

Programa de IA y Diseño

1. DATOS GENERALES

CARRERA/S	Diseño Gráfico, Diseño Industrial		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	02/ 06 C.S (Diseño Gráfico) 04/06 C.S (Diseño Industrial)		
ESPACIO CURRICULAR	Inteligencia Artificial y Diseño		
RÉGIMEN	Cuatrimestral, 2do Cuatrimestre	CURSO	Tercero y Cuarto
CARGA HORARIA TOTAL 42 hs.	CARGA HORARIA SEMANAL: 3 HS.		
	Presencial: 2 hs.		Virtual: 1 hs.
FORMATO CURRICULAR	Teórica Aplicada		
AÑO ACADÉMICO	2026	CARÁCTER DEL ESPACIO	Optativa
CORRELATIVIDADES PARA EXAMEN FINAL	Tener Cursada: Comunicación Visual.		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Profesor Titular: Diseñador Industrial, Especialista en Diseño Multimedial Ariel Amadio		
MAILS DE CONTACTO DE LOS DOCENTES	iamasdiseno@ariel-amadio.com		
HORARIOS DE CLASE	Martes de 15:00 a 17:00 hs.		
HORARIOS DE CONSULTA	Martes de 11:00 a 13:00 hs.		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	Sí, 5 alumnos máximo		
ACCIONES DE NACIONALIZACIÓN E INTERNACIONALIZACIÓN	<p>La cátedra promoverá acciones de nacionalización e internacionalización orientadas a fortalecer los vínculos académicos con otras instituciones de educación superior, tanto del ámbito nacional como internacional. En este marco, se procurará la participación en redes académicas, encuentros, jornadas y congresos, entre ellos los promovidos por la Red DISUR, así como el desarrollo de instancias de intercambio con cátedras y equipos docentes de otras universidades. Estas acciones podrán materializarse mediante actividades de colaboración académica y otras modalidades de trabajo conjunto, en formatos presenciales o virtuales, sincrónicos o asincrónicos.</p>		

2. FUNDAMENTACIÓN

En la era digital en constante evolución, la sinergia entre el diseño y la inteligencia artificial se erige como un campo de estudio vital e intrigante. Esta materia, "Inteligencia Artificial y Diseño," está diseñada para explorar el inmenso potencial de la inteligencia artificial (IA) como una herramienta revolucionaria en el mundo del diseño gráfico, el diseño de productos y la creación multimedia.

En la actualidad, los Modelos de Lenguaje Avanzados (LLMs) y las tecnologías generativas de imágenes se encuentran en la vanguardia de la revolución de la IA. Los LLMs, como GPT-3, han demostrado una capacidad asombrosa para comprender y generar texto de manera casi humana, mientras que las herramientas generativas de imágenes pueden crear ilustraciones y diseños visuales sorprendentes. Estas tecnologías no solo están transformando la forma en que generamos contenido, sino que también están abriendo un abanico de posibilidades en la concepción de ideas y en el proceso de refinamiento de productos de diseño. En esta materia, descubriremos cómo la IA puede convertirse en un compañero creativo esencial.

Este viaje exploratorio incluirá una variedad de trabajos prácticos que permitirán a los estudiantes aplicar conceptos y técnicas de IA en proyectos de diseño reales. Desde la generación de diseños innovadores hasta la automatización de tareas, estos ejercicios prácticos abrirán nuevas perspectivas y horizontes en la intersección entre la creatividad humana y la capacidad de las máquinas.

En resumen, "Inteligencia Artificial y Diseño" es una oportunidad emocionante para explorar cómo la IA puede potenciar la creatividad y la eficiencia en el diseño gráfico y las disciplinas relacionadas. Se abre un campo donde la imaginación y la tecnología

3. COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

Las competencias general y específicas planteadas para el presente ciclo lectivo son las siguientes:

General:

Subordinar las herramientas de la IA a los procesos de diseño, ubicándolas entre los recursos de los que se dispone a la hora de diseñar. Identificar las potencialidades y limitaciones de la herramienta.

