

Inteligencia artificial y disciplinas proyectuales: hacia una reconfiguración epistemológica, semiótica y profesional del diseño

Artificial Intelligence and Design Disciplines: Toward an Epistemological, Semiotic, and Professional Reconfiguration of Design

Estefanía Fondevila Sancet

Universidad Nacional de Lanús

estefifondevilasancet@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-2001-2036>

Recibido: 2/6/26

Aceptado: 21/7/26

Resumen

La incorporación de la inteligencia artificial en las disciplinas proyectuales introduce una transformación que excede lo instrumental, afectando las condiciones de producción, validación e interpretación del diseño. Este trabajo propone abordar dicha transformación desde una articulación entre semiótica y epistemología del diseño, entendiendo que los objetos proyectuales operan como sistemas de significación y que la IA interviene en la producción de estos sistemas sin constituirse como sujeto interpretante. A partir de este cruce, se plantea una reconfiguración del diseño como práctica orientada a la construcción de marcos de producción de sentido, donde el diseñador deja de operar exclusivamente sobre la forma para intervenir en los sistemas que la generan y en el proceso es obligado a adquirir microcompetencias blandas para la gestión del diseño como actividad clave en esta nueva epistemología proyectual.

Palabras claves: diseño industrial, inteligencia artificial, semiótica, epistemología, producción de sentido

Abstract

The integration of artificial intelligence into design disciplines introduces a transformation that extends beyond the instrumental, reshaping the conditions under which design is produced, validated, and interpreted. This paper examines this transformation through an articulation between semiotics and the epistemology of design, arguing that designed artifacts function as systems of signification and that AI participates in the production of these systems without constituting an interpreting subject. From this perspective, the paper proposes a reconfiguration of design as a practice oriented toward the construction of frameworks for meaning-making, in which designers no longer operate exclusively on form but

instead intervene in the systems that generate it. In this process, they are compelled to develop new micro-soft skills for managing design as a key activity within this emerging epistemology of design.

Keywords: industrial design; artificial intelligence; semiotics; epistemology; meaning-making.

Introducción

La incorporación de la inteligencia artificial (IA) en las disciplinas proyectuales constituye una de las transformaciones más significativas que el diseño ha experimentado desde la digitalización de sus procesos. A diferencia de innovaciones tecnológicas anteriores, cuya incidencia se concentró principalmente en la optimización de herramientas y procedimientos, los sistemas contemporáneos de IA generativa introducen interrogantes que exceden el plano instrumental. Su capacidad para producir configuraciones formales, analizar grandes volúmenes de información y generar propuestas a partir de modelos estadísticos obliga a revisar las condiciones bajo las cuales se produce, valida e interpreta el conocimiento proyectual.

En este contexto, el debate ya no puede limitarse a las posibilidades de utilización de estas tecnologías dentro del proceso de diseño. La cuestión central radica en comprender de qué manera la incorporación de sistemas generativos modifica la naturaleza misma de la práctica proyectual, alterando la relación entre diseñador, proceso, objeto y producción de sentido. Como sostiene Harari (2024), las tecnologías contemporáneas de procesamiento de información no solo amplían las capacidades humanas, sino que reconfiguran las arquitecturas mediante las cuales las sociedades producen conocimiento, organizan la experiencia y toman decisiones. Desde esta perspectiva, la inteligencia artificial constituye un fenómeno cultural y epistemológico antes que exclusivamente tecnológico.

Esta transformación adquiere una relevancia particular en las disciplinas proyectuales, tradicionalmente situadas en un espacio de articulación entre la técnica, la cultura y la producción de conocimiento aplicado (Cross, 2006; Simon, 1969). El diseño no produce únicamente objetos funcionales, sino dispositivos capaces de organizar relaciones entre formas, prácticas sociales e interpretaciones culturales. En consecuencia, toda modificación en los modos de producción formal repercute también sobre las condiciones de construcción del sentido.

Sin embargo, resulta necesario evitar interpretaciones que atribuyan capacidades proyectuales autónomas a los sistemas de inteligencia artificial. Los modelos generativos no diseñan en sentido disciplinar. Su funcionamiento se basa en la identificación y recombinación probabilística de patrones presentes en grandes volúmenes de datos previamente disponibles (Goodfellow et al., 2016). Aunque pueden generar resultados visuales o conceptuales de notable complejidad, carecen de intencionalidad, comprensión contextual y capacidad para formular problemas proyectuales, dimensiones que continúan siendo constitutivas del trabajo del diseñador.

No obstante, reducir la discusión a la afirmación de que "la IA no diseña" resulta insuficiente. El verdadero desplazamiento se produce cuando la generación de formas deja de estar asociada exclusivamente al recorrido metodológico que históricamente legitimó el conocimiento proyectual. La posibilidad de obtener resultados formalmente plausibles mediante sistemas estadísticos introduce interrogantes acerca de los criterios de validación, la trazabilidad de las decisiones y el lugar que ocupa la interpretación humana dentro del proceso de diseño.

Asimismo, diversos estudios han señalado que los modelos contemporáneos de inteligencia artificial reproducen sesgos presentes en los datos con los que fueron entrenados y tienden a privilegiar representaciones culturales dominantes (Benjamin, 2019; Crawford, 2021; Noble, 2018). Este fenómeno no implica que los sistemas posean una intención de homogeneización cultural, sino que operan sobre infraestructuras de información construidas en contextos geográficos, lingüísticos y económicos específicos. En consecuencia, la producción formal generada mediante IA puede reproducir asimetrías de representación que afectan la diversidad de soluciones proyectuales y condicionan los marcos de interpretación disponibles.

A partir de estas consideraciones, este trabajo propone analizar la incorporación de la inteligencia artificial desde una articulación entre epistemología del diseño y semiótica, entendiendo que los objetos proyectuales constituyen sistemas de significación cuya producción involucra tanto decisiones técnicas como procesos culturales de interpretación. La hipótesis central sostiene que la IA no modifica

únicamente las herramientas disponibles para el diseño, sino que reconfigura las condiciones epistemológicas de la disciplina al alterar la relación entre producción formal, construcción de sentido y validación del conocimiento proyectual. En este escenario, el rol del diseñador deja de definirse exclusivamente por la generación de soluciones formales para orientarse hacia la construcción crítica de las condiciones que hacen posible la producción, interpretación y validación de dichas soluciones.

