

XIII Foro Académico de Diseño



¿SISTEMAS QUE CREAN?

Autor / KAREN LORENA Alonso Zárate*
Universidad Militar Nueva Granada
Asistente de Investigación - Grupo GIM
Bogotá - Colombia
ingkaren.alonso@gmail.com

Autor / EDUARD LEONARDO Sierra Ballén*
Universidad Militar Nueva Granada
Docente - Programa Ing. en Multimedia
Campus Nueva Granada Cajicá - Colombia
eduard.sierra@unimilitar.edu.co

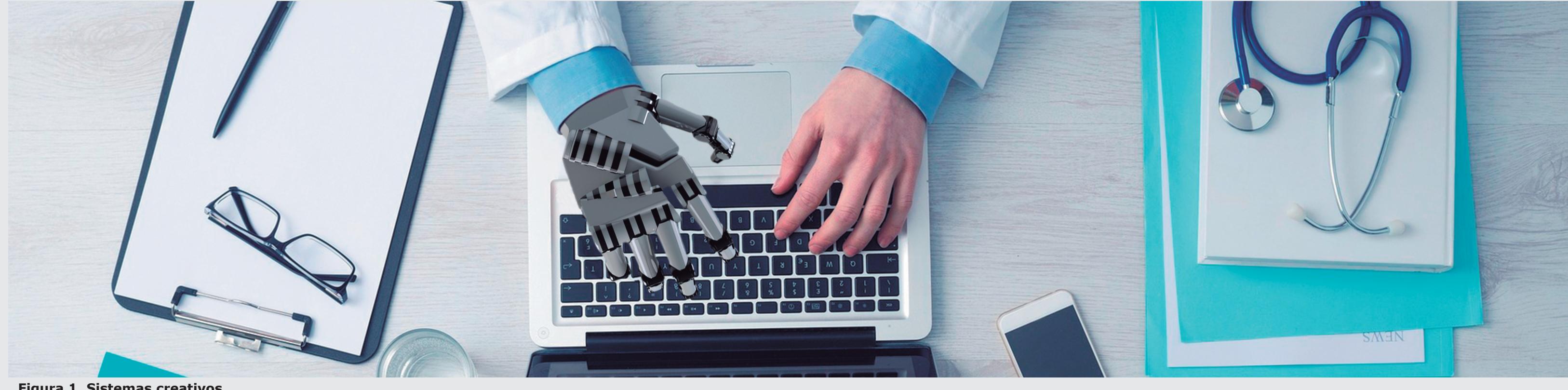


Figura 1. Sistemas creativos.

Las actividades humanas relacionadas con observar, ingeniar, modelar, solucionar y validar hacen parte de los procesos creativos (Fig. 2), en los cuales se logra concebir una idea, con la cual disruptivamente o incrementalmente emerge la construcción para la solución tangible a un problema. Actualmente, las industrias buscan mejorar los procesos creativos para generar soluciones innovadoras, con el fin de tener ventajas competitivas que las lleve a posicionarse no solo a nivel local sino global¹.

Actualmente, se está buscando adaptar **LA TECNOLOGÍA COMO ACTOR PRINCIPAL** en roles humanos, y no solamente como herramientas de apoyo²; para esto, la creatividad y el entendimiento del lenguaje (oral y escrito) es una prioridad, por lo que se ha visto mayor esfuerzo en el desarrollo de sistemas que permiten la generación de contenido bajo parámetros de creatividad y autonomía, con fines de incorporación en la industria³.

Por otro lado, existen dos movimientos artísticos de generación de contenido visual denominados **ARTE GENERATIVO** y **ARTE DE SOFTWARE** (Fig. 3 y 4), en los cuales los artistas crean sus obras de arte orgánicas a través de algoritmos computacionales autónomos. El debate nace, en determinar si la influencia creativa se da por el programador o por el software. El sistema creativo con mayor probabilidad de ser reconocido como actor dentro de la cadena de producción es *The Painting Fool*,



Figura 3. Sistema de gestión automática.

