



Desde la perspectiva de una estudiante de diseño gráfico: Causas y consecuencias del plagio en el ámbito académico

Rubí Esmeralda Meléndez Córdova

ORCID: 0009-0001-8159-5012

Universidad Autónoma de Nuevo León
rubi.melendezc@uanl.edu.mx

62



Resumen

El plagio se ha vuelto común en diversas áreas, especialmente en diseño gráfico. La creciente presión por innovar en un entorno competitivo ha llevado a más copias directas. Muchos diseñadores se inspiran en el trabajo de otros, lo que a veces resulta en imitaciones, ya sea de forma ocasional o incluso incidental. Esto es frecuente entre estudiantes de diseño, generando inquietud entre docentes y profesionales, quienes a menudo analizan el problema desde su propia perspectiva, sin comprender siempre las causas detrás de esta conducta en los estudiantes.

Palabras clave:
Plagio, diseño gráfico, estudiantes.

Este artículo busca explorar el plagio desde la perspectiva estudiantil, abordando las causas que motivan esta situación, la frecuencia con la que ocurre, ¿por qué resulta tan fácil de realizar? y la falta de información sobre el tema.

Abstract

Plagiarism has become common in various fields, especially in graphic design. The increasing pressure to innovate in a competitive environment has led to more direct copying. Many designers draw inspiration from others' work, which sometimes results in imitations, either occasionally or even incidentally. This is frequent among design students, generating concern among teachers and professionals, who often analyze the issue from their own perspective, without always understanding the underlying causes of this behavior in students.

This article seeks to explore plagiarism from the student's perspective, addressing the causes behind this situation, its frequency, why it is so easy to commit, and the lack of information on the topic.

Keywords:
Plagiarism,
graphic design,
students.

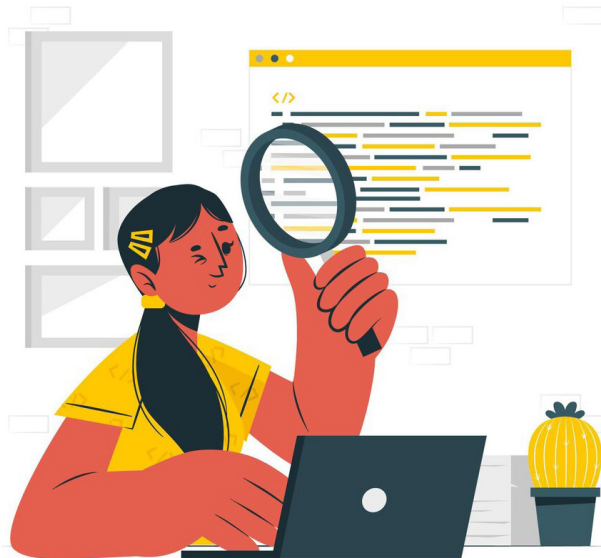
Introducción

Según la Real Academia Española (RAE), el plagio se define como “Copiar en lo sustancial obras ajenas, dándolas como propias.” Esto ha existido desde épocas antiguas hasta la actualidad, solo que antes no era tan fácil de detectar, pero hablando específicamente del área de diseño gráfico, tanto su práctica como su detección están presentes desde su comienzo.

El delito del plagio atenta directamente contra los derechos de autor de una obra en particular, ya que toda obra debe poder ser distinguida de otras similares. Al cometer plagio se dañan los derechos morales del autor sobre su obra, ya que no se le está dando su debida acreditación y paternidad sobre la misma, y también los derechos patrimoniales o de explotación, debido a que se introduce en el mercado otra obra que copia en gran parte a la primera, haciendo que ambas compitan entre sí, disminuyendo con esto la esperanza que se tiene de sacar provecho económico de la obra original (Balbuena, 2003).

El plagio entre los estudiantes de diseño gráfico resulta preocupante debido a su frecuencia actual y a la escasa importancia que se le da, tanto en términos de sus consecuencias como de la reflexión sobre las razones que los llevan a realizarlo. Algo alarmante, debido a que la Universidad se encarga de formar profesionalmente al estudiante y el no darle la importancia necesaria por parte del estudiantado, puede llegar a tener consecuencias muy grandes en un futuro laboral.

No solo los estudiantes tienden a subestimar el impacto de esta acción, sino que, en muchas ocasiones, los docentes también la dejan pasar sin aplicar medidas disciplinarias suficientes para evitar su repetición.



