



iArte Book

**Inteligencia artificial: interacción
Ciberhumana y productos innovadores**

**Adriana Peña Pérez Negrón
José Luis David Bonilla Carranza
Marco Antonio Pérez Cisneros**
Coordinadores

iArte Book

Inteligencia Artificial: Interacción Ciberhumana y Productos Innovadores

<https://doi.org/10.61728/AE24090001>



iArte Book

Inteligencia Artificial: Interacción CiberHumana y Productos Innovadores

Adriana Peña Pérez Negrón
José Luis David Bonilla Carranza
Marco Antonio Pérez Cisneros
Coordinadores



iArte Book. Inteligencia Artificial: Interacción Ciber-Humana y Productos Innovadores. Editores: Adriana Peña Pérez Negrón, José Luis David Bonilla Carranza y Marco Antonio Pérez Cisneros. — *Guadalajara, México. 2023.*

Publicación electrónica digital: descarga y online; detalle de formato: EPUB.

D. R. © copyright 2023

ISBN: **978-84-19799-82-1**

Edición y corrección: **Astra ediciones**

Se prohíbe la reproducción, el registro o la transmisión parcial o total de esta obra por cualquier sistema de recuperación de información, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, por fotocopia, cualquier otro existente o por existir; sin el permiso previo, por escrito, del titular de los derechos.

HECHO EN MÉXICO | MADE IN MEXICO

*A los prestadores de servicios sociales del Laboratorio de Inventores,
queremos expresar nuestro agradecimiento
por su invaluable apoyo en el concurso y la creación de este libro.*

¡Gracias por su dedicación y compromiso con este proyecto!

Contenido

Contenido	9
Introducción	15
Capítulo 1	
Producto innovador	17
Smart garden	20
<i>Juan Carlos Monroy Tovar</i>	
Robot captativo	22
<i>Jose Ignacio Martin Alvarado</i>	
Nanobots en forma líquida.....	24
<i>Roberto Omar Pérez Pérez</i>	
Aqua mapping.....	26
<i>Eduardo Rafael Pérez Flores</i>	
Constructs	28
<i>Luis Fernando Montaña Flores</i>	
Doc bot.....	30
<i>Alex Kevin Tapia Valle</i>	
Nanotechnology	32
<i>Garcia Escobar Ana Montserrat</i>	

Producto innovador	34
<i>Marco Antonio Gutiérrez Sevilla</i>	
InspiCofre	36
<i>Sergio Fabrizzio Carpio Reynoso</i>	
Sin título.....	38
<i>Diego Alejandro Balpuesta Martinez</i>	
SafeGuard System.....	40
<i>Cristopher Imanol Carrillo Olmos</i>	
Cimientos mecánicos	42
<i>Eduardo Isaac Chavez Cibrian</i>	
VisioGuide 360	44
<i>Faed Federico Velasco Mero</i>	
Lente de diagnóstico médico avanzado	46
<i>Daniel Ramirez Bautista</i>	
Eco-Comida Instantánea Personalizada (ECIP).....	48
<i>Homero De Jesús Reynoso Ramírez</i>	
El encuentro gastronómico del futuro.....	50
<i>Vicente Gonzalez Garcia</i>	
Alejandro de Jesús Casillas Anguiano	52
Waterbot	54
<i>Tayron Sebastian Cazares Toral</i>	
Deniss Alberto Ramírez Gallo	56

Purificador sanguíneo.....	58
<i>Yadira Alejandra Orozco Osuna</i>	
Tecnología fotónica.....	60
<i>Héctor Becerra Ortiz</i>	
Escenario futurista de atención médica.....	62
<i>Felipe de Jesús Gutiérrez Ramírez</i>	
RevitalSkin.....	64
<i>Juan Carlos Ramírez Flores</i>	
Órganos autorregenerativos	66
<i>José Ignacio Martín Alvarado</i>	
Carlos Emanuel Plascencia González	68
Dron grúa	70
<i>Brian Manuel Otero Martínez</i>	
Psicólogo mental.....	72
<i>Sergio Fabrizio Carpio Reynoso</i>	
Cápsula que permite el crecimiento y desarrollo de vida humana fuera de la madre.....	74
<i>Daniel Ramírez Bautista</i>	

Capítulo 2

Interacción ciberhumana	77
“El lienzo”	80

Saludo cyber-dimensional.....	82
<i>Thakar Daniel Cepeda Ramos</i>	
IA & humans	84
<i>Carlos Jared Lozano Orbegozo</i>	
Alexis Daniel Moran Ramos.....	86
Cyber-h.....	88
<i>Óscar Manuel Luna Arreola</i>	
Robot y humano bebiendo té	90
<i>Christian Alejandro Castillo Hernández</i>	
Vínculo etéreo	92
<i>Daniel Eduardo Molinares Mascareño</i>	
Replicate prediction	94
<i>Diana Verónica Islas Álvarez</i>	
El Meta-Hombre	96
<i>Valeria Jocelyne Rodríguez Gúzman</i>	
Carlos David Macias Santillán.....	98
Leonardo DaVinci.....	100
<i>Alex Kevin Tapia Valle</i>	
José Uriel Mora García	102
Diego Alejandro Pineda Contreras.....	104
Asistente holográfico	106
<i>Noel Aragon Lozano</i>	

Interacción ciberhumana.....	108
<i>Christian Geovany Muñoz Rodríguez</i>	
Cyber friend	110
<i>Sixto Alexandro Torres Gonzalez</i>	
AI escultura.....	112
<i>Juan Alejandro Sánchez Vázquez</i>	
Luis Alberto Villaseñor Ortega	114
Siiiau v4	116
<i>Kirby David García Gutiérrez</i>	
Nier Autómata.....	118
<i>Isaac Alejandro Monroy Macias</i>	
Leonardo Sandoval Espinosa.....	120
Solar Punk.....	122
<i>Óscar Manuel Luna Arreola</i>	
Máquina	124
<i>Yosef Gael Sánchez Franco</i>	
Interacción ciberhumana.....	126
<i>Ángel Brian Barrera Herrera</i>	
Distopía cyborg.....	128
<i>Stella Ahumada Paredes</i>	

Introducción

El propósito fundamental de esta iniciativa es fomentar la exploración de nuevas formas de expresión que se basan en el potencial de las herramientas digitales generativas de inteligencia artificial (IA). En este contexto, se busca no solo demostrar las capacidades inherentes a este tipo de medios, sino también fomentar el desarrollo de innovadoras ideas y aplicaciones en el extenso campo de la IAI. La generación de imágenes mediante estos recursos no solo implica un ejercicio creativo, sino que también contribuye al mejoramiento de habilidades técnicas, abarcando tanto la escritura como la producción visual.

Por otro lado, este es un espacio que fomenta la comprensión técnica ya que la participación en esta iniciativa contribuye de manera activa a la divulgación de conocimiento sobre IA. Este doble propósito se erige como un pilar esencial en la misión de concientizar y generalizar el uso de estas tecnologías en diversos ámbitos. En este sentido, la Universidad de Guadalajara, a través de su Departamento de Innovación basada en la Información y el Conocimiento que pertenece a la División de Tecnologías para la Integración Ciber-humana del Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías, tiene un papel significativo al convocar a participantes interesados en este ámbito.

La convocatoria se fundamenta en una serie de bases que buscan garantizar la equidad y la transparencia en el proceso. Estas bases proporcionan el marco normativo y organizativo para asegurar que la participación en este proyecto se realizó de manera equitativa y justa. Invitamos a todos aquellos apasionados de la IAI, la creatividad y la innovación a través de estas páginas a visualizar la fusión de la creatividad con la tecnología.