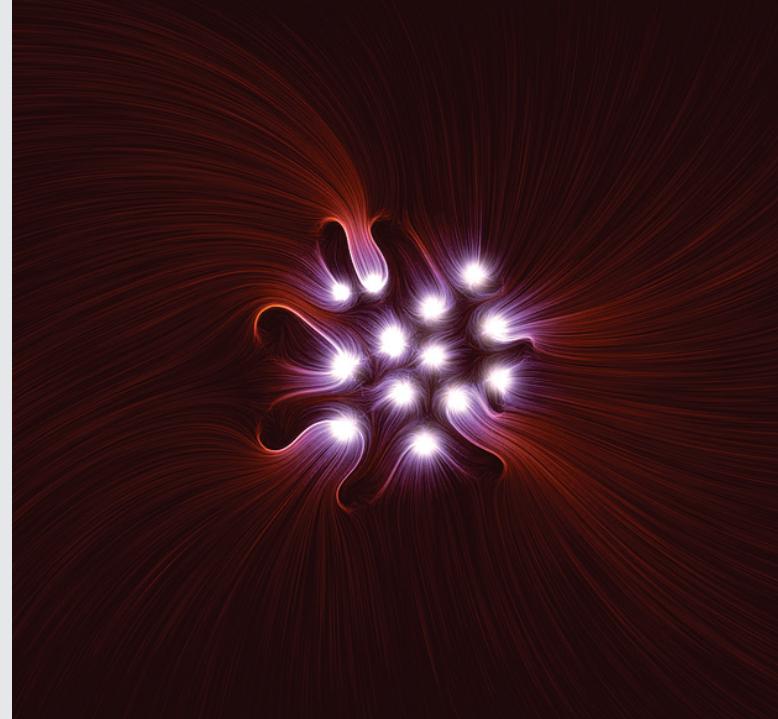


Figura 4. Hodgin, Robert (2010).
Addition Subtraction. <http://roberthodgin.com/>

