

IA Aplicada a las Industrias Creativas, Culturales y de Servicios

Ciencias Sociales y Humanas | Comunicación | para estudiantes universitarios | 4 semanas

Descripción del Curso

Este curso ofrece una introducción integral al uso de la inteligencia artificial (IA) en los sectores creativos, culturales y de servicios, poniendo especial énfasis en su aplicación ética, crítica y estratégica. Se exploran las herramientas y técnicas de IA que potencian procesos de análisis, diseño, comunicación, creación y toma de decisiones en contextos profesionales propios de estas industrias dinámicas y en constante evolución.

Está dirigido a estudiantes universitarios de Ciencias Sociales y Humanas, especialmente aquellos vinculados a la comunicación y las industrias creativas, que buscan comprender y aplicar la IA para innovar y optimizar sus prácticas profesionales. El curso combina teoría con actividades prácticas y estudios de caso, fomentando un aprendizaje activo y reflexivo sobre las implicaciones sociales y culturales del uso de la IA.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de evaluar críticamente las herramientas de IA disponibles, seleccionar y aplicar aquellas que mejor respondan a necesidades específicas de sus ámbitos laborales, y valorar las consideraciones éticas y estratégicas que guían su uso responsable en las industrias creativas, culturales y de servicios.

Objetivos Generales

- Comprender los fundamentos y aplicaciones de la inteligencia artificial en las industrias creativas, culturales y de servicios.
- Identificar y utilizar herramientas de IA adecuadas para resolver problemas específicos en comunicación y diseño.
- Evaluar críticamente las implicaciones éticas, sociales y culturales del uso de la inteligencia artificial.
- Desarrollar propuestas innovadoras que integren la IA para fortalecer procesos creativos y estratégicos.

Competencias

- Analizar críticamente las aplicaciones actuales de la inteligencia artificial en las industrias creativas, culturales y de servicios.
- Aplicar herramientas de IA para optimizar procesos de comunicación, diseño y toma de decisiones en contextos profesionales.
- Integrar criterios éticos y sociales en la selección y uso de tecnologías de inteligencia artificial.
- Diseñar propuestas creativas y estratégicas apoyadas en recursos de inteligencia artificial.
- Evaluar el impacto y las implicaciones de la IA en la transformación de las prácticas culturales y de servicios.

Requerimientos

- Conocimientos básicos en comunicación y procesos creativos.
- Familiaridad con el entorno digital y herramientas tecnológicas comunes.
- Acceso a computadora con conexión a internet para uso de plataformas y software de IA.
- Disposición para el trabajo colaborativo y análisis crítico.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción a la Inteligencia Artificial en las Industrias Creativas y Culturales

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar los conceptos básicos y la evolución histórica de la inteligencia artificial en el contexto de las industrias creativas, culturales y de servicios, utilizando ejemplos actuales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las principales aplicaciones de la inteligencia artificial en los sectores creativos y culturales, evaluando su impacto en procesos comunicacionales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar casos de uso donde la inteligencia artificial ha transformado prácticas en las industrias creativas y de servicios, fundamentando su análisis en criterios comunicacionales y culturales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar herramientas y tecnologías de inteligencia artificial aplicables a las industrias creativas, culturales y de servicios, seleccionando las más adecuadas según las necesidades comunicacionales específicas.

Contenidos Temáticos

1. Conceptos básicos de la Inteligencia Artificial (IA) en las industrias creativas y culturales

- Definición de inteligencia artificial: enfoques y características principales
- Elementos fundamentales de la IA: aprendizaje automático, procesamiento del lenguaje natural, visión por computadora, redes neuronales
- Diferencias entre IA débil y IA fuerte, y su aplicabilidad en contextos creativos
- Conceptos clave relacionados: automatización, algoritmos, datos y big data

2. Evolución histórica de la IA y su impacto en los sectores creativos, culturales y de servicios

- Primeros desarrollos y teorías de la IA: desde Alan Turing hasta la IA simbólica
- Hitos en el desarrollo de la IA: aprendizaje profundo y su auge en el siglo XXI
- Transformación de industrias creativas y culturales a través del tiempo gracias a la IA
- Ejemplos actuales relevantes en música, arte, cine, diseño y servicios culturales