1. El diseño como práctica de producción de sentido

Las disciplinas proyectuales han sido tradicionalmente comprendidas como espacios de articulación entre conocimiento técnico, creatividad y resolución de problemas. Sin embargo, esta caracterización resulta insuficiente para explicar la especificidad del diseño como práctica cultural. Más allá de responder a requerimientos funcionales, los objetos diseñados participan en la producción de significados, organizan formas de interacción y contribuyen a estructurar modos de comprender el entorno. En este sentido, diseñar implica intervenir simultáneamente sobre dimensiones materiales y simbólicas.

Desde la perspectiva desarrollada por Krippendorff (2006), los artefactos adquieren sentido en la medida en que son interpretados por los sujetos dentro de contextos sociales específicos. El diseño no produce únicamente objetos, sino también posibilidades de uso, expectativas de comportamiento y formas de relación entre las personas y su ambiente. La dimensión funcional constituye solo uno de los componentes del objeto proyectual; su eficacia depende igualmente de la capacidad para ser comprendido, apropiado e incorporado dentro de un determinado universo cultural.

Esta concepción encuentra un sólido fundamento en la tradición semiótica inaugurada por Peirce (1931–1958), para quien el signo no constituye una entidad aislada, sino una relación dinámica entre un representamen, un objeto y un interpretante. Desde esta perspectiva, los productos del diseño pueden comprenderse como sistemas de signos cuya significación no reside exclusivamente en sus propiedades materiales, sino en los procesos interpretativos que habilitan. En consecuencia, el diseñador no produce únicamente formas, sino condiciones para la producción de sentido.

Esta característica distingue al conocimiento proyectual de otras modalidades de producción de conocimiento. Como señala Schön (1983), el diseño se desarrolla mediante procesos reflexivos en los cuales la formulación del problema y la construcción de soluciones evolucionan simultáneamente. El proyecto constituye un espacio de exploración donde las decisiones no responden exclusivamente a criterios de verificación científica ni a expresiones estéticas autónomas, sino a una articulación compleja entre requerimientos técnicos, condicionamientos productivos, contextos culturales y expectativas sociales.

En consecuencia, el valor del diseño no puede reducirse exclusivamente al resultado final. La legitimidad del conocimiento proyectual reside también en la trazabilidad del proceso mediante el cual las decisiones fueron construidas, discutidas y justificadas. Cada solución formal sintetiza una secuencia de elecciones que integran dimensiones funcionales, tecnológicas, económicas, ambientales y simbólicas. El objeto diseñado constituye, por lo tanto, la manifestación visible de un proceso de construcción de conocimiento.

La incorporación de sistemas de inteligencia artificial introduce una tensión significativa sobre esta concepción. Los modelos generativos poseen la capacidad de producir configuraciones formales complejas sin reproducir necesariamente el recorrido metodológico característico del proyecto de diseño, por ende, queda claro que no diseñan. Esta situación no elimina la dimensión semiótica del objeto, pero modifica las condiciones bajo las cuales esa producción de sentido se articula con la producción formal. La cuestión deja de ser exclusivamente cómo diseñar mediante inteligencia artificial para convertirse en una pregunta más profunda acerca de cómo se construye y valida el conocimiento proyectual cuando parte del proceso de generación formal es delegado o articulado con sistemas estadísticos.

Desde esta perspectiva, el desafío contemporáneo no consiste en determinar si la inteligencia artificial puede reemplazar al diseñador, porque al ser una actividad creativa y semiótica, no podría hacerlo nunca, sino está en comprender de qué manera transforma las relaciones entre producción de forma, interpretación y legitimación del conocimiento disciplinar. Esta discusión constituye el punto de partida para analizar las implicancias epistemológicas que la incorporación de IA plantea para las disciplinas proyectuales.

El objeto de diseño no es únicamente un artefacto funcional, sino un dispositivo que organiza relaciones entre:

- Forma
- Uso
- Contexto
- Interpretación

Desde una perspectiva semiótica, esto implica entender que el diseño produce signos, y que estos signos no poseen un significado fijo, sino que se configuran en la interacción con el usuario y el entorno. En este sentido, el objeto proyectado actúa como mediador entre sistemas técnicos y sistemas culturales.

Esta condición implica que el diseñador no solo define propiedades materiales, sino que orienta procesos de interpretación.

El saber proyectual se ha caracterizado por su capacidad de integrar múltiples dimensiones: técnicas, funcionales, estéticas y simbólicas. A diferencia de otros campos, no se organiza exclusivamente a partir de la verificación empírica o la formalización teórica, sino a partir de la resolución situada de problemas.

En este marco, la inteligencia artificial introduce una variable que desestabiliza esta lógica: la posibilidad de producir resultados sin atravesar necesariamente el proceso proyectual en términos tradicionales.

Esto genera una primera tensión:

- Por un lado, la IA permite ampliar las capacidades del diseñador, facilitando la exploración formal, la simulación y el análisis.
- Por otro, pone en crisis la relación entre proceso y resultado, ya que habilita la obtención de supuestas soluciones sin el recorrido que históricamente legitimaba el conocimiento proyectual.

En consecuencia, una trampa en la que se cae rápidamente, sobre todo si se desconocen las metodologías del Diseño, es preguntarse si el valor del diseño reside en el resultado obtenido o en el proceso que lo produce.

2. La inteligencia artificial como sistema de producción proyectual

La incorporación de inteligencia artificial en las disciplinas proyectuales exige revisar una distinción conceptual que suele quedar diluida en el debate contemporáneo: la diferencia entre producir formas y diseñar. La creciente sofisticación de los sistemas generativos ha favorecido discursos que atribuyen a estas tecnologías capacidades creativas equiparables a las humanas. Sin embargo, esta equiparación resulta problemática desde una perspectiva epistemológica, ya que confunde la generación de configuraciones formales con el proceso proyectual que caracteriza al diseño.

Los modelos de inteligencia artificial generativa operan mediante el reconocimiento de regularidades estadísticas presentes en grandes volúmenes de datos. A partir de estas correlaciones se producen nuevas configuraciones visuales, textuales o tridimensionales que presentan distintos grados de novedad respecto de los datos de entrenamiento (Goodfellow et al., 2016). Su funcionamiento no depende de la comprensión del problema, de la formulación de hipótesis proyectuales ni de la construcción deliberada de significados, sino de la recombinación probabilística de patrones previamente aprendidos.

