



Programa Senior

## GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

S499 - Asignatura Invitada: La Inteligencia Artificial como Herramienta de Creación

Nuevo Programa Senior  
Optativa

Programa Senior  
Optativa

Curso Académico 2024-2025

**1. DATOS IDENTIFICATIVOS**

Título/s	Nuevo Programa Senior Programa Senior		Tipología v Curso	Optativa Optativa
Centro	Programa Senior			
Módulo / materia	ASIGNATURAS OPTATIVAS ASIGNATURAS SIN CURSO PROGRAMA SÉNIOR. SIN CURSO			
Código y denominación	S499 - Asignatura Invitada: La Inteligencia Artificial como Herramienta de Creación			
Créditos ECTS	2	Cuatrimestre	Cuatrimestral (1)	
Web				
Idioma de impartición	Español	English friendly	No	Forma de impartición Presencial

Departamento	DPTO. MATEMATICAS, ESTADISTICA Y COMPUTACION
Profesor responsable	STEVEN JOHAN MARIA VAN VAERENBERGH
E-mail	steven.vanvaerenbergh@unican.es
Número despacho	Facultad de Ciencias. Planta: + 0. DESPACHO STEVEN VAN VAERENBERGH (0056)
Otros profesores	MARCOS CRUZ RODRIGUEZ

**2. CONOCIMIENTOS PREVIOS**

--

3. COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ESPECÍFICAS DEL PLAN DE ESTUDIOS TRABAJADAS
Competencias Genéricas
Capacidad para la búsqueda, organización y gestión de la información.
Capacidad para la argumentación, el razonamiento crítico y creativo y la formación de opinión propia.
Capacidad para el manejo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (herramientas ofimáticas, de presentaciones multimedia, de software científico, Internet...) como medio para la realización y culminación de las tareas necesarias en la actividad académica y en la vida cotidiana.
Capacidad de crítica y autocrítica.
Capacidad para trabajar de forma individual y en equipo.
Motivación por la calidad.
Sentido y compromiso ético.
Automotivación y adaptación al entorno.
Orientación a la calidad y espíritu innovador y emprendedor.
Competencias Específicas
(Capacidad para manejar técnicas informáticas con el fin de elaborar datos y cálculos y utilizar software). El/la estudiante será capaz de utilizar las Técnicas de Información y Comunicación como una herramienta para la comprensión y la comunicación, como medio de archivo de datos y documentos, como vía de comunicación de la información y para el aprendizaje y la investigación.
(Comprender el entorno socioterritorial). El alumnado deberá ser capaz de obtener, gestionar y sintetizar datos e información relevante para poder comprender el entorno que le rodea.
(Conciencia crítica de la relación entre los acontecimientos y procesos actuales y el pasado). El/la estudiante sabrá identificar y reconocerá los procesos de continuidad y cambio que se extienden a lo largo de los grandes períodos históricos a fin de comprender mejor el presente y será capaz de discernir las raíces históricas, los precedentes y/o las analogías de los acontecimientos y procesos actuales.
(Habilidad para organizar la información de manera coherente y transmitirla en forma narrativa conforme a los cánones críticos de cada disciplina). El/la estudiante será capaz de tratar los problemas con rigor bien a partir de fuentes científico-académicas, bien literatura o estadísticas. Igualmente, será capaz de realizar una crítica básica de textos.
Competencias Básicas
Que el alumnado amplíe la capacidad de recopilar e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.
Que el alumnado mejore la capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
Que los/las estudiantes adquieran las habilidades que les permitan continuar aprendiendo de modo autónomo en el futuro.

3.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE
- Los estudiantes serán capaces de aplicar herramientas de inteligencia artificial para crear de manera independiente textos, imágenes, música y conversaciones digitales.
- Los estudiantes demostrarán conocimiento sobre los fundamentos de la inteligencia artificial y sus aplicaciones prácticas en la generación de contenido creativo.
- Los estudiantes analizarán críticamente los usos de la inteligencia artificial en diversos campos creativos como la literatura, la matemática, la programación informática, evaluando sus implicaciones éticas y legales en escenarios reales y teóricos

**4. OBJETIVOS**

Utilizar la inteligencia artificial para crear textos, conversaciones, imágenes y música originales.

Comprender las bases de la inteligencia artificial y explorar sus aplicaciones en la creación de contenido.

Analizar los diversos usos de la IA en campos creativos, enfocándose en sus implicaciones éticas y legales.