3. Aplicaciones principales de la IA en las industrias creativas y culturales

- IA en generación de contenido creativo: textos, imágenes, música y video
- Personalización y recomendación en plataformas culturales y de entretenimiento
- Automatización y optimización de procesos creativos y de producción
- IA en análisis de audiencias y comportamiento comunicacional
- Implicaciones éticas y sociales en el uso de IA en la creatividad y cultura

4. Impacto de la IA en procesos comunicacionales en las industrias creativas y culturales

- Transformación de los canales y formatos comunicacionales
- IA como mediadora en la interacción entre creadores, audiencias y plataformas
- Ejemplos de IA en campañas publicitarias y marketing cultural
- Desafíos y oportunidades para la comunicación en entornos digitalizados y automatizados

5. Análisis de casos de uso de IA en las industrias creativas y de servicios

- Estudio de casos destacados: IA en producción musical, diseño gráfico, museografía digital, servicios culturales y entretenimiento
- Evaluación del impacto comunicacional y cultural en cada caso
- Discusión crítica sobre resultados, limitaciones y aprendizajes

6. Comparación de herramientas y tecnologías de IA aplicables a las industrias creativas, culturales y de servicios

- Herramientas de generación de contenidos: GPT, DALL·E, RunwayML, entre otras
- Software y plataformas para análisis de datos y comportamiento en audiencias
- Comparación según criterios comunicacionales: facilidad de uso, nivel de personalización, escalabilidad, costo
- Selección adecuada de herramientas según necesidades específicas de proyectos creativos y culturales

Actividades

Actividad 1: Línea del tiempo de la evolución de la IA en las industrias creativas

Objetivo: Explicar los conceptos básicos y la evolución histórica de la IA en el contexto de las industrias creativas, culturales y de servicios.

Descripción:

- Los estudiantes investigan en grupos los hitos históricos más importantes de la IA relacionados con las industrias creativas y culturales.
- Cada grupo elabora una línea del tiempo visual, identificando eventos, tecnologías y ejemplos destacados.
- Presentan su línea del tiempo al resto de la clase, explicando el contexto y la relevancia de cada hito.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Línea del tiempo digital o física con explicación oral

Duración estimada: 2 horas

Actividad 2: Análisis de aplicaciones actuales de IA en un sector creativo o cultural

Objetivo: Identificar las principales aplicaciones de la IA en los sectores creativos y culturales, evaluando su impacto en procesos comunicacionales.

Descripción:

- Individualmente o en parejas, los estudiantes seleccionan una aplicación concreta de IA en una industria creativa (por ejemplo, IA en música, cine, diseño).
- Investigan cómo funciona esa aplicación, qué procesos creativos transforma y cuál es su impacto comunicacional.
- Elaboran un informe breve que incluya descripción, análisis del impacto y reflexión crítica.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Informe escrito de 2-3 páginas

Duración estimada: 3 horas

Actividad 3: Estudio de caso: Análisis crítico de un proyecto de IA en la industria cultural

Objetivo: Analizar casos de uso donde la IA ha transformado prácticas en las industrias creativas y de servicios, fundamentando su análisis en criterios comunicacionales y culturales.

Descripción:

- En grupos, se asigna un caso de estudio real (por ejemplo, un museo que utiliza IA para experiencias interactivas o una plataforma de streaming con IA).
- Los grupos analizan el caso desde la perspectiva comunicacional y cultural, identificando beneficios, desafíos y posibles mejoras.
- Preparan una presentación multimedia para exponer su análisis y conclusiones.

Organización: Grupos de 4 estudiantes

Producto esperado: Presentación multimedia y documento con análisis crítico

Duración estimada: 4 horas

Actividad 4: Comparativa y selección de herramientas de IA para un proyecto creativo

Objetivo: Comparar herramientas y tecnologías de IA aplicables a las industrias creativas, culturales y de servicios, seleccionando las más adecuadas según las necesidades comunicacionales específicas.

Descripción:

- Los estudiantes, en parejas, reciben un escenario o proyecto creativo específico con necesidades comunicacionales definidas.
- Investigan y comparan al menos tres herramientas o tecnologías de IA que podrían aplicarse al proyecto.
- Elaboran una tabla comparativa con criterios como funcionalidad, facilidad de uso, costo, escalabilidad y adecuación comunicacional.

- Defienden su selección final en un debate breve con la clase.

Organización: Parejas

Producto esperado: Tabla comparativa y argumentación oral

Duración estimada: 3 horas

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre conceptos básicos de IA y su relación con industrias creativas y culturales.

