

**TRABAJO FIN DE GRADO
BELLAS ARTES**

2024-2025



MENCIÓN

Artes Visuales y Diseño



TÍTULO

La integración de la inteligencia artificial en el flujo del trabajo artístico

ESTUDIANTE

Martínez Mila, Nuria

TUTOR/A

Mantilla Pousa, Adrian



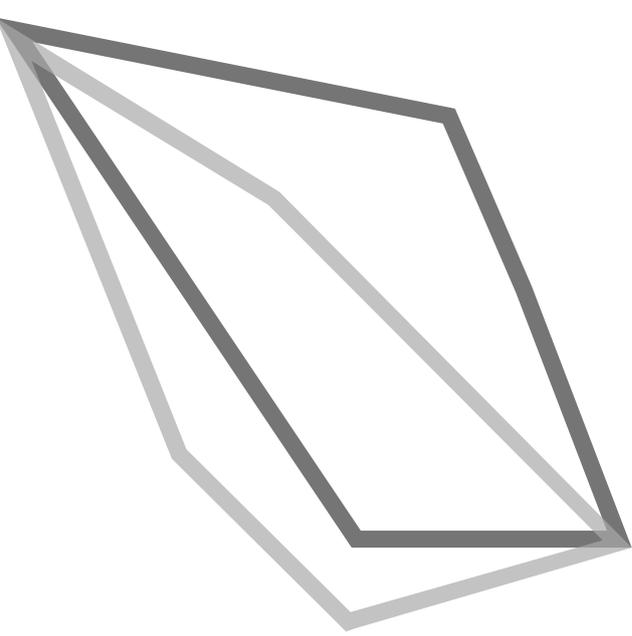


PALABRAS CLAVE

Herramienta, Co-creación, Proceso, Prompt, Exploración, Experimentación

RESUMEN

Investigación de cómo la inteligencia artificial puede integrarse en el flujo de trabajo artístico como una herramienta colaborativa para optimizar tareas, y también para expandir las posibilidades creativas. A través de la creación de una serie de pósters con temáticas y estilos distintos, se exploran las posibilidades visuales y conceptuales que ofrecen distintas IAs generativas. Este proyecto busca analizar cómo estas tecnologías pueden transformar las fases del proceso creativo además de reflexionar sobre la relación entre el artista y la máquina en un contexto de experimentación y co-creación.



INDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	4
2. REFERENTES	6
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	7
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	10
5. RESULTADOS	15
6. BIBLIOGRAFÍA	21

Propuesta

Este proyecto surge del interés por explorar cómo las inteligencias artificiales generativas pueden integrarse en el flujo de trabajo artístico como colaboradoras activas dentro del proceso creativo. El objetivo principal es desarrollar una serie de pósters con estéticas, temáticas y resultados visuales distintos, explorando cómo diferentes IAs influyen en la forma de crear y construir una imagen.

Cada póster se plantea como una experimentación independiente, adaptando el proceso a las necesidades visuales de cada pieza. Se busca generar obras terminadas que permitan observar el comportamiento de cada herramienta: qué tipo de imágenes propone, cómo responde a los prompts, qué errores produce. La intervención posterior con programas como Photoshop o Illustrator permite tomar el control del resultado, editarlo, combinarlo o llevarlo hacia direcciones más personales.

Los flujos de trabajo han sido variados y no lineales, combinando plataformas como ChatGPT, Sora, Deep Dream Generator o Abacus.AI con herramientas de edición digital. Este enfoque basado en la prueba, el error y la intervención crítica ha hecho posible documentar el proceso de cada imagen en esquemas individuales. A partir de esa diversidad, se ha construido una estructura general que recoge las fases comunes del proceso y propone una metodología abierta de colaboración entre humano y máquina.

La elección del póster como formato responde a su capacidad para condensar imágenes, ideas, estilos y mensajes en una sola composición. Es un soporte flexible, accesible y visualmente directo, perfecto para poner a prueba distintos estilos y formas de producción.

De esta manera se plantea una metodología abierta, donde la imagen generada por IA no es un fin, sino un punto de partida. El proceso de creación es lo que se convierte en campo de estudio. Entender cómo cambia la forma de crear cuando el control no es absoluto, cómo se replantea el concepto de autoría, y de qué manera surgen nuevas formas de lenguaje visual en un proceso donde intervienen tanto el artista como la inteligencia artificial.