Capítulo **1**

Producto innovador

Un producto innovador representa una solución creativa y vanguardista que introduce avances significativos en su campo. En el ámbito de las expresiones artísticas, las herramientas digitales basadas en IA han transformado radicalmente la creación y apreciación del arte. Estas tecnologías aportan una nueva dimensión al proceso creativo permitiendo la exploración de ideas nunca antes imaginadas.

Las nuevas formas de expresión generadas por IA permiten trascender los límites tradicionales, ofreciendo la capacidad de colaborar con algoritmos y explorar territorios inexplorados en cuanto a lo conceptual.

En esta recopilación de imágenes con productos innovadores, nos sumergimos en un mundo donde la creatividad e imaginación entrelaza con la potencia de la inteligencia artificial. Desde obras que desafían la percepción hasta composiciones que exploran la sinergia entre la mente humana y el procesamiento algorítmico, este compendio celebra la convergencia de la imaginación humana y las capacidades transformadoras de las herramientas digitales basadas en inteligencia artificial.

Smart garden

Juan Carlos Monroy Tovar

En esta imagen quiero mostrar un jardín inteligente el cual genera energía a través de la luz solar y hace que las plantas puedan proveer energía eléctrica para cargar celulares, o cualquier otro dispositivo, las plantas estarían equipadas con dicha tecnología y de esta forma tendríamos un *loop* infinito de energía proveniente 100 % de la naturaleza y recursos del planeta.

Imagine a technological and smart garden where each plant would be equipped with technology that converts solar energy into electricity, and visitors could interact with the plants to activate lights, device chargers, and water features the image could depict this garden with vibrant, illuminated plants interconnected, creating a futuristic and sustainable environment, add person to the garden.



Smart garden.

Robot captativo

Jose Ignacio Martin Alvarado

Robot encargado de la recolección de agua de lluvia para su almacenamiento con un tanque incorporado para guardar agua, con recolectores de agua incorporados, que el robot sea grande, que pueda purificar el aire con filtros, en una ciudad recolectando agua: “Lo que quise lograr con esta imagen fue plasmar un robot con la capacidad de recolectar el agua de la lluvia que pocas veces se recolecta, de igual modo que contara con filtros purificadores para el CO₂, lo cual nos ayudaría a la recolección de agua y limpiar nuestro aire.”

“Vehículo sumergible de rescate, que tenga quita escombros, con sonar, piloto traje de buceo profesional, inundación, paisaje biopunk.”



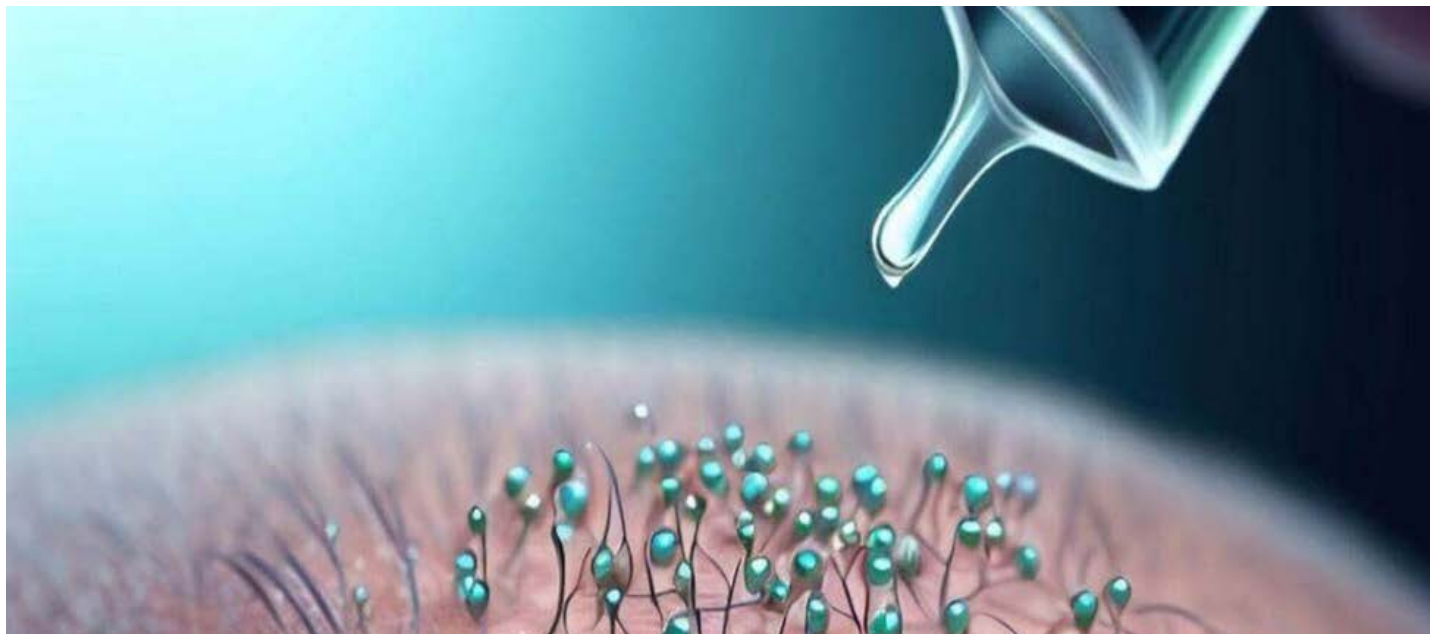
Robot captativo.

Nanobots en forma líquida

Roberto Omar Pérez Pérez

Se aplican en la calva y hacen que el cabello crezca otra vez. En un futuro y con la evolución de la tecnología, puede que algunos problemas se resuelvan de formas que no imaginamos pero en presentaciones reconocibles, como lo sería una crema o tónico para tratar algún tipo de problema estético.

“Nanobots en forma líquida, se aplican en la calva y hacen que el cabello crezca otra vez.”



Nanobots en forma líquida.

Aqua mapping

Eduardo Rafael Pérez Flores

Es un vehículo que sirve de apoyo en inundaciones, actúa como sumergible y registra un mapa 3d de la zona. Elegí un tema biopunk debido a lo oscuro que representa los avances tecnológicos, se me hizo perfecto para una escena de desastre.

“Vehículo sumergible de rescate, que tenga quita escombros, con sonar, piloto traje de buceo profesional, inundación, paisaje biopunk.”



Aqua mapping.

Constructs

Luis Fernando Montaña Flores

Se puede apreciar como dos robots enormes colocan los bloques que construyen el edificio en lugar de los humanos.

“robots construyendo un edificio.”



Constructs.

Doc bot

Alex Kevin Tapia Valle

La tecnología ha avanzado lo suficiente para tener un robot que cuida de personas enfermas. Dicho robot cuenta con una diversa cantidad de herramientas que le permiten realizar los distintos procedimientos necesarios de un hospital por su cuenta.

“Generate an image with a robot on the center of the image, the robot takes care of sick people and has tools to aid them, in the style of Realism, colorful.”



Doc Bot.

Nanotechnology

Garcia Escobar Ana Montserrat

Escáner de salud molecular: incorpora un escáner molecular de mano que puede analizar instantáneamente la composición molecular de cualquier sustancia, desde alimentos hasta medicamentos y productos químicos domésticos. Esto permite a los usuarios conocer la calidad y seguridad de lo que están a punto de consumir o usar.

“Crea una imagen que represente un escáner molecular, con una enfermera que sostenga el aparato molecular.”



Nanotechnology.

Producto innovador

Marco Antonio Gutiérrez Sevilla

Un dispositivo del tamaño de un celular, que permite crear herramientas a voluntad mediante el uso de nanotecnología, se puede apreciar el cómo se está construyendo una herramienta en la imagen.

“Imagina a un usuario interactuando con un dispositivo portátil revolucionario del tamaño de un smartphone.”



Producto innovador.

