

MENDOZA, **21 de diciembre de 2023**

VISTO:

El expediente electrónico N° 38419/23 caratulado: *"Ariel AMADIO S/ Solicitud aprobación de la asignatura "Inteligencia Artificial y Diseño", espacio curricular planteado como materia optativa para las carreras de Diseño Gráfico e Industrial."*

CONSIDERANDO:

Que este espacio curricular propone 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.

Que la modalidad de la materia es teórica-aplicada, con carácter optativo, promocional para estudiantes de ambas carreras a partir de tercer año en el segundo cuatrimestre.

Que se considera que es muy interesante y necesaria la propuesta de la materia para ambas Carreras de Diseño ya que aborda un tema emergente que los estudiantes no encuentran en los espacios curriculares obligatorios y que permite actualizar en cuanto a temáticas de tecnologías generativas, ya que no solo están transformando la forma en que se genera contenido, sino que también están abriendo posibilidades en la concepción de ideas y en el proceso de refinamiento de productos de diseño.

La opinión favorable de Secretaría Académica que además informa que será dictado por extensión de las funciones del docente.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza de hacer extensiva la oferta a los estudiantes de las Carreras de Artes Visuales y a lo acordado por este Cuerpo en sesión plenaria del día 5 de diciembre de 2023,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- Autorizar la implementación de la materia optativa **"Inteligencia Artificial y Diseño"**, en las Carreras de Diseño, con una carga horaria de CUARENTA Y DOS (42) horas, a cargo del D.I. Ariel AMADÍO, cuyo detalle figura en el **Anexo Único** que forma parte de la presente.


ARTÍCULO 2°.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 3°.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 279


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO

Programa


1. DATOS GENERALES

GRUPODECARRERAS	CarrerasdeDiseño		
CARRERA	DiseñoGráfico,DiseñoIndustrial		
PLANDEESTUDIOSORD.N°	02/06C.S(DiseñoGráfico)04/06C.S(DiseñoIndustrial)		
ESPACIOCURRICULAR	InteligenciaArtificialyDiseño		
RÉGIMEN	Cuatrimstral 2doCuatrimestre	CURSO	TerceroyCuarto
CARGAHORARIATOTAL	42hs.		
FORMATOCURRICULAR	TeóricaAplicada		
AÑOACADÉMICO	2024	CARÁCTER	Optativa
CORRELATIVIDADPARAELCURSADO	Tenercursada:ComunicaciónVisual.		
EQUIPODECÁTEDRA	ProfesorTitular:DiseñadorIndustrial,EspecialistaenDiseñoMultimedialArielAmadio		
HORARIOSDECLASE	Martesde15:00a18:00hs.		
HORARIOSDECONSULTA	Martesde11:00a13:00hs.		
MOVILIDADESTUDIANTIL	Sí,5 alumnosmáximo		
CUPO	20alumnosmáximo		

Resol. n° 279


 LIC. MARIANA SANTOS
 DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


 D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


 MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

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 en un nivel de profundidad el 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 concebimos el 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 de la imaginación y la tecnología.

3. METAS DE APRENDIZAJE/OBJETIVOS


Las metas de aprendizaje planteadas para el presente ciclo lectivo son las siguientes:

- **Comprender los fundamentos de la inteligencia artificial:** Los estudiantes deberán adquirir un conocimiento sólido de los conceptos básicos de la inteligencia artificial, incluyendo algoritmos de aprendizaje automático y modelos de lenguaje.

Resol. n° 279


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCuyo


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

- **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.
- **Dominar la construcción efectiva de Prompts:** Se desarrollarán habilidades para formular preguntas y comandos de manera efectiva para aprovechar al máximo las herramientas de IA en el diseño.
- **Colaborar en equipos interdisciplinarios:** Se potenciará el trabajo en equipos que incluyan diseñadores y expertos en IA, fomentando la colaboración y la comunicación efectiva entre diferentes disciplinas.
- **Adquirir criterios para evaluar la viabilidad de los resultados obtenidos con la IA en función de su coherencia con el prompt:** Los estudiantes desarrollarán 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.


Los **objetivos** a desarrollar son:

- **Comprender los principios fundamentales de la inteligencia artificial:** Al finalizar la materia, los estudiantes serán capaces de comprender los conceptos esenciales de la inteligencia artificial, incluyendo algoritmos de aprendizaje automático y modelos de lenguaje.
- **Aplicar herramientas de IA en el diseño gráfico y multimedia de manera creativa y efectiva:** Aplicar de manera creativa y efectiva herramientas de IA para la generación y mejora de elementos visuales y multimedia en proyectos de diseño gráfico, productos y multimedia.
- **Construir Prompts efectivos para interactuar con sistemas de IA:** Desarrollar la habilidad de construir preguntas y comandos efectivos para interactuar con sistemas de IA, maximizando su capacidad de generación y comprensión de contenido.
- **Evaluar críticamente los resultados generados por IA su adecuación a las instrucciones:** Los estudiantes serán capaces de evaluar críticamente los resultados obtenidos a través de herramientas de IA, asegurándose de que se ajusten de manera coherente y efectiva a las instrucciones y requerimientos planteados en los prompts.

Resol. n° 279


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

4. CONTENIDOS (Ejes / Unidades)

EJE1:	<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.
EJE2:	<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 de 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.