Desde esta perspectiva, resulta más apropiado afirmar que la inteligencia artificial produce formas antes que diseño. La diferencia no es meramente terminológica. Diseñar implica definir un problema, interpretar un contexto, ponderar restricciones técnicas, económicas, ambientales y culturales, evaluar alternativas y justificar decisiones en función de objetivos explícitos. Estas operaciones conforman un proceso de producción de conocimiento que no puede reducirse a la obtención de un resultado formal.

Como sostiene Simon (1969), el diseño constituye una actividad orientada a transformar situaciones existentes en situaciones preferibles. Esta definición subraya que el núcleo de la práctica proyectual no reside únicamente en el objeto producido, sino en la construcción metodológica que permite fundamentar cada decisión. En consecuencia, la calidad de un proyecto no depende exclusivamente de su apariencia final, sino también de la coherencia entre el problema planteado, el recorrido proyectual desarrollado y las soluciones adoptadas.

Mientras que el diseñador es capaz de formular problemas, establecer prioridades, asumir responsabilidades éticas y responder por las consecuencias de sus decisiones, los sistemas de inteligencia artificial carecen de estas capacidades. Su operación se limita al procesamiento estadístico de información

previamente disponible, sin comprensión del contexto ni conciencia acerca de los efectos sociales o culturales de los resultados que producen. Como señala Floridi (2014), atribuir una epistemología a los sistemas computacionales constituye una confusión conceptual que dificulta comprender el verdadero alcance de estas tecnologías.

No obstante, reconocer estas limitaciones no implica minimizar el impacto de la inteligencia artificial sobre la práctica proyectual. Por el contrario, su incorporación modifica profundamente el lugar que ocupa el diseñador dentro del proceso de producción. La interacción deja de establecerse exclusivamente entre el profesional y los materiales propios del proyecto para incluir sistemas capaces de proponer alternativas, reorganizar información y generar múltiples iteraciones en tiempos extremadamente reducidos. El proceso proyectual comienza así a configurarse como un sistema híbrido en el que convergen decisiones humanas y operaciones algorítmicas.

Esta transformación desplaza el centro de gravedad del diseño. Tradicionalmente, la producción formal constituía la manifestación visible de un recorrido metodológico cuya trazabilidad permitía comprender las razones que justificaban cada decisión. En los sistemas generativos, en cambio, la forma puede aparecer desvinculada del proceso que históricamente le otorgaba legitimidad disciplinar. El resultado mantiene su capacidad para ser interpretado como objeto de diseño, pero el recorrido que conduce hasta él se vuelve parcial o completamente opaco.

La opacidad constituye uno de los principales desafíos epistemológicos asociados a la inteligencia artificial. Diversos autores han señalado que muchos modelos contemporáneos funcionan como “black boxes”, es decir, sistemas cuya lógica interna resulta difícil de reconstruir incluso para quienes los desarrollan (Mitchell, 2019). Esta dificultad compromete la explicabilidad de los resultados y limita la posibilidad de justificar las decisiones que intervienen en su producción. En disciplinas proyectuales, donde la fundamentación metodológica constituye un criterio central de validación, esta característica adquiere una importancia particular.

A esta dificultad se suma una cuestión menos visible pero igualmente significativa: la dependencia de los datos utilizados para entrenar los modelos. Los sistemas generativos no producen conocimiento a partir de una experiencia situada, sino de corpus contruidos bajo determinadas condiciones históricas, económicas y culturales. En consecuencia, las configuraciones que generan tienden a reproducir las regularidades presentes en esos conjuntos de datos. Tal como advierten Crawford (2021), Noble (2018) y Benjamin (2019), los algoritmos no son neutrales; reproducen las asimetrías, exclusiones y jerarquías existentes en las infraestructuras de información sobre las que fueron desarrollados.

Esta observación resulta especialmente relevante para las disciplinas proyectuales. El diseño ha encontrado históricamente buena parte de su capacidad innovadora en la exploración de soluciones divergentes, situadas y culturalmente específicas. Los modelos generativos, por el contrario, privilegian configuraciones estadísticamente frecuentes y patrones ampliamente representados dentro de los datos de entrenamiento. Esta tendencia no implica una intención deliberada de homogeneización cultural, sino una consecuencia de su lógica de funcionamiento. Sin embargo, sus efectos pueden traducirse en una reducción de la diversidad formal y conceptual disponible para la práctica proyectual.

En este punto resulta pertinente recuperar una reflexión desarrollada por Harari (2024), quien sostiene que el poder contemporáneo ya no depende únicamente del control sobre los recursos materiales, sino de la capacidad para organizar y administrar redes de información. Desde esta perspectiva, la inteligencia artificial no solo modifica las herramientas con las que se diseña, sino también las infraestructuras cognitivas que condicionan aquello que puede ser imaginado, representado y legitimado como conocimiento. La discusión deja entonces de centrarse exclusivamente en la eficiencia tecnológica para desplazarse hacia las condiciones de producción del saber proyectual.

En consecuencia, la pregunta relevante ya no consiste en determinar si la inteligencia artificial diseña o no diseña. El verdadero problema radica en comprender cómo se transforma el conocimiento disciplinar cuando parte de la producción formal es realizada mediante sistemas cuya lógica responde a correlaciones estadísticas antes que a decisiones proyectuales explícitas. Este desplazamiento constituye el punto de partida para analizar la crisis de la trazabilidad y los nuevos criterios de validación que caracterizan al diseño en contextos mediados por inteligencia artificial.

La inteligencia artificial no diseña, pero “produce” forma.

La IA no diseña en términos proyectuales. No diseña bajo ningún concepto. No tiene intención, no tiene posición, no tiene problema. Pero produce forma a partir de antecedentes y referentes. Y no de manera marginal, sino de forma masiva, rápida y cada vez más verosímil. Esto responde a su lógica operativa: sistemas que aprenden patrones a partir de grandes volúmenes de datos y los recombinan (Goodfellow et al., 2016).

Grandes cantidades de datos sesgados, no situados, desculturalizados y en muchos casos basándose en resoluciones no resolutivas en absoluto. Lo serio es que la IA, opera sobre un significante no propio de nuestra cultura y tradiciones, está mediada por algoritmos incompletos, sesgados y en muchos casos poco representados. Porque en el diseño, la forma nunca fue solo forma. Era el lugar donde se condensaba el proceso, donde se hacía visible la toma de decisiones, donde podía reconstruirse el recorrido proyectual (Simon, 1969).

