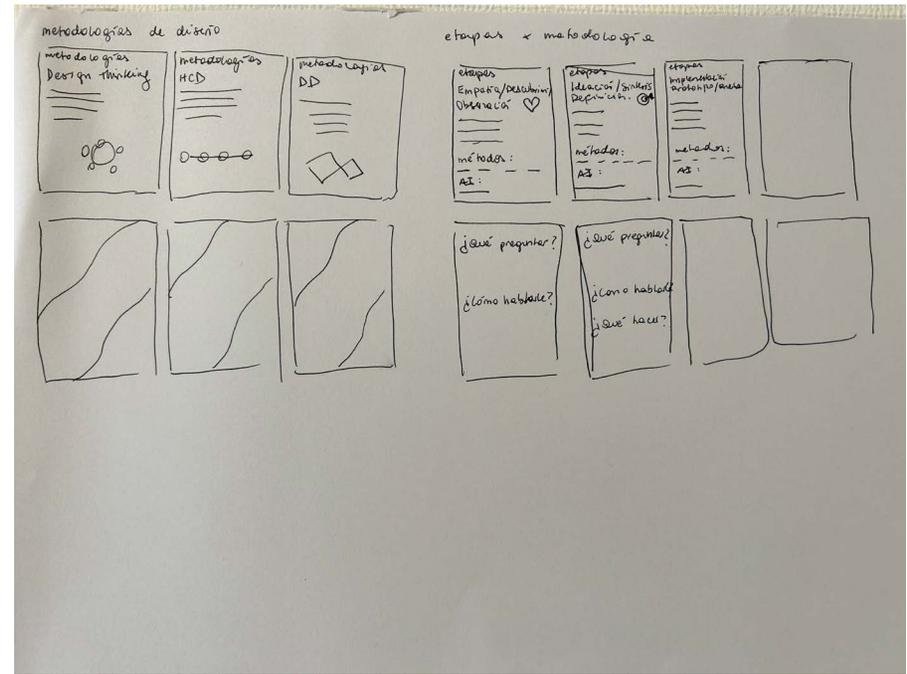
15 Respuestas

"mmm depende, quisiera buscar inspiración si."
"no necesariamente el proceso completo, pero la búsqueda de información..."
"Si pienso que teniendo más conocimiento sobre ella y haciendo las resp..."

11 encuestados (73%) respondieron Si para esta pregunta.

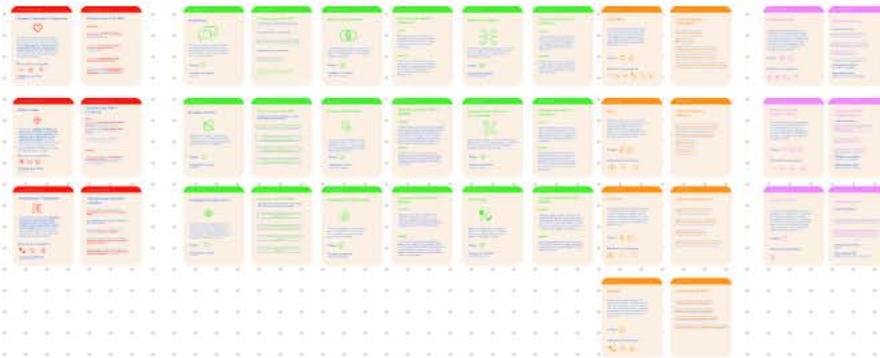
procesos conocimiento algo búsqueda respuestas
pinterest información Si tarea trabajo
mmm proceso creativo guías inspiración pensamiento
creatividad fundamentación

Procesos de Diseño



Validación

- Hola! Bienvenidos! Muchas Gracias por su ayuda! <3
Aquí unas breves instrucciones para realizar el testeo.
1. Elegir uno de esos 4 proyectos
 2. Leer las metodologías y elegir una también
 3. Dependiendo de la primera etapa de la metodología en la que están hacerle preguntas a chat gpt para que los guíe sobre qué hacer con su proyecto
 4. Elegir un método de inv y hacer lo mismo onda pedirle ayuda a chat gpt noma y tb pedirle a huemint que les genere una paleta de colores (dall-e es pagado ups)
 5. Todo lo que les diga el chat que lo registren abajo como la vale
 6. Que pongan sugerencias o recomendaciones para mejorar las cartitas



Comenta aquí qué te recomendó la inteligencia artificial utilizada en cada etapa

Vale

Resumen del proyecto: [Icono de un libro]

Resumen de la metodología: [Icono de un documento]

Resumen de la metodología de inv: [Icono de un gráfico]

Samuel

Resumen del proyecto: [Icono de un gráfico]

Resumen de la metodología: [Icono de un documento]

Resumen de la metodología de inv: [Icono de un gráfico]

Gianluca

Resumen del proyecto: [Icono de un gráfico]

Resumen de la metodología: [Icono de un documento]

Resumen de la metodología de inv: [Icono de un gráfico]

