



AULA SÉNIOR

Taller: Inteligencia Artificial	Curso: 2024/2025
Cuatrimestre: Primero y Segundo	

COORDINADOR/A

Nombre: Álvaro Sánchez Ferrer
Centro: Facultad de Biología
Departamento: Bioquímica y Biología Molecular- A
Área: Bioquímica y Biología Molecular
E-mail: alvaro@um.es
Teléfono: 868 88 47 70

PROFESORADO

Nombre: Álvaro Sánchez Ferrer
Departamento: Bioquímica y Biología Molecular- A
Nombre: María Victoria Sánchez Giner
Departamento: Bellas Artes
Nombre: Maximiliano Pascual Gómez Rodríguez
Departamento: Bellas Artes
Nombre: Martín Pérez Sánchez
Departamento: Escuela de Enseñanzas Técnicas, Universidad CEU Cardenal Herrera



DATOS DE LA ASIGNATURA

Introducción

Esta asignatura se centra en introducir las inmensas posibilidades prácticas de utilizar la inteligencia artificial (IA) como herramienta para desarrollar la creatividad en áreas artísticas, literarias, fotográficas y de video. Abordaremos las habilidades y destrezas necesarias para integrar eficazmente la IA en el proceso creativo, explorando cómo esta tecnología puede inspirar nuevas formas de expresión y ofrecer resultados sorprendentes.

1. Objetivos:

- Desarrollar la capacidad del alumnado para abordar los desafíos del uso de la IA en la creación literaria y artística.
- Familiarizarse con los programas de IA (ChatGPT, Dalle, etc..) aplicados a la creación artística, literaria, fotográfica y de video, comprendiendo cómo estas aplicaciones están revolucionando la creatividad.
- Analizar el impacto de estas aplicaciones sobre los derechos de autor, la comunicación social y la opinión pública en el ámbito creativo.
- Desarrollar y poner en práctica estrategias para aprovechar al máximo esta tecnología en diversos sectores de la cultura, el conocimiento y la vida diaria. Además, de dominar las técnicas necesarias para llevar a cabo proyectos muy creativos.

2. Programa:

Módulo 1: Introducción a la Inteligencia Artificial generativa ("El Despertar Creativo")

Tipos de inteligencia artificial (IA). Inmersión en la creatividad digital y la magia que la inteligencia artificial puede traer a tus ideas. Convergencia entre creatividad y tecnología.

Módulo 2: Herramientas generativas de texto ("Transformando Ideas en Textos")

Generar, mejorar y traducir textos con la ayuda de ChatGPT. Dominio de las instrucciones o preguntas que se le dan al modelo para guiar su generación de textos precisos y adecuadas. Comprender la potencia, alcance y limitaciones de GPT mediante ejercicios prácticos.



Módulo 3: Herramientas generativas de texto a imagen ("Transformando ideas en Imágenes")

Creación de obras de arte visual con DALL·E y otras plataformas de creación de imágenes. Dominio de modificadores para obtener mejores resultados. Actividades prácticas de diseño visual llenas de diversión y creatividad.

Módulo 4: Herramientas generativas para la obtención y manipulación de fotografías ("La magia de las Fotografías")

Generación y edición fotográfica mediante IA. Desarrollo práctico de proyectos fotográficos creativos.

Módulo 5: Herramientas generativas para la obtención y manipulación de vídeos ("Las imágenes cobran vida")

Generación y edición vídeo mediante IA. Generación de banda sonora mediante aplicaciones de texto a sonido. Desarrollo práctico de proyectos audiovisuales creativos.

Módulo 6: Ética y buenas prácticas ("¿Dónde está el límite?")

Abordar las consideraciones éticas y las buenas prácticas en el uso de IA en creatividad, incluyendo la privacidad de los datos, la imparcialidad algorítmica y derechos de autor.

Módulo 7: Tendencias futuras ("Lo que nos queda por explorar...")

Nuevos avances en la creación con IA. Recapitulación de aprendizajes y orientación para seguir explorando la creatividad con nuevas herramientas de IA. Presentación de proyectos generados por el alumnado.

3. Metodología:

La asignatura se desarrollará con:

- Sesiones introductorias a los bloques temáticos con un marcado carácter práctico, en formato de charlas con debates con los alumnos.
- Realizada la introducción a cada bloque, se animará al alumnado a poner en práctica sus propias ideas creativas usando las aplicaciones correspondientes de cada bloque temático. Posteriormente, si así lo estima oportuno el alumnado, se expondrán sus creaciones al resto del grupo.



4. Evaluación:

El alumnado podrá elegir entre la opción de calificación por asistencia o por evaluación.

- Modalidad de asistencia. Será requisito para superar la asignatura la asistencia al menos al 80% de las clases impartidas.
- Modalidad de evaluación. Aquellos estudiantes que deseen una calificación superior a Apto podrán optar por esta modalidad. Además de ser necesario cumplir con los requisitos de asistencia, deberán realizar un trabajo (individualmente o en grupo), donde podrán mostrar las creaciones realizadas en la asignatura. Se valorará la creatividad, la temática y el contenido del trabajo.

5. Bibliografía:

Albert, K. (2023) ChatGPT para escritores: Cómo escribir un libro con ChatGPT en 24 horas. ISBN-13: 979-8397841702.

Dawn, M. (2023) ChatGPT para escritores de ficción: Escribe y vende tus libros con la ayuda de la inteligencia artificial. ISBN-13: 979-8864647790.

Degli-Esposti, S. (2023) La ética de la inteligencia artificial. Ed. Los libros de la catarata. ISBN-13: 978-8413528410

Di Bello (2023) ChatGPT para Dummies. Ed. Hoepli Ediciones. ISBN-13: 979-1254990124.

López López, J. (2023) Guía de inteligencias artificiales generativas: Los mejores trucos y prompts para crear cualquier tipo de imagen con Midjourney, Stable Diffusion, DALL-E y otras herramientas potentísimas. Ed. libros.com. ISBN-13: 978-8419435460

Tapias Cantos, P. (2024) Domina CHATGPT en 3 días: Aprovecha la inteligencia artificial para destacar y ser más eficiente - Versión Kindle

Bibliografía complementaria

La que se proponga y se suministre en cada módulo didáctico.