Cómo se evalúa: Cuestionario de opción múltiple y preguntas abiertas breves.

Instrumento sugerido: Test en línea o papel con preguntas sobre definiciones, ejemplos y aplicaciones básicas.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Procesos de aprendizaje y comprensión durante las actividades prácticas: investigación, análisis, reflexión crítica y presentación.

Cómo se evalúa: Rúbricas para evaluar calidad de trabajos escritos, presentaciones, participación en debates y colaboración grupal.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada aplicada a cada actividad con retroalimentación continua.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Comprensión integral de los contenidos y habilidades de análisis, comparación y aplicación de IA en contextos creativos y culturales.

Cómo se evalúa: Examen escrito con preguntas teóricas y análisis de casos, y un trabajo final que incluya selección y justificación de herramientas de IA para un proyecto real o simulado.

Instrumento sugerido: Examen parcial y entrega de proyecto final con rúbrica de evaluación.

Unidad 2: Herramientas de IA para Análisis, Comunicación y Diseño

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las principales herramientas digitales de inteligencia artificial utilizadas en análisis de datos, generación de contenidos, diseño gráfico y comunicación estratégica, mediante la revisión de casos de estudio actuales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de IA para analizar conjuntos de datos relevantes en proyectos creativos y culturales, utilizando software específico y evaluando la precisión de los resultados obtenidos.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar contenidos visuales y comunicativos apoyados en herramientas de IA, asegurando la coherencia con objetivos profesionales y criterios estéticos establecidos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar críticamente las implicaciones éticas y sociales derivadas del uso de herramientas de IA en procesos de comunicación y diseño, mediante la elaboración de un informe reflexivo basado en normativas y casos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar propuestas integradoras que utilicen herramientas de IA para mejorar procesos estratégicos y creativos en entornos profesionales, presentando sus resultados con argumentos fundamentados y evidencia práctica.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a las herramientas digitales de IA en industrias creativas, culturales y de servicios

- Definición y alcance de la inteligencia artificial en contextos creativos y culturales: exploración de conceptos básicos y aplicaciones potenciales.
- Panorama actual de herramientas de IA para análisis de datos, generación de contenidos, diseño gráfico y comunicación estratégica: presentación de las principales plataformas y softwares.
- Revisión de casos de estudio actuales: análisis de ejemplos reales que demuestran el uso efectivo de la IA en proyectos creativos y culturales.

2. Técnicas y software para el análisis de datos con IA

- Fundamentos del análisis de datos con IA: tipos de datos, preprocesamiento y visualización.
- Herramientas específicas para análisis de datos en proyectos creativos y culturales: introducción a software como Python (bibliotecas Pandas, Scikit-learn), Tableau, Power BI y herramientas basadas en IA como IBM Watson Analytics.
- Aplicación práctica de técnicas de IA para análisis de conjuntos de datos: clustering, clasificación, análisis de sentimientos y reconocimiento de patrones.
- Evaluación de la precisión y validez de los resultados obtenidos: métricas, validación cruzada y detección de sesgos.

3. Diseño y generación de contenidos visuales y comunicativos con herramientas de IA

- Fundamentos del diseño asistido por IA: integración de criterios estéticos y objetivos profesionales.
- Herramientas de generación de contenidos visuales basadas en IA: exploración de plataformas como Canva con IA, Adobe Sensei, DALL·E, Midjourney, Runway ML.
- Creación de contenidos comunicativos potenciados por IA: generación de textos, guiones, campañas y storytelling con GPT, Jasper y otras herramientas generativas.
- Garantía de coherencia y calidad en el diseño y comunicación: revisión crítica y ajustes basados en feedback y métricas.

4. Evaluación crítica de las implicaciones éticas y sociales del uso de IA en comunicación y diseño

- Identificación de riesgos y desafíos éticos: privacidad, sesgos algorítmicos, propiedad intelectual y manipulación de información.
- Normativas y marcos regulatorios vigentes relacionados con IA y creatividad: análisis de casos y legislación relevante.
- Elaboración de informes reflexivos: metodología para evaluar y argumentar sobre implicaciones sociales y éticas en contextos profesionales.