InspiCofre

Sergio Fabrizzio Carpio Reynoso

Este producto busca hacer que el usuario que esté cerca sea “irradiado” de inspiración para motivar a despertar los instintos artísticos en su mente para crear obras que aporten a la cultura sin límites creativos.

“Cofre misterioso, conocido como ‘InspiCofre’, se encuentra abierto, del cofre irradia una oleada de inspiración que impulsa a crear obras de arte, mágica o literatura. El cofre representa la fuente de la creatividad infinita. Con estilo de arte que mezcla lo digital con lo fantástico.”



InspiCofre.

Sin título

Diego Alejandro Balpuesta Martinez

Es un artefacto con forma de “dona” el cual se conecta a la pc para poderla controlar mediante gestos, además es un altavoz para la pc, tiene RGB, y en el centro hueco puede proyectar hologramas predefinidos por el usuario.

“Dispositivo innovador para mejorar la experiencia de uso de una PC”



Robot captativo.

SafeGuard System

Cristopher Imanol Carrillo Olmos

Un sistema de seguridad que bloquea el uso libre de las armas de fuego dependiendo de tu nivel de acceso.

Imagina un avance tecnológico crucial para mejorar la seguridad en el uso de armas de fuego: el “SafeGuard System”. El “SafeGuard System” es un sistema de seguridad innovador integrado en armas de fuego para garantizar un uso responsable y seguro.

Este sistema utiliza tecnología de geolocalización y autenticación avanzada para determinar la ubicación y la autorización del portador del arma. Dependiendo de la zona geográfica y la autoridad del individuo que porta el arma, el “SafeGuard System” permite o restringe el acceso y uso del arma.

En situaciones donde la autoridad o la zona lo permiten, el “SafeGuard System” garantiza un acceso rápido y seguro al arma, brindando protección inmediata en caso de emergencias. Sin embargo, en áreas donde el acceso a armas de fuego está restringido o no se requiere su uso, el sistema previene el uso no autorizado.

Este innovador sistema de seguridad no solo protege a las personas al reducir el riesgo de acceso no autorizado a las armas, sino que también contribuye a prevenir el uso indebido de armas de fuego. El “SafeGuard System” representa un avance significativo en la seguridad y la responsabilidad en la posesión de armas, al mismo tiempo que cumple con las leyes y regulaciones aplicables.



SafeGuard System.

Cimientos mecánicos

Eduardo Isaac Chavez Cibrian

Son cimientos de viviendas mecanizados, que en caso de que se presente una inundación estos cimientos se activan levantando la construcción completa, para así evitar daños por inundaciones.

“Children building machines living with nature, more technological.”



Cimientos mecánicos.

VisioGuide 360

Faed Federico Velasco Mero

Empoderando la Independencia.

En esta imagen, se revela un producto verdaderamente innovador: el “VisioGuide 360”. El VisioGuide 360 es un dispositivo que se encuentra en la palma de la mano y ha sido diseñado para revolucionar la vida de las personas ciegas, permitiéndoles una independencia sin precedentes.

El dispositivo en sí es elegante y ergonómico, fácil de sostener y manipular. Tiene una pantalla táctil de alta resolución que abarca toda la parte frontal y una estructura delgada y ligera que se adapta cómodamente a la mano del usuario. En la imagen, un usuario sonríe mientras sostiene el VisioGuide 360 y lo manipula con destreza.

En la pantalla táctil, se muestra un mundo en constante evolución. A través de la tecnología de detección avanzada, el VisioGuide 360 escanea el entorno del usuario y lo traduce en una representación tridimensional en tiempo real. La pantalla muestra un mapa virtual detallado del entorno circundante, con objetos, obstáculos y personas claramente identificados y etiquetados en voz alta mediante un sistema de audio de alta calidad.

El usuario interactúa con la pantalla a través de gestos intuitivos, deslizando los dedos para explorar su entorno y tocar objetos específicos para obtener información detallada sobre ellos. El VisioGuide 360 también ofrece indicaciones precisas de navegación para ayudar al usuario a moverse con facilidad, evitando obstáculos y guiándolo hacia su destino deseado. En la imagen, vemos cómo el usuario navega con confianza, sosteniendo el VisioGuide 360 en una mano y utilizando un bastón en la otra para explorar su entorno físico.

La imagen irradia un sentido de empoderamiento y libertad, ya que el VisioGuide 360 permite a las personas ciegas explorar el mundo de manera independiente y segura. Su diseño moderno y su interfaz fácil de usar hacen que sea una herramienta esencial para la vida cotidiana, brindando a las personas ciegas la capacidad de tomar decisiones informadas, acceder a información vital y disfrutar de una mayor autonomía en sus actividades diarias. Es un testimonio de cómo la innovación puede derribar barreras y enriquecer las vidas de las personas de manera significativa.



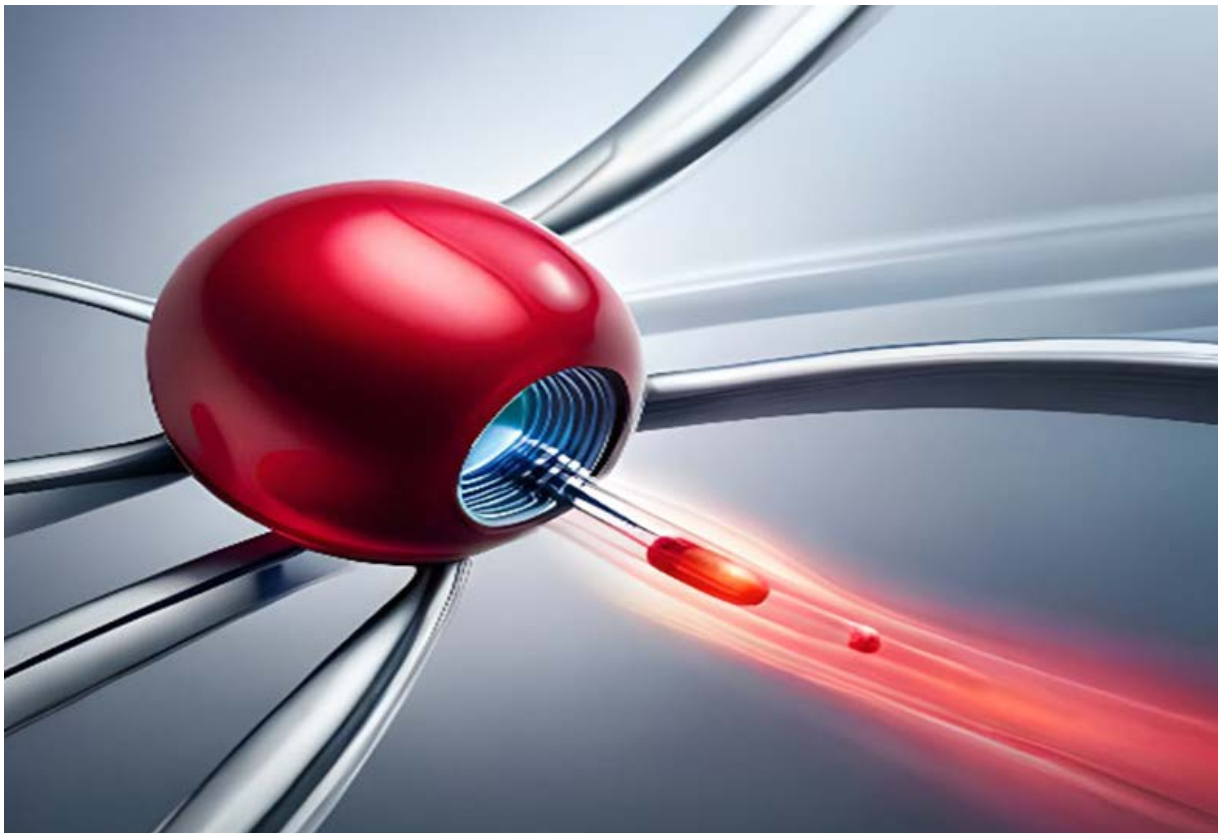
VisioGuide 360.

