

Diseño para la IA

Diseña cómo las personas usan, entienden y corrigen los productos que funcionan con inteligencia artificial, cuyas respuestas pueden variar y equivocarse.

En inglés

AI design · AI experience design

Origen

Amershi y otros (2019); guía People + AI de Google (2019); Yang y otros (2020)



De qué se ocupa

Un sistema con IA no siempre responde igual ni acierta siempre, y es difícil saber de antemano qué podrá hacer. Hay que diseñar para el error, la duda y una confianza justa.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Prueba la idea con respuestas reales del sistema, también las malas, no solo con las ideales.

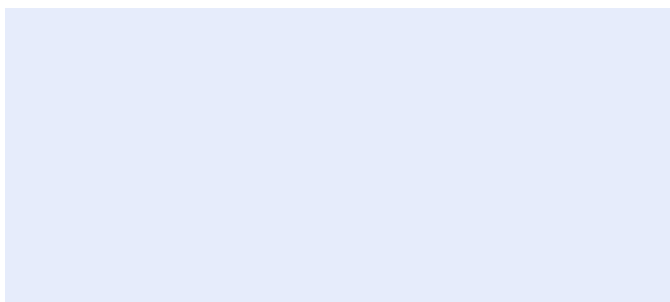
✗ Evita

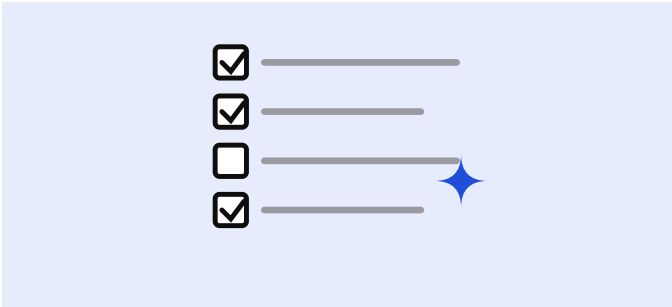
Prometer más de lo que el sistema hace bien.

👁 Para no caer

Diseña desde el principio qué pasa cuando la IA se equivoca.

Ideas propias





— 2 —

Modelo mental

Y con qué fiabilidad, desde el principio.

Que lo que propone se pueda corregir,
deshacer o ignorar.

La persona decide y puede decirle al sistema qué ha fallado.

Propusieron 18 directrices de interacción persona-IA y las probaron con 49 profesionales en 20 productos.

Publicó una guía para equipos:
necesidades, datos, modelos mentales,
explicaciones y confianza, control
y errores.

Explicaron por qué cuesta tanto diseñarla: no se sabe bien qué podrá hacer la IA y sus respuestas pueden ser muy complejas.

Conexiones

Relacionado con

Diseño computacional
Disciplina

Diseño conversacional
Disciplina

Diseño de interacción
Disciplina

Diseño UX
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Amershi, S., Weld, D., Vorvoreanu, M., Fournery, A., Nushi, B., Collisson, P., Suh, J., Iqbal, S., Bennett, P. N., Inkpen, K., Teevan, J., Kikin-Gil, R. y Horvitz, E. (2019). Guidelines for human-AI interaction. En Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1–13). ACM. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/3290605.3300233>)
- Google PAIR (2019). People + AI Guidebook. Google. Ver fuente (<https://pair.withgoogle.com/guidebook>)
- Yang, Q., Steinfeld, A., Rosé, C. y Zimmerman, J. (2020). Re-examining whether, why, and how human-AI interaction is uniquely difficult to design. En Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/3313831.3376301>)

Última revisión: 23 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.