Resol. n° 279


 L.C. MARIANA SANTOS
 DIRECCIÓN GENERAL ADMINISTRATIVA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO


 D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - UNCUIYO


 MgTER. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 5

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 DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

<p>En el dictado de esta asignatura se opta por la siguiente metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Recursos materiales necesarios para el dictado del curso: Computador equipado con sistema de audio, software para producción y conexión a proyecto de multimedia, pantalla, pizarra.</p>

6. PROPUESTA FORMATIVA VIRTUAL


<p>La estrategia de virtualidad comprende la implementación de distintos correlatos en redes sociales, como la 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.</p>

EJE TEMÁTICO	Generación de Prompts, Aplicación de casos y problemáticas de Diseño.		
CARÁCTER	Obligatoria	CARGA HORARIA SEMANAL	Presencial: 2 horas Virtual: 1 hora

Resol. n° 279


 LIC. MARIANA SANTOS
 DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCuyo


 D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


 MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

COMUNICACIÓN	<p>SINCRÓNICA: Encuentros por Google Meet: https://meet.google.com/ejn-ixwo-yay</p> <p>ASINCRÓNICA: Grupo de Facebook: https://www.facebook.com/groups/1680674298862142</p> <p>Correo electrónico: multimedia@ariel-amadio.com</p>
ACTIVIDADES ESTUDIANTIL	<p>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.</p> <p>COLABORATIVA: Conformación de equipos de trabajo para la resolución de actividades prácticas. Exposiciones grupales en línea. Elaboración colaborativa de galerías de trabajo de los estudiantes.</p>
ESTRATEGIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN. I.C	<p>La actividad virtual tiene como medio central el sitio web de cátedra, coordinado con un grupo cerrado de Facebook, presencias sincrónicas mediante encuentros online y mail de cátedra. También se contempla la posibilidad de publicación de video en plataformas dedicadas a tal fin.</p>
MATERIALES DIDÁCTICOS	<p>Los materiales didácticos de las asignaturas se localizan en el siguiente link:</p>
EVALUACIÓN ACTIVIDAD VIRTUAL	<p>La evaluación virtual se realiza sobre el envío de las prácticas propuestas, publicación en grupo cerrado y documentos enviados al correo de cátedra.</p>

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 DIESPC. Ariel Amadio: Gestión general del sitio web de cátedra, creación, edición y publicación online de materiales digitales para entorno virtual, mediación y tutoría, seguimiento, gestión general de los espacios virtuales, administración técnica y evaluación.

Resol. n° 279


 LIC. MARIANA SANTOS
 DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


 D.J. Mariela Alejandra GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


 MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

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 participen en los eventos de la Semana del Diseño, Semana de las Artes, Feria de libros en espacios referentes vinculados a la actividad.

8. EVALUACIÓN

<p>Criterios de evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> Evaluación Continúa 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><i>Condiciones de regularidad:</i></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"> Haber aprobado el/los examen/es parcial/es. Tener aprobado 100% de los trabajos prácticos Promediar entre examen/es parcial/es y trabajos prácticos una nota igual o superior a 6 (seis). <p><i>Condiciones para el examen final:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno que PROMOCIONA la asignatura no rinde examen final.

Resol. n° 279


 LIC. MARIANA SANTOS
 DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


 D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


 MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

- El alumno **REGULAR**, rinde examen final oral al programa abierto.
- El alumno **NO REGULAR**, rinde examen final, debiendo cumplimentar una instancia de examen previa, cuya aprobación lo habilitará a rendir examen oral al programa abierto.
- El alumno **RECURSANTE**, deberá recurrir la asignatura.

Aprobación de trabajos prácticos formales:

Los trabajos prácticos formales se aprueban con **6 (seis)**.

Otras consideraciones

Las situaciones especiales de cursado (trabajo, horarios superpuestos, etc.) se arreglan exclusivamente con la cátedra hasta los diez días de iniciado el cursado. Luego de ese plazo no se contemplará ninguna situación especial.


Los trabajos prácticos o recuperatorios de prácticos no recibidos por correo electrónico en la fecha estipulada, se considerarán como no enviados y serán desaprobadados.

- 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.
- 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.

Resol. n° 279


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


9. BIBLIOGRAFÍA (Según Normas APA)

- Mitjana, J. (2022, diciembre 20). ChatGPT: 5 TRUCOS para crear BUENOS TEXTOS conChatGPT [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>
- Haugeland, J. (2003). La inteligencia artificial (4a ed.). Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Bilinkis, S. (2019). Guía para sobrevivir al presente. Buenos Aires: Sudamericana
- Steane, J. (2016). Fundamentos del diseño interactivo: Principios y procesos que tododiseñador debe conocer. Barcelona: Promopress.
- Bilinkis, S. (2015). Pasaje al futuro: Guía para abordar el viaje al mañana. Buenos Aires: Sudamericana.
- Brarda, M. C. (2016). Motion graphics design - La dirección creativa en branding tv. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dolores, G. M. (2014). Psicología de la comunicación. Barcelona: Ariel.
- Christian Vanderdorpe: "Del papiro al Hipertexto". Fondo de Cultura Economica. 2003.
- Orihuela- Santos: "Introducción al Diseño Digital". Anaya multimedia, Barcelona, 1999
- Janet Murray: "Hamlet in the Holodeck". Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México. 1998

RESOLUCIÓN N° 279


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO