



Guía Docente

Workshop La IA al servicio de la creatividad y el diseño

Datos del Workshop	TIPO	ECTS	SEMESTRE	PRESENCIAL	IDIOMA	CURSO
	OP	2	Consultar programación	100%	Catalán / Castellano	2024-25

Los *workshops* son actividades formativas que el estudiante puede escoger entre una amplia oferta presentada por la Escuela cada curso académico. Su metodología es eminentemente **práctica** y se organizan en **grupos reducidos**.

Esta guía docente es susceptible de ser modificada por causa de fuerza mayor o sobrevenida.

Descriptor	Sumérgete en el fascinante mundo de la creatividad digital 2.0. En este <i>workshop</i> innovador, exploraremos cómo la inteligencia artificial está revolucionando el campo del diseño gráfico, permitiéndote dar vida a tus ideas de una manera nunca antes vista. Desde la generación de imágenes hasta la creación de conceptos visuales, descubrirás cómo la IA puede potenciar tu creatividad y tus habilidades en diseño. Se trata de tecnología, arte, diseño y publicidad para llevar tu creatividad al siguiente nivel. Aprenderemos a usar herramientas de inteligencia Artificial aplicadas a la creatividad desde 0 a través de la teoría y la práctica.
Contenido	<p>Tema 1: La inteligencia artificial y el diseño gráfico. Herramientas texto a texto y texto a imagen. Introducción sobre la inteligencia artificial y su relación y potencial en el diseño gráfico. Análisis y debate sobre la ética relacionada con el uso de la IA en el diseño, y tendencias futuras y las posibles aplicaciones innovadoras en este campo.</p> <p>Tema 2: La IA para generar imágenes impactantes. Utilizaremos herramientas de IA que nos ayudarán en la creación imágenes a partir del uso de diferentes técnicas y fundamentos. Trabajaremos en proyectos individuales y en grupo, utilizando la IA como herramienta principal para transformar ideas en imágenes creativas e impactantes.</p>
Conocimientos Previos	Para el correcto desarrollo de las actividades, se recomiendan conocimientos previos (nociones básicas) de Photoshop e Illustrator.
Recursos Adicionales	Es necesario que el / la estudiante acuda con un ordenador portátil o Surface en el que el/la estudiante deberá instalar la última versión disponible de Adobe Photoshop e Illustrator.
Sistema de Evaluación	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es el proceso mediante el cual se calibra el resultado del aprendizaje del/de la estudiante. • La puntuación mínima para superar cualquier <i>workshop</i> es un 5,00. Solamente los <i>workshops</i> superados son susceptibles de reconocimiento. • Cualquier tipo de trabajo alternativo no tendrá efecto sobre la evaluación. <p>Para el adecuado desarrollo de la evaluación, el/la estudiante</p>



SE COMPROMETE:

- **A la lectura, comprensión y estudio de la totalidad del material facilitado.**
- **A la autoría de sus trabajos y ejercicios.**
*Se aplicarán programas de prevención de plagio. La detección de esta infracción en un 20% o más del material comportará una calificación final de **cero** y puede dar paso a actuaciones disciplinarias por parte de la Escuela.*
- **A la corrección ortográfica, sintáctica y léxica del material presentado.** Estos elementos forman parte intrínseca de la evaluación.
- **A elaborar los contenidos de acuerdo con los criterios establecidos por el centro y/o el profesorado para cada uno de los elementos de evaluación.**
- **A realizar toda entrega dentro del plazo establecido y exclusivamente a través de Moodle.**
- **A comunicarse con el/la docente exclusivamente:**
 - **Vía Moodle.**
 - **Personalmente en el aula.**

EVALUACIÓN CONTINUADA

Considerando la naturaleza eminentemente práctica y el aprendizaje gradual propio de las actividades realizadas en los *Workshops*, **no se contemplan ni la modalidad de evaluación única ni tampoco la reevaluación.**

ELEMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	VALOR PONDERADO
Clases magistrales (obligatorias)	Asistencia con participación pertinente y significativa como mínimo en el 80% de las sesiones. Para la calificación final, se realizará la media ponderada de los otros dos elementos EXCLUSIVAMENTE si se cumple este requisito.	Apto/ No apto
Actividad formativa individual (obligatoria)	Creación de un poster u otro soporte gráfico con el uso de herramientas de inteligencia artificial y del pack adobe. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	70%
Actividad formativa colaborativa de un máximo de 5 estudiantes. (obligatoria)	Creación de una campaña publicitaria de producto o servicio con el uso de herramientas de inteligencia artificial y del pack adobe. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	30%

Bibliografía

Consultar el material del *workshop*.