

Curso 2026-27



Istituto Europeo di Design

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Inteligencia Artificial aplicada a la Comunicación Visual

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad en Diseño Gráfico, Diseño de Interiores,
Diseño de Moda y Diseño de Producto.

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2026



Dirección General de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores
CONSEJERÍA DE CIENCIA, UNIVERSIDADES
E INNOVACIÓN

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Asignatura: Inteligencia Artificial aplicada a la Comunicación Visual (Artificial Intelligence applied to Visual Communication)

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa	
Carácter	Teórico-práctica	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Gráfico, Moda, Interiores, Producto	
Materia	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	
Periodo de impartición	Curso 2º, semestre 4º Curso 3º, semestres 5º y 6º Curso 4º, semestres 7º y 8º	
Número de créditos	4 ECTS	
Número de horas	Totales: 120h	Presenciales: 72h
Número mínimo de alumnos necesario para impartir la asignatura	7	
Departamento	Departamento didáctico, especialidad gráfico	
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación	
Idioma/s en los que se imparte	Español	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Aragón Pérez, Pablo	campus IED
Escorihuela Casado, Francisco Javier	campus IED

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Aragón Pérez, Pablo	campus IED	Gráfico
Escorihuela Casado, Francisco Javier	campus IED	Interiores

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CTD1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CTD2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CTD3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CTD4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CTD6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
CTD11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
CTD12 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.
CTD13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
CTD14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

Competencias generales
CGD2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CGD3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CGD10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
CGD18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CGD19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CGD20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Competencias específicas

-

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Comprender el funcionamiento de los modelos generativos —cómo aprenden, cómo representan la información y cómo producen imágenes, vídeo o 3D— para utilizarlos de manera informada y crítica.
- Aplicar técnicas de prompting para dirigir con precisión el comportamiento de los modelos, explorando estrategias de control, variación, estructura y estilo.
- Crear, editar y manipular imágenes mediante herramientas de IA, integrando procesos como inpainting, outpainting, refinado y workflows híbridos analógico-digitales.
- Generar contenidos audiovisuales —imagen en movimiento, interpolaciones y secuencias temporales— explorando su potencial expresivo y narrativo dentro de la comunicación visual.
- Desarrollar prácticas de creación colaborativa entre humanos e inteligencias artificiales, experimentando con nuevas metodologías de co-creación, iteración y pensamiento asistido.
- Evaluar de forma crítica y ética el uso de la IA en el diseño, identificando sesgos, implicaciones medioambientales, cuestiones de autoría y responsabilidad profesional en la producción de contenidos algorítmicos.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
Bloque I. Fundamentos de los modelos generativos	Tema 1. Principios de funcionamiento de los modelos generativos: datos, entrenamiento y tipologías de modelos
	Tema 2. Estructuras de prompting: sintaxis, operadores, estilos y control de parámetros
	Tema 3. Ética, autoría y modelos colaborativos: impacto cultural, social y medioambiental de los sistemas generativos
Bloque II. Creación y manipulación de imagen y vídeo	Tema 4. Generación de imagen: composición, estilo y coherencia visual

	Tema 5. Generación de imagen en movimiento: interpolación, continuidad y coherencia temporal
	Tema 6. Integración de modelos generativos en flujos de trabajo de la comunicación visual
Bloque III. Generación en tiempo real	Tema 7. Modelos generativos acelerados y sistemas de inferencia en tiempo real
	Tema 8. Visualización generativa en contextos interactivos
Bloque IV. Proyecto personal	Definición de concepto y enfoque narrativo. Desarrollo de un proyecto de comunicación visual con IA. Integración de modelos y prototipado. Presentación final del proyecto.

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Totales horas
Actividades teóricas	10 horas
Actividades prácticas	30 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Horas de trabajo del estudiante	48 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Se utilizará la clase magistral para introducir los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustran la exposición u objetos de análisis).
----------------------	--

Actividades prácticas

Desarrollo de ejercicios prácticos

Como actividad práctica, se plantea para cada bloque un ejercicio individual o grupal en el que el estudiantado tendrá que poner en práctica los conocimientos adquiridos.

Los ejercicios permitirán al estudiante aplicar directamente los contenidos del bloque correspondiente mediante la experimentación técnica y formal. En estas sesiones, el docente acompañará al estudiantado en la exploración de diferentes herramientas y flujos de trabajo, promoviendo tanto la precisión técnica como la autonomía en la toma de decisiones. La práctica se centrará en *prompting* avanzado, manipulación y refinado de imagen, generación audiovisual, modelos generativos para 3D y sistemas en tiempo real.