Objetivos

- Explorar cómo los artistas pueden trabajar en conjunto con la IA de manera interactiva, utilizando la tecnología como una herramienta.
- Investigar cómo la inteligencia artificial está afectando sectores como el diseño gráfico y las artes visuales.
- Explorar el uso de diferentes IAs generativas en la creación de imágenes a partir de texto.
- Analizar las particularidades de cada flujo de trabajo y cómo afectan al resultado final.
- Reflexionar sobre el papel del artista en procesos de creación mediados por inteligencia artificial.
- Sintetizar una metodología flexible que permita integrar IA en el trabajo artístico de forma crítica y creativa.



Referentes

Sougwen Chung es una artista interdisciplinar reconocida por su trabajo en la colaboración entre humanos y máquinas. Su práctica combina dibujo, robótica, inteligencia artificial y performance, explorando cómo puede generarse una sinergia creativa entre el gesto humano y los sistemas algorítmicos. Uno de sus proyectos más conocidos es *Drawing Operations*, donde realiza dibujos en tiempo real junto a brazos robóticos entrenados con sus propios trazos. A través de esta interacción, Chung no solo cuestiona los límites de la autoría, sino que propone una nueva forma de creación híbrida, donde el proceso se convierte en un diálogo entre la sensibilidad humana y el cálculo de la máquina. Su enfoque ha sido clave para abrir caminos en la reflexión sobre la inteligencia artificial como herramienta artística y colaborativa.

Uno de los pósters del proyecto toma como referente visual el trabajo del fotógrafo Ricardo Cases, especialmente por su uso característico del flash, los fuertes contrastes de color y la forma en que transforma escenas cotidianas en imágenes con una estética muy marcada. Su capacidad para resaltar lo banal y convertirlo en algo visualmente potente sirvió de inspiración a la hora de construir una imagen directa, saturada y con una iluminación dura.

Justificación de la propuesta

La integración de la inteligencia artificial en el proceso artístico representa un cambio técnico, conceptual y metodológico. Lejos de entender la IA como una amenaza, se plantea como una herramienta que puede dialogar con el artista, proponer, alterar y ampliar sus capacidades creativas. La elección de trabajar con una serie de pósters permite un enfoque flexible y visualmente variado, donde cada obra funciona como una pequeña experimentación independiente en torno al uso de distintas inteligencias artificiales generativas. La propuesta se sostiene sobre un marco conceptual basado en la co-creación y la exploración. El proyecto plantea el proceso como un espacio de descubrimiento, donde cada herramienta utilizada (Photoshop, Illustrator y diferentes IAs) genera su propio diálogo con la imagen.

Este proyecto parte de una necesidad personal de comprender cómo cambian los procesos artísticos al incorporar la inteligencia artificial como herramienta. Se busca abrir preguntas a través de la práctica, generar imágenes que sean también pruebas, errores, aciertos y reflexiones visuales. En este contexto, el artista se posiciona como alguien que deja de controlar todo el proceso para convertirse en observador, editor, mediador y cómplice de una herramienta que puede ser creativa.

En cuanto a los procedimientos y recursos, el proyecto plantea la creación de varias piezas visuales con temáticas y estéticas distintas. La variedad de estilos entre los pósters responde a la voluntad de no encasillar el resultado final en una única estética, sino explorar cómo cada IA propone diferentes soluciones visuales y cómo estas pueden ser modificadas o reinterpretadas por el ojo humano. Se utilizarán herramientas de generación de imágenes por IA (ChatGPT, Sora, Deep Dream Generator o Abacus.AI). A partir de las imágenes generadas, se continuará el trabajo en programas de edición como Photoshop e Illustrator, combinando fragmentos, texturas y composiciones manuales para dar forma a cada póster. Más que ocultar la intervención de la IA, se pretende visibilizar cómo forma parte del proceso y del lenguaje artístico de la obra.

Este trabajo se apoya en una combinación de referentes visuales y teóricos que han servido para fundamentar y dar forma a la propuesta. Por un lado, artistas como Sougwen Chung, con su enfoque en la colaboración entre humano y máquina, y a nivel teórico, textos como *Impacto de la inteligencia artificial en el diseño gráfico*, *Inteligencia artificial y el campo del arte*, y *De la imagen al prompt y viceversa* han proporcionado una base crítica y conceptual sólida. Estos documentos han reforzado la idea de la IA como agente de cambio en los procesos creativos, cuestionando la autoría, abriendo nuevos lenguajes visuales y fomentando formas de trabajo no lineales, todos ellos aspectos clave en este proyecto.

