

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO/DE MODA			ASIGNATURA		
			Inteligencia Artificial en Diseño Gráfico <i>[en Decreto 111/2014, de 8 de julio]</i>		
DEPARTAMENTO VOLUMEN- ESCULTURA			ESPECIALIDAD Diseño Gráfico		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			[Diseño Gráfico/ Diseño de Moda]		
CURSO			3º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			Ninguno		
TIPO	teórico-práctica		CARÁCTER	Optativa	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	2 horas	CRÉDITOS ECTS	4 ETCS
HORAS TOTALES	100 horas	HORAS PRESENCIALES	70 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	30 horas

[Un crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante (Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre)]

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- Decreto 54/2022, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas

superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas

- Decreto 91/2023, de 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- Ley 1/2024, de 7 de junio, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

La inteligencia artificial (IA) está transformando rápidamente numerosos campos, y el diseño gráfico no es una excepción. Esta asignatura optativa, "Inteligencia Artificial Aplicada al Diseño Gráfico", se ofrece en el plan de estudios de Diseño Gráfico para proporcionar a los estudiantes una comprensión fundamental de cómo la IA está impactando y siendo utilizada en la industria del diseño gráfico.

El curso está diseñado para explorar las herramientas y técnicas de IA que están permitiendo a los diseñadores gráficos optimizar sus flujos de trabajo, mejorar su creatividad y producir resultados innovadores. Los estudiantes aprenderán sobre las aplicaciones de la IA en la generación de imágenes, la automatización de tareas de diseño, el diseño generativo y la personalización de la experiencia del usuario. Además, el curso examinará las implicaciones éticas y las consideraciones críticas que surgen de la integración de la IA en el proceso de diseño.

La creciente demanda de diseñadores gráficos con conocimientos en IA subraya la importancia de este curso. A medida que la IA continúa evolucionando, los profesionales del diseño gráfico que puedan aprovechar estas tecnologías estarán mejor posicionados para liderar la industria y dar forma a su futuro. Esta asignatura proporcionará a los estudiantes las habilidades y conocimientos necesarios para utilizar la IA de manera efectiva y responsable en su práctica profesional.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

- Historia y conceptos básicos de IA:
- IA generativa en arte y diseño:
- Modelos generativos (Gemini, DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion):.
- Introducción al prompt engineering:
- Parámetros que afectan la imagen generada:
- Uso de imágenes propias como referencia:

- Introducción a herramientas como DreamBooth, LoRA, Runway ML:
- Estilo visual: análisis, coherencia y repetición:
- Automatización de diseño con IA:
- Branding, edición y diseño editorial:
- Integración de IA en herramientas como Adobe Firefly, Canva o Figma:
- Generación de imagen + texto + audio + movimiento:
- IA y autoría; Ética y copyright:
- Impacto laboral y creativo:

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

[Las competencias aparecen desarrolladas en el Anexo II del Decreto 111/2014, de 8 de julio. Se dejarán en cada apartado las competencias relativas a la asignatura concreta en forma de listado]

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
CT1 organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET3 Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	CET4 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
CT6 realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CET6 Demostrar capacidad para la autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	CET8 Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.	CET12 Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CET14 Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
CG1 concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	CEG10 Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y	CEG17 Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al

profesionales.	logro de objetivos personales y profesionales.
CG18 optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	CEG18 Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	CEG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG21 Dominar la metodología de investigación.	CEG21 Demostrar dominio de la metodología de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO
CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	CEE1 Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	CEE2 Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE5 Establecer estructuras organizativas de la información.	CEE5 Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	CEE11 Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	CEE12 Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
CE14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.	CEE14 Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚM. DE SESIONES/ HORAS
Bloque 1: Fundamentos y contexto de la IA en el diseño	U1. Introducción a la IA en las artes visuales	<ul style="list-style-type: none"> Historia y conceptos básicos de IA. IA generativa en arte y diseño. Ética y copyright. 	2s/ 4 h
Bloque 2: Generación visual con IA	U2. Generación de imágenes a partir de texto	<ul style="list-style-type: none"> Modelos generativos (DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion). Introducción al prompt engineering. Parámetros que afectan la imagen generada. 	7 s/ 14 h.
	U3. Personalización de estilo gráfico con IA	<ul style="list-style-type: none"> Uso de imágenes propias como referencia. Introducción a herramientas como DreamBooth, LoRA, Runway ML. Estilo visual: análisis, coherencia y repetición	8 s./ 16 h