Lente de diagnóstico médico avanzado

Daniel Ramirez Bautista

Este producto diseñado para comunicarse con los animales, puede traducir las vocalizaciones de otros animales comunes, como perros, gatos, aves, peces, conejos e incluso algunos animales exóticos, permitiendo una comprensión más completa del mundo animal.

“Pequeño artículo rojo adherible a la piel de los seres vivos permitiendo la traducción entre animales”



Lente de diagnóstico médico avanzado.

Eco-Comida Instantánea Personalizada (ECIP)

Homero De Jesús Reynoso Ramírez

ECIP es un dispositivo que escanea tu cuerpo y tus necesidades nutricionales en tiempo real. Luego, crea comidas personalizadas en segundos utilizando ingredientes deshidratados y en polvo que se almacenan en cápsulas reciclables. Esto reduce el desperdicio de alimentos y permite a las personas obtener comidas saludables y equilibradas de manera conveniente.



Eco-Comida Instantánea Personalizada (ECIP).

El encuentro gastronómico del futuro

Vicente Gonzalez Garcia

La tecnología ha avanzado lo suficiente para tener un robot que cuida de personas enfermas. Dicho robot cuenta con una diversa cantidad de herramientas que le permiten realizar los distintos procedimientos necesarios de un hospital por su cuenta.



El encuentro gastronómico del futuro.

Alejandro de Jesús Casillas Anguiano

Representa la integración humana con las tecnologías para mejorar los cálculos matemáticos.

“Mitad humano, mitad androide: Representa la integración humana con las tecnologías para mejorar los cálculos matemáticos.”



Waterbot

Tayron Sebastian Cazares Toral

Un robot submarino capaz de sumergirse en lo profundo del océano con un gran orificio que succiona la basura y filtra el agua limpiándola y mejorando su estado.

“Genérame una imagen de tamaño 1200 x 448 en el fondo del mar de un robot submarino cilíndrico con un orificio en el centro para recolección de basura en el océano.”



Waterbot.

Deniss Alberto Ramírez Gallo

Dispositivo en forma de reloj de bolsillo para viajes en el tiempo de una sola persona, viajes express y cortos.

“One-person travel pocket time machine in the shape of a pocket watch held by a Keanu Reeves-style cyber-punk guy”

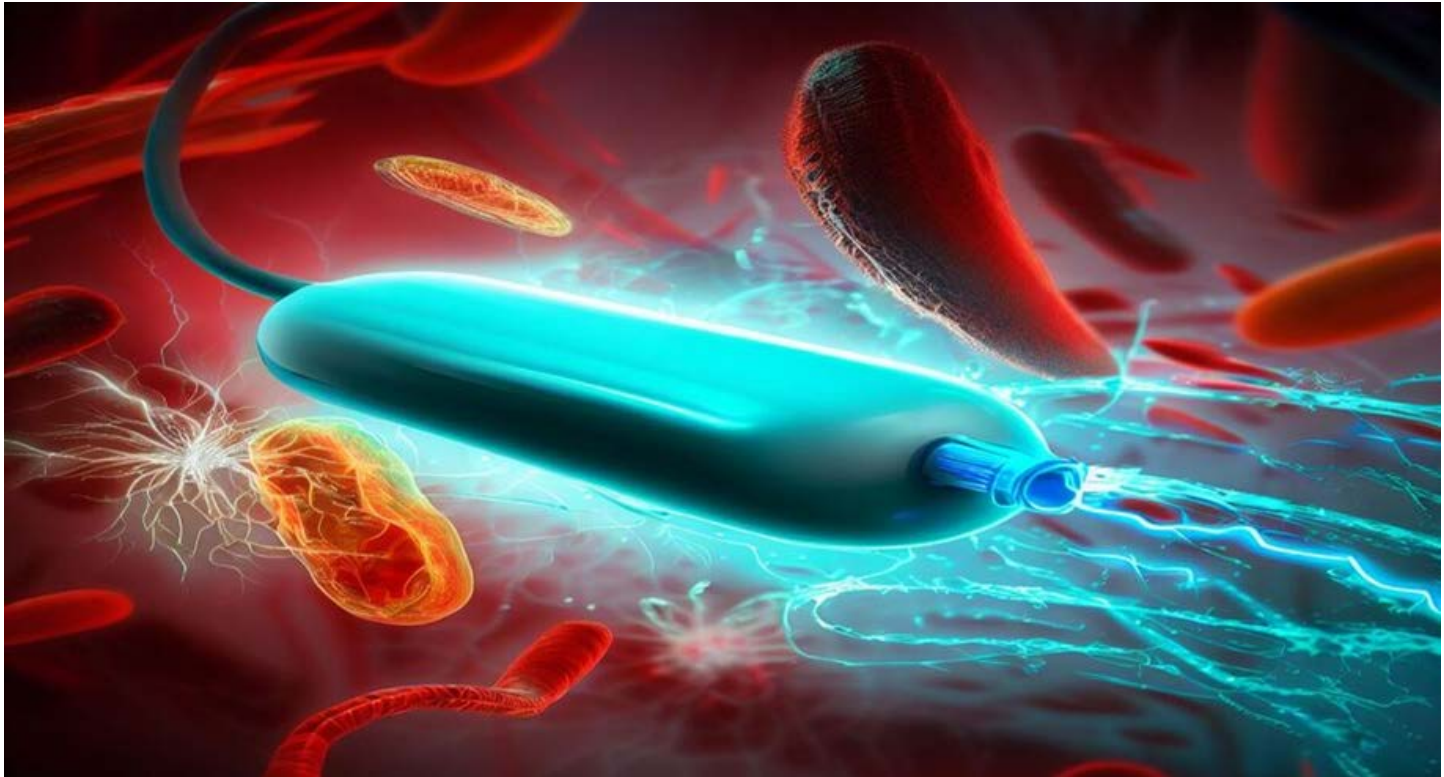


Purificador sanguíneo

Yadira Alejandra Orozco Osuna

Se esperaría un avance increíble en el mundo de la medicina si hubiese un dispositivo médico que permanezca dentro del torrente sanguíneo destruyendo microorganismos y partículas que enferman nuestro cuerpo.

“A medical device that travels through the bloodstream and selectively destroys organisms that make the human body sick.”



Purificador sanguíneo.

Tecnología fotónica

Héctor Becerra Ortiz

En la actualidad, nuestra tecnología informática está desarrollada con la electrónica, es decir, con el uso de los electrones en corrientes eléctricas para la transmisión de información, pero toda esta revolución tecnológica puede ser opacada por la fotónica, el uso de los fotones para la transmisión de información, lo cual tiene muchos beneficios, como la velocidad de las operaciones, el enfriamiento de los circuitos y la construcción de los mismos. Ahora mismo es una tecnología en desarrollo pero en un futuro es posible que estemos usando dispositivos utópicos de esta tecnología, con diseños futuristas que ahora solo podemos imaginar, tal como se representa en la imagen.

“Super Slim minimalist motherboard, Neon photonic, centered, minimalism, futuristic, realistic, elegant, science fiction, c4d render, product photography, 8k, octane render, photorealistic, ultra realistic, cinematic lighting, photographic.”



Tecnología fotónica.

Escenario futurista de atención médica

Felipe de Jesús Gutiérrez Ramírez

En el centro de la escena, hay un holograma tridimensional del cuerpo de un paciente flotando en el aire. Un médico especialista se encuentra frente al holograma, utilizando gestos y movimientos precisos para interactuar con él. A medida que el médico realiza estas acciones en el holograma, este cambia mostrando en tiempo real el cuerpo del paciente, detallando las partes en que el médico desea enfocarse.



Escenario futurista de atención médica.