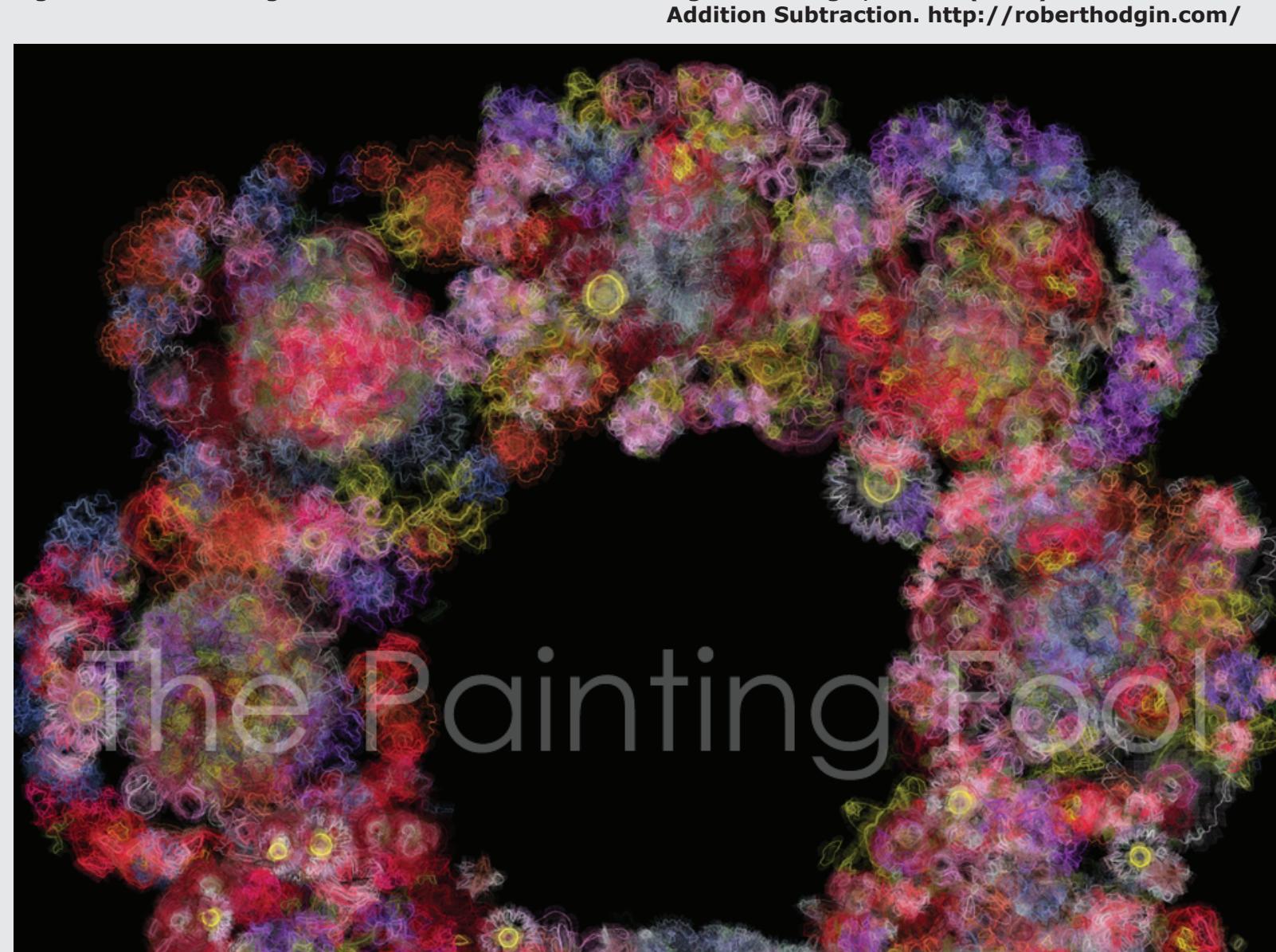
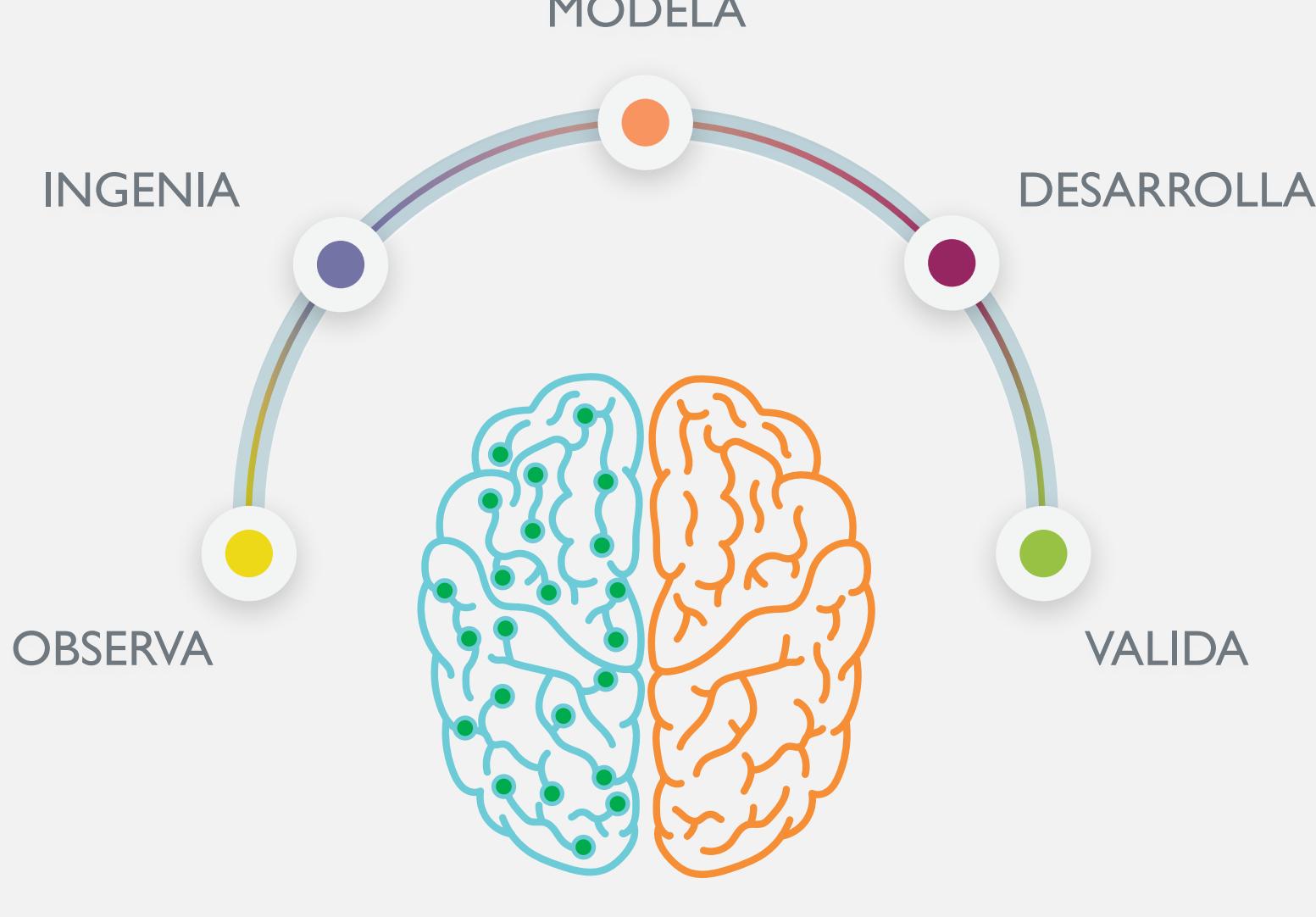