Bloque 3: Aplicaciones prácticas en diseño gráfico	U4. IA como herramienta de diseño gráfico asistido	<ul style="list-style-type: none"> Automatización de diseño con IA. Branding, edición y diseño editorial. Integración de IA en herramientas como Adobe Firefly, Canva o Figma. 	7 s/ 14 h
	U5. Diseño multimodal e IA experimental	<ul style="list-style-type: none"> Generación de imagen + texto + audio + movimiento. Introducción a video generado por IA (Runway, Sora, Pika). Experimentos interactivos y arte transmedia. 	9 s,/ 18 h.
Bloque 1: Fundamentos y contexto de la IA en el diseño	U6. Crítica, ética y futuro profesional	<ul style="list-style-type: none"> IA y autoría. Impacto laboral y creativo. Derechos digitales y manipulación de imágenes. 	1 s / 2 h.

BLOQUE TEMÁTICO		UNIDAD		CONTENIDOS							NÚMERO DE HORAS
I Bloque 1: Fundamentos y contexto de la IA en el diseño		1. Introducción a la IA en las artes visuales		<ul style="list-style-type: none"> Historia y conceptos básicos de IA. IA generativa en arte y diseño. Ética y copyright. 							4 + 4
				Actividades: presentaciones teóricas. Trabajo de investigación.							
Metodología para la adquisición de competencias				COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación						
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total								
Clases teóricas	4		4		CG: 5, 8, 19, 21 CT: 3, 4, 8 CE: 10, 11			X	X		45%
Clases prácticas											
Estudio y lecturas		5	5				x	X	X		55%
Trabajos											
Trabajo en grupo											
					%	%	%	%	%	%	100%

BLOQUE TEMÁTICO		UNIDAD	CONTENIDOS							NÚMERO DE HORAS	
Bloque 2: Generación visual con IA		2. Generación de imágenes a partir de texto	<ul style="list-style-type: none"> Modelos generativos (DALL·E, Midjourney, Stable Diffusion). Introducción al prompt engineering. Parámetros que afectan la imagen generada. 							14 + 6	
			Actividades: presentaciones teóricas. Prácticas guiadas o autónomas								
Metodología para la adquisición de competencias				COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación						
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
		Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total							
Clases teóricas			14	CG: 5, 8, 10, 18, 20 CT:3, 4, 12, 13 CE:5, 8, 10		x	x	x	X		70%
Clases prácticas											
Estudio y lecturas		6	6			x					30%
Trabajos											
Trabajo en grupo											
			20		%	%	%	%	%	%	100%

BLOQUE TEMÁTICO		UNIDAD	CONTENIDOS							NÚMERO DE SESIONES/ HORAS
Bloque 2: Generación visual con IA		3. Personalización de estilo gráfico con IA	<ul style="list-style-type: none"> Uso de imágenes propias como referencia. Introducción a herramientas como DreamBooth, LoRA, Runway ML. Estilo visual: análisis, coherencia y repetición. 							16 + 6
			Actividades: presentaciones teóricas. Prácticas guiadas o autónomas							

Metodología para la adquisición de competencias				COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación						
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total								
Clases teóricas	16		16	CG: 5, 8, 10, 19, 20 CT:3, 4, 12, 13, 14 CE:5, 8, 11				x	x		70%
Clases prácticas											
Estudio y lecturas		6	6				x				30%
Trabajos											
Trabajo en grupo											
			22		%	%	%	%	%	%	100%