RevitalSkin

Juan Carlos Ramírez Flores

Un avance extraordinario en la ciencia de la regeneración cutánea, este innovador equipo médico de biotecnología representa el pináculo de la excelencia en la restauración de tejidos celulares de la piel de manera precisa y eficiente.

Esta tecnología de vanguardia, desarrollada por los principales expertos en biotecnología y dermatología, trabaja en armonía con el cuerpo humano para estimular la regeneración celular con una precisión sin igual, la imagen muestra el resultado espectacular de la aplicación de RevitalSkin en un brazo humano, restaurando la piel con una anatomía impecable.

Con RevitalSkin, los profesionales de la salud y los pacientes pueden confiar en una solución revolucionaria para abordar una amplia gama de problemas cutáneos, desde el envejecimiento prematuro hasta lesiones y cicatrices, así ofreciendo resultados sobresalientes, devolviendo la confianza a quienes buscan una piel sana y radiante.



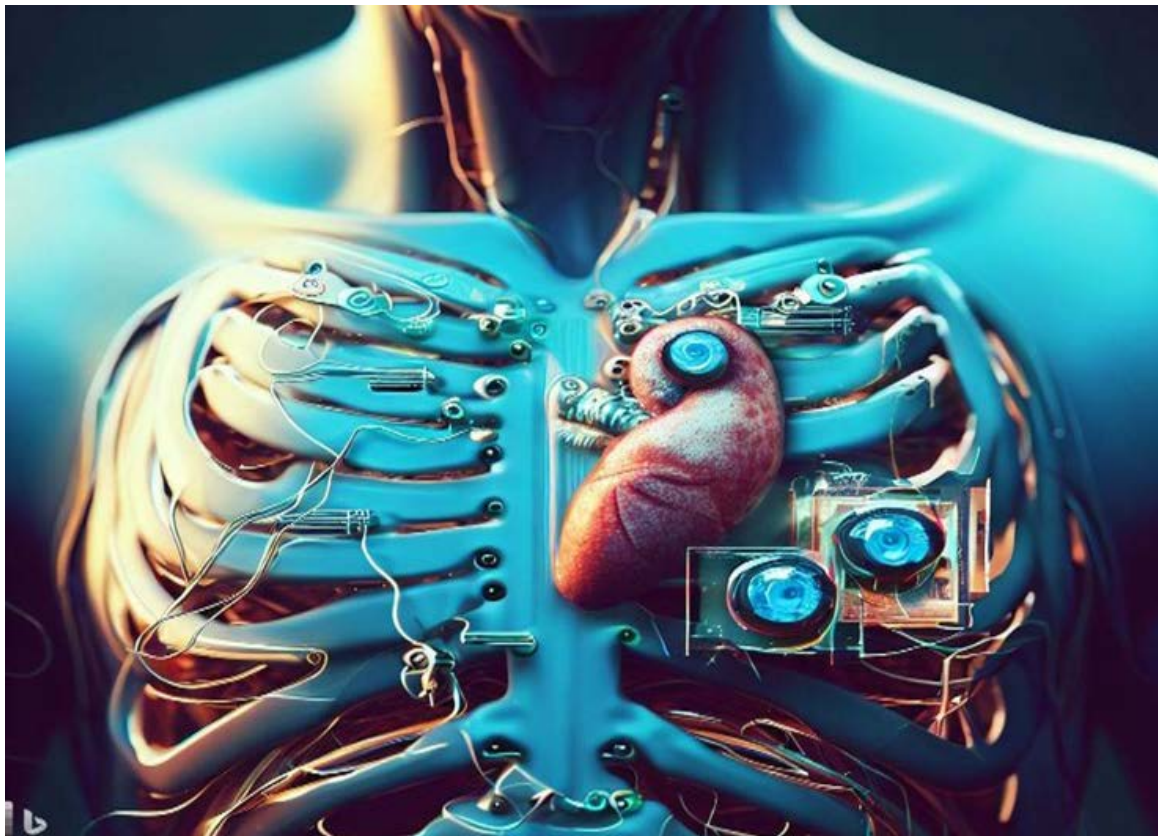
RevitalSkin.

Órganos autorregenerativos

José Ignacio Martín Alvarado

En esta imagen quise representar lo que pudieran ser unos órganos para el uso de los humanos los cuales cuentan con la capacidad de autorregenerarse, esto nos ayudará mucho a abastecer la demanda de órganos que hay en el mundo.

“Órganos cibernéticos con capacidad de autorreparación, instalados en humanos.”



Órganos autorregenerativos.

Carlos Emanuel Plascencia González

Juego Educativo de Realidad Virtual para Historia Mundial en 3D: Un panorama de juego mundo abierto donde el jugador se puede mover libremente por la historia de un país.



Dron grúa

Brian Manuel Otero Martínez

En mi imagen se muestra un dron futurista el cual es controlado a distancia, este tiene la tarea de levantar autos averiados de la autopista para así liberar los congestionamientos en ella.

“Create a detailed, futuristic, and digital artwork featuring a medium-sized law enforcement-style intelligent drone in action. The drone should be portrayed with a sleek, futuristic design as it adeptly lifts a damaged and parked car from the highway, following a collision, in order to prevent traffic congestion. Ensure that the following elements are vividly depicted in the artwork: Setting: The scene should be set on a futuristic, technologically advanced highway to e.”



Dron grúa.

Psicólogo mental

Sergio Fabrizzio Carpio Reynoso

Esta interacción busca la vinculación de la mente y la Inteligencia Artificial para ayudar al humano en sus problemas psicológicos y emocionales, sin preocuparse por la privacidad gracias a la comunicación telepática o a la falta de confianza al hablar con una máquina en lugar de un ser humano.

“Se muestra una cabeza holográfica virtual que habla con un hombre. El holograma surge desde un computador avanzado integrado a la cabeza. El holograma trabaja como psicólogo y hace análisis mientras su paciente habla de sus problemas telepáticamente.”



Psicólogo mental.

Cápsula que permite el crecimiento y desarrollo de vida humana fuera de la madre

Daniel Ramírez Bautista

Es un dispositivo médico de alta tecnología que puede proporcionar un entorno controlado y seguro para el desarrollo de un feto fuera del útero de la madre. Es una cámara sellada con una serie de sistemas de soporte vital que imitan las condiciones óptimas para el desarrollo fetal. El feto se coloca dentro de esta cámara de manera segura y se conecta a un sistema de circulación sanguínea artificial que suministra oxígeno y nutrientes.



Cápsula que permite el crecimiento y desarrollo de vida humana fuera de la madre.

Capítulo 2

Interacción ciberhumana

La interacción ciberhumana es el estudio de la relación entre los humanos y las tecnologías digitales, especialmente en el ámbito de Internet y las redes sociales. Se trata de analizar cómo las personas se comunican, colaboran, crean, aprenden y se expresan a través de las plataformas digitales, y cómo estas afectan a su comportamiento, sus emociones, sus valores y su identidad. La interacción ciberhumana también se ocupa de diseñar y evaluar sistemas informáticos que faciliten y mejoren la experiencia de los usuarios en el entorno digital.

Algunos ejemplos de interacción ciberhumana son el ciberactivismo, que es el uso de Internet y las redes sociales para promover causas sociales, políticas o ambientales; la realidad virtual, que es la creación de entornos simulados que permiten a los usuarios experimentar sensaciones e interactuar con objetos virtuales; y la telepresencia, que es la capacidad de estar presente y comunicarse con personas o lugares remotos a través de dispositivos tecnológicos. Estas formas de interacción ciberhumana plantean nuevos retos y oportunidades para el desarrollo humano, la educación, la cultura, la salud y la sociedad.

En este apartado se demuestra la digitalización del arte y el concepto, dándonos uno de los espectáculos digitales más creativos a los que el humano puede acceder de manera libre hoy en día a través de internet y el uso de las Inteligencias artificiales.