La inteligencia artificial no produce sentido en términos culturales. No interpreta, no establece relaciones simbólicas, no construye significado. Sin embargo, interviene en la generación de configuraciones que serán interpretadas como signos. Esto genera una disociación entre:

Producción de forma vs. Producción de sentido

La primera puede ser parcialmente automatizada; la segunda permanece necesariamente vinculada a la interpretación humana. En consecuencia, el objeto diseñado en entornos mediados por IA debe ser entendido como el resultado de un sistema híbrido, donde:

- El diseñador define condiciones
- El sistema genera posibilidades
- El usuario produce sentido

Esta condición complejiza el análisis semiótico, ya que el signo deja de ser atribuible a una única instancia de producción.

3. Trazabilidad, validación y conocimiento proyectual en contextos mediados por inteligencia artificial

Uno de los desplazamientos más significativos que introduce la inteligencia artificial en las disciplinas proyectuales no reside únicamente en su capacidad para generar configuraciones formales, sino en la transformación de los criterios mediante los cuales el conocimiento proyectual es construido, justificado y validado. En este sentido, la cuestión central deja de ser tecnológica para convertirse en un problema epistemológico: ¿cómo puede sostenerse la legitimidad del conocimiento disciplinar cuando parte del proceso proyectual se desarrolla a través de sistemas cuya lógica interna resulta parcialmente inaccesible?

Tradicionalmente, el diseño ha fundamentado la validez de sus resultados no solo en la calidad del objeto producido, sino también en la posibilidad de reconstruir el recorrido metodológico que condujo a dicho resultado. La trazabilidad constituye, en este contexto, una condición esencial del conocimiento proyectual. Cada decisión puede ser discutida, revisada y justificada a partir de una secuencia de argumentos vinculados con requerimientos funcionales, restricciones técnicas, condicionamientos productivos, criterios económicos, variables ambientales y necesidades socioculturales.

Esta característica distingue al diseño de otras formas de producción técnica. Como señala Schön (1983), el conocimiento proyectual se construye mediante un proceso de “reflection-in-action”, en el cual el profesional reformula continuamente tanto el problema como las posibles soluciones a partir de la interacción con la situación proyectual. La reflexión constituye, por lo tanto, una parte inseparable del propio proceso de diseño y no una instancia posterior de evaluación.

La incorporación de sistemas generativos modifica esta dinámica. Los modelos de inteligencia artificial pueden producir resultados formalmente consistentes sin hacer explícitas las operaciones que condujeron a ellos. Aunque estos sistemas responden a reglas matemáticas precisas, la complejidad de sus arquitecturas dificulta reconstruir con claridad las relaciones entre los datos de entrenamiento, los procesos internos de inferencia y el resultado finalmente obtenido. Esta condición ha sido ampliamente reconocida como uno de los principales desafíos asociados a la denominada “explicabilidad” (Explainable Artificial Intelligence), particularmente en aquellos ámbitos donde las decisiones requieren fundamentaciones transparentes (Floridi et al., 2018).

En las disciplinas proyectuales esta situación adquiere una relevancia particular. El valor de una propuesta de diseño no depende exclusivamente de su apariencia o de su correcto funcionamiento, sino también de la posibilidad de justificar por qué determinadas decisiones fueron consideradas más pertinentes que otras. La pérdida parcial de trazabilidad compromete esa capacidad de fundamentación y modifica los criterios tradicionales mediante los cuales el conocimiento proyectual ha sido históricamente legitimado. Además del libre albedrío ligado a la creatividad del propio proceso proyectual.

Esta transformación conduce a un desplazamiento igualmente significativo en los procesos de validación. Los sistemas generativos producen configuraciones cuya coherencia deriva de regularidades estadísticas presentes en los datos de entrenamiento. En consecuencia, sus resultados suelen presentar un elevado grado de plausibilidad formal. Sin embargo, la plausibilidad no constituye un criterio suficiente para validar una decisión de diseño.

La plausibilidad refiere a la capacidad de un resultado para parecer consistente o verosímil de acuerdo con patrones previamente conocidos. La pertinencia proyectual, en cambio, implica evaluar la adecuación de una solución respecto de un contexto específico, considerando factores funcionales, tecnológicos, económicos, ambientales, culturales y sociales. Un objeto puede resultar formalmente convincente y, al mismo tiempo, ser inviable desde el punto de vista productivo, inadecuado para determinados usuarios o incompatible con las condiciones materiales de un contexto particular.

Esta distinción resulta especialmente importante en un escenario donde las imágenes y representaciones generadas por inteligencia artificial alcanzan niveles crecientes de sofisticación visual. La calidad estética de un resultado puede producir la ilusión de que también existe una adecuada resolución proyectual. Sin embargo, como advierte Norman (1988), el diseño no puede evaluarse únicamente por su apariencia, sino por la calidad de la experiencia que produce, su usabilidad, su coherencia funcional y su capacidad para responder a necesidades reales.

En este punto emerge una tensión que atraviesa todo el campo disciplinar. A medida que los sistemas generativos producen soluciones cada vez más convincentes desde el punto de vista formal, aumenta el riesgo de sustituir criterios proyectuales por criterios de verosimilitud. La aceptación de una propuesta puede comenzar a depender de cuánto se asemeja a aquello que culturalmente identificamos como "buen diseño", antes que de una evaluación rigurosa de su factibilidad, pertinencia o impacto.

Esta situación no solo modifica la evaluación de los objetos, sino también la propia naturaleza del conocimiento proyectual. Si históricamente el diseño produjo conocimiento mediante procesos de investigación, experimentación y validación contextual, la incorporación de inteligencia artificial obliga a redefinir qué significa conocer dentro de la disciplina. La pregunta deja de ser cómo obtener respuestas más rápidas para orientarse hacia otra más profunda: ¿qué tipo de conocimiento produce un proceso cuyo recorrido ya no puede reconstruirse completamente?

En este sentido, Harari (2024) advierte que las sociedades contemporáneas enfrentan un cambio profundo en las formas de producir y legitimar información. El desafío ya no consiste únicamente en acceder a mayores volúmenes de datos, sino en desarrollar capacidades críticas para comprender cómo dichos datos son organizados, jerarquizados e interpretados. Trasladada al campo proyectual, esta reflexión permite comprender que el problema central de la inteligencia artificial no reside únicamente en su capacidad de generar formas, sino en su influencia sobre los mecanismos mediante los cuales el diseño construye conocimiento y establece criterios de verdad disciplinar.

