Programa Senior

GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

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

Nuevo Programa Senior
Optativa. Curso 0
Programa Senior
Optativa. Curso 0

Curso Académico 2026 - 2027

1. DATOS IDENTIFICATIVOS					
Título/s	Nuevo Programa Senior Programa Senior			Tipología y curso	Optativa. Curso 0 Optativa. Curso 0
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 (0056)
Otros profesores	MARCOS CRUZ RODRIGUEZ

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se requiere un manejo básico del ordenador y de internet, que incluya el uso del correo electrónico, la capacidad de copiar y pegar contenidos, así como abrir y cerrar sesión utilizando credenciales personales.

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.
Competencias Transversales

3.1 RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Los estudiantes serán capaces de utilizar herramientas de inteligencia artificial para crear 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 escritura, la imagen, la música y la conversación, 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
ACTIVIDADES PRESENCIALES	
HORAS DE CLASE (A)	
- 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
ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO (B)	
- Tutorías (TU)	2
- Evaluacion (EV)	2
Subtotal actividades de seguimiento	4
Total actividades presenciales (A+B)	24
ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	
Trabajo en grupo (TG)	
Trabajo autónomo (TA)	26
Tutorías No Presenciales (TU-NP)	
Evaluacion No Presencial (EV-NP)	
Total actividades no presenciales	26
HORAS TOTALES	50

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	4,00	0,00	1,00	1,00	0,00	7,00	0,00	0,00	2-5
3	Generación de imágenes y vídeo con IA.	0,00	0,00	0,00	4,00	0,00	1,00	1,00	0,00	6,00	0,00	0,00	6-8
4	Generación de música y voz con IA.	0,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	4,00	0,00	0,00	9-10
5	Evolución tecnológica de la IA.	1,00	0,00	0,00	3,00	0,00	0,00	0,00	0,00	5,00	0,00	0,00	11-12
6	Limitaciones e implicaciones éticas de la IA.	1,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2,00	0,00	0,00	13
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 del curso, se requerirá la entrega de aproximadamente 3 trabajos prácticos, basados en las actividades realizadas en clase.

TOTAL	100,00

Observaciones
Se requerirá la entrega de aproximadamente 3 trabajos prácticos a lo largo de la duración de la asignatura.

Criterios de evaluación para estudiantes a tiempo parcial
A lo largo del curso, se requerirá la entrega de aproximadamente 3 trabajos prácticos, basados en las actividades realizadas en clase.

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
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.
Van Vaerenbergh, S. (2024). Inteligencia artificial para potenciar la creatividad y la innovación educativa. Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 1(1), 507-513. https://doi.org/10.17060/ijodaep.2024.n1.v1.2644

9. SOFTWARE				
PROGRAMA / APLICACIÓN	CENTRO	PLANTA	SALA	HORARIO
Chatbot (online)				
Generador de imágenes / vídeo (online)				

Generador de música / voz (online)				

10. COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS	
☐ Comprensión escrita	☐ Comprensión oral
☐ Expresión escrita	☐ Expresión oral
☐ Asignatura íntegramente desarrollada en inglés	
Observaciones	