

# Rich Gold a través de la IA y su relación con la creatividad

Claudia N. Moncayo Guijarro <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** El esquema propuesto de Rich Gold hace referencia a la relación entre las ramas del arte, diseño, ciencia e ingeniería; desde su interdisciplinariedad hasta las tensiones existentes al momento de desarrollar proyectos en conjunto. En esta ocasión, se realiza el análisis desde un punto de vista de la epistemología del diseño, y como la heurística de la innovación da paso a la creatividad. Iniciando con reflexiones propias del autor, hasta el uso de la inteligencia artificial a través del uso de diferentes aplicaciones. Con la finalidad de comparar el poder de raciocinio y la creatividad humana y la tecnología, encontrando similitudes entre ambos e identificando las limitaciones propias de la inteligencia artificial. Se realiza un hincapié personal, enfocada a la interdisciplinariedad de los cuadrantes del esquema de Rich Gold hacia el ámbito publicitario. Temática de gran relevancia a nivel personal del autor y los estudios que realiza actualmente. Ajustando ligeramente las disciplinas hacia el arte, diseño, ciencia, ingeniería; en introduciendo una quinta rama, la publicidad.

**Palabras clave:** Rich Gold - diseño - epistemología - inteligencia artificial - creatividad - heurística

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 134]

---

<sup>(1)</sup> **Claudia Natalia Moncayo Guijarro.** Diseñadora de Textil y Moda de profesión, por la Universidad del Azuay y Magíster en Diseño y Dirección de Arte (Universidad de Cuenca), Magíster en Marketing con mención en Gestión Digital (Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil), Magíster en Comunicación Corporativa (Universidad Internacional de La Rioja) y doctoranda en Diseño (Universidad de Palermo).

## Desarrollo

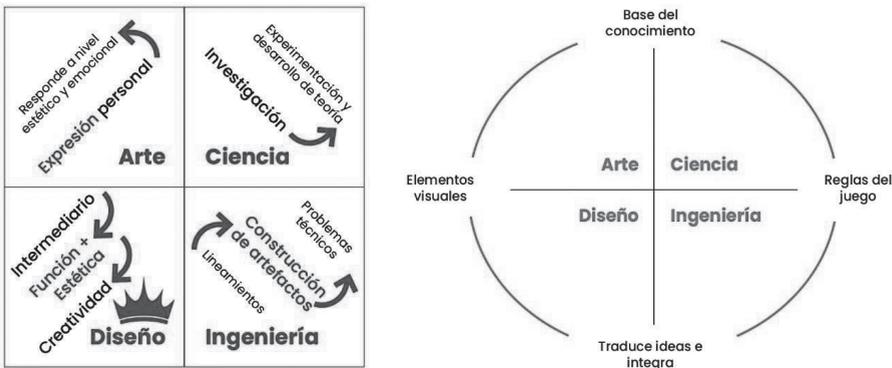
La epistemología es una ciencia que se encuentra en todas las áreas, incluido en ámbito del diseño y todas las disciplinas proyectuales, que pretende generar conocimiento en base a sus particularidades y experimentaciones a partir de la reflexión propia del hombre, así como el proceso de generación de ideas a partir de inteligencia artificial.

“En las últimas décadas, se vienen desarrollando debates en torno a la investigación en las disciplinas proyectuales [...] en los que se analizan cuáles son las posibilidades epistemológicas de aquellas, cuáles sus aportes al conocimiento científico y cómo se pueden establecer entrecruzamientos con otras disciplinas sin perder la identidad propia” (Caride, 2021) Estas deliberaciones incluyen al diseño, y parten de la necesidad de establecer criterios que permitan profundizar y validar la teoría ya conocida, pero con la mira de generar investigación en el ámbito del diseño.