IA como herramienta colaborativa en el proceso creativo

En el contexto actual, la inteligencia artificial no debe entenderse como una tecnología que reemplaza al artista, sino como una herramienta que colabora, sugiere, transforma y complementa sus ideas. El uso de IAs generativas permite trabajar de manera interactiva con la máquina, estableciendo un diálogo constante en el que el artista dirige el proceso y toma decisiones estéticas a partir de las propuestas visuales generadas.

Esta interacción se traduce en una optimización real del tiempo, especialmente en fases del proceso creativo que antes requerían una gran carga técnica o repetitiva. Por ejemplo, integrar una imagen en otra, ajustar luces y sombras, limpiar bordes o generar variaciones rápidas de una misma composición, eran tareas que podían consumir horas de trabajo manual. Hoy, gracias a las capacidades de las IAs, estos pasos pueden resolverse de manera ágil, liberando tiempo y energía para centrarse en lo más importante: el contenido conceptual, la composición visual, el color o el mensaje de la obra.

Además, la IA se ha consolidado como una fuente inmediata de referencias visuales. Escenarios que requerirían montajes fotográficos complejos, alquiler de material o desplazamientos, pueden generarse desde casa en cuestión de minutos. Esto no elimina la mirada artística, sino que potencia su capacidad de probar, fallar y volver a intentar. De este modo, cualquier persona con nociones de arte, diseño y sentido estético puede valorar, editar o reinterpretar los resultados, usando la IA como apoyo, nunca como sustituto.

Transformaciones en el diseño gráfico y las artes visuales

En sectores como el diseño gráfico y las artes visuales, el impacto de la inteligencia artificial ha sido profundo, pero no en forma de sustitución, sino como una transformación del papel del creador. Las herramientas de IA han automatizado muchas tareas técnicas, permitiendo a diseñadores y artistas enfocarse en decisiones más estratégicas, estéticas o conceptuales. Esta evolución del flujo de trabajo está haciendo que el artista adopte un rol más cercano al de un curador o director creativo, guiando el proceso más que ejecutándolo en su totalidad.

Este cambio también exige nuevas habilidades: ya no basta con dominar programas tradicionales como Photoshop o Illustrator, sino que también se requiere aprender a comunicarse con la IA mediante prompts, a entender sus patrones y a evaluar críticamente sus resultados. Pero, esto no implica una pérdida de control. Al contrario, el juicio visual, la sensibilidad humana y la capacidad de interpretación siguen siendo elementos irremplazables.

En lugar de quitarle espacio al artista, la inteligencia artificial ha abierto nuevas formas de explorar visualmente. Han aparecido estéticas propias, como el glitch, el exceso visual o las formas ambiguas, y también se han facilitado procesos más libres y no lineales, donde el error, el azar o lo fragmentado pueden tener un valor expresivo. Además, la IA ha democratizado mucho el acceso a la creación, ya que cualquiera, incluso sin una formación artística tradicional, puede generar imágenes interesantes. Aun así, creo que sigue siendo clave la mirada del artista: es quien le da intención y sentido a lo que se genera, y quién establece conexión entre lo que propone la máquina y lo que uno quiere comunicar.



Proceso de producción

Todas las imágenes que forman parte del proyecto han sido generadas con inteligencia artificial, aunque en algunos casos se ha recurrido a imágenes de referencia para inspirar el estilo o la composición. Algunas piezas surgieron a partir de prompts, mientras que otras combinaron el uso de distintas IAs y procesos de edición posteriores.

Desde el inicio del proyecto se tuvo claro que se quería explorar las posibilidades de la inteligencia artificial fuera de los entornos tradicionales de diseño como la suite de Adobe. Aunque herramientas como Illustrator y Photoshop han formado parte del proceso, su uso ha estado enfocado principalmente a la edición, integración y ajuste final de las imágenes generadas.

El objetivo era evitar una dependencia exclusiva de flujos cerrados o automatizados, y en su lugar experimentar con diversas plataformas de IA abiertas, que permitieran tener un mayor control creativo y flexibilidad en la generación de imágenes.