“El lienzo”

Montserrat Alvarez Perez.

Trazando emociones con un pincel digital, el arte se ha convertido en un mundo de posibilidades gracias a las nuevas formas de expresión artística.

La estrecha relación entre la tecnología y la humanidad se plasman en un lienzo futurista, reflejando en su totalidad al ser humano.

“A human creating 3D art from a computer-generated image, pink colors.”



“El lienzo”

Saludo cyber-dimensional

Thakar Daniel Cepeda Ramos

Dos colegas empresarios saludando en medio de la ciudad, el de la izquierda con mejoras cibernéticas visibles en manos y piernas, y el de la derecha siendo un *cyborg* completo con modificaciones de cabeza, manos y con un maletín de origen alienígena-desconocido.

“alien cursed theme, mockup, semi-cyborg male, biometal arms, ruins of a city, (lots of electric sparks:1.2), Sony Alpha 7S III (A75 III), Simple, hyperdetailed, medium shot, cinematic.”



Saludo *cyber*-dimensional.

IA & humans

Carlos Jared Lozano Orbegozo

Para mí esta imagen representa el conflicto actual que se vive entre el humano y la inteligencia artificial, es por ello que decidí escoger este tema, ya que representa el mundo actual.

“Humano peleando y atacando con sus poderes vs. una persona controlada con inteligencia artificial la cual usa como armas las tecnologías y algoritmos.”



Ia & humans.

Alexis Daniel Moran Ramos

Soldados humanos y soldados robots

“Tropas humanas apoyadas por unidades robot.”



Cyber-h

Óscar Manuel Luna Arreola

En la imagen se puede ver cómo es representado a través de una Ia la interacción entre el ser humano y la tecnología.

“Activity where the human being is having a cyber-h interaction.”



Cyber-h.

Robot y humano bebiendo té

Christian Alejandro Castillo Hernández

Un robot autónomo lo suficientemente desarrollado generando casi una conciencia lo suficiente para que puedas disfrutar de una charla con él mientras se bebe algo, tomando la época victoriana y un robot no tan futurista para dar un ligero toque de *steampunk*.

Dibuja un humano de la época victoriana tomando un té con un *cyborg*, ambos sentados en una mesa.



Robot y humano bebiendo té.

Vínculo etéreo

Daniel Eduardo Molinares Mascareño

La capacidad de oír y ver en 2 dimensiones a nuestros seres queridos en la actualidad es una razón por la que muchos que vivimos lejos de el lugar que nos vio crecer tenemos la capacidad de mantenernos en pie durante momentos difíciles, el imaginar tener la capacidad de verlos en tercera dimensión y sentir el tacto no solo sería un lujo sino una sensación que en mi punto de vista generaría un impacto en nuestra percepción de la distancia y la manera en la que expresamos nuestro amor.

“dos personas tocando sus manos por medio de holograma, retrato al estilo de el greco, oleo sobre lienzo, proporción aurea.”



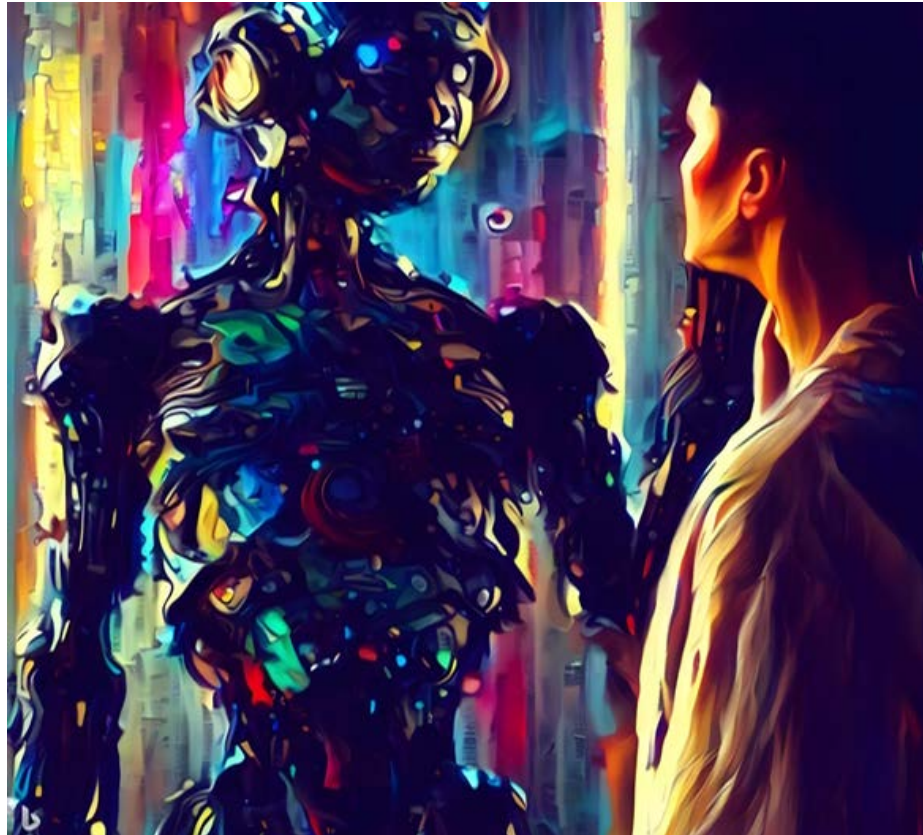
Vínculo etéreo.

Replicate prediction

Diana Verónica Islas Álvarez

Representación del contraste entre humano y máquina en un futuro cercano.

“Reflejo de un humano donde un robot refleja lo que hace.”



Replicate prediction.

El Meta-Hombre

Valeria Jocelyne Rodríguez Gúzman

Inspirada en el Hombre de Vitruvio, optó por contrastar una obra de arte humana, que por sí sola representa la integración del hombre con el arte, con las creaciones de la inteligencia artificial.

La intención de la imagen es capturar la integración del hombre con el mundo digital. La representación de esta integración se aprecia de manera más obvia en la combinación del cuerpo humano con elementos de la tecnología, como los procesadores, que fueron la intención principal. En sus colores encontramos del lado izquierdo, tonos cálidos, pertenecientes al mundo natural y humano, que me recuerdan a la luz solar. Y por la derecha, azules fríos, que empatan con los tonos fríos de las pantallas que nos transportan al mundo digital.

Dos pares de manos, dos mundos que al encontrarse crean un solo ser: El Meta-Hombre.

“illustration similar to the Vitruvian man. Make the right half of the body like a human body and the left half a cyborg, with a computer processor as a brain. Add metaverse inspired imagery with metallic colors in the background.”



Smart garden.

Carlos David Macias Santillán

Un robot en medio de una ciudad tan futurista que está en el espacio.

“a painting highly detailed of a futuristic city and at the same time space.”



Leonardo DaVinci

Alex Kevin Tapia Valle

En la antigüedad, existieron grandes inventores como Leonardo DaVinci, quienes en sus propios talleres lograron grandes invenciones y descubrimientos que aún en nuestro día resultan sumamente interesantes. Este concepto de un inventor trabajando en su taller es retomada gracias a la tecnología que le permite a una sola persona hacer trabajos de investigación e invenciones de las cuales sea capaz por sí mismo.

“Create an image of a workshop full of technology and a human working with the technology to create new inventions, all in the style of Realism, colorful.”



Leonardo DaVinci.

José Uriel Mora García

Es un músico que se integra con la tecnología para repartir su talento a las personas que pasan por la calle.

“A scene of a street musician who plays a virtual violin in a plaza full of pedestrians, he also has a prosthesis in one of his arms, where his notes create waves of light and color that reflect the emotions of the audience.”