Por estas razones, la incorporación de inteligencia artificial no elimina la necesidad del diseñador; por el contrario, incrementa su responsabilidad epistemológica. En un contexto caracterizado por la abundancia de resultados plausibles, el verdadero valor del profesional radica en sostener procesos de interpretación crítica, reconstruir la trazabilidad de las decisiones, validar las soluciones en situaciones concretas y garantizar que los objetos proyectados respondan efectivamente a las condiciones sociales, culturales, productivas y ambientales que les otorgan sentido. La inteligencia artificial puede ampliar las posibilidades de exploración formal, pero continúa siendo el diseñador quien asume la responsabilidad de transformar esas posibilidades en conocimiento proyectual legítimo.

Esto genera un corrimiento desde:

Validación por conocimiento → hacia validación por verosimilitud

El riesgo de este desplazamiento radica en la aceptación de soluciones que "funcionan" en apariencia, pero que no necesariamente responden a una construcción proyectual consciente. El riesgo de este

corrimiento radica en la naturalización de resultados que “parecen correctos” sin necesariamente responder a un proceso de diseño fundamentado.

En este contexto, el diseñador se enfrenta a la necesidad de reconstruir criterios de validación que permitan diferenciar entre:

- Lo plausible: es una idea, un plan, nunca fabricado ni producido.
- Lo posible: es producible, pero no sustentable
- Lo pertinente: es lo que corresponde fabricar pero económicamente inviable.
- Lo factible: Es posible hacerlo, no en este contexto, por ejemplo
- Lo ejecutable: es lo que se puede fabricar, en el contexto existente, con cierto grado de sustentabilidad y económicamente viable.

4. Reconfiguración del rol del diseñador: de productor de formas a arquitecto de sistemas de significación

La transformación introducida por la inteligencia artificial obliga a revisar una de las categorías más estables dentro de las disciplinas proyectuales: la definición misma del rol del diseñador. Durante gran parte del desarrollo histórico de la disciplina, la identidad profesional estuvo asociada a la capacidad para proyectar objetos, resolver problemas y materializar soluciones mediante procesos metodológicos orientados a la producción formal. Sin embargo, la incorporación de sistemas generativos desplaza parcialmente este escenario y exige reconsiderar cuáles son las competencias que continúan siendo específicamente humanas dentro del proceso de diseño.

Este desplazamiento no implica la desaparición del diseñador ni la sustitución de su capacidad creativa. Por el contrario, supone una redefinición de las responsabilidades que sustentan la práctica proyectual. A medida que la producción formal puede ser parcialmente asistida por sistemas algorítmicos, adquieren mayor relevancia aquellas actividades vinculadas con la formulación del problema, la interpretación del contexto, la evaluación crítica de alternativas y la validación de las decisiones proyectuales. En otras palabras, disminuye la centralidad de la ejecución formal y aumenta la importancia de las operaciones cognitivas, estratégicas y epistemológicas que estructuran el proyecto.

Desde esta perspectiva, el diseñador deja de ser comprendido exclusivamente como productor de objetos para convertirse en un *arquitecto de sistemas de significación*. Su tarea consiste en configurar las condiciones dentro de las cuales los objetos adquieren sentido, articulando dimensiones técnicas, culturales, económicas, ambientales y sociales. El proyecto ya no puede entenderse únicamente como la producción de una forma, sino como el diseño de un sistema de relaciones que orienta la generación, interpretación y validación de esa forma.

Nigel Cross (2006) sostiene que el conocimiento propio del diseño posee características específicas que no pueden reducirse ni al conocimiento científico ni al artístico. El diseñador desarrolla una forma particular de pensar basada en la construcción de soluciones para problemas abiertos, ambiguos y situados. La inteligencia artificial no elimina esta capacidad; por el contrario, vuelve más evidente su importancia. Mientras los sistemas generativos producen respuestas a partir de patrones estadísticos, continúa siendo el diseñador quien define qué problema merece ser resuelto, cuáles son las restricciones relevantes y bajo qué criterios una solución puede considerarse pertinente.

En este escenario, la formulación del problema adquiere una importancia inédita. El denominado *prompt engineering* constituye apenas una manifestación técnica de una competencia proyectual mucho más amplia: la capacidad para estructurar conceptualmente una situación problemática. Formular un problema implica interpretar necesidades, identificar variables, establecer prioridades y anticipar consecuencias. Ninguna de estas operaciones puede ser reemplazada por la inteligencia artificial, ya que dependen de procesos de comprensión contextual, juicio crítico y responsabilidad profesional.

Asimismo, el diseñador asume un nuevo papel como mediador entre sistemas tecnológicos y realidades sociales. La creciente capacidad de los modelos generativos para producir imágenes, objetos o propuestas conceptuales incrementa la necesidad de evaluar críticamente los resultados obtenidos. La validación deja de consistir únicamente en seleccionar la alternativa más atractiva desde el punto de vista formal para transformarse en un proceso complejo que involucra criterios de factibilidad técnica, sostenibilidad ambiental, viabilidad económica, inclusión social, adecuación cultural y responsabilidad ética.

Este cambio también modifica la relación entre diseñador y usuario. Tradicionalmente, el proyecto buscó responder a necesidades identificadas mediante procesos de investigación y análisis contextual. En los entornos mediados por inteligencia artificial, la disponibilidad masiva de información y la automatización parcial de determinadas etapas del proceso pueden generar la ilusión de que los datos sustituyen la comprensión de las personas. Sin embargo, como advierte Norman (1988), el diseño continúa dependiendo de la comprensión de la experiencia humana y de la capacidad para interpretar prácticas, emociones y formas de uso que exceden cualquier representación estadística.

En este sentido, Harari (2024) sostiene que el poder de las sociedades contemporáneas se organiza crecientemente alrededor de quienes diseñan las arquitecturas de información que condicionan las decisiones individuales y colectivas. Trasladada al campo proyectual, esta reflexión permite comprender que el diseñador no solo produce artefactos, sino que interviene en la configuración de los sistemas mediante los cuales circulan significados, se organizan experiencias y se construyen relaciones entre las personas y la tecnología. Su responsabilidad ya no se limita al objeto final, sino que alcanza las condiciones cognitivas y culturales que hacen posible su existencia.