A lo largo del proyecto, los flujos de trabajo utilizados han sido abiertos y diferentes, adaptando el proceso de trabajo a las necesidades de cada composición, generando un diálogo constante entre lo automático y lo manual. El proceso se ha convertido en parte esencial del resultado final, donde cada imagen ha requerido decisiones específicas, ajustes y una mirada crítica desde mi papel como artista. Cada pieza se ha cerrado siguiendo un criterio definido, dando forma a una obra y dando la intencionalidad que se deseaba.

Para explicar de forma más detallada el flujo de trabajo que se ha seguido, se resumirá a continuación en una serie de pasos generales, aunque es importante aclarar que este proceso ha ido variando según las necesidades de cada imagen.

Sin embargo, el objetivo de probar distintos métodos ha sido precisamente identificar un flujo de trabajo más universal y funcional, que pueda adaptarse a futuros proyectos sin perder libertad creativa. La experimentación con distintos procesos no ha sido solo una forma de resolver composiciones individuales, sino un camino para reflexionar sobre qué fases son esenciales, cuáles pueden automatizarse, y cómo estructurar un método flexible pero estable para integrar la IA en el trabajo artístico de forma efectiva.

Después de analizar los distintos métodos que se han probado, decidí simplificar el proceso en dos flujos de trabajo. Estos recogen los pasos más importantes y ayudan a organizar mejor cómo usar la inteligencia artificial en la práctica artística. La idea es que estos esquemas pueden servir como base para otros proyectos, siendo flexibles y fáciles de adaptar según lo que necesite en cada caso.

En primer lugar, se debe mencionar que la única plataforma por la que se ha pagado fue Abacus.AI, pero la mayoría de las imágenes se han generado utilizando otras herramientas de inteligencia artificial que ofrecen opciones gratuitas hasta cierto número de usos. Esto demuestra que cualquier persona, incluso sin acceso a plataformas de pago, puede experimentar con este tipo de procesos.

El primer paso habitual ha sido la generación de imagen a partir de un prompt. Para ello, se utilizaron herramientas como ChatGPT (con capacidades visuales), Sora, Deep Dream Generator y la ya mencionada Abacus. Se ha comprobado que trabajar con ChatGPT y Sora resulta más cómodo y fluido. Ambas plataformas están relacionadas, pero ChatGPT, al funcionar como un chat conversacional, permite dialogar más directamente sobre los ajustes que se desea en cada imagen. Esa interacción continua en forma de conversación ha sido clave para el resultado.

En cambio, en Abacus.AI se ha observado que mantener conversaciones largas o muy específicas no siempre ofrece buenos resultados. Cuando se abusa del detalle, la herramienta tiende a generar imágenes menos eficaces o erráticas, lo que limita el potencial de diálogo creativo. Por ese motivo su uso se ha orientado para pruebas más puntuales y no tanto para procesos de desarrollo más complejos o guiados.

Para la imagen 1, se buscaba representar una armonía entre lo natural y lo mecánico. Para ello, se comenzó explicando a ChatGPT la intención del proyecto, lo que dio lugar automáticamente a una primera propuesta visual que resultó satisfactoria en un primer momento. Sin embargo, se tenían en mente elementos muy específicos, por lo que se proporcionaron imágenes de referencia para que fueran tomadas en cuenta y fusionadas. En este caso concreto, se buscaba un modelo de coche determinado con un acabado translúcido o reflectante, similar al cristal. Para lograr este efecto, se facilitaron varias imágenes como guía, y a partir de ellas, ChatGPT generó el coche con el estilo exacto requerido.

Se intentó repetir el mismo proceso con Deep Dream Generator, pero el resultado no fue el esperado; la imagen obtenida no se asemejaba en absoluto a la descripción inicial. Tampoco se lograron buenos resultados con Abacus.AI, por lo que finalmente se optó por la versión generada por ChatGPT.

Para el paisaje de fondo, se optó por usar Deep Dream Generator. El resultado fue satisfactorio y coherente con la atmósfera que se deseaba transmitir. A partir de esta experiencia, se concluyó que para la generación de elementos más específicos y dirigidos, ChatGPT era mucho más eficaz.