Fuente: Freepick (2024)

Para frenar esta situación, es crucial investigar las causas que llevan a los estudiantes de diseño a cometer este acto y buscar formas de erradicarlo o disminuirlo en la mayor medida posible. Este artículo, redactado por una estudiante de diseño gráfico, busca ofrecer una visión detallada sobre estas causas, aprovechando la perspectiva de alguien que está dentro de este entorno académico. ¿Por qué es tan fácil caer en el plagio? ¿Se comprenden realmente sus consecuencias? ¿Por qué no se discute más sobre este tema en el aula? Estas son algunas de las preguntas que provocaron la elaboración de este artículo. A continuación, se explorarán las causas del plagio en el diseño gráfico.

Causas del Plagio

1. Desinformación sobre consecuencias

Como dice Luis Gabriel Carrillo Navas (s/f): “El mayor aliado de la ignorancia es la desinformación.”

Muchos estudiantes de diseño gráfico no miden la gravedad de las consecuencias académicas y laborales que puede llegar a traer la acción del plagio en diseños. En clase, se comentan las repercusiones profesionales de esta práctica, pero rara vez se profundiza en las consecuencias académicas y al mismo tiempo legales que pueden tener.

A menudo, como estudiante se puede llegar a asumir que, al tratarse de trabajos académicos o de tareas específicas, no se enfrentarán repercusiones extremas, debido a que muchas veces los diseños que realizamos no saldrán al

mundo laboral, a veces simplemente se queda en una tarea o entrega que debemos cumplir, lo que puede llevar a no medir la seriedad de recurrir al plagio. Sin embargo, esto es incorrecto, ya que el plagio, incluso en el ámbito académico, puede traer consecuencias mucho más graves de lo que se puede llegar a pensar, como la violación de las leyes de propiedad intelectual, que tienen repercusiones legales, económicas y de reputación, aun siendo estudiante, pero de esto se hablará más adelante.

Esta creencia es una de las razones más comunes detrás de la práctica del plagio. Si bien muchos estudiantes saben que podrían enfrentar consecuencias, no siempre comprenden la gravedad de éstas, lo que lleva a que en ocasiones se tome el asunto a la ligera.

Según algunos expertos, parte del problema se debe a las sanciones demasiado leves cuando se detecta un caso de plagio, y a un sistema que premia con ascensos y bonificaciones en las facultades con base en la cantidad de docu-

2. Creencia de que puede no ser detectado: Poca frecuencia con la que esto sucede

En este punto se hablará sobre un concepto de psicología que se llama “sesgo de disponibilidad”.

El sesgo de disponibilidad, también llamado heurístico de disponibilidad, es la tendencia que tienen los seres humanos de juzgar la frecuencia o la probabilidad de un acontecimiento en términos de lo fácil que es pensar en ejemplos relacionados con el mismo. En el uso de este proceso mental, el factor más importante para los individuos no es el contenido del recuerdo, sino la facilidad con la que recordamos o nos imaginamos un determinado contenido (Montagud Rubio, 2022).

Este concepto puede relacionarse directamente con el plagio en el diseño. Como estudiantes, al estar inmersos en un entorno donde se busca “inspiración” en Internet, a menudo se es capaz de identificar este acto en los trabajos de los compañeros. Sin embargo, si nunca se detectan o enfrentan consecuencias por ello, se puede llegar a pensar que el plagio no tiene repercusiones, ya que no se señala previamente. De esta manera, el sesgo de disponibilidad lleva a pensar que, si a otros no les pasó nada, a nadie le ocurrirá.

Este razonamiento tiene una fuerte conexión con otro concepto psicológico, el “efecto de normalidad”. El sesgo de la normalidad es un sesgo cognitivo que hace que se crea, irracionalmente, que nunca ocurrirá nada malo porque nun-

ca nos ha ocurrido. Es decir, que todo siempre será “normal” y nada romperá con esa normalidad. Este sesgo se activa ante situaciones de emergencia o desastres, como veremos a continuación (Ruiz Mitjana, 2020).

Básicamente, las personas con el sesgo de la normalidad manifiestan dificultades (o incluso la incapacidad) para reaccionar a situaciones que no han experimentado nunca antes (las cuales suelen ser traumáticas, peligrosas o de emergencia). Esto se produce porque subestiman la posibilidad de que tal desastre ocurra, y una vez que ocurre, subestiman sus posibles efectos (Ruiz Mitjana, 2020).