**5. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DOCENTES**

ACTIVIDADES	HORAS DE LA ASIGNATURA
<b>ACTIVIDADES PRESENCIALES</b>	
<b>HORAS DE CLASE (A)</b>	
- Teoría (TE)	5
- Prácticas en Aula (PA)	
- Prácticas de Laboratorio Experimental(PLE)	
- Prácticas de Laboratorio en Ordenador (PLO)	15
- Prácticas Clínicas (CL)	
Subtotal horas de clase	20
<b>ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO (B)</b>	
- Tutorías (TU)	2
- Evaluación (EV)	2
Subtotal actividades de seguimiento	4
<b>Total actividades presenciales (A+B)</b>	<b>24</b>
<b>ACTIVIDADES NO PRESENCIALES</b>	
Trabajo en grupo (TG)	
Trabajo autónomo (TA)	26
Tutorías No Presenciales (TU-NP)	
Evaluación No Presencial (EV-NP)	
<b>Total actividades no presenciales</b>	<b>26</b>
<b>HORAS TOTALES</b>	<b>50</b>

6. ORGANIZACIÓN DOCENTE													
CONTENIDOS		TE	PA	PLE	PLO	CL	TU	EV	TG	TA	TU-NP	EV-NP	Semana
1	Principios básicos de la inteligencia artificial.	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,00	1
2	Generación de textos y conversaciones con IA.	2,00	0,00	0,00	8,00	0,00	1,00	1,00	0,00	8,00	0,00	0,00	6
3	Generación de imágenes con IA.	0,00	0,00	0,00	3,00	0,00	1,00	1,00	0,00	6,00	0,00	0,00	3
4	Generación de música con IA.	0,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	4,00	0,00	0,00	2
5	Limitaciones e implicaciones éticas de la IA.	1,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	4,00	0,00	0,00	2
6	Evolución tecnológica de la IA.	1,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,00	1
TOTAL DE HORAS		5,00	0,00	0,00	15,00	0,00	2,00	2,00	0,00	26,00	0,00	0,00	
Esta organización tiene carácter orientativo.													

TE	Horas de teoría
PA	Horas de prácticas en aula
PLE	Horas de prácticas de laboratorio experimental
PLO	Horas de prácticas de laboratorio en ordenador
CL	Horas de prácticas clínicas
TU	Horas de tutoría
EV	Horas de evaluación
TG	Horas de trabajo en grupo
TA	Horas de trabajo autónomo
TU-NP	Tutorías No Presenciales
EV-NP	Evaluación No Presencial

7. MÉTODOS DE LA EVALUACIÓN				
Descripción	Tipología	Eval. Final	Recuper.	%
Tareas a entregar periódicamente	Trabajo	No	Sí	100,00
Calif. mínima	0,00			
Duración				
Fecha realización	Durante todo el periodo de clases			
Condiciones recuperación	Trabajo			
Observaciones	A lo largo de del curso, se requerirá la entrega de 3 o 4 trabajos prácticos, basados en las actividades realizadas en clase.			
TOTAL				100,00
Observaciones				
Criterios de evaluación para estudiantes a tiempo parcial				
Se requerirá la entrega de los trabajos prácticos.				

**8. BIBLIOGRAFÍA Y MATERIALES DIDÁCTICOS**

**BÁSICA**

Russell, S. J., & Norvig, P. (2016). Artificial intelligence: a modern approach. Pearson.

Stanford HAI. (2023). Perspectives from Stanford HAI. Stanford HAI. Consultado el 2 de enero de 2023. [https://hai.stanford.edu/sites/default/files/2023-03/Generative\\_AI\\_HAI\\_Perspectives.pdf](https://hai.stanford.edu/sites/default/files/2023-03/Generative_AI_HAI_Perspectives.pdf)

Van Vaerenbergh, S. (2023). Aplicaciones espectaculares de la inteligencia artificial generativa. Informe CYD 2023. Fundación Conocimiento y Desarrollo. <https://www.fundacioncyd.org/publicaciones-cyd/informe-cyd-2023/>

**Complementaria**

Haase, J., & Hanel, P. H. (2023). Artificial muses: Generative artificial intelligence chatbots have risen to human-level creativity. *Journal of Creativity*, 33(3), 100066.

Hern, A. (2024). TechScape: How cheap, outsourced labour in Africa is shaping AI English. *The Guardian*.

Holterman, B., & van Deemter, K. (2023). Does ChatGPT have theory of mind?. arXiv preprint arXiv:2305.14020. <https://arxiv.org/pdf/2305.14020>

Mollick, E. (2023). Automating Creativity. <https://www.oneusefulthing.org/p/automating-creativity> Consultado el 16 de agosto de 2023.

Mollick, E. (2023). Centaurs and Cyborgs on the Jagged Frontier. <https://www.oneusefulthing.org/p/centaurs-and-cyborgs-on-the-jagged> Consultado el 16 de septiembre

Stokel-Walker, C., & Van Noorden, R. (2023). What ChatGPT and generative AI mean for science. *Nature*, 614(7947), 214-216.

**9. SOFTWARE**

PROGRAMA / APLICACIÓN	CENTRO	PLANTA	SALA	HORARIO
Chatbot (online)				
Generador de imágenes (online)				
Generador de música (online)				

**10. COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS**

Comprensión escrita                       Comprensión oral  
 Expresión escrita                               Expresión oral  
 Asignatura íntegramente desarrollada en inglés

**Observaciones**