Una vez que ambas imágenes (el coche y el paisaje) fueron generadas por separado, se llevaron a Photoshop para ser superpuestas, colocando el coche en la posición visualmente más adecuada. En ese momento, se observó que el coche no se integraba completamente con el entorno, por lo que se recurrió nuevamente a ChatGPT para obtener ayuda en la integración visual. La propuesta resultante fue muy satisfactoria, por lo que dicha imagen se tomó como base para continuar trabajando en Photoshop.

En esta fase final de edición, se ajustaron luces, colores y sombras, debido a que la imagen presentaba un tono demasiado verdoso y el coche, elemento principal, no destacaba lo suficiente. También se modificaron algunos puntos de iluminación para reforzar la presencia del coche. Finalmente, se añadió un elemento gráfico creado en Illustrator para equilibrar la composición y darle el estilo deseado. Como último paso, se superpuso una imagen de una placa base electrónica para aportar textura y cerrar visualmente la pieza. Con estos ajustes, se dio por finalizada la composición de la imagen 1.

Para la imagen 2, la principal fuente de inspiración fueron las fotografías de Ricardo Cases, especialmente aquellas centradas en aves con fuertes contrastes de color y luz. Se buscaba recrear el efecto característico que se obtiene con el uso del flash: sombras duras, colores saturados y una atmósfera visual muy directa.

Para acercarse a esa estética, se repitió un proceso similar al empleado en la imagen 1. Se redactó un prompt específico que se introdujo en Sora, con el objetivo de generar una imagen que evocara ese estilo visual. Una vez obtenida la imagen base, se llevó a Photoshop, donde se trabajó principalmente en eliminar objetos indeseados y ajustar luces y sombras para imitar el tratamiento de iluminación característico en las obras de Cases.

Después de afinar la composición principal, se experimentó con elementos gráficos que pudieran integrarse en la imagen sin afectar a su estética. Se solicitó a Sora la generación de diferentes formas y detalles visuales, que luego fueron importados a Illustrator para su modificación y adaptación a las necesidades del proyecto. Una vez obtenida la versión final de estos elementos, fueron incorporados nuevamente en Photoshop, donde se superpusieron en la imagen base, cuidando que el resultado mantuviera coherencia estética con el conjunto.

Con estos últimos ajustes, se dio por finalizada la composición de la imagen 2.

En el caso de la imagen 3, el proceso fue algo distinto. Se comenzó redactando un prompt con ChatGPT, solicitando ayuda para mejorarlo y traducirlo al inglés, dado que muchas plataformas de inteligencia artificial responden con mejores resultados en ese idioma. Con el prompt mejorado, se generó la imagen utilizando Sora, y se seleccionó la que mejor se ajustaba a los objetivos visuales.

Una vez elegida, se recortó la figura humana y se eliminó el fondo. Se aplicaron efectos visuales y filtros sobre dicha figura. En un momento dado, al encontrarse un bloqueo creativo, se recurrió nuevamente a ChatGPT para solicitar una palabra o frase relacionada con la temática de la imagen, así como algunos elementos gráficos para acompañarla. El resultado fue sorprendentemente positivo, manteniendo la estética original pero aportando ideas nuevas. Sin embargo, se observó que la IA había modificado ligeramente algunos rasgos de la figura humana original, por lo que se volvió a Photoshop, donde se recortaron únicamente los elementos gráficos generados para integrarlos manualmente en la imagen.

Dado que el fondo era negro, la integración final fue sencilla, ya que no requirió retoques de iluminación ni mezcla compleja de capas. Este caso refleja un flujo de trabajo más fragmentado, pero igualmente valioso desde el punto de vista creativo, donde la colaboración con la IA fue extensa, pero siempre guiada por un criterio final autoral.

Para la imagen 4 se decidió trabajar directamente en Illustrator, adoptando un enfoque distinto al de las composiciones anteriores. La inspiración principal provino de la estética de la estampa japonesa tradicional, especialmente por su delicadeza en el tratamiento del color y la forma.

Se solicitó a Abacus.AI la generación de diferentes imágenes de flores hibiscus, buscando una base visual que pudiera ser transformada en un estilo gráfico más plano y estilizado. Una vez seleccionadas las imágenes que mejor se ajustaban al objetivo, fueron importadas en Illustrator y se aplicó la herramienta de calco de imagen para vectorizarlas.

En la fase de color, se optó por trabajar con degradados suaves, buscando una paleta armónica que respetara la inspiración japonesa pero con un toque más personal. Finalmente, se añadió una textura de papel para enriquecer visualmente la composición y reforzar la sensación de imagen impresa o estampada.