Específicas:

1. **Comprender los fundamentos de la inteligencia artificial:** Adquirir un conocimiento sólido de los conceptos básicos de la inteligencia artificial, incluyendo algoritmos de aprendizaje automático y modelos de lenguaje.
2. **Aplicar la IA en el diseño gráfico:** Se reforzarán las capacidades de aplicar herramientas de IA para la generación y mejora de elementos gráficos, como imágenes, ilustraciones y elementos del diseño objetual.
3. **Dominar la construcción efectiva de Prompts:** Se desarrollarán habilidades lingüísticas para formular preguntas y comandos de manera efectiva para aprovechar al máximo las herramientas de IA en el diseño.
4. **Adquirir criterios para evaluar la viabilidad de los resultados obtenidos con la IA en función de su coherencia con el prompt:** Desarrollar la capacidad de evaluar críticamente los resultados generados por herramientas de IA en el contexto del diseño, asegurándose de que se ajusten de manera coherente a las instrucciones y preguntas planteadas en los prompts, y aplicarán este conocimiento en la formulación efectiva de preguntas y comandos para aprovechar al máximo las herramientas de IA en el diseño.
5. **Evaluar críticamente resultados generados por IA y su adecuación a las instrucciones:** Evaluar críticamente los resultados obtenidos a través de herramientas de IA, asegurándose de que se ajusten coherente y efectivamente a las instrucciones y requerimientos planteados en los prompts.

4. SABERES *(Ejes / Unidades)*

EJE 1:	<p>Conceptos Generales sobre IA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Inteligencia Artificial. • Historia y evolución de la IA. • Conceptos básicos de aprendizaje automático y redes neuronales. • Modelos de lenguaje y su importancia en la IA. • Ética y responsabilidad en la IA.
EJE 2:	<p>Generación de Prompts (eje central)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de la construcción de Prompts. • Estrategias para formular preguntas efectivas. • Ejemplos de prompts en diseño gráfico y multimedia. • Aplicación de prompts en la generación de contenido visual. • Uso de herramientas de IA para responder a prompts en diseño.
EJE 3:	<p>Evaluación de factibilidad de resultados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Métodos de evaluación de resultados generados por IA. • Identificación de limitaciones y sesgos en resultados. • Comparación de resultados generados por IA con expectativas. • Criterios de calidad en la evaluación de resultados. • Importancia de la retroalimentación y refinamiento.
EJE 4:	<p>Aplicación a casos y problemáticas de Diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño gráfico asistido por IA. • Diseño de productos con IA. • Diseño de interfaces de usuario y experiencia de usuario (UI/UX) con IA. • Creación de contenidos multimedia con IA. • Estudios de caso en diseño con IA en la industria.
EJE 5:	<p>Realización de Trabajo final</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de un proyecto de diseño asistido por IA. • Presentación y comunicación de resultados. • Integración de conceptos y habilidades adquiridas en los ejes anteriores. • Reflexión sobre el potencial de la IA en el diseño y su impacto.

5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

En el dictado de esta asignatura se opta por la siguiente metodología:

- Exposición oral del docente sobre las temáticas teóricas, con análisis de casos ilustrativos sobre el tema.
- Discusión de materiales en debate con los alumnos, con puesta en común.
- Desarrollo de trabajos prácticos grupales.
- Desarrollo de trabajo práctico integrador.

Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:

Computadora equipada con sistema de audio, software para producción y con conexión a proyector multimedia, pantalla, pizarra.

6. PROPUESTA FORMATIVA VIRTUAL

La estrategia de virtualidad comprende la implementación de distintos correlatos en redes sociales, compartición de material digital, planteos de trabajos para resolver exclusivamente en línea y retroalimentación con los alumnos acerca de los conceptos vistos en clase. La estrategia de redes sociales se implementa con la intención de crear un espacio complementario de la presencialidad para generar los procesos de socialización en el camino de enseñanza - aprendizaje.

EJE TEMÁTICO	Generación de Prompts, Aplicación a casos y problemáticas de Diseño.		
CARÁCTER	Obligatoria	CARGA HORARIA SEMANAL	Presencial: 2 horas Virtual: 1 hora
COMUNICACIÓN	SINCRÓNICA Encuentros por Google Meet: https://meet.google.com/ejn-ixwo-yay		
	ASINCRÓNICA: Grupo de Facebook: https://www.facebook.com/groups/1680674298862142 Correo electrónico: multimedia@ariel-amadio.com		
ACTIVIDAD ESTUDIANTIL	INDIVIDUAL : Visualización y procesamiento de material publicado en línea en el sitio de cátedra. Resolución de actividades de transferencia publicadas. Publicación de material producido en los grupos cerrados de redes sociales; destinados al intercambio y compartición de trabajos propuestos.		