Como consecuencia, la formación profesional también requiere ser revisada. Más que incorporar exclusivamente nuevas herramientas digitales, resulta necesario fortalecer capacidades vinculadas con el pensamiento crítico, la investigación, la gestión estratégica del diseño, la ética profesional, la comunicación interdisciplinaria y la interpretación de contextos complejos. Estas competencias, tradicionalmente consideradas complementarias, pasan a ocupar un lugar central porque constituyen precisamente aquellas dimensiones que la inteligencia artificial no puede asumir de manera autónoma.

En este nuevo escenario, el valor diferencial del diseñador ya no reside en la capacidad para producir más alternativas formales que una máquina, sino en la posibilidad de construir sentido, formular problemas relevantes, validar críticamente las soluciones y asumir la responsabilidad por las consecuencias sociales, culturales y ambientales de las decisiones proyectuales. La inteligencia artificial modifica profundamente el modo en que se producen las formas; el diseñador continúa siendo quien otorga dirección, legitimidad y significado a ese proceso.

5. Hacia una nueva epistemología del diseño

Las transformaciones analizadas en los apartados precedentes permiten sostener que la incorporación de inteligencia artificial en las disciplinas proyectuales no constituye únicamente una innovación tecnológica ni una ampliación de las herramientas disponibles para el diseño. Se trata, fundamentalmente, de una modificación de las condiciones epistemológicas bajo las cuales la disciplina produce, valida y transmite conocimiento.

Desde sus orígenes, el diseño ha construido una forma particular de conocimiento basada en la articulación entre reflexión, experimentación y acción proyectual. A diferencia de las ciencias experimentales, cuya legitimidad se apoya principalmente en la contrastación empírica de hipótesis, o de las artes, donde predomina la expresión estética como forma de producción simbólica, el conocimiento proyectual se caracteriza por integrar dimensiones técnicas, sociales, económicas, ambientales y culturales dentro de un proceso orientado a la transformación de la realidad (Cross, 2006; Simon, 1969).

La incorporación de inteligencia artificial modifica profundamente este escenario porque introduce un nuevo actor dentro del proceso de producción formal. Sin embargo, el verdadero cambio no consiste en que una parte del diseño pueda ser automatizada, sino en que los criterios tradicionales mediante los cuales el diseño legitimaba su conocimiento comienzan a desplazarse. La posibilidad de obtener configuraciones plausibles mediante modelos estadísticos obliga a revisar conceptos que históricamente parecían relativamente estables, tales como autoría, proceso, creatividad, validación, trazabilidad y responsabilidad profesional.

En consecuencia, resulta insuficiente analizar la inteligencia artificial únicamente desde la perspectiva de la automatización. El fenómeno debe comprenderse como una transformación de las relaciones entre información, conocimiento y producción de sentido. Como sostiene Floridi (2014), la denominada revolución de la información modifica las condiciones de existencia de los sistemas sociales al transformar la manera en que el conocimiento es producido, distribuido y utilizado. En este contexto, las disciplinas proyectuales enfrentan el desafío de redefinir sus propios criterios de legitimidad.

Esta redefinición implica reconocer que la inteligencia artificial no produce conocimiento proyectual de manera autónoma. Los modelos generativos producen configuraciones estadísticas cuya interpretación

continúa dependiendo de procesos humanos de contextualización y validación. La construcción de sentido sigue siendo una actividad inseparable de la experiencia cultural, del juicio crítico y de la capacidad para comprender problemas situados. Desde una perspectiva semiótica, el signo continúa requiriendo un interpretante; por lo tanto, la producción automática de formas no equivale a la producción automática de significados (Peirce, 1931–1958).

Del mismo modo, resulta necesario revisar la noción de creatividad dentro del diseño. La creatividad proyectual no puede identificarse exclusivamente con la generación de novedades formales. Diseñar implica construir relaciones inéditas entre necesidades, recursos, contextos y posibilidades de acción. En este sentido, la creatividad continúa siendo un proceso de interpretación antes que un simple mecanismo de producción de variaciones. Los sistemas generativos pueden ampliar el universo de alternativas disponibles, pero la decisión acerca de cuáles de ellas poseen valor proyectual permanece ligada a la capacidad humana para comprender las condiciones específicas de cada situación.

Asimismo, la creciente presencia de inteligencia artificial obliga a reconsiderar la dimensión ética del conocimiento proyectual. Los sistemas algorítmicos no operan en un vacío cultural, sino que incorporan las condiciones históricas, políticas y económicas presentes en los datos con los que fueron desarrollados. Crawford (2021) ha señalado que la inteligencia artificial constituye una infraestructura material sostenida por relaciones de poder, extracción de recursos y procesos de clasificación que exceden ampliamente la dimensión técnica de los algoritmos. En consecuencia, el diseñador no solo debe evaluar los resultados obtenidos, sino también comprender las condiciones bajo las cuales dichos resultados fueron producidos.

Esta perspectiva dialoga con las reflexiones de Harari (2024), quien sostiene que las sociedades contemporáneas atraviesan una transformación sin precedentes en la organización de las redes de información. A diferencia de otras revoluciones tecnológicas, la inteligencia artificial no solo modifica la capacidad para producir bienes o servicios, sino también los mecanismos mediante los cuales las sociedades construyen consensos, organizan el conocimiento y establecen criterios de verdad. Trasladada al campo del diseño, esta observación permite comprender que la inteligencia artificial interviene sobre las propias condiciones de inteligibilidad de los procesos proyectuales.

Desde este punto de vista, el desafío principal para las disciplinas proyectuales consiste en preservar la capacidad crítica frente a sistemas cuya eficiencia técnica puede ocultar la complejidad de los procesos culturales que los sustentan. La producción de conocimiento en diseño ya no dependerá exclusivamente de la capacidad para generar soluciones, sino también de la posibilidad de comprender las infraestructuras tecnológicas, económicas y simbólicas que condicionan esas soluciones.

En este escenario, el diseño comienza a redefinirse como una disciplina dedicada no solamente a la producción de objetos, sino también al diseño de sistemas de producción de conocimiento y de sentido. El objeto proyectual deja de constituir el único resultado del proceso para convertirse en una manifestación de relaciones mucho más amplias entre información, interpretación, cultura y tecnología.

En consecuencia, la inteligencia artificial no representa el fin del diseño, sino el inicio de una nueva etapa en su desarrollo epistemológico. Cuanto mayor sea la capacidad de los sistemas automatizados para producir configuraciones formales, mayor será también la responsabilidad del diseñador como garante de la interpretación, la contextualización, la validación crítica y la construcción de significado. La especificidad del diseño ya no radicará únicamente en su capacidad para producir formas, sino en su facultad para orientar críticamente los sistemas mediante los cuales esas formas adquieren sentido dentro de la cultura.

6. Implicancias para la formación del diseñador en la era de la inteligencia artificial

Las transformaciones analizadas en este trabajo no afectan únicamente la práctica profesional del diseño, sino también los fundamentos sobre los cuales se organiza su enseñanza. Si la inteligencia artificial modifica las condiciones de producción, validación y circulación del conocimiento proyectual, entonces la formación de los futuros diseñadores no puede limitarse a incorporar nuevas herramientas digitales. Se hace necesario revisar las competencias que constituyen el núcleo disciplinar y redefinir los objetivos de la educación en diseño.

Durante las últimas décadas, la enseñanza proyectual ha privilegiado el desarrollo de capacidades orientadas a la resolución de problemas, la representación formal y el dominio de tecnologías de producción. La incorporación de herramientas digitales fue acompañando estos procesos como una ampliación de

los recursos disponibles para el proyecto. Sin embargo, la inteligencia artificial introduce una diferencia cualitativa respecto de tecnologías anteriores: ya no solo asiste la producción, sino que participa activamente en la generación de alternativas proyectuales. Esta situación exige desplazar el foco desde el aprendizaje instrumental hacia la formación de capacidades críticas para interactuar con sistemas capaces de producir configuraciones formalmente plausibles.

En este contexto, la enseñanza del diseño debe fortalecer aquellas competencias que continúan siendo específicamente humanas. Entre ellas se destacan la formulación de problemas, la interpretación de contextos complejos, la construcción de criterios de evaluación, la argumentación de decisiones proyectuales y la reflexión ética sobre las consecuencias de las intervenciones del diseño. Estas capacidades, lejos de perder relevancia, adquieren un valor estratégico precisamente porque no pueden ser automatizadas mediante modelos estadísticos.

La formación proyectual también deberá profundizar el estudio de la epistemología y la metodología del diseño. Comprender cómo se construye el conocimiento disciplinar, cuáles son los criterios que permiten validar una propuesta y de qué manera se articulan teoría y práctica deja de ser un contenido exclusivamente teórico para convertirse en una competencia profesional indispensable. En un escenario donde la producción formal puede ser parcialmente delegada a sistemas inteligentes, la legitimidad del diseñador dependerá cada vez más de su capacidad para justificar críticamente las decisiones adoptadas.

Esta perspectiva también obliga a fortalecer la formación en ética profesional. La utilización de inteligencia artificial plantea interrogantes relacionados con la autoría, la propiedad intelectual, los sesgos algorítmicos, la sostenibilidad ambiental de las infraestructuras tecnológicas y la concentración de poder en grandes plataformas digitales. Como advierten Crawford (2021) y Couldry y Mejias (2019), estas tecnologías se desarrollan sobre estructuras económicas y políticas que condicionan la producción del conocimiento. En consecuencia, la enseñanza del diseño deberá incorporar herramientas conceptuales que permitan comprender críticamente estas dinámicas y no únicamente utilizarlas de manera eficiente.

Asimismo, resulta necesario promover una formación interdisciplinaria. La complejidad de los sistemas contemporáneos exige que el diseñador dialogue con campos como la informática, la ciencia de datos, la filosofía de la tecnología, la semiótica, la sociología y las ciencias cognitivas. Esta articulación no implica diluir la especificidad disciplinar, sino fortalecerla mediante una comprensión más amplia de los contextos en los que el diseño interviene.

Desde esta perspectiva, enseñar diseño en la era de la inteligencia artificial no significa formar especialistas en algoritmos, sino profesionales capaces de comprender las relaciones entre tecnología, cultura y producción de sentido. El desafío consiste en formar diseñadores que no solo sepan utilizar sistemas inteligentes, sino que puedan interrogarlos, evaluarlos críticamente y orientar su utilización hacia prácticas proyectuales socialmente responsables.

En este escenario, la universidad recupera un papel central. Más que transmitir competencias técnicas sujetas a una rápida obsolescencia, su función consiste en formar profesionales capaces de construir conocimiento, interpretar críticamente las transformaciones tecnológicas y asumir la responsabilidad intelectual que implica proyectar en sociedades crecientemente mediadas por inteligencia artificial. La educación proyectual deja así de centrarse exclusivamente en la enseñanza de herramientas para orientarse hacia la formación de criterios, una dimensión que constituye, probablemente, el principal desafío para las escuelas de diseño en las próximas décadas.

Conclusión

La incorporación de inteligencia artificial en las disciplinas proyectuales representa una transformación que excede ampliamente la adopción de nuevas herramientas tecnológicas. A lo largo de este trabajo se sostuvo que su impacto más significativo no radica en la automatización parcial de determinadas tareas de diseño, sino en la modificación de las condiciones epistemológicas que históricamente legitimaron la producción de conocimiento proyectual.

Desde esta perspectiva, la inteligencia artificial no desplaza al diseñador como sujeto del proyecto, pero sí altera profundamente las relaciones entre producción formal, interpretación, validación y construcción de sentido. La posibilidad de generar configuraciones complejas mediante sistemas estadísticos introduce nuevas tensiones respecto de la autoría, la trazabilidad de las decisiones, la explicabilidad de los procesos y los criterios mediante los cuales el diseño reconoce la validez de sus propios resultados. En

consecuencia, el debate deja de centrarse en las capacidades técnicas de la inteligencia artificial para orientarse hacia la redefinición de las categorías conceptuales que estructuran la disciplina.

Este desplazamiento permite sostener que la principal transformación no afecta únicamente a los procesos proyectuales, sino al propio objeto de conocimiento del diseño. Mientras que la tradición disciplinar se concentró fundamentalmente en el estudio, producción y evaluación de objetos, la creciente incorporación de inteligencia artificial obliga a comprender que el diseño interviene cada vez más sobre sistemas capaces de producir esos objetos. En este escenario, proyectar deja de significar exclusivamente configurar formas para convertirse, además, en la construcción de las condiciones técnicas, culturales, éticas y cognitivas que orientan su generación e interpretación.