Para ello, es importante desde el concepto y las actividades propias que emergen de la disciplina y que son necesarias para su ejercicio. “Diseñar supone escoger acciones entre alternativas posibles, para alcanzar cierto fin deseado. Dado que un mismo fin puede alcanzarse por diversos medios, la elección de los medios, compromete la tarea de Diseño” (Ynoub, 2020). “Nos interesa el diseño como práctica y no como catálogo de objetos, por lo que hablamos del “proceso de diseño”. En ese sentido, para comprender la actividad en sí (sin separarla de su especificidad) entendemos que debemos desarrollar una teoría del diseño que organice y dé cuenta de los fenómenos implicados en el diseñar” (Iglesias, R., Bohórquez, M., Motta, J., & Speziale, A., 2013).

El Esquema de Rich Gold es un marco conceptual que define cuatro arquetipos o roles dentro del proceso creativo, particularmente en el contexto del diseño y la innovación. Rich Gold fue un investigador y diseñador estadounidense que trabajó en el área de interacción hombre-máquina y diseño experimental. Para la presente propuesta se pretende hacer modificaciones, re-interpretaciones, re-significaciones del esquema según distintos pareceres y criterios.

Para ello se partió de la interpretación más básica, respetando cada uno de los cuadrantes pero con una mirada de qué es lo que realiza cada disciplina y como se interconectan entre sí. Como se detalla en las figuras 1 y 2:



Figuras 1 y 2. Interpretación de cuadrantes de Rich Gold. Fuente: Elaboración propia (2024).

Posterior a ello, inicia un proceso de unión de disciplinas, y la finalidad que resulta de esta unión de ramas. Dando como resultados la interdisciplina, clave en las disciplinas proyectuales. Y dando paso a una más, la publicidad y branding, desde el punto de partida de la empresa y marca, donde de igual manera, para sacar adelante un producto audiovisual a nivel publicitario, es necesario encajar más disciplinas en el proceso de trabajo; dando paso a la dirección de arte.

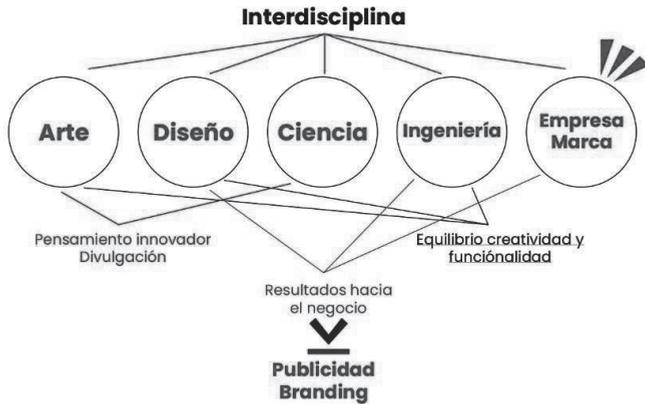


Figura 3. Interpretación de disciplinas en base a Rich Gold. Fuente: Elaboración propia (2024).



Figura 4. (izquierda) Interpretación de Rich Gold en base a la publicidad.

Fuente: Elaboración propia (2024).

Figura 5. (derecha) Interpretación de Rich Gold en base a la dirección de arte.

Fuente: Elaboración propia (2024).

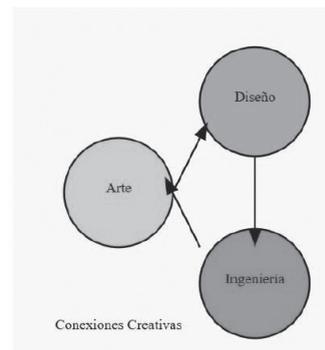
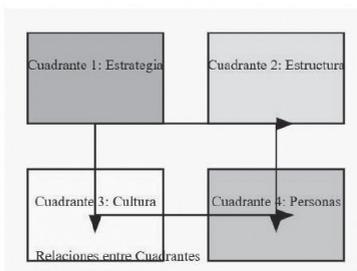
Por ello, partiendo de la reflexión realizada, se involucra a la inteligencia artificial como herramienta para reflexionar sobre la creatividad en cada uno de los cuadrantes del esquema, y obteniendo una nueva intervención de la imagen en esa dirección. Además de desarrollar una búsqueda mediante IA, con idéntica intención, tanto textual como en imagen, registrando los prompts utilizados en dicha exploración. Contrastando los resultados de ambas estrategias a fin de reflexionar sobre la creatividad humana y la artificial, sus similitudes y diferencias.