En este caso, se consideró que el proceso no fue especialmente efectivo, ya que las imágenes obtenidas podrían haberse encontrado con relativa facilidad en internet y haber sido trabajadas directamente desde allí. Sin embargo, esto no implica un rechazo total a

este método dentro del uso de Illustrator; simplemente, en esta imagen en particular, la intervención de la inteligencia artificial no tuvo un papel especialmente relevante.

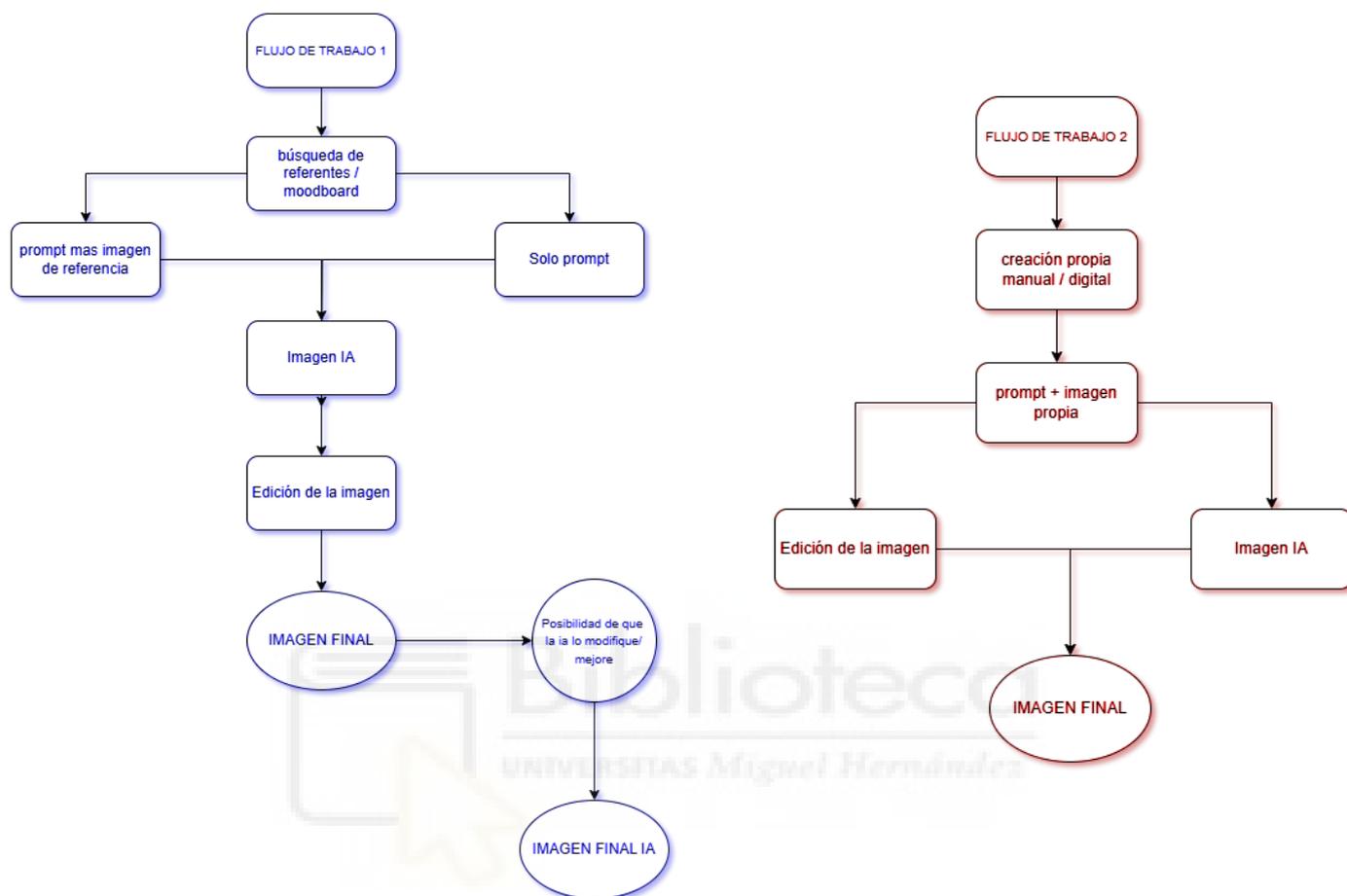
Para las imágenes 5 y 6 se utilizó el flujo de trabajo 2, que consiste en crear una imagen de forma manual o digital. En este caso, se emplearon recortes, etiquetas, pegatinas y papeles recolectados específicamente para la realización de collages. Se realizaron dos collages manuales que, una vez terminados, fueron escaneados y procesados posteriormente con ChatGPT y Sora.