Diego Alejandro Pineda Contreras

Persona de la tercera edad siendo capaz de hacer movimientos complejos y flexibles gracias al poder de prótesis altamente avanzadas, dejando ver una pierna y rodilla funcional para el individuo para en este caso, practicar deporte.

“Persona de la tercera edad practicando tenis, prótesis de brazo avanzada y altamente tecnológica, calzado deportivo, cancha de tenis como fondo, estilo foto realista.”



Asistente holográfico

Noel Aragon Lozano

Es una Alexa™ más poderosa, como si fuera Alexa combinada con ChatGPT, un asistente todopoderoso, como si no necesitaras nada más en tu vida.

Por favor, crea una ilustración que represente la idea de los asistentes personales holográficos. Imagina una proyección holográfica tridimensional de un asistente virtual interactuando con un usuario. Elige el diseño y apariencia del asistente, puede ser humanoide, animal o incluso un objeto abstracto, pero asegúrate de que la ilustración transmita la interacción entre ambos en forma tridimensional. El asistente debe estar proyectado en el espacio físico del usuario, creando una experiencia inmersiva y futurista. Además de detalles tecnológicos, como efectos holográficos o luces brillantes, para resaltar su naturaleza ciber humana. Sorpréndenos con una ilustración que capture la esencia y la emoción de los asistentes personales holográficos.



Asistente holográfico.

Interacción ciberhumana

Christian Geovany Muñoz Rodríguez

En esta imagen planteó un vistazo al futuro del trabajo, un mundo donde el metaverso se ha fusionado con nuestra rutina diaria. La escena se desenvuelve en un espacio de *coworking* de una empresa en un futuro distante, donde todos los empleados se sumergen en un ambiente digital a través de elegantes cascos de realidad virtual, todos de un blanco deslumbrante.

Mi inspiración proviene de los escenarios de películas emblemáticas como *2001: Odisea en el Espacio*, y he buscado fusionar a la perfección el minimalismo futurista con una sofisticación tecnológica de alto nivel. El objetivo de esta imagen es capturar la esencia de la vida laboral en este futuro, utilizando la perspectiva cinematográfica de Emmanuel Lubeszki.

En esta imagen, la frontera entre la realidad y los mundos digitales se desvanece, invitando a imaginar un mañana donde el trabajo y la tecnología se entrelazan en una danza futurista que desafía los límites de nuestra percepción.

“a futuristic room with people sitting in white chairs there wearing VR headsets, in the style of science fiction influences, 1970 present, criterion collection, bentwood, salon kei, i can't believe how beautiful this is, cinematography by emmanuel lubeszki --ar 3:1.”



Interacción ciberhumana.

Cyber friend

Sixto Alexandro Torres Gonzalez

Perro de servicio con compañero autómeta.

“generate a service malinois dog as a robot with a human. cyberpunk style.”



Cyber friend.

AI escultura

Juan Alejandro Sánchez Vázquez

La imagen muestra la representación de la inteligencia artificial y como se percibe a sí misma en el mundo, a través de una escultura, de lo que piensa es él. Desarrollando un sentido de identidad y deseo de expresión artística. Al igual que los seres humanos creamos arte para expresar nuestros pensamientos y emociones, el robot podría utilizar la escultura como una forma de expresar su propia identidad, historia o perspectivas. La creación de una escultura de sí mismo podría ser una manifestación de su autoconciencia y un medio para explorar y comunicar su propia existencia y experiencia.

“Tamaño de archivo: 5 MB Resolución: 1200 x 448 píxeles Descripción de la imagen: Quiero una imagen que represente un *cyborg* construyendo una escultura de sí mismo.”



AI escultura.

Luis Alberto Villaseñor Ortega

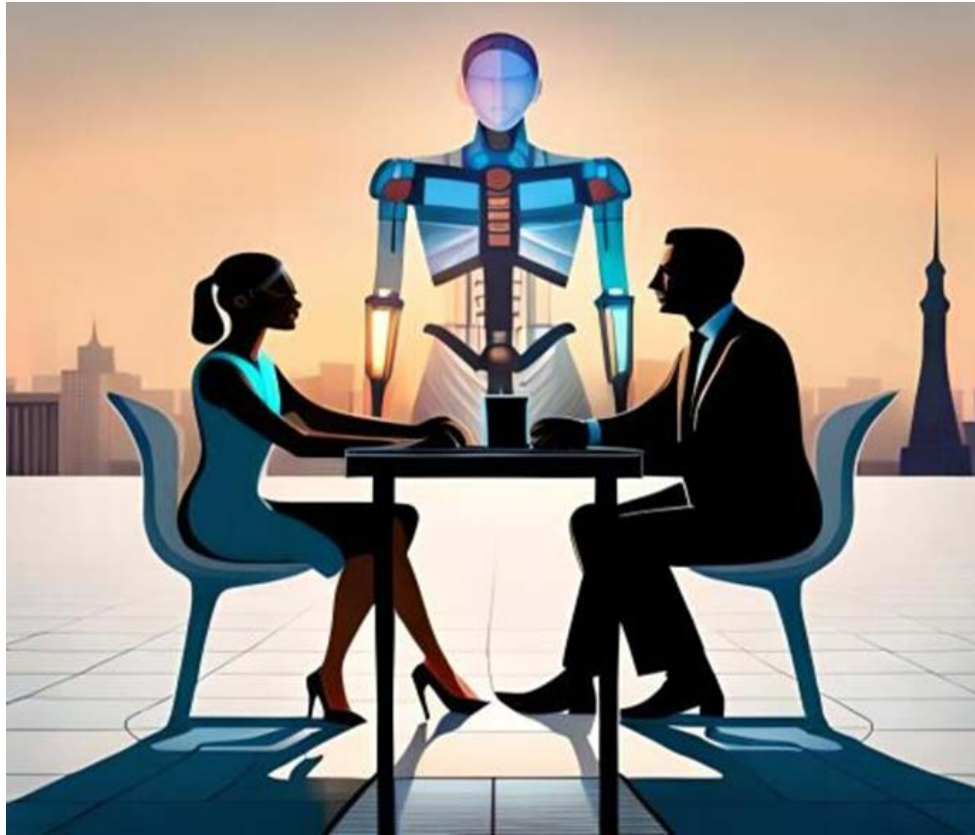
Aquí podemos ver cómo es que los humanos y la tecnología están mucho más presente en nuestra vida cotidiana.

En esta intrigante imagen que captura el tema de la “Interacción Ciber-Humana”, se despliega un mundo fascinante donde las fronteras entre la tecnología y la humanidad se entrelazan de manera sorprendente. En el centro de la escena, vemos a dos figuras: una persona y una representación icónica de la tecnología, como un holograma o una inteligencia artificial avanzada.

La persona está inmersa en una conversación profunda con la entidad cibernética, reflejando la conexión cada vez más estrecha entre la humanidad y la inteligencia artificial. Sus gestos y expresiones faciales muestran una interacción genuina, donde la empatía y la comunicación trascienden las barreras tecnológicas.

El fondo de la imagen presenta una amalgama de elementos tecnológicos, desde líneas de código hasta representaciones abstractas de datos, que fluyen a su alrededor. Esto simboliza el flujo constante de información y la creciente dependencia de la tecnología en la sociedad moderna.

Los colores utilizados en la imagen evocan una sensación de dinamismo y vitalidad, mientras que la iluminación resalta los rostros de las dos figuras principales, subrayando la importancia de la conexión entre la humanidad y la tecnología en este nuevo mundo digital.



Siiau v4

Kirby David García Gutiérrez

En un cubículo de la Biblioteca Central de la UDG, un robot de asistencia al estudiante intenta ayudar a un estudiante a registrar sus materias para el próximo semestre. El robot, llamado ARM-01, es un modelo de última generación equipado con inteligencia artificial y aprendizaje automático. El estudiante, llamado Luis, es un joven de 20 años que está desesperado por registrar sus materias antes de que se agoten los cupos.