	COLABORATIVA: Conformación de equipos de trabajo para la resolución de actividades prácticas. Exposiciones grupales en línea. Elaboración colaborativa de galerías de trabajo de los
ESTRATEGIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN T.I.C.	La actividad virtual tiene como medio central el sitio web de cátedra, coordinado con un grupo cerrado de Facebook, presencia sincrónica mediante encuentros on line y mail de cátedra. También se contempla la posibilidad de publicación de video en plataformas dedicadas a tal fin.
MATERIALES DIDÁCTICOS	Los materiales didácticos de las asignatura se localizan en le siguiente link:
EVALUACIÓN ACTIVIDAD VIRTUAL	La evaluación virtual se realiza sobre el envío de las prácticas propuestas, publicación en grupo cerrado y documentos enviados al correo de cátedra.

ENTORNO VIRTUAL

LINK:
<http://ariel-amadio.com/docencia/>

EQUIPO DOCENTE

ROLES Y FUNCIONES RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES MEDIADAS CON TIC:

Profesor Titular DI ESPC. Ariel Amadio: Gestión general de sitio web de cátedra, creación, edición y publicación on line de materiales digitales para entorno virtual, mediación y tutoría, seguimiento, gestión general de los espacios virtuales, administración técnica y evaluación.

7. EXTENSIÓN

La cátedra propicia la participación de los alumnos en actividades de la Facultad de Artes y Diseño y otras instituciones, integrando dichas actividades en la evaluación de la materia. Se prevé participar en los eventos de la Semana del Diseño, Semana de las Artes, Feria del libro y en espacios de referentes vinculados a la actividad.

8. EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	Evaluación continua con examen final o promoción, cumplimiento de las actividades y evaluaciones planteadas por la cátedra durante el desarrollo del cursado.
Acreditación	Con examen final (condición regular y no regular) / sin examen final para condición de promoción.
Criterios de acreditación	<ul style="list-style-type: none"> •Evaluación Continua sobre la participación en clase y trabajos prácticos. Evaluación de 2 (dos) parciales durante el cursado. •Elaboración de trabajos prácticos formales, sobre las temáticas desarrolladas durante el cursado. <p>Condiciones de regularidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Requisito 1: Deberá tener aprobados el 100% de los prácticos. •Requisito 2 : Deberá tener aprobados el 100% de parciales aprobado, ya sea en primera instancia de evaluación o en recuperatorio. •Requisito 3: Deberá tener aprobadas las actividades propuestas por la cátedra.

<p>Criterios de acreditación</p>	<p>Para promocionar la asignatura se deberá cumplir con las siguientes condiciones:</p> <ol style="list-style-type: none">1- Haber aprobado el/los examen/es parcial/es.3- Tener aprobado 100% de los trabajos prácticos4- Promediar entre examen/es parcial/es y trabajos prácticos una nota igual o superior a 6 (seis). <p>Condiciones para el examen final:</p> <ul style="list-style-type: none">•El alumno que PROMOCIONA la asignatura no rinde examen final.•El alumno REGULAR, rinde examen final oral a programa abierto.•El alumno NO REGULAR, rinde examen final, debiendo cumplimentar una instancia de examen previa, cuya aprobación lo habilitará a rendir examen oral a programa abierto.•El alumno RECURSANTE, deberá recurrar la asignatura. <p>Aprobación de trabajos prácticos formales: Los trabajos prácticos formales se aprueban con 6 (seis).</p> <p>Otras consideraciones Las situaciones especiales de cursado (trabajo, horarios superpuestos, etc.) se arreglan exclusivamente con la cátedra hasta los diez día de iniciado el cursado. Luego de ese plazo no se contemplará ninguna situación especial.</p> <p>Los trabajos prácticos o recuperatorios de prácticos no recibidos por correo electrónico en la fecha estipulada, se considerarán como no enviados y serán desaprobados.</p>
---	---

Criterios de acreditación	<ul style="list-style-type: none">•El alumno que cumple los tres (3) requisitos enunciados adquiere la condición de alumno regular.•El alumno que no cumple al menos uno de los tres (3) requisitos enunciados adquiere la condición de alumno no regular.•El alumno que no cumple dos o más de los tres (3) requisitos enunciados: adquiere la condición de alumno recursante.•En esta asignatura se contempla la condición de alumno libre por pérdida de regularidad (según normativa vigente). Los alumnos que adquieran esta condición deberán pautar con la cátedra; en horarios de consulta; la elaboración de un trabajo integrador extra para acceder a la posibilidad de rendir el examen final.
---------------------------	---

9. BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA Y COMPLEMENTARIA *(Según Normas APA)*

- Comscore. (2023). IA generativa: escribiendo, editando y diseñando en 2023. Recuperado de [https://www.comscore.com/esl/Prensa-y-Eventos/Blog/IA-generativa-escribiendo-editando-y-disenando-en-2023​;:contentReference\[oaicite:1\]{index=1}](https://www.comscore.com/esl/Prensa-y-Eventos/Blog/IA-generativa-escribiendo-editando-y-disenando-en-2023​;:contentReference[oaicite:1]{index=1})
- Design Wizard. (2023). Cómo la IA generativa está revolucionando el diseño gráfico en 2023. Recuperado de [https://designwizard.com/es/blog/como-la-ia-generativa-esta-afectando-el-diseno-grafico-en-2023/​;:contentReference\[oaicite:2\]{index=2}](https://designwizard.com/es/blog/como-la-ia-generativa-esta-afectando-el-diseno-grafico-en-2023/​;:contentReference[oaicite:2]{index=2})
- UNESCO. (2023). Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación. Recuperado de [https://unesdoc.unesco.org/ark%3A/48223/pf0000389227​;:contentReference\[oaicite:3\]{index=3}](https://unesdoc.unesco.org/ark%3A/48223/pf0000389227​;:contentReference[oaicite:3]{index=3})
- McKinsey & Company. (2023). El estado de la IA en 2023: El año clave de la IA generativa. Recuperado de [https://www.mckinsey.com/featured-insights/destacados/el-estado-de-la-ia-en-2023-el-ano-clave-de-la-ia-generativa/es​;:contentReference\[oaicite:4\]{index=4}](https://www.mckinsey.com/featured-insights/destacados/el-estado-de-la-ia-en-2023-el-ano-clave-de-la-ia-generativa/es​;:contentReference[oaicite:4]{index=4})
- Management Solutions. (2023). El auge de los large language models: de los fundamentos a la aplicación. Recuperado de [https://www.managementsolutions.com/es/microsites/whitepapers/llm​;:contentReference\[oaicite:5\]{index=5}](https://www.managementsolutions.com/es/microsites/whitepapers/llm​;:contentReference[oaicite:5]{index=5})
- IBM. (2023). ¿Qué son los grandes modelos de lenguaje (LLM)?. Recuperado de [https://www.ibm.com/es-es/think/topics/large-language-models​;:contentReference\[oaicite:6\]{index=6}](https://www.ibm.com/es-es/think/topics/large-language-models​;:contentReference[oaicite:6]{index=6})
- Appian. (2023). Grandes modelos de lenguaje vs IA generativa: Diferencias. Recuperado de [https://appian.com/es/blog/acp/process-automation/generative-ai-vs-large-language-models​;:contentReference\[oaicite:7\]{index=7}](https://appian.com/es/blog/acp/process-automation/generative-ai-vs-large-language-models​;:contentReference[oaicite:7]{index=7})
- Mitjana, J. (2022, diciembre 20). ChatGPT: 5 TRUCOS para crear BUENOS TEXTOS con ChatGPT [Video]. YouTube. <https://youtu.be/1a-HTmQj7QM?si=wmzcg5JDjD0crGlf>
- Mitjana, J. (2022, diciembre 14). Guía STABLE DIFFUSION Tutorial: Cómo crear imágenes con IA en DREAMSTUDIO paso a paso [Video]. YouTube. <https://youtu.be/pN5cKhtC0fE?si=ktJsnCYCnedb5ltM>
- Bilinkis, S. (2019). Guía para sobrevivir al presente. Buenos Aires: Sudamericana
- Steane, J. (2016). Fundamentos del diseño interactivo: Principios y procesos que todo diseñador debe conocer. Barcelona: Promopress.
- Bilinkis, S. (2015). Pasaje al futuro: Guía para abordar el viaje al mañana. Buenos

• **Bibliografía Clásica**

- Dolors, G. M. (2014). Psicología de la comunicación. Barcelona: Ariel.
- Christian Vanderdorpe: “Del papiro al Hipertexto”. Fondo de Cultura Economica. 2003.
- Haugeland, J. (2003). La inteligencia artificial (4a ed.). Siglo XXI de España Editores, S.A
- Orihuela- Santos: “Introducción al Diseño Digital”. Anaya multimedia, Barcelona, 1999
- Janet Murray: “Hamlet in the Holodeck”. Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México. 1998.

DI. Espec. Ariel Amadío