En la imagen 5, se solicitó a ChatGPT que las cerillas presentes en el collage aparecieran encendidas y que las llamas se extendieran ligeramente por la composición. Aunque el resultado fue satisfactorio, se modificaron algunos detalles del collage original que se deseaban conservar tal cual. Por ello, la imagen fue abierta en Photoshop, donde se recortaron los elementos originales para integrarlos manualmente en la versión generada por ChatGPT, dando por finalizada la imagen 5.

La imagen 6 siguió un proceso similar, utilizando en esta ocasión Sora. Se pidió que extendiera un cielo con nubes en la parte superior del collage y que las líneas tribales se prolongaran a lo largo de toda la composición. El resultado fue adecuado, pero algunas imágenes fueron alteradas por la inteligencia artificial, por lo que el archivo se llevó a Photoshop para aplicar el mismo proceso de recorte e integración manual, modificar tonos de color y eliminar elementos que no aportaban a la imagen. De este modo, se dio por finalizada también la imagen 6.

Para la imagen 7 se aplicó el mismo proceso que en las dos composiciones anteriores, aunque en este caso el collage fue completamente digital. Se probaron distintos prompts hasta obtener una imagen generada por Sora que cumpliera con las expectativas visuales. Una vez seleccionada, se realizaron pequeños ajustes en Photoshop para pulir detalles y mejorar la integración de ciertos elementos. Con estas correcciones finales, se dio por concluida la imagen 7.

Resultado



Como resultado de este trabajo, se definieron dos flujos de trabajo que recogen los pasos generales y más relevantes para automatizar y organizar el proceso creativo con inteligencia artificial. Estos métodos buscan equilibrar la generación automática de imágenes con la edición manual, adaptándose a las necesidades específicas de cada proyecto.

El primer flujo se centra en la exploración libre mediante IA, con ajustes finales realizados en programas como Photoshop e Illustrator. El segundo flujo es más estructurado, combinando referencias, prompts precisos y procesos iterativos para lograr un mayor control desde el inicio. Ambos flujos fomentan una colaboración activa entre la herramienta y el artista, manteniendo siempre la libertad creativa.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de estos flujos de trabajo.



Imagen 1. Lo artificial florece



Imagen 2. Pájaros sintéticos



Imagen 3. Upload



Imagen 4. Florecer en el Error

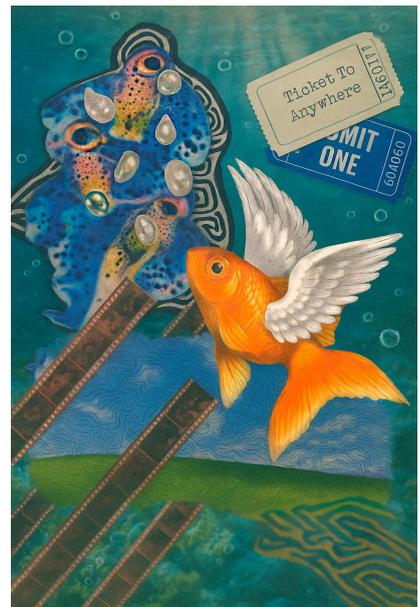
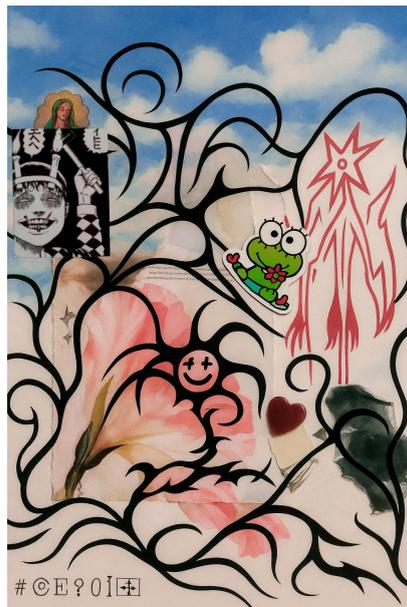