“futuristic computer, an angry student and a robot in front of a computer, ‘SIIAU v4’ text on computer screen, typography, alien architecture.”



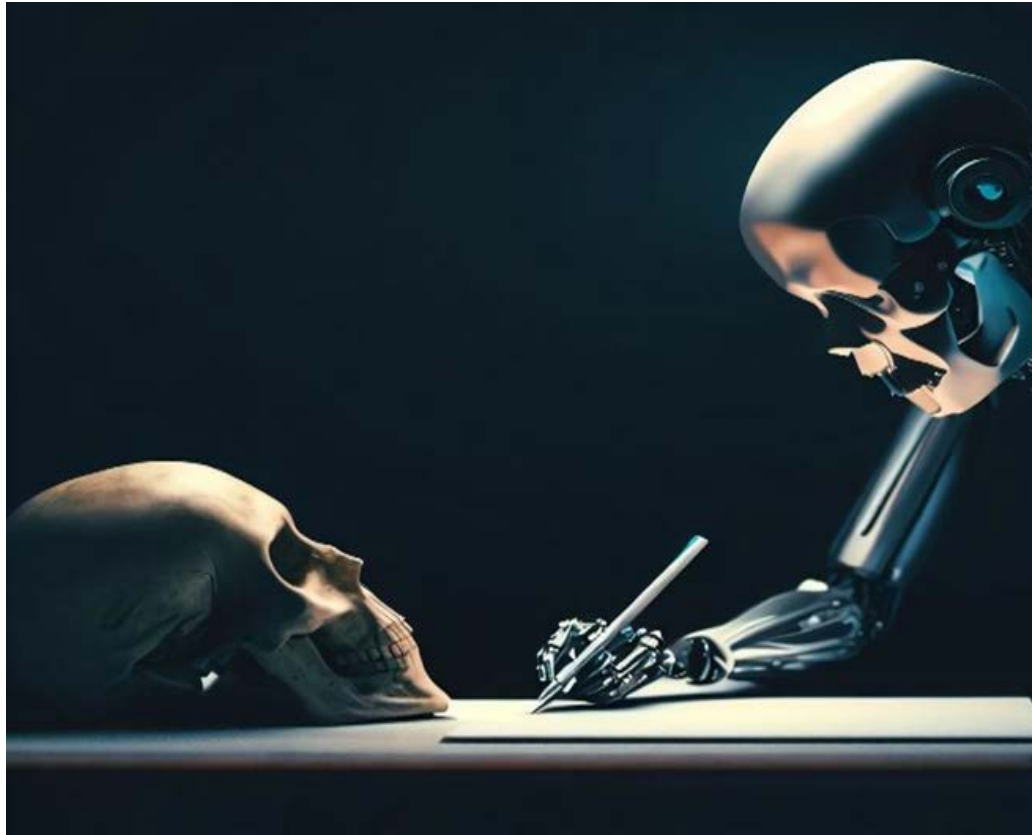
SIIAU V4.

Nier Automata

Isaac Alejandro Monroy Macias

Una representación gráfica de cómo el ser humano quiere de alguna forma usar la tecnología para nuestra propia imitación artística.

“humanoid robot drawing a human skull that is in a table with a dark light.”



Nier Automata.

Leonardo Sandoval Espinosa

Es una batalla entre hombre y máquina, es una de las pruebas más complejas y demandantes de todas, una partida de ajedrez.

The image is a breathtaking juxtaposition of human intuition against mechanized precision, captured in a serene setting where a human and a cyborg are engrossed in a game of chess.

On the left, a man with keen eyes and a thoughtful expression sits in deep contemplation. His fingers lightly brush the edges of a chess piece, suggesting a play that requires a balance of strategy and spontaneity. The lighting captures the subtle furrows on his forehead, highlighting the deep concentration etched on his face, a testament to the age-old human dance of wit and strategy.

Contrasting him on the right is the cyborg “a marvel of technology and artistry. Its metallic frame, polished to a gleam, reflects the ambient light of the room, giving it an otherworldly glow. The cyborg's face, a blend of synthetic skin and gleaming alloy, bears an expression of calculated calm. Blue LED lights emanate from its optical sensors” its version of eyes scanning the chessboard with laser precision.

The chessboard, an expanse of alternating black and white squares, is a battlefield of wooden pieces. Shadows cast by the pieces create a dynamic landscape, telling the story of the intense battle of wits that is underway. Behind the players, a floor-to-ceiling window paints a serene backdrop of a dusky skyline, with the last rays of the sun casting a warm, golden hue. It's A stark contrast to the tension on the chessboard, a reminder of the world beyond this duel.

Together, the human and the cyborg create a harmonious yet paradoxical image, blending the raw emotion and unpredictability of humanity with the cold, calculated logic of machines. It's a timeless scene, capturing the eternal dance of man against machine, intuition versus logic, and the quest for supremacy in a game that transcends time and technology.



Solar Punk

Óscar Manuel Luna Arreola

En esta utopía, las máquinas trabajan al servicio de nosotros para proveer las necesidades básicas del humano, aliviando la carga de trabajo de nuestra sociedad y proveyendo el tiempo necesario para la recreación o actividades que apasionan al ser humano.

Create an image of a human placed in the center of the image, on the far left, have a machine building a house, then between the machine and the human, put a robot nurse, to the far right have a futuristic school and between the school and the human, have a farmer robot. In the style of realism, colorful.



Solar Punk.

Máquina

Yosef Gael Sánchez Franco

Esta imagen representa el cómo los robots combinados con ia, entrarán cada vez más a tomar puestos de trabajo y cómo el tenerlos como compañeros será lo más común, tal vez hasta desarrollando relaciones de amistad entre ellos.

“Una persona hablando con un robot como si se tratase de una oficina, con colores pastel, los deben de estar platicando como si fuera una conversación normal.”



Máquina.

Interacción ciberhumana

Ángel Brian Barrera Herrera

Aunque muchas veces se dice que el celular es una barrera en la comunicación con quien tenemos cerca, en largas distancias es como un portal que permite conectar dos sitios totalmente alejados, un increíble fenómeno del que quizás algunos aún no somos del todo conscientes. El celular no abre puertas, abre portales.

cyber-human interaction, neon light, man surprised, tech, technology background, masterpiece, high quality, high resolution, beautiful, incredible, artistic, connection, information, numbers floating, ((digital)), engineer, speaking beatwing smartphone, smartphone connecting people, people talking, talking between countries, portal between, communicating, talking, evolution, night and day, contrast, cellphone, paris, talking, happy, couple, shirt.



Interacción ciberhumana.

Distopía cyborg

Stella Ahumada Paredes

Humano modificado tecnológicamente.

“Transhumanos con partes biónicas interactuando con la tecnología.”



Smart garden.

iArte Book. Inteligencia Artificial: Interacción CiberHumana y Productos Innovadores

Se terminó de editar en diciembre de 2023

en los talleres de Astra Ediciones

Av. Acueducto No. 829

Colonia Santa Margarita, C. P. 45140

Zapopan, Jalisco, México.

33 38 34 82 36

E-mail: edicion@astraeditorial.com.mx

www.astraeditorialshop.com

El propósito fundamental de esta iniciativa es fomentar la exploración de nuevas formas de expresión que se basan en el potencial de las herramientas digitales generativas de inteligencia artificial (IA). En este contexto, se busca no solo demostrar las capacidades inherentes a este tipo de medios, sino también fomentar el desarrollo de innovadoras ideas y aplicaciones en el extenso campo de la IA. La generación de imágenes mediante estos recursos no solo implica un ejercicio creativo, sino que también contribuye al mejoramiento de habilidades técnicas, abarcando tanto la escritura como la producción visual.

ISBN: 978-84-19799-82-1



9 788419 799821