5. Propuestas integradoras para la aplicación estratégica de herramientas de IA en entornos profesionales

- Diseño de propuestas que integren análisis, comunicación y diseño con IA para optimizar procesos creativos y estratégicos.
- Presentación de resultados con argumentos fundamentados y evidencia práctica: estructura, recursos visuales y técnicas de comunicación efectiva.
- Discusión y retroalimentación en entornos colaborativos: metodologías para mejorar propuestas a partir de críticas constructivas.

Actividades

Actividad 1: Revisión y análisis de casos de estudio de IA en industrias creativas

Objetivo: Contribuir al objetivo 1, identificando herramientas digitales de IA mediante casos reales.

Descripción:

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños.
- Asignar a cada grupo un caso de estudio actual donde se utilice IA en análisis de datos, generación de contenido, diseño o comunicación.
- Los grupos investigan las herramientas usadas, su funcionalidad, resultados y contexto del proyecto.
- Preparan una presentación breve explicando las características de la herramienta, beneficios y limitaciones.
- Exponen y discuten con el resto de la clase.

Organización: Grupos

Producto esperado: Presentación grupal y resumen escrito.

Duración estimada: 3 horas (incluyendo investigación, preparación y exposición)

Actividad 2: Análisis de datos con herramientas de IA aplicadas a un proyecto creativo

Objetivo: Cumplir con el objetivo 2, aplicando técnicas de IA para analizar datos y evaluar resultados.

Descripción:

- Proporcionar a cada estudiante un conjunto de datos relacionado con un proyecto creativo o cultural (por ejemplo, encuestas de audiencia, datos de redes sociales, inventarios culturales).

- Guiar al estudiante para utilizar software específico (Python con bibliotecas, Tableau o IBM Watson Analytics) para analizar los datos: limpieza, visualización, identificación de patrones.
- Interpretar resultados y elaborar un informe donde se evalúe la precisión y utilidad del análisis.

Organización: Individual

Producto esperado: Informe de análisis de datos con resultados y evaluación crítica.

Duración estimada: 4 horas

Actividad 3: Diseño de contenido visual y comunicativo apoyado en IA

Objetivo: Lograr el objetivo 3, diseñando contenidos coherentes y estéticos con herramientas de IA.

Descripción:

- Los estudiantes seleccionan un proyecto profesional o creativo para el cual desarrollarán contenido visual o comunicativo.
- Utilizan herramientas de IA para crear el contenido (por ejemplo, generación de imágenes con DALL·E o Midjourney; creación de textos con GPT).
- Realizan una revisión crítica para asegurar coherencia con los objetivos y criterios estéticos establecidos.
- Preparan una presentación explicando el proceso, las herramientas utilizadas y la justificación del diseño.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Contenido visual/comunicativo generado y presentación explicativa.

Duración estimada: 4 horas

Actividad 4: Elaboración de un informe reflexivo sobre implicaciones éticas y sociales del uso de IA

Objetivo: Atender el objetivo 4, evaluando críticamente las implicaciones éticas y sociales mediante un informe.

Descripción:

- Los estudiantes investigan normativas, casos y debates actuales sobre ética y uso de IA en comunicación y diseño.
- Redactan un informe reflexivo que incluya análisis crítico, posibles riesgos y recomendaciones para su uso responsable.
- Se promueve la discusión en foros o grupos para enriquecer el análisis.

Organización: Individual

Producto esperado: Informe escrito con análisis ético y social.

Duración estimada: 3 horas

Actividad 5: Presentación de propuesta integradora para la aplicación estratégica de IA

Objetivo: Cumplir el objetivo 5, elaborando propuestas integradoras que mejoren procesos creativos y estratégicos.

Descripción:

- En equipos, los estudiantes diseñan una propuesta donde integren al menos dos herramientas de IA vistas en la unidad para un proyecto profesional o cultural.
- Desarrollan un plan que explique cómo la IA optimiza procesos, resultados esperados y consideraciones éticas.
- Preparan una presentación oral con soporte visual y argumentos fundamentados para defender su propuesta ante el grupo.
- Reciben y aplican retroalimentación para mejorar su propuesta.

Organización: Grupos

Producto esperado: Propuesta integradora documentada y presentación oral.

Duración estimada: 5 horas

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Se evalúa el conocimiento previo sobre herramientas de IA y su aplicación en industrias creativas y culturales.

- **Cómo se evalúa:** Cuestionario breve con preguntas de opción múltiple y preguntas abiertas sobre conceptos básicos y experiencias previas.
- **Instrumento sugerido:** Plataforma digital de evaluación o formulario impreso.