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES/ HORAS								
Bloque 3: Aplicaciones prácticas en diseño gráfico	4. IA como herramienta de diseño gráfico asistido	<ul style="list-style-type: none"> Automatización de diseño con IA. Branding, edición y diseño editorial. Integración de IA en herramientas como Adobe Firefly, Canva o Figma. 	14 + 6								
		Actividades: presentaciones teóricas. Prácticas guiadas o autónomas									
Metodología para la adquisición de competencias											
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)						
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total		Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
Clases teóricas	6		6								
Clases prácticas											
Estudio y lecturas		14	14			x				60%	
Trabajos											

Trabajo en grupo											
Total					%	%	%	%	%	%	100%

BLOQUE TEMÁTICO		UNIDAD		CONTENIDOS						NÚMERO DE HORAS	
Bloque 3: Aplicaciones prácticas en diseño gráfico		5. Diseño multimodal e IA experimental		<ul style="list-style-type: none"> Generación de imagen + texto + audio + movimiento. Introducción a video generado por IA (Runway, Sora, Pika). Experimentos interactivos y arte transmedia. 						18 + 6	
				Actividades: presentaciones teóricas. Prácticas guiadas o autónomas							
Metodología para la adquisición de competencias				COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)						
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total								
Clases teóricas	18		18					x	x		75%
Clases prácticas											
Estudio y lecturas		6	6				x			25%	
Trabajos											
Trabajo en grupo											
			24		%	%	%	%	%	%	100%

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS						NÚMERO DE HORAS
-----------------	--------	------------	--	--	--	--	--	-----------------

Bloque 1: Fundamentos y contexto de la IA en el diseño		6. Crítica, ética y futuro profesional		<ul style="list-style-type: none"> IA y autoría. Impacto laboral y creativo. Derechos digitales y manipulación de imágenes. 							4 + 2	
				Actividades: presentaciones teóricas. Prácticas guiadas o autónomas								
Metodología para la adquisición de competencias				COMPETENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)							
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				CG: 5, 10, 19, 21 CT: 4, 8, 13, 14 CE: 11	Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total									
Clases teóricas	4		4					x	x		65	
Clases prácticas												
Estudio y lecturas		2	2				x				35%	
Trabajos												
Trabajo en grupo												
			6		%	%	%	%	%	%	100%	

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Los principios metodológicos generales en que se apoya esta asignatura son los principios de **investigación-acción en el aula y el aprendizaje a partir de prácticas**.

El enfoque de las distintas actividades para impartir los contenidos de las unidades didácticas en esta asignatura se desarrollará de forma general según la siguiente secuencia:

1º Actividades donde el profesor explicará los conceptos y técnicas generales./ 2º actividades en las que el alumnado hará prácticas de forma guiada por el profesor. / 3º Actividades en las que el alumnado desarrollará de forma autónoma una práctica diseñada para que aplique los contenidos tratados.

Otras actividades estarán relacionadas con trabajos de investigación que deberá de realizar el alumnado de manera autónoma.

Para la realización de trabajos prácticos fuera del aula el alumnado necesitará recurrir a distintos documentos y tutoriales, algunos generados por la propia IA y algunos en forma de videotutoriales que serán creados y compartidos por el profesor en Classroom.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

No hay diseñada ninguna actividad complementaria o extraescolar específica para esta asignatura. No obstante, se estará atento a las distintas convocatorias y oportunidades que se presentan a lo largo del curso, especialmente en cuanto a al programa Plat Foro de Arte y Diseño y el programa Noche en Blanco.

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

[Asignatura anual o segundo semestre]

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Mayo)

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada

convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

b. Evaluación inicial

El objetivo de la evaluación inicial en esta asignatura es comprobar el grado de conocimiento sobre los diferentes aspectos de la IA relacionados con el diseño de Gráfico.

Para realizar la evaluación inicial se realizarán encuestas al alumnado por medio de cuestionarios y debates en el aula durante las primeras sesiones.

C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

El alumnado entregará una memoria al finalizar cada unidad didáctica. En esa memoria en el apartado de conclusión se le pide expresamente que realice una valoración de los distintos aspectos que considere relevantes sobre la unidad didáctica y las distintas situaciones de aprendizaje en las que se ha visto involucrado.