Esta actividad podrá ser planteada para desarrollo individual o grupal, e impulsará el aprendizaje entre pares.

Desarrollo de un proyecto final

Cada estudiante deberá desarrollar un proyecto personal que ponga en práctica las competencias adquiridas durante la asignatura. Este proyecto implica una aproximación metodológica basada en la investigación, el análisis comparativo de procesos, la experimentación iterativa y la definición de un *brief* propio.

La metodología proyectual tendrá como objetivo integrar los diferentes bloques temáticos y desarrollar una visión sistémica del alcance de la inteligencia artificial, ordenando su proceso de aplicación.

El estudiantado deberá establecer sus objetivos, planificar fases de trabajo, seleccionar las herramientas adecuadas y justificar su uso dentro de un marco conceptual y ético, estimulando la transferencia de conocimientos hacia contextos profesionales.

Sesiones de seguimiento

Se definirán entregables concretos, tanto para los ejercicios como para el proyecto final, pero abiertos a la experimentación de la herramienta.

Es por ello por lo que las sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los retos planteados cobrarán mayor importancia.+

Se requiere del estudiantado la participación activa en dichas sesiones de *feedback* y crítica, en las que se comparte su trabajo con el resto de la clase.

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (Talleres, jornadas, seminarios)	El estudiantado tendrá como soporte el MediaLAB para la realización de los proyectos y ejercicios con el apoyo del docente y personal especialista. Un espacio de taller organizado para el desarrollo e implementación de la práctica propuesta. La memoria de proceso se concibe como herramienta metodológica fundamental, documentando el trabajo técnico, la evolución conceptual, los distintos ensayos, los problemas enfrentados y las decisiones tomadas. Su elaboración fomenta la capacidad de autorreflexión, la integración crítica del aprendizaje y la consolidación de un criterio propio en el uso de tecnologías generativas.
---	---

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La información que se utilizará para evaluar el aprendizaje del estudiantado estará basada en el seguimiento periódico del progreso del estudiante, en el aula y en tutorías, los trabajos propuestos por el profesor y su participación individual y grupal en el aula y las tareas a realizar. Los estudiantes en evaluación continua serán evaluados bajo los criterios de asistencia a las sesiones, asistencia a las prácticas, evolución y rendimiento.

La pérdida de la evaluación continua impide este seguimiento, por lo que el sistema de evaluación en este caso se basará en pruebas y/o entregas establecidas previamente. Podrán ser exámenes o trabajos escritos, orales y/o exposiciones.

Actividades teóricas	<u>Debates y sesiones críticas</u> Durante el desarrollo de la actividad teórica, se plantearán preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto y los contenidos impartidos para promover y ocasionar el debate grupal. Se planteará, al menos, un debate por bloque de contenido.
----------------------	---

Actividades prácticas

Ejercicios prácticos individuales o grupales

Se definirá un enunciado por bloque con entregables que responderán a los contenidos impartidos en los distintos temas.

Los enunciados de los ejercicios contendrán, al menos, los siguientes apartados:

- Ejercicio Bloque I – Fundamentos de modelos generativos
 - o Objetivo: comprender y analizar el comportamiento de un modelo generativo a través de experimentos simples.
 - o Entregable: serie de pruebas comparativas (10-20 *prompts* y 10-20 imágenes) que muestren variaciones producidas por cambios en los parámetros.
 - o Enfoque: análisis formal y sintáctico del modelo; identificación de sesgos; primeras decisiones de *prompting*.
- Ejercicio Bloque II – Creación y manipulación de imagen
 - o Objetivo: generar una serie de imágenes mediante técnicas de *prompting* avanzado, refinado, *inpainting/outpainting* y edición híbrida.
 - o Entregable: serie de imágenes finales (5-10), panel de proceso (iteraciones clave), breve análisis narrativo o comunicativo
 - o Enfoque: coherencia narrativa, control del estilo, resolución de problemas técnicos.
- Ejercicio del Bloque III – Generación audiovisual
 - o Objetivo: explorar la creación de una secuencia audiovisual breve mediante modelos de IA.
 - o Entregable: vídeo final (10–30 segundos), storyboard o guion visual previo, evaluación del movimiento y coherencia temporal
 - o Enfoque: continuidad entre *frames*, relación imagen-sonido, control de interpolación o modelos temporales.
- Ejercicio del Bloque IV – Generación en tiempo real
 - o Objetivo: crear un pequeño sistema visual interactivo o en tiempo real empleando modelos de IA.
 - o Entregable: demo (vídeo o *patch* según herramienta empleada), explicación del flujo de trabajo
 - o Enfoque: aplicabilidad a instalación, *live visuals* o prototipado rápido, relación entre interacción y generación.