En otras palabras, sería esa tendencia a creer que todo funcionará como lo hace normalmente, es decir, con la normalidad cotidiana, sin imprevistos. Se estima que alrededor de un 70% de las personas presenta el sesgo de la normalidad en situaciones de emergencia o desastre (Ruiz Mitjana, 2020). Ambos conceptos refuerzan la idea de que, al no haber enfrentado consecuencias por acciones pasadas, las personas llegan a normalizar este comportamiento.

3. Falta de confianza en la creatividad propia

El diseñador es una persona flexible, dispuesta al cambio permanente y constante, una persona con sensibilidad artística, con habilidades y experiencias en la comunicación visual. El proceso de diseño requiere de una metodología específica que lleve a la solución de problemas aplicando el conocimiento de la creatividad sumada a la innovación, la técnica y la tecnología (Estrada, 2024).

Como es bien sabido, una de las principales características que distingue al diseñador gráfico de otras profesiones es su habilidad para generar ideas, junto con su capacidad creativa. Esta habilidad es muy importante para destacar en la carrera, especialmente cuando se está en un entorno lleno de personas igualmente creativas. En un salón de clases, encontrar soluciones visuales únicas es clave para sobresalir.

Sin embargo, ¿Qué sucede cuando, como estudiantes, se siente que el trabajo propio no es suficiente? ¿Cuándo se considera que no se posee esa chispa, o simplemente no hay conformidad con las propias ideas y creaciones? Esto puede estar relacionado con un fenómeno conocido como “síndrome del impostor”, el cual se caracteriza por la incapacidad de internalizar el éxito y la tendencia a atribuirlo a factores externos, como la suerte o el engaño, en lugar de reconocer las propias habilidades y esfuerzos.

Se puede relacionar esto con el diseño gráfico cuando, por ejemplo, como estudiante se termina un trabajo en el que hubo gran esfuerzo, hay confianza de

que ha quedado bien, pero al compararlo con el trabajo de los compañeros, la persona comienza a dudar de sí mismo.

Hay un sentir de que esa creación no es lo suficientemente buena, lo que podría llevar a la acción del plagio al sentirse “seguro” en algo que ya está realizado y aprobado, algo que lleva a la creencia de que otras personas tienen más capacidad para crear algo mejor, sin tomar en cuenta en primer lugar, las consecuencias por seguir el camino fácil y en segundo lugar, la idea errónea de que esos diseños que se están copiando se hicieron de la noche a la mañana, pues estos llevaron un proceso, modificaciones, críticas, etc. Un camino que de igual manera hubiera seguido el diseño propio y que habría llegado a algún lado de haber sido terminado.

4. Presión académica

Sufrir de una patología invisible y socialmente aceptada en la que se espera que nos enfrentemos y tratemos en silencio a diario. Junto al interés por las consecuencias sociales y biológicas del estrés y el comportamiento de la materia ante la misma resultó en el desarrollo del siguiente proyecto (Bisbe, 2022).

Este estudio realizado por Joana Bisbe en ELISAVA revela que muchos estudiantes de diseño experimentan altos niveles de estrés, atribuidos tanto a factores internos como externos. Entre estos factores se destacan la carga de trabajo, las expectativas académicas y la presión por ser creativos y originales en los proyectos.

La saturación de tareas que requieren el 100% de creatividad para entregar un trabajo bien hecho, puede llegar a ser agotadora para algunos estudiantes, lo que, en algunos casos, los lleva a tomar este camino.

Otra causa relacionada con esto es que, al ser el diseño gráfico una carrera centrada en la creatividad y por materia se tienen tiempos límite para realizar los trabajos. Como es sabido, la creatividad no siempre surge de manera inmediata; muchas veces los estudiantes pasan por períodos de bloqueos creativos, lo que dificulta encontrar soluciones de diseño.

“(...) básicamente se encuentran en un estado de desmotivación generado por múltiples causas, que son necesarias de identificar para ponerle solución. En muchas ocasiones este bloqueo se debe a una saturación mental, los pensamientos no circulan con claridad y se encuentran encerrados en un pequeño círculo del que no pueden salir” (Nieto, 2020).