Figura 5. The painting Fool. (2011). Flower Arrangement. <http://www.thepaintingfool.com/>

PROCESO CREATIVO



designed by freepik.com

Figura 2. Proceso creativo.

ya que crea collages y obras de arte (Fig. 5) que han sido expuestas en distintas galerías, aceptadas con total éxito⁵. Se espera que con el avance en procesamiento de lenguaje natural, aprendizaje de máquina, clasificación de información, evaluación automática de contenido, entre otros, aumente el nivel de autonomía de los sistemas⁴ (Fig. 1).

Por lo anterior, y con fundamento en las teorías de creación de contenido en sistemas creativos, se busca el desarrollo de un sistema autónomo que evite procesos subjetivos para la Gestión Académica en la Universidad Militar Nueva Granada, respondiendo a diversos interrogantes como, si ¿Un sistema creativo que genere textos, imágenes, informes y artículos, puede dar aportes significativos al proceso de Gestión Académica - Caso de Estudio: Programa de Ingeniería en Multimedia, de la misma forma que lo haría un actor humano?

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo se enmarca en el proyecto INV_ING_2110, "Clasificación de documentos y visualización de información para gestión académica - Caso de estudio Programa de Ingeniería en Multimedia", de 2016, financiado con recursos de la Universidad Militar Nueva Granada, los autores agradecen el apoyo brindado por la UMNG.

REFERENCIAS

1. F. Peinado y P. Gervás, "Evaluation of automatic generation of basic stories," New Generational Computing, vol. 24, no. 3, 2006, Septiembre, pp. 289–302.
2. S. Cook y M., Colton, "Automated collage generation. With more intent," en Conferencia Internacional en Computación Creativa, 2010, pp. 36–40.
3. L. Zhang y H. Yang, "Definition, Research Scope and Challenges of Creative Computing," en 9na Conferencia Internacional en Automatización y Computación (ICAC), 2013, Septiembre, pp. 1–6.
4. I. Arns, "El código como acto de habla performativo," Artnodes, 2013, Julio, pp. 1–9.
5. The Painting Fool, "A computer program that aspires to be an artist" 2016. [Online]. Recuperado de: <http://www.thepaintingfool.com/>. [Accedido: 19-Mar-2016].

* Miembros del Grupo de Investigación Multimedia - Semillero de Investigación SAMI

gim@unimilitar.edu.co - sami@unimilitar.edu.co