Los prompts bases se detallan a continuación:

- “¿Cómo se relaciona el arte, ciencia, ingeniería y diseño según Rich Gold?”
- “¿Cómo se relacionan los actores del esquema de Rich Gold desde el punto de vista de interdisciplinariedad?”
- “¿Qué es el Esquema de Rich Gold y cómo se relaciona con el diseño publicitario actual?”
- “El enfoque de Rich Gold se relaciona con la dirección de arte?”
- “Y bajo este enfoque, ¿cómo se relaciona la creatividad y la heurística de la innovación?”
- “El usuario está trabajando un enfoque del Esquema de Rich Gold orientado hacia la Heurística de la Innovación para la asignatura de Epistemología del Diseño. Planea reflexionar sobre la creatividad en cada uno de los cuadrantes del esquema, desarrollar una búsqueda mediante IA en formato textual e imagen, y contrastar los resultados con el objetivo de reflexionar sobre las similitudes y diferencias entre la creatividad humana y la artificial.”
- “Puedes generar un gráfico donde explique desde la epistemología la relación de la ciencia, arte, diseño e ingeniería según Rich Gold”
- “¿Con qué imagen se puede representar la interdisciplina?”

Es importante mencionar que se pudo notar que la simpleza del prompt genera resultados redundantes sin importar la aplicación de inteligencia artificial utilizada. Y las imágenes generadas, pueden llegar a distar de la realidad o del propósito que persigue la mente humana en su intento como parte del proceso.

Genera una imagen a manera de gráfico que explique el esquema de Rich Gold y la relación de cada uno de sus cuadrantes



**Figura 6.** Ejercicio con prompts. Fuente: ChatGPT, Monica y Freepik (2024).



Fuente: Chat GPT

Fuente: Freepik

**Figura 7.** Ejercicio con prompts. Fuente: ChatGPT, Monica y Freepik (2024).



**Figura 8.** Ejercicio con prompts. Fuente: Leonardo AI (2024)

Mientras que con prompts más elaborados, se puede obtener información rica para continuar el proceso creativo y heurístico. Tanto a nivel de texto, como imágenes o mapas mentales:

- Prompt: Describe el Esquema de Rich Gold y su escrito, para la asignatura Epistemología del Diseño. Esta vez, orientaremos el tema hacia la Heurística de la Innovación, de la siguiente manera: Reflexionaremos sobre la Creatividad en cada uno de los cuadrantes del esquema, obteniendo una nueva intervención de la imagen en esa dirección.

Desarrollaremos una búsqueda mediante IA, con idéntica intención, tanto textual como en imagen, registrando los prompts utilizados en dicha exploración. Contrastaremos los resultados de ambas estrategias a fin de reflexionar sobre la creatividad humana y la artificial, sus similitudes y diferencias.

- Respuesta generada por IA: Para abordar este proyecto orientado hacia la Heurística de la Innovación en la asignatura de Epistemología del Diseño, te explico cómo puedes estructurarlo y llevar a cabo las diferentes fases:

### 1. Descripción del Esquema de Rich Gold y su Contexto

El Esquema de Rich Gold describe cuatro cuadrantes que representan diferentes perspectivas en el proceso creativo y de diseño: el artista, el diseñador, el ingeniero y el empresario. Cada uno de estos roles interactúa y contribuye de manera única a la creación y desarrollo de ideas, aportando un equilibrio entre la exploración creativa y la aplicabilidad práctica.

**Artista:** Centrado en la expresión y la originalidad, su creatividad busca desafiar las normas y aportar una visión única.

**Diseñador:** Traductor de las ideas del artista en soluciones que sean funcionales y estéticas.

**Ingeniero:** Aplica la creatividad técnica para hacer que las ideas sean factibles desde un punto de vista tecnológico.

**Empresario:** Valora la creatividad desde un enfoque estratégico, evaluando la viabilidad económica y el impacto en el mercado.