La presión de cumplir con fechas límite para entregar proyectos creativos puede provocar que, por querer entregar algo rápidamente, algunos recurran al plagio como una salida rápida.



Fuente: Freepick (2024)

Consecuencias del Plagio

1. Académicas

Las consecuencias académicas por cometer plagio en diseño gráfico son similares a las de otras disciplinas, pero pueden variar según el contexto, la situación del estudiante, la postura del docente y la gravedad de la infracción. Estas repercusiones pueden ir desde una simple tarea hasta un proyecto que inicialmente se desarrolló en el ámbito académico y terminó siendo utilizado comercialmente, como en el caso de trabajos vendidos a clientes fuera de la institución.

Algunas de las consecuencias más comunes en este campo son:

- **Anulación de calificación:** El trabajo no sería calificado, ya que no ha sido realizado por el estudiante, por lo que no merece ningún mérito. En estos casos, la “etapa” del proyecto puede ser anulada, ya que muchas veces todas las fases del trabajo están interconectadas con el proyecto plagiado.
- **Reprobación de la materia en la que se cometió el plagio:** La decisión dependerá de las acciones que el docente considere apropiadas, y varía según la gravedad del plagio. Dependiendo de la situación, el estudiante podría ser asignado a un curso de recuperación, ser reprendido con una segunda o tercera oportunidad, o incluso llegar a una expulsión temporal o definitiva de la materia o la institución.
- **Daño de reputación como estudiante:** En estas situaciones, el estudiante pierde la credibilidad frente a los docentes respecto a otros proyectos realizados por él, lo que genera dudas sobre si ha cometido plagio en traba-

jos anteriores o si lo hará en el futuro. Esta desconfianza también afecta su reputación con compañeros de semestres posteriores, lo que puede cerrar puertas a nuevas oportunidades de colaboración en proyectos académicos. Es probable que otros estudiantes prefieran no incluirlo en sus equipos debido a la desconfianza provocada por su acción.

2. Laborales

El acto de plagiar en la Universidad puede traer consecuencias que van más allá de lo académico para el estudiante de diseño gráfico, repercutiendo también en su futuro profesional. Este comportamiento puede afectar las relaciones con compañeros que, en un contexto profesional, podrían haberse convertido en colegas, pero que pueden optar por no colaborar debido a la falta de confianza.

Asimismo, el plagio impacta la relación con los profesores, quienes a menudo son una fuente de recomendaciones y conexiones laborales. La pérdida de confianza de los docentes puede limitar las oportunidades de recibir recomendaciones positivas, lo cual es crucial para conseguir buenas oportunidades de trabajo y crecimiento en la industria.

Otra consecuencia importante de cometer plagio en la Universidad es que puede generar una dependencia de las ideas ajenas, lo cual obstaculiza el desarrollo de la creatividad y el crecimiento profesional. En un mercado cada vez más competitivo, es fundamental que el trabajo de un diseñador gráfico se destaque, algo que el plagio claramente no permite, impidiendo que el estudiante desarrolle un estilo y una capacidad de innovación propios.

3. Legales

Las consecuencias legales de cometer plagio en el ámbito académico pueden ser tan serias como en el entorno laboral, dependiendo del contexto y de las acciones que se decidan tomar. Algunas de las consecuencias legales más comunes incluyen:

Los diseñadores o creadores cuyos trabajos han sido plagiados pueden presentar demandas contra quien realizó este acto, reclamando una violación de derechos de autor. Esto puede resultar en:

- **Compensación económica:** En donde hay una indemnización por los daños causados al autor original, lo que incluye tanto las pérdidas económicas como los daños morales.

- **Sanciones financieras:** Las multas por infracciones de derechos de autor pueden ser considerables, dependiendo del daño causado y de la intencionalidad del plagio. Además, enfrentar estas consecuencias legales puede resultar en costos altos, incluyendo los honorarios legales, que pueden ser particularmente excesivos para estudiantes.
- **Consecuencias penales:** En ciertos casos y jurisdicciones, el plagio puede considerarse un delito penal, especialmente si se demuestra que fue realizado con fines de lucro. Las consecuencias van desde multas elevadas o incluso penas de prisión si el infractor obtiene beneficios económicos a través del uso no autorizado de una obra.

Estrategias para Prevenir el Plagio

1. Talleres en donde se hable de las consecuencias del plagio y sobre cómo evitarlo

“El conocimiento es poder.”

