

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>20</b>
1.1. Descripción de la tesis doctoral	21
1.2. Objetivos de la investigación	27
1.3. Definición del objeto de estudio y metodología de investigación	29
1.4. Hipótesis de estudio	33
1.5. Técnicas de investigación	39
<b>2. Humanos y máquinas interconectados</b>	<b>42</b>
2.1. Nuevos retos para el siglo XXI	43
2.2. La llegada de la singularidad	47
2.3. Los algoritmos controlan tu vida	55
<b>3. La Inteligencia Artificial</b>	<b>60</b>
3.1. ¿Qué entendemos por Inteligencia Artificial?	61
3.2. Historia de la Inteligencia Artificial: pasado, presente y futuro	65

3.3. Interfaces y redes neuronales: el cerebro-computadora	71
3.4. ¿Puede la Inteligencia Artificial tener emociones?	77
3.5. ¿Puede la Inteligencia Artificial ser creativa?	83
3.6. Evolución de la IA en las Artes Visuales	95

## **4. Automatización creativa** **106**

---

4.1. Nuevas perspectivas para el mercado laboral	107
4.2. El nuevo tipo de creatividad en una sociedad tecnológica	121
4.3. Automatización creativa	125

## **5. Antecedentes: Las máquinas modulan nuestra creatividad** **134**

---

5.1. La llegada de la imprenta	135
5.2. La revolución industrial y el movimiento de Artes y Oficios	139
5.3. Bienvenida la máquina: El Futurismo	145
5.4. Sonría, por favor.	147
5.5. La revolución digital a principios de los 80	155
5.6. Digital frente analógico	157

## **6. La IA en el proceso creativo de diseño** **162**

---

6.1. ¿Cómo piensan los diseñadores?	163
6.2. El proceso de diseño redefinido	167
6.3. Nuevos métodos de diseño: <i>Design Thinking</i>	171
6.4. Trabajando paso a paso con una IA	177
6.4.1. Empatizando con una IA	178
6.4.2. Fase de definición o análisis	182
6.4.3. Fase de ideación	186

6.4.4. Fase de prototipado	196
6.4.5. Fase de evaluación o testeo	198

## **7. Inteligencia Artificial creativa: problemas éticos, legales y sociales** **200**

---

7.1 Problemas éticos	201
7.1.1. Publicidad a la carta	208
7.2 Problemas legales	211
7.3 Problemas sociales	219

## **8. Marco práctico** **226**

---

8.1. Objeto	227
8.2. Cuestionario	229
8.2.1. Criterios de selección de los encuestados	229
8.2.2. Expertos seleccionados	230
8.3. Preguntas de investigación	233

## **9. Análisis e interpretación de los datos** **236**

---

9.1. Interpretación de los datos	237
9.2. Resultados de la encuesta	237

## **10. Conclusiones** **244**

---

## **11. Referencias** **252**

---

11.1. Análisis de páginas web y aplicaciones que utilizan IA	
11.1.1. Autodesk Dreamcatcher	267
11.1.2. ChatGPT	268
11.1.3. Colladraw	269
11.1.4. Colormind	270
11.1.5. Colourlab AI	271
11.1.6. DALL.E	272
11.1.7. DesingScape	274
11.1.8. Drawing Apprentice	275
11.1.9. DreamBooth AI	276
11.1.10. EveryPixel	277
11.1.11. Eyequant	278
11.1.12. Final Cut ProX	279
11.1.13. Generated Photos	280
11.1.14. Genus AI	281
11.1.15. Google IMAGEN	282
11.1.16. Khroma	283
11.1.17. Let's Enhance	284
11.1.18. Looka	285
11.1.19. Midjourney	286
11.1.20. Nightcafe	287
11.1.21. NovelAI Diffusion	288
11.1.22. Prisma AI	289
11.1.23. Reface AI	290
11.1.24. Removebg	291
11.1.25. Rosebud	292
11.1.26. SceneStich	293
11.1.27. Adobe Sensei	294
11.1.28. Skechplorer	295
11.1.29. Sketch-rnn	296
11.1.30. Stable Diffusion	297

11.1.31. Taylor Brands	298
11.1.32. Vinci	299
11.1.33. Visual Eyes	300
11.1.34. Wombo AI	301