### 2. Reflexión sobre la Creatividad en Cada Cuadrante

Cada cuadrante del esquema de Gold refleja una faceta de la creatividad:

**Artista:** La creatividad es exploratoria y no necesariamente busca ser práctica; es pura experimentación.

**Diseñador:** La creatividad se aplica en la síntesis de soluciones estéticas y funcionales, buscando resolver problemas de manera innovadora.

**Ingeniero:** La creatividad se manifiesta a través de la invención y la optimización de procesos o productos que llevan las ideas a la realidad.

**Empresario:** La creatividad es estratégica, enfocada en descubrir nuevas oportunidades de negocio y adaptar ideas al contexto del mercado.

### 3. Desarrollo de una Búsqueda Mediante IA (Textual e Imagen)

La exploración mediante inteligencia artificial (IA) puede ser enfocada de dos maneras: generación de texto y creación de imágenes. Para ello, se pueden usar prompts específicos que reflejen la intención creativa de cada cuadrante:

Ejemplo de Prompts Textuales y Visuales para la IA:

**Artista:** “Genera una descripción visual de un concepto abstracto que rompa con las convenciones tradicionales en el diseño publicitario”.

**Diseñador:** “Crea una imagen de una interfaz de usuario innovadora que combine estética y funcionalidad con un enfoque futurista”.

**Ingeniero:** “Describe o muestra un dispositivo conceptual que integre nuevas tecnologías para resolver un problema de diseño cotidiano”.

**Empresario:** “Genera un escenario visual de un plan de negocio disruptivo que conecte la creatividad con la rentabilidad”.



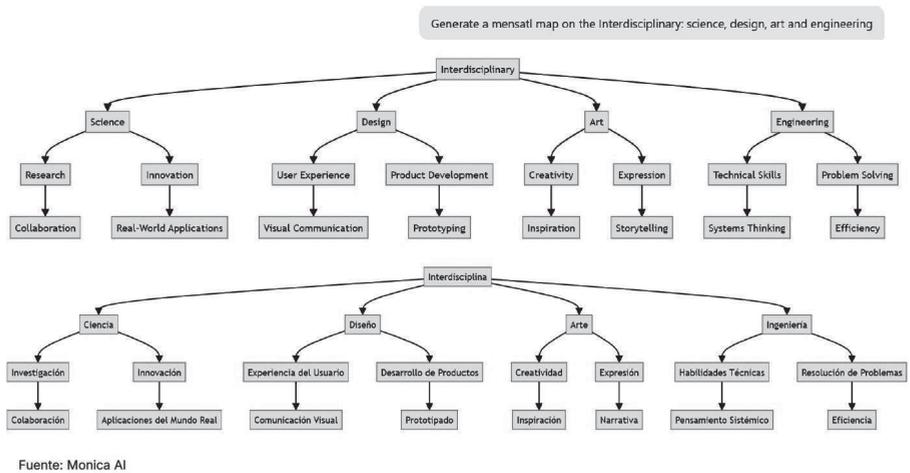


Figura 10. Ejercicio con prompts. Fuente: Monica AI (2024).



Figura 11. Ejercicio con prompts. Fuente: Leonardo AI (2024).

## Conclusiones

Lo que se puede rescatar de este proceso de experimentación con la inteligencia artificial es que puede proponer y generar discusiones. Sin embargo, llega a un punto donde sin importar la aplicación de IA y la variación del prompt, no cambia lo ya conocido ni propone nuevos aspectos referentes a la temática, el cual en este caso fue claro desde el inicio, partir desde la perspectiva de diseño con una mirada hacia la epistemología, heurística y creatividad.

Adicional a ello, se experimentó con un enfoque publicitario y de dirección de arte, relacionados íntimamente con el diseño, por lo que su propuesta e interpretación de resultados se rigieron a ese rol, y evidenciando esta confluencia de saberes, lo cuales tienen sus limitantes, pero continúan dentro de lo tocante a los cuadrantes de Rich Gold.

Al utilizar prompts sencillos para la generación de imagen, se pudo observar resultados un tanto abstractos que no transmitían exactamente lo que se pretendía. Incluso algunos mapas mentales solicitados, se convirtieron un tanto abstractos y alejados del propósito inicial. Sin embargo, después de varios intentos, mejoró el resultado obtenido y mostrando opciones más homogéneas, a pesar de ser distintas aplicaciones de inteligencia artificial. La interacción y reflexión generada a través de la IA no sólo permite explorar a fondo diversos contenidos, sino que también invita a cuestionar y analizar cada concepto de manera concreta y estructurada. El hecho de dirigir una conversación entre la IA y el usuario, conlleva a desglosar ideas, organizar pensamientos sobre cuestionamientos planteados desde el interlocutor, la mente humana.

Este proceso permite reflejar expectativas, sesgos interesantes que son motivo de conversación, los cuales se reflejan en los resultados alcanzados. En este sentido, la inteligencia artificial es una herramienta completa, que facilita el acceso al conocimiento y cuestionamiento, lo que permite al hombre discernir la información, lo que mejora la toma de decisiones sobre ideas, procesos y resultados alcanzados.

Complementando el proceso de reflexión inicial donde inició todo; en este caso, Rich Gold y la interacción de sus cuatro cuadrantes.

## Bibliografía

- ChatGPT. (2024). *ChatGPT*. Obtenido de <https://chatgpt.com/c/670468a1-33d4-8005-bd60-c5c28845981e>
- Cravino, A. (2021). Notas para una Epistemología del Diseño. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, 139. doi:<https://doi.org/10.18682/cdc.vi139.5086>
- Freepik. (2024). *Freepik*. Obtenido de <https://www.freepik.es/?log-in=google>
- GammaAI. (2024). *GammaAI*. Obtenido de <https://gamma.app/docs/El-Esquema-de-Rich-Gold-Creatividad-e-Innovacion-en-el-Diseno-fa5rbg8tz8g318g?mode=doc>
- LeonardoAI. (2024). *LeonardoAI*. Obtenido de <https://app.leonardo.ai/library>
- MonicaAI. (2024). *MonicaAI*. Obtenido de <https://monica.im/es/image-tools/ai-image-generator-from-text>
- Ynoub, R. (2020). Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, 82. doi:<https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3711>

---

**Abstract:** The proposed Rich Gold framework refers to the relationship between the fields of art, design, science, and engineering, highlighting both their interdisciplinarity and the tensions that arise when developing collaborative projects. In this instance, the analysis is conducted from the perspective of the epistemology of design, examining how the heuristic of innovation fosters creativity. The approach begins with the author's own reflections and extends to the use of artificial intelligence through various applications. The aim is to compare human reasoning and creativity with technological capabilities, identifying similarities and recognizing the inherent limitations of artificial intelligence.

A personal emphasis is placed on the interdisciplinarity of Rich Gold's framework quadrants, particularly as they relate to advertising – a subject of significant personal relevance to the author and their current studies. The framework is slightly adjusted to align the disciplines of art, design, science, and engineering while introducing a fifth field: advertising.

**Keywords:** Rich Gold - design - epistemology - artificial intelligence - creativity - heuristic

**Resumo:** O esquema proposto por Rich Gold refere-se à relação entre as áreas de arte, design, ciência e engenharia, destacando tanto sua interdisciplinaridade quanto as tensões que surgem ao desenvolver projetos colaborativos. Neste caso, a análise é realizada a partir da perspectiva da epistemologia do design, examinando como a heurística da inovação promove a criatividade. A abordagem começa com reflexões do próprio autor e se estende ao uso da inteligência artificial por meio de diferentes aplicações. O objetivo é comparar o raciocínio e a criatividade humana com as capacidades tecnológicas, identificando semelhanças e reconhecendo as limitações inerentes à inteligência artificial. Há um foco pessoal na interdisciplinaridade dos quadrantes do esquema de Rich Gold, especialmente no que diz respeito à publicidade – um tema de grande relevância pessoal para o autor e seus estudos atuais. O esquema é ligeiramente ajustado para alinhar as disciplinas de arte, design, ciência e engenharia, enquanto se introduz um quinto campo: a publicidade.

**Palavras-chave:** Rich Gold - design - epistemologia - inteligência artificial - criatividade - heurística

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

---