– Francis Bacon

Nunca está de más aprender algo nuevo, especialmente sobre temas tan importantes como el plagio en diseño gráfico. Se sugiere la implementación de talleres obligatorios para estudiantes, donde se informe de las serias consecuencias del plagio y la necesidad de evitarlo.

En estas sesiones, podrían participar tanto estudiantes como profesionales que hayan vivido las repercusiones del plagio, compartiendo cómo este afectó sus carreras académicas y profesionales. Además, se podrían incluir ejemplos de empresas que enfrentaron consecuencias legales y de reputación debido a casos de plagio, haciendo que los estudiantes comprendan el riesgo real y cercano que representa.

Estos talleres también deben abordar el uso de herramientas digitales de detección de plagio, cuya precisión está en constante avance, lo que hace cada vez más difícil pasar desapercibido. Finalmente, se debe educar sobre cómo evitar plagio no intencional, resaltando la importancia de investigar ampliamente la competencia y los símbolos o marcas registrados en el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI) para evitar coincidencias accidentales. Este enfoque no solo previene problemas legales, sino que también fomenta la creatividad y la originalidad en la carrera de diseño.

Aun cuando el plagio se cometa de forma accidental es un problema muy serio que puede ocasionar problemas en el futuro cuando se descubre que se realizó algún tipo de plagio o copia, por lo tanto, los autores deben hacer un gran es-

fuerzo en evitarlo y así no sufrir las consecuencias que este les podría causar (Soto Rodríguez, 2012).

2. Estrategias de creatividad y confianza

En el diseño, el proceso creativo se extiende a otras dimensiones con el fin de fomentar un pensamiento más complejo. Esto implica la necesidad de adoptar una perspectiva amplia en todas las situaciones que se presenten, empleando una variedad de enfoques, técnicas, materiales, analogías, metáforas o narrativas para identificar detalles en los momentos de exploración de las posibilidades (Chávez, 2023).

Estas estrategias deben ser desarrolladas por el estudiante de manera autónoma a lo largo de su carrera, especialmente en momentos en los que experimente bloqueos creativos. Consisten en realizar ejercicios de creatividad y confianza regularmente. Una de las estrategias más efectivas es anotar todas las ideas que surjan, sin importar lo inusuales o desconectadas que parezcan entre sí. Este ejercicio ayuda a liberar la mente y a generar un banco de ideas que se puede revisar más tarde.

A lo largo de su formación, el estudiante debe trabajar en proyectos de diseño sin un objetivo académico o profesional específico, es decir, proyectos “libres” creados con la finalidad de explorar su creatividad. Estos proyectos deben abordarse con la mentalidad de que tienen un propósito, pero sin las restricciones típicas de la escuela o del mercado laboral.

Además, es recomendable utilizar diferentes plataformas de diseño en cada proyecto para familiarizarse con herramientas y enfoques diversos. Cada proyecto debe ser más desafiante que el anterior, lo que crea una presión constante que estimula la creatividad y fomenta el crecimiento personal.

Al trabajar de esta manera, el estudiante gana confianza en su capacidad para afrontar retos creativos y se siente más preparado para proyectos académicos y profesionales. Como complemento, estos proyectos pueden ser compartidos con compañeros y maestros, buscando siempre su retroalimentación para identificar áreas de mejora. Esta práctica ayuda a fortalecer la confianza, a evitar la dependencia de la inspiración ajena y a construir una fuente personal de creatividad, única y auténtica.

La creatividad es un fenómeno complejo que no se limita a la acción de un individuo aislado, sino que está influenciada por una serie de factores y procesos complejos que interactúan de manera sistémica. La creatividad, en este sentido, se convierte en una forma de navegación a través de la complejidad, pues

permite comprender y actuar en una realidad cambiante e interconectada, sin perder de vista las implicaciones del contexto y superar las limitaciones impuestas por nuestra percepción limitada (Chávez, 2023).

3. Motivación por parte de profesores

La retroalimentación de algunos profesores, en lugar de motivar o brindar una crítica constructiva, puede en ocasiones desmotivar a los estudiantes y reducir su confianza en sus propios diseños. Crear un ambiente educativo donde los estudiantes se sientan respaldados es esencial, ya que puede reducir la presión que sienten y la tentación de recurrir al plagio.