Esta reconfiguración también modifica el concepto mismo de autoría. Lejos de desaparecer, la autoría proyectual adquiere una dimensión más compleja. El diseñador ya no puede definirse únicamente por su capacidad para producir soluciones formales, sino por su responsabilidad para formular problemas relevantes, seleccionar información pertinente, interpretar críticamente los resultados generados por sistemas algorítmicos y validar su adecuación respecto de contextos sociales, productivos, ambientales y culturales específicos. La creatividad proyectual deja así de identificarse exclusivamente con la producción de novedades formales para entenderse como la capacidad de construir marcos de interpretación y decisión en escenarios crecientemente mediados por tecnologías inteligentes.

En este sentido, la inteligencia artificial no sustituye la dimensión semiótica del diseño, sino que la vuelve aún más relevante. Los modelos generativos producen configuraciones formales, pero no producen significado. Como señalara Peirce (1931–1958), todo proceso de significación requiere un intérprete; el sentido no reside en el signo como entidad aislada, sino en la relación que establece con una comunidad de interpretación. La producción automática de formas no elimina la necesidad de interpretación humana, sino que incrementa la importancia de comprender los procesos culturales mediante los cuales esas formas adquieren valor y legitimidad.

Del mismo modo, los desafíos asociados a los sesgos algorítmicos, la concentración de infraestructuras tecnológicas y la homogeneización de patrones culturales muestran que la inteligencia artificial no puede analizarse como una tecnología neutral. Su funcionamiento se encuentra atravesado por relaciones de poder, modelos económicos y sistemas de representación que condicionan las posibilidades mismas de producción del conocimiento (Benjamin, 2019; Crawford, 2021; Noble, 2018). En consecuencia, la formación de los futuros profesionales del diseño deberá fortalecer no solo competencias técnicas, sino también capacidades críticas que permitan comprender las implicancias sociales, éticas y epistemológicas de estas tecnologías.

Las reflexiones desarrolladas por Harari (2024) permiten comprender que la actual revolución tecnológica no consiste únicamente en la aparición de máquinas más sofisticadas, sino en una profunda reorganización de las redes mediante las cuales las sociedades producen información, construyen conocimiento y toman decisiones. Las disciplinas proyectuales participan activamente de esa transformación. Por ello, el desafío contemporáneo no consiste simplemente en aprender a utilizar inteligencia artificial, sino en comprender críticamente cómo estas infraestructuras modifican aquello que el diseño considera conocimiento válido, creatividad legítima y producción significativa.

En consecuencia, la inteligencia artificial no representa el fin de las disciplinas proyectuales, sino el comienzo de una nueva etapa de su desarrollo epistemológico. Cuanto mayor sea la capacidad de los sistemas automatizados para producir configuraciones formales, mayor será la responsabilidad del diseñador para construir criterios de interpretación, sostener procesos de validación fundamentados y garantizar que las soluciones proyectuales continúen respondiendo a necesidades humanas concretas antes que a regularidades estadísticas.

Finalmente, este trabajo propone entender que el principal desafío disciplinar no consiste en decidir si la inteligencia artificial diseña o no, porque no lo hace. La cuestión verdaderamente relevante es reconocer que estas tecnologías transforman las condiciones bajo las cuales el diseño produce conocimiento y construye sentido. En otras palabras, la inteligencia artificial no modifica únicamente las herramientas del diseño: transforma aquello que el diseño reconoce como su propio objeto de conocimiento. Precisamente en esa transformación reside, probablemente, el desafío epistemológico más profundo que las disciplinas proyectuales deberán afrontar en las próximas décadas.

La inteligencia artificial no representa una amenaza para el diseño en términos de reemplazo, sino una transformación en términos de redefinición.

Bibliografía

- Benjamin, R. (2019). *Race after technology: Abolitionist tools for the new Jim code*. Polity Press.
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfaz: Mutaciones del diseño*. Ediciones Infinito.
- Bonsiepe, G. (2012). *Diseño y crisis*. Campgràfic.
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- Couldry, N., & Mejias, U. A. (2019). *The costs of connection: How data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. Stanford University Press.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. Yale University Press.
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. Springer.
- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press.
- Floridi, L., Cows, J., Beltrametti, M., Chatila, R., Chazerand, P., Dignum, V., Luetge, C., Madelin, R., Pagallo, U., Rossi, F., Schafer, B., Valcke, P., & Vayena, E. (2018). AI4People—An ethical framework for a good AI society: Opportunities, risks, principles, and recommendations. *Minds and Machines*, 28(4), 689–707. <https://doi.org/10.1007/s11023-018-9482-5>
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep learning*. MIT Press.
- Han, B.-C. (2014). *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder.
- Harari, Y. N. (2018). *21 lecciones para el siglo XXI*. Debate.
- Harari, Y. N. (2024). *Nexus: A brief history of information networks from the Stone Age to AI*. Random House.
- Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn: A new foundation for design*. CRC Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Maldonado, T. (1977). *El diseño industrial reconsiderado*. Gustavo Gili.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Mitchell, M. (2019). *Artificial intelligence: A guide for thinking humans*. Farrar, Straus and Giroux.
- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. New York University Press.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Rev. and expanded ed.). Basic Books.
- Peirce, C. S. (1931–1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (Vols. 1–8). Harvard University Press.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial*. MIT Press.

Suchman, L. A. (2007). *Human-machine reconfigurations: Plans and situated actions* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Transparencia del uso de la IA:

Para este artículo se utilizó la IA Gemini Plus como herramienta utilizada para:

- Revisión de errores ortográficos / gramaticales
- Revisión de redundancias
- Distribución de la información para una mejor lectura del artículo.

La autora de este artículo se suscribe a la Declaración de Heredia y al Decálogo de CAICYT-CONICET.

Para citar: Fondevila Sancet, E. (2026). Inteligencia artificial y disciplinas proyectuales: hacia una reconfiguración epistemológica, semiótica y profesional del diseño. *Perspectivas Metodológicas*, 26(30). <https://doi.org/10.18294/pm.2026.6523>



Tanto la revista *Perspectivas Metodológicas* como todos sus contenidos se encuentran publicados bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0). <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>. Esta licencia permite copiar, redistribuir, remezclar, transformar y construir a partir del material en cualquier medio o formato, incluso con fines comerciales. El ejercicio de estos derechos está condicionado al cumplimiento de ciertos requisitos: se debe otorgar el debido reconocimiento a la autoría original, incluir un enlace a la licencia correspondiente e indicar si se han realizado modificaciones al contenido. Asimismo, no pueden imponerse restricciones legales ni aplicarse medidas tecnológicas que limiten los usos autorizados por la licencia.