Evaluación formativa

Se evalúa el progreso y comprensión durante la unidad mediante actividades prácticas y retroalimentación continua.

- **Cómo se evalúa:** Revisión de productos parciales de actividades (análisis de casos, informes de datos, diseños preliminares), participación en discusiones y foros, entrega de borradores de informes éticos.
- **Instrumento sugerido:** Rúbricas específicas para cada actividad, listas de cotejo y observación directa.

Evaluación sumativa

Se evalúa la capacidad para integrar conocimientos y habilidades al final de la unidad.

- **Cómo se evalúa:** Calificación de la propuesta integradora final y presentación oral, junto con la calidad del informe reflexivo sobre ética y análisis de datos.
- **Instrumento sugerido:** Rúbrica detallada que considere criterios técnicos, argumentativos, éticos y comunicativos.

Unidad 3: Ética, Criticidad y Estrategia en el Uso de IA

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar críticamente los principales desafíos éticos relacionados con la implementación de la inteligencia artificial en las industrias creativas, culturales y de servicios, identificando casos de sesgo y discriminación.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar las implicaciones sociales y culturales del uso de IA en proyectos creativos, considerando aspectos de privacidad y responsabilidad ética en su aplicación.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar estrategias responsables y éticas para la integración de herramientas de inteligencia artificial en procesos creativos, asegurando el cumplimiento de normativas y estándares éticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de argumentar de manera fundamentada sobre la importancia de la criticidad en el desarrollo y uso de la IA, proponiendo soluciones para mitigar riesgos asociados a su implementación.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Ética en la Inteligencia Artificial

- Conceptos básicos de ética en tecnología: definición y relevancia.
- Historia y evolución de la ética aplicada a la IA.
- Principales marcos éticos internacionales y su aplicación en IA.

2. Desafíos éticos en la implementación de IA en industrias creativas, culturales y de servicios

- Identificación y análisis de sesgos en algoritmos de IA.
- Casos emblemáticos de discriminación por IA en sectores creativos y culturales.
- Impacto de los sesgos en decisiones automatizadas y generación de contenidos.

3. Implicaciones sociales y culturales del uso de IA en proyectos creativos

- Privacidad y protección de datos personales en el uso de IA.
- Responsabilidad ética en la creación y difusión de contenidos generados por IA.
- Impacto cultural y social de la automatización en procesos creativos y artísticos.

4. Estrategias responsables y éticas para la integración de IA en procesos creativos

- Normativas, estándares y certificaciones éticas aplicables a la IA.
- Diseño de políticas internas y protocolos para uso ético de IA en organizaciones creativas.
- Herramientas y metodologías para la evaluación continua de impactos éticos.

5. Criticidad y mitigación de riesgos en el desarrollo y uso de IA

- Importancia de la reflexión crítica en la adopción de tecnologías IA.
- Identificación de riesgos éticos y sociales asociados a la IA.
- Propuestas y buenas prácticas para mitigar riesgos y promover la transparencia.
- Debate ético: responsabilidad compartida entre desarrolladores, usuarios y reguladores.

Actividades

Actividad 1: Análisis crítico de casos de sesgo y discriminación en IA

Objetivo: Analizar críticamente los principales desafíos éticos relacionados con la implementación de IA identificando casos de sesgo y discriminación.

Descripción:

- El docente proveerá varios casos reales o hipotéticos donde la IA ha generado sesgos o discriminación en sectores creativos, culturales o de servicios.
- Los estudiantes, en grupos pequeños, analizarán cada caso identificando los factores éticos involucrados y proponiendo una reflexión crítica.
- Presentarán sus análisis y discutirán en plenaria para comparar perspectivas.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes.

Producto esperado: Informe grupal con análisis crítico de los casos y conclusiones.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 2: Evaluación de un proyecto creativo con IA desde una perspectiva social y cultural

Objetivo: Evaluar las implicaciones sociales y culturales del uso de IA en proyectos creativos, considerando privacidad y responsabilidad ética.

Descripción:

- Se asignará un proyecto o producto creativo que haga uso de IA (real o simulado).
- Individualmente, cada estudiante realizará una evaluación detallada sobre los aspectos de privacidad, impacto cultural y responsabilidad ética involucrados.
- Se elaborará un reporte con recomendaciones para mejorar la aplicación ética del proyecto.

Organización: Individual.

Producto esperado: Reporte evaluativo escrito.