Se ha demostrado que la motivación docente juega un papel fundamental en la calidad de los aprendizajes, la motivación de los estudiantes es además uno de los factores principales para la adquisición de los aprendizajes esperados (Godoy y López, 2021).

Los profesores motivadores ayudan a construir una cultura donde se valora el esfuerzo individual y donde los estudiantes se sienten en libertad de hacer preguntas sin temor a ser juzgados. Un acompañamiento constante y revisiones constructivas refuerzan la confianza del alumno en que está avanzando bien y ayuda al estudiante a entender que la retroalimentación es una herramienta de crecimiento.



Fuente: Freepick (2024)

La motivación y el apoyo continuo de los profesores son fundamentales para reducir el plagio en el ámbito del diseño gráfico, ya que de este modo el traba-

jo del estudiante y la “supervisión” del maestro van de la mano para crear un proyecto bien hecho. Al brindar un entorno de confianza ayudan a fomentar el desarrollo de sus habilidades creativas de forma auténtica.

Conclusiones

A partir de la investigación y redacción del presente artículo, se puede concluir que, al hablar de plagio, generalmente se percibe solo como una acción deshonesta y carente de ética. Sin embargo, rara vez se analiza qué llevó a la persona a cometer este acto, lo cual es crucial. Como estudiante, la autora reconoce que nadie está exento de caer en esta decisión, sea de manera intencional o no, y es fundamental tanto para los estudiantes como para los docentes comprender las razones detrás de este comportamiento.

Para los profesores, entender por qué algunos de sus alumnos optan por presentar el trabajo de otra persona como propio podría ayudar no solo a comprender mejor al estudiante, sino también a implementar prácticas que prevengan este problema. Como estudiante de diseño gráfico, la autora entiende que el plagio puede parecer una solución rápida en ocasiones. Además, como se menciona en el artículo, puede ser tentador cuando otros compañeros han recurrido a ello sin enfrentar consecuencias aparentes. No obstante, es importante recordar que, en la era de Internet, es fácil detectar contenido plagiado, y esta decisión puede tener consecuencias graves en el ámbito laboral futuro.

El plagio no solo afecta la confianza de maestros y compañeros, sino también la confianza en sí mismo y la capacidad de realizar un trabajo original. En diseño gráfico, una disciplina que exige innovación constante, es difícil evitar crear algo que no se parezca a lo que otros ya han hecho, pero siempre debe haber ese algo que nos diferencie de los demás. El plagio no solo es una acción deshonesto, sino una decisión que merece ser analizada en profundidad: ¿qué te llevó a hacerlo?