Imagen 5, 6 y 7. Trilogía Híbrida

A lo largo de este proyecto se ha constatado que la integración de la inteligencia artificial en el proceso artístico no solo transforma la manera de producir imágenes, sino también la forma de pensar, organizar y experimentar dentro del propio flujo de trabajo. Cada pieza realizada ha funcionado como un espacio de prueba, donde los aspectos visuales y metodológicos han ido de la mano para comprender hasta qué punto la IA puede influir y colaborar en el desarrollo creativo sin reemplazar la figura del artista.

El trabajo con distintos flujos de trabajo ha permitido identificar qué herramientas ofrecen mayor control, qué procesos resultan más intuitivos y en qué momentos la intervención manual sigue siendo insustituible. A partir de esta experiencia práctica, se han sintetizado dos esquemas que, sin ser rígidos, sirven como base para futuros proyectos, posibilitando la sistematización del uso de IA de forma flexible y consciente.

Asimismo, se ha observado que la IA no es una solución mágica ni una amenaza. Presenta límites, en ocasiones no responde según lo esperado, genera errores o impone su propia lógica visual. Por otro lado, este trabajo ha propiciado una reflexión sobre el rol del creador. La IA acompaña como herramienta, pero la mirada crítica, la intención y las decisiones finales permanecen bajo control humano. En este sentido, este proyecto no solo representa un conjunto de pósters, sino también un proceso para definir cómo se desea continuar trabajando en el futuro, qué herramientas se quieren utilizar y qué tipo de relación se busca mantener con la tecnología.

Bibliografía

Cornell University, Ghiasi, G., Lee, H., Kudlur, M., Dumoulin MILA, V., & Shlens, J. (2017, 8 28). *Exploring the structure of a real-time, arbitrary neural artistic stylization network*.

Exploring the structure of a real-time, arbitrary neural artistic stylization network.

<https://arxiv.org/pdf/1705.06830>

Cornell University, S. Ecker, A., Bethge, M., & A. Gatys, L. (2015, 8 26). *A Neural Algorithm of Artistic Style*. A Neural Algorithm of Artistic Style. <https://arxiv.org/pdf/1508.06576>

Departamento de Historia del Arte, Universidad de Málaga & Rodríguez Ortega, N. (2020, 3). Inteligencia Artificial y campo del arte. *pArAdigmA*, 0(23), 20.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7361942&orden=0&info=link>

Lazo Altamirano, J. E., Condori Quispe, M. Y., & Abarca Rojas, R. J. (2024, 10 25). Impacto de la inteligencia artificial en el diseño gráfico. *Revista de Investigación Científica KUTIMUY*,

1(1), 11. <https://doi.org/10.71727/10.71727/kutimuy.v1i1.199>

Minguito, A. P., Prieto, E., Jornadas sobre la Innovación Docente en Arquitectura JIDA, & Universitat Politècnica de Catalunya. Iniciativa Digital Politècnica. (2024, 11 8). *De la imagen al prompt, y viceversa: IA aplicada a la Historia del Arte y la Arquitectura*. De la imagen al prompt, y viceversa: IA aplicada a la Historia del Arte y la Arquitectura.

<https://revistes.upc.edu/index.php/JIDA/article/view/13253>

Rivera Villar, W. N. (2024). Prompt Way: Metodología de diseño para el desarrollo del pensamiento visual mediante la conceptualización y representación gráfica con IA para no diseñadores.

<https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstreams/4ea1e58b-cfff-4884-960d-9bfe17d71999/download>



Villalobos Muñoz, B. (2025). El Método RIP-RIF: Una Metodología Estructurada para la Creación de Prompts Efectivos en Modelos de Lenguaje. *Researchgate*, 50.

https://www.researchgate.net/profile/Bruno-Villalobos-6/publication/390947263_El_Metodo_RIP-RIF_Una_Metodologia_Estructurada_para_la_Creacion_de_Prompts_Efectivos_en_Modelos_de_Lenguaje_de_IA/links/680418e5d1054b0207d65edb/El-Metodo-RIP-RIF-Una-Metodologia-Estructurada-para-la-Creacion-de-Prompts-Efectivos-en-Modelos-de-Lenguaje-de-IA.pdf