Duración estimada: 3 horas.

Actividad 3: Diseño de una estrategia ética para integración de IA en un proceso creativo

Objetivo: Diseñar estrategias responsables y éticas para la integración de IA en procesos creativos, asegurando cumplimiento normativo.

Descripción:

- En grupos, se seleccionará un proceso creativo donde se aplique IA.
- Los estudiantes desarrollarán una estrategia que incluya normativas, protocolos de uso ético y mecanismos de evaluación ética continua.
- Prepararán una presentación para exponer su estrategia y responder preguntas.

Organización: Grupos de 4-5 estudiantes.

Producto esperado: Documento estratégico y presentación oral.

Duración estimada: 4 horas (incluye presentación).

Actividad 4: Debate argumentativo sobre la criticidad en el uso de IA y mitigación de riesgos

Objetivo: Argumentar fundamentadamente sobre la importancia de la criticidad en el desarrollo y uso de IA y proponer soluciones para mitigar riesgos.

Descripción:

- Se organizarán dos equipos para un debate formal: uno a favor y otro en contra de la afirmación “La criticidad en IA es esencial para evitar daños sociales y éticos”.
- Cada equipo investigará y preparará argumentos, incluyendo propuestas de mitigación de riesgos.
- Se realizará el debate con turnos de intervención y espacio para preguntas del público (compañeros y docente).

Organización: Grupos (equipos de debate).

Producto esperado: Participación activa en debate y entrega de resumen argumentativo.

Duración estimada: 2 horas.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre ética en IA, percepción de desafíos éticos y sociales.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve o encuesta con preguntas abiertas y cerradas.

Instrumento sugerido: Cuestionario digital o papel con 10 preguntas sobre conceptos básicos y casos conocidos.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en el análisis crítico, capacidad de evaluación ética, diseño de estrategias y argumentación crítica.

Cómo se evalúa: Revisión continua de productos parciales: informes, reportes, presentaciones y participación en debates.

Instrumento sugerido: Rúbricas específicas para cada actividad que valoren criterios como profundidad del análisis, claridad argumentativa, aplicabilidad de estrategias y trabajo colaborativo.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Integración y aplicación de conocimientos para analizar, evaluar, diseñar y argumentar sobre ética y criticidad en IA.

Cómo se evalúa: Trabajo final integrador que combine un análisis crítico, propuesta estratégica y reflexión argumentativa.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que valore análisis, coherencia, fundamentación ética, creatividad en propuestas y capacidad crítica.

Unidad 4: Aplicación Práctica y Propuesta Innovadora con IA

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar un proyecto integral que utilice herramientas de inteligencia artificial para resolver un reto real o simulado en las industrias creativas, culturales o de servicios, aplicando criterios técnicos y éticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de seleccionar y aplicar herramientas de IA adecuadas para desarrollar soluciones innovadoras en procesos creativos y estratégicos dentro de las industrias mencionadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar críticamente las implicaciones éticas, sociales y culturales de la implementación de inteligencia artificial en su proyecto, justificando sus decisiones.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar y argumentar su propuesta innovadora utilizando técnicas de comunicación efectivas, demostrando el impacto potencial de la IA en el contexto seleccionado.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al diseño de proyectos con IA en industrias creativas, culturales y de servicios

- Contextualización de retos reales y simulados en estas industrias
- Identificación de oportunidades para aplicar inteligencia artificial
- Componentes clave de un proyecto integral con IA
- Marco técnico y ético para el desarrollo de proyectos con IA

2. Selección y aplicación de herramientas de inteligencia artificial

- Clasificación y características de herramientas de IA relevantes (machine learning, procesamiento de lenguaje natural, visión computacional, etc.)
- Evaluación de herramientas según el tipo de reto y objetivo creativo o estratégico
- Integración práctica de herramientas de IA en procesos productivos y creativos
- Demostración y uso de plataformas y software aplicados en la industria

3. Diseño y desarrollo del proyecto integral con IA

- Definición clara del problema o reto a resolver
- Planificación de etapas del proyecto: investigación, diseño, implementación y evaluación
- Metodologías ágiles y colaborativas para proyectos con IA
- Documentación técnica y estructuración del proyecto