Referencias

- Álvarez Pérez, P. R., González Afonso, M. C., & López Aguilar, D. (2009). La enseñanza universitaria y la formación para el trabajo: Un análisis desde la opinión de los estudiantes. *Paradigma (Maracay)*, 30(2), 7–20. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512009000200002
- Balbuena, P. (2003). El plagio como ilícito legal. *Revista Ventana Legal* (en línea). Recuperado el 18 de diciembre del 2024, de http://www.ventanalegal.com/revista_ventanalegal/plagio_ilicito.htm
- Bisbe, J. (2022). Identificando el factor de estrés en la educación en diseño: Exploración sobre las posibles causas de estrés en el grado en diseño. Estudio de caso ELISAVA. *grafica*, 10(20), 105–112. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.216>
- Busquets, C. (2019, noviembre 22). Síndrome del impostor: qué es y cómo superarlo –. *uiFromMars*. <https://www.uifrommars.com/sindrome-del-impostor/>
- C3tecEdu. (2024, abril 22). La creatividad en el Diseño Gráfico. *Ceutech; Centro Universitario Tecnológico*. <https://ceutech.hn/la-creatividad-en-el-diseno-grafico/>
- Chen, C. (2016, marzo 16). El conocimiento es poder. *Cultura Genial*. <https://www.culturagenial.com/es/el-conocimiento-es-poder/> de la Información, R. E. P. P. la E. de B. y. C. (s/f). *E-Ciencias de la Información*. Ugr.es. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de https://www.ugr.es/~plagio_hum/Documentacion/06Publicaciones/ART003.pdf
- De la inspiración al plagio – Diseño web – Diseño gráfico – Programación web – Marketing online. (2012, febrero 1). Diseño web – Diseño gráfico – Programación web – Marketing online. <https://www.ixotype.com/diseno-grafico-logo-de-la-inspiracion-al-plagio/>
- Estrada, H. (s/f). Pero... ¿qué es el diseño gráfico? *Foroalfa.org; FOROALFA*.* Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://foroalfa.org/articulos/pero-que-es-el-diseno-grafico>
- Grachiano. (2024, septiembre 6). El plagio en el diseño gráfico: Cómo evitarlo y enfrentarlo legalmente. *La Divina Proporción; La Divina Proporción*.* <https://ladivinaaproporcion.es/el-plagio-en-el-diseno-grafico-como-evitarlo-y-enfrentarlo-legalmente/>
- Jimenez, D. G. (s/f). DELITO DE PLAGIO. *Garrido y Doñaque*.* Recuperado el 1 de noviembre de 2024, de <https://www.garridoydonaque.com/blog/delito-plagio-trabajos-academicos-casos-graves/>
- La RAE, S. (s/f). ¿Qué es plagio? *Ehu.eus*.* Recuperado el 1 de noviembre de 2024, de <https://www.ehu.eus/documents/1738121/0/Plagio.pdf/1bdc46bf-6b8b-5135-c2cd-565f6522668a?t=1530536522000>
- Las Consecuencias del Plagio. (2021, febrero 9). *Plag.co*; Detector de Plagio Viper.* <https://plag.co/plagiarism/consequences-of-plagiarism.php>
- Mitjana, L. R. (2020, enero 22). Sesgo de la normalidad: qué es y cómo nos afecta. *pymOrganization*.* <https://psicologiyamente.com/psicologia/sesgo-normalidad>
- Pérez, A. (2018, mayo 11). La importancia de la creatividad en el diseño gráfico. *ESDESIGN*.* <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-grafico/la-importancia-de-la-creatividad-en-el-diseno-grafico>
- Ridge, B. V. (2024, febrero 19). Artículo: Las implicaciones legales de copiar un logo sin autorización. *MEDIUM Multimedia Agencia de Marketing Digital*.* <https://www.mediummultimedia.com/diseno/que-pasa-si-copio-un-logo/>
- Rubio, N. M. (2022, febrero 2). Sesgo de disponibilidad: qué es y cómo nos afecta. *pymOrganization*.* <https://psicologiyamente.com/psicologia/sesgo-disponibilidad>

Todo, V., Mansur, E. V., & Chuey, J. (s/f). Creatividad y complejidad en el pensamiento de diseño. *Unam.mx.* Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2023/11/30/creatividad-y-complejidad-en-el-pensamiento-de-diseño/>

Wichniak, A., Wierzbicka, A., & Jarema, M. (2021). Treatment of insomnia – effect of trazodone and hypnotics on sleep. *Psychiatria polska,* 55(4), 743–755. <https://doi.org/10.12740/pp/125650>

(S/f-a). Rae.es. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://www.rae.es>

(S/f-b). Redalyc.org. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://www.redalyc.org/pdf/801/80120703.pdf>

(S/f-c). Deividart.com. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://www.deividart.com/blog/la-salud-mental-en-diseño-grafico/>

24. (S/f-b). Ciinsev.com. Recuperado el 19 de diciembre de 2024, de <https://revista.ciinsev.com/assets/pdf/revistas/REVISTA8/5.pdf>



Rubí Esmeralda Meléndez Córdova

Rubí Esmeralda Meléndez Córdova es estudiante del cuarto semestre de la carrera de Diseño Gráfico en la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL). Reconoce al diseño gráfico como una profesión esencial, equiparable en importancia a cualquier otra disciplina, debido a su capacidad para aportar vitalidad, organización y significado al entorno visual que nos rodea. Su interés abarca todas las áreas del diseño gráfico, aunque muestra una inclinación particular hacia el diseño de empaque y el diseño editorial. Se encuentra en una etapa de exploración de las distintas ramas de esta disciplina, aprovechando cada oportunidad para aprender y desarrollarse tanto personal como profesionalmente. Actualmente, trabaja de manera independiente, llevando a cabo proyectos para personas cercanas, mientras construye una identidad profesional sólida. Su objetivo es transformar esta labor en una práctica más formal, con la intención de compartir contenido sobre diseño en plataformas digitales. Para ello, se dedica a ampliar sus conocimientos mediante libros y recursos especializados, con el propósito de ofrecer contenido de alta calidad. Para Rubí, el diseño gráfico no es solo una carrera, sino una verdadera pasión.