Problema

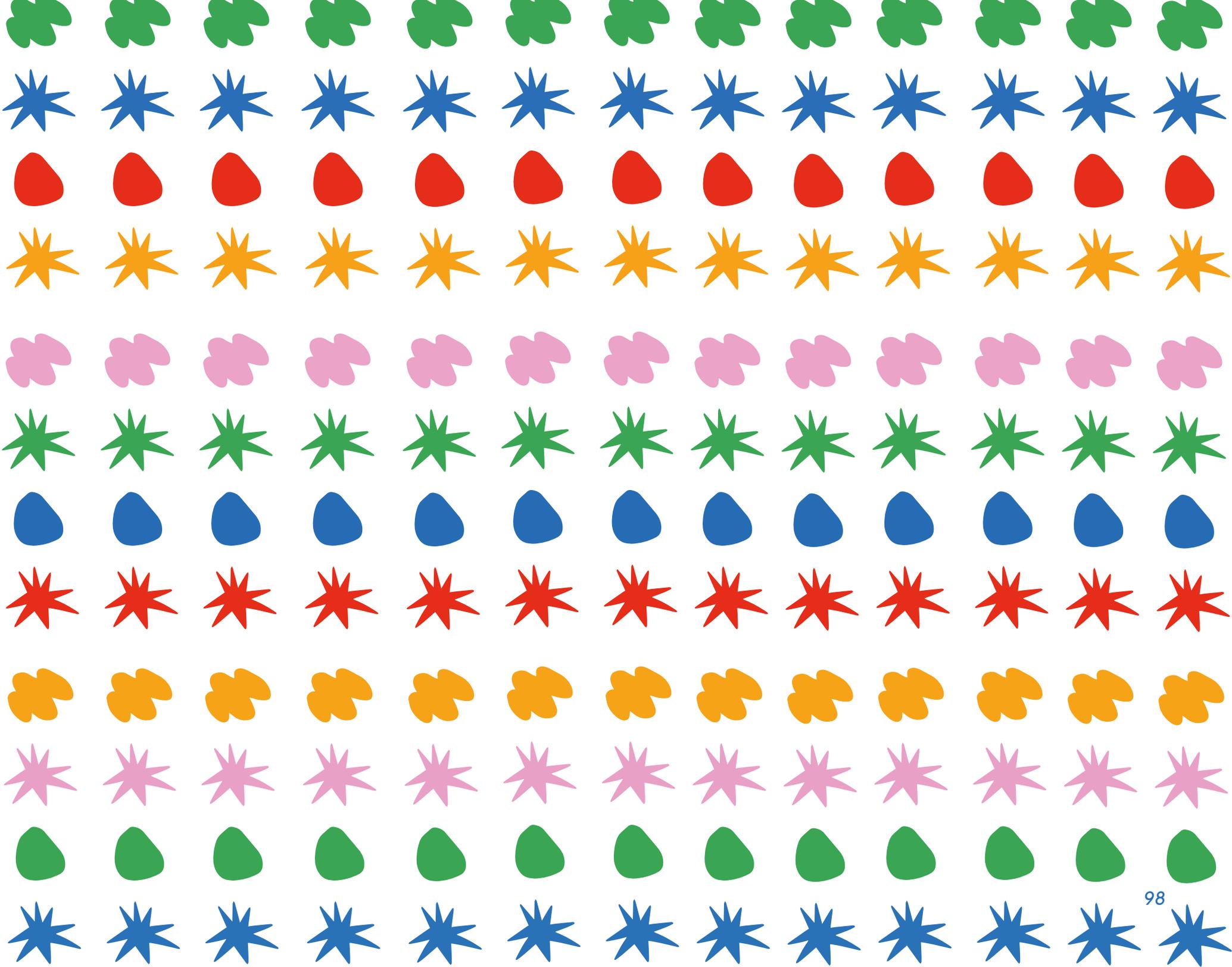
Resumen del proyecto: [Icono de un gráfico]

Resumen de la metodología: [Icono de un documento]

Resumen de la metodología de inv: [Icono de un gráfico]

Agrega sugerencias para el Toolkit

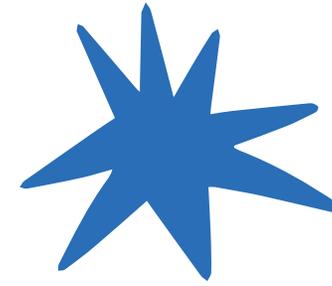
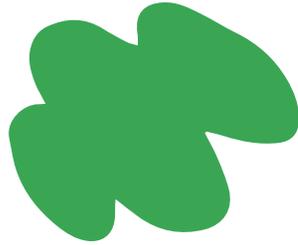
Add text	Add text	Add text
Remove element	Remove element	Remove element
Add text	Add text	Add text
Remove element	Remove element	Remove element



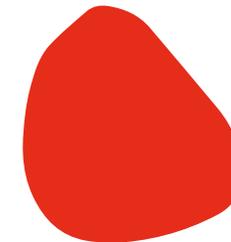
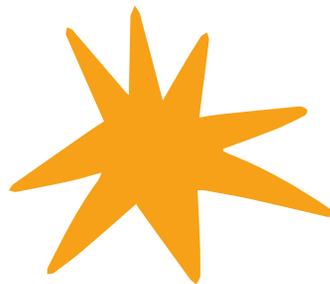


PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



Codiseñ-AI



Autora: Renata Antonia Martínez Pino

Profesora guía: Marcela Mora

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica
de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

Julio 2023

Santiago, Chile