4. Evaluación crítica de implicaciones éticas, sociales y culturales

- Principios éticos en el uso de IA: transparencia, privacidad, sesgo, responsabilidad
- Análisis de impactos sociales y culturales en la industria seleccionada
- Identificación y gestión de riesgos éticos en el proyecto
- Justificación de decisiones éticas en el desarrollo e implementación de la propuesta

5. Presentación y argumentación de la propuesta innovadora

- Estrategias de comunicación efectiva para audiencias técnicas y no técnicas
- Elaboración de presentaciones orales y visuales persuasivas
- Demostración del impacto potencial de la IA en el contexto seleccionado
- Uso de storytelling y recursos multimedia para fortalecer la propuesta

Actividades

Actividad 1: Análisis de un reto real o simulado en la industria creativa, cultural o de servicios

Objetivo: Desarrollar la capacidad para identificar y definir un reto relevante que pueda ser abordado con IA (objetivo 1).

Descripción:

- Los estudiantes seleccionan, individualmente o en parejas, un reto real o simulado dentro de una industria creativa, cultural o de servicios.
- Realizan una investigación breve para contextualizar el reto y describir sus características principales.
- Formulan preguntas clave que guíen la búsqueda de soluciones con IA.
- Presentan un resumen escrito y una breve exposición oral del reto ante el grupo.

Organización: Individual o parejas.

Producto esperado: Informe breve y presentación oral con definición del reto.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 2: Taller práctico de selección y aplicación de herramientas de IA

Objetivo: Identificar y aplicar herramientas de IA adecuadas para la solución del reto (objetivo 2).

Descripción:

- Se presentan varias herramientas y plataformas de IA disponibles para aplicaciones creativas y culturales.
- En grupos, los estudiantes eligen las herramientas que consideran más adecuadas para resolver el reto definido en la actividad 1.
- Desarrollan un prototipo básico o una simulación del uso de la herramienta en el contexto del reto.
- Comparten resultados, dificultades y justificaciones de su elección con el resto del grupo.

Organización: Grupos pequeños (3-4 personas).

Producto esperado: Prototipo o simulación y reporte de selección y aplicación de herramientas.

Duración estimada: 4 horas.

Actividad 3: Análisis ético y social del proyecto propuesto

Objetivo: Evaluar críticamente las implicaciones éticas, sociales y culturales de la implementación de IA (objetivo 3).

Descripción:

- Cada grupo revisa su proyecto y realiza un análisis basado en los principios éticos estudiados.
- Identifican posibles riesgos y consecuencias no deseadas en el contexto social y cultural.
- Elaboran un documento de reflexión donde justifican las decisiones éticas tomadas y proponen medidas para mitigar riesgos.
- Discuten sus conclusiones en un foro abierto con retroalimentación de pares y docente.

Organización: Grupos pequeños.

Producto esperado: Documento de análisis ético y social.

Duración estimada: 3 horas.

Actividad 4: Presentación final de la propuesta innovadora con IA

Objetivo: Comunicar efectivamente la propuesta y su impacto, argumentando con fundamentos técnicos y éticos (objetivo 4).

Descripción:

- Los grupos preparan una presentación multimodal (diapositivas, video, demos) que expone el proyecto, la solución con IA, el análisis ético y el impacto esperado.
- Practican técnicas de comunicación oral, manejo de preguntas y uso de recursos visuales.
- Realizan la presentación ante el grupo y docente, recibiendo retroalimentación constructiva.
- Se fomenta la discusión sobre el potencial y limitaciones de la propuesta.

Organización: Grupos pequeños.

Producto esperado: Presentación final y defensa oral.

Duración estimada: 3 horas.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre IA, identificación de retos en industrias creativas, culturales y de servicios.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve y discusión inicial para conocer la experiencia y expectativas.

Instrumento sugerido: Cuestionario en línea o impreso con preguntas abiertas y de opción múltiple; foro de discusión.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la definición del reto, selección y aplicación de herramientas, análisis ético y comunicación.

Cómo se evalúa: Revisión de productos parciales (informes, prototipos, análisis ético), participación en actividades y retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Rúbricas para informes y presentaciones, listas de cotejo para participación y autoevaluación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Integración y aplicación de conocimientos técnicos y éticos en el proyecto integral, calidad de la propuesta final y efectividad de la presentación.

Cómo se evalúa: Evaluación final del proyecto escrito y presentación oral, considerando criterios técnicos, innovación, ética y comunicación.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que incluya aspectos técnicos, éticos, impacto social y cultural, claridad y persuasión en la presentación.