Además, se procurará en todo momento que se realicen de forma espontánea, aprovechando cualquier oportunidad que se presente, pero no de forma sistemática, los siguientes procesos de autoevaluación:

- **Coevaluación**, (donde los estudiantes evalúan el trabajo de sus compañeros, lo que fomenta la colaboración y el aprendizaje entre pares,)
- **La Evaluación Compartida**, (donde el alumnado participa en la creación de criterios de evaluación, lo que les da un sentido de propiedad sobre su aprendizaje)
- **Diálogo Evaluativo**, (donde las conversaciones entre docentes y estudiantes sobre el progreso y las expectativas, lo que ayuda a clarificar objetivos y mejorar el aprendizaje)

6.2. Instrumentos de evaluación

Evaluación inicial: Dialogo, debate dirigido o no por el profesor.

Evaluación de actividades teóricas: Producción del alumnado. Registro de la participación en el aula de forma continua.

Evaluación de actividades prácticas: Evaluación por rúbricas de la producción entregada.

Evaluación de trabajos autónomos: Evaluación por rúbricas de la producción entregada.

Evaluación de lecturas y/o Investigación: Evaluación de la aplicación de contenidos en las memorias de proyectos. Evaluación por rúbrica.

La entrega de trabajos, prácticas, documentos, etc., puntúa un 100% si se entrega dentro de plazo solicitado. De forma general, y siempre que no se indique en las condiciones de la entrega, los trabajos entregados fuera de plazo de forma injustificada podrán tener una reducción en la nota de hasta un 30%

6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos <i>Resultado de prácticas y trabajos de investigación</i>	Otros <i>Actividad en el Aula</i>
%	80	20

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación <i>Prueba práctica</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de Prácticas y trabajos de investigación del plan de recuperación</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
40%	60%	%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación <i>Prueba práctica</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de Prácticas y trabajos de investigación del plan de recuperación</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
40%	60%	%

- Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.

b. Evaluación del alumnado no asistente.

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación <i>Prueba práctica</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de Prácticas y trabajos de investigación</i>	Otros
40%	60%	%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación <i>Prueba práctica</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de Prácticas y trabajos de investigación del plan de recuperación</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
40%	60%	%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación <i>Prueba práctica</i>	Actividades y proyectos <i>Entrega de Prácticas y trabajos de investigación del plan de recuperación</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
40%	60%	%

[Posibles especificaciones para añadir en este apartado:

- *Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.*

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

Aula dotada de ordenadores intel con tarjeta gráfica dedicada que tenga Cuda y al menos 8 gb de Vram o Macs con chipset apple mínimo M2 o superior.

Pantalla Digital o video-proyector

b. Materiales.

Diverso Software de código abierto y suscripción a algunas plataformas gratuitas de gestión de modelos IA.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Si no está disponible un aula de informática con hardware mínimo requerido, ordenadores portátiles intel con gráfica dedicada Nvidia con Cuda y 6 a 8gb de Vram o mackbook con chipset m2 o superior.

7.3. Instrumentos de autoformación

Para la autoformación online: Plataformas IA, Google Drive, Google Classroom, Gmail.

Videotutoriales grabados por el profesor: Obs Studio.

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

- *Para detectar las necesidades educativas especiales del alumnado: Evaluación Inicial.*
- *Metodologías en el caso de detectar necesidades educativas especiales: definición de procesos de búsqueda de información, adaptaciones de las actividades en su*

realización o presentación, sustitución de actividades individuales por trabajo en equipo, métodos alternativos a pruebas escritas, atención personalizada.

9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

En el apartado conclusiones de la memoria que el alumnado entrega al final de cada ud. Se le pide de forma expresa que hagan una valoración de diversos aspectos que atañen a la idoneidad de las diversas situaciones de aprendizaje y contenidos tratados.

10. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Dada la propia naturaleza de la asignatura (un tema en constante evolución en el que los recursos bibliográficos quedan obsoletos sobre la marcha), las fuentes óptimas provendrán del uso crítico de las propias plataformas IA: Chatgpt, Gemini, Mistral, y Aria para generar, estructurar y analizar los contenidos de la asignatura.

Otra fuente de información es la que ofrecen innumerables canales dedicados de Youtube y los foros especializados como los de Discord.