Proyecto final

Cada estudiante definirá su propio enunciado, pautando objetivos del proyecto, fases de investigación y herramientas a utilizar, en base a los contenidos de la asignatura.

El proyecto final consistirá en el desarrollo de una propuesta personal en la que el estudiante definirá un uso estratégico y crítico de modelos generativos aplicado a la comunicación visual.

El proyecto deberá seguir el siguiente índice base:

- Planteamiento del *brief* propio
 - o problemática o pregunta de partida
 - o objetivos comunicativos, técnicos y estéticos
 - o público, contexto o ámbito de aplicación
- Marco conceptual y referencias
 - o referentes visuales y conceptuales
 - o referencias técnicas (modelos, pipelines, herramientas)
 - o análisis ético y cultural
- Metodología y proceso
 - o experimentación con modelos generativos
 - o iteraciones significativas
 - o decisiones y criterios de selección
 - o descripción técnica de los métodos utilizados
- Propuesta visual final
 - o piezas finales (imágenes, secuencias, 3D, audiovisual, etc.)
 - o justificación narrativa y formal
 - o coherencia visual y comunicativa
- Evaluación crítica del proyecto
 - o logros y limitaciones
 - o análisis ético (sesgos, autoría, impacto)
 - o posibles mejoras y proyección futura

El proyecto final se presentará en el aula:

- exposición oral o defensa
- archivo digital estructurado
- compatibilidad técnica de los archivos entregados

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	<u>Memoria de proceso</u> Los ejercicios y proyecto final irán acompañados de una memoria que recogerá el proceso de desarrollo, incluyendo los aprendizajes prácticos adquiridos en el taller y compartiendo sus reflexiones. La memoria deberá contener, al menos, los siguientes apartados: · Explicación del proceso: - o decisiones tomadas - o iteraciones principales - o <i>workflows</i> - o problemas encontrados y cómo se resolvieron · Descripción técnica: - o herramientas utilizadas - o parámetros relevantes (cuando proceda) - o versiones o configuraciones específicas · Reflexión crítica: - o valoración crítica de los resultados - o análisis ético, estético y/o conceptual · Output visual: imágenes, secuencias o modelos generados - o Exploración de formatos (dependiente del ejercicio) · Bibliografía y/o recursos utilizados
---	---

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- El conocimiento del funcionamiento de los modelos generativos —cómo aprenden, cómo representan la información y cómo producen imágenes, vídeo o 3D— para utilizarlos de manera informada y crítica.
- La aplicación de técnicas de prompting para dirigir con precisión el comportamiento de los modelos, explorando estrategias de control, variación, estructura y estilo.
- La creación, edición y manipulación de imágenes mediante herramientas de IA, integrando procesos como inpainting, outpainting, refinado y workflows híbridos analógico-digitales.
- La generación de contenidos audiovisuales —imagen en movimiento, interpolaciones y secuencias temporales— explorando su potencial expresivo y narrativo dentro de la comunicación visual.
- El desarrollo de prácticas de creación colaborativa entre humanos e inteligencias artificiales, experimentando con nuevas metodologías de co-creación, iteración y pensamiento asistido.
- La evaluación de forma crítica y ética el uso de la IA en el diseño, identificando sesgos, implicaciones medioambientales, cuestiones de autoría y responsabilidad profesional en la producción de contenidos algorítmicos.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continúa, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	<u>Debates y sesiones críticas</u> Se evaluará la capacidad del estudiante para participar activamente en las discusiones, analizando y sintetizando la información presentada y articulando argumentos propios de manera clara y fundamentada. Se valorará la habilidad para relacionar aspectos técnicos, simbólicos y comunicativos, así como para cuestionar críticamente el funcionamiento y las implicaciones culturales, sociales y éticas de la inteligencia artificial. También se tendrá en cuenta la actitud colaborativa, la escucha activa y la capacidad de realizar autocrítica constructiva en el intercambio grupal.
----------------------	---

Actividades prácticas	<u>Ejercicios prácticos individuales o grupales</u> Los ejercicios se evaluarán según el dominio técnico demostrado en el uso de herramientas de IA y procesos visuales, la capacidad de organizar y planificar el trabajo con eficiencia, y la pertinencia de la investigación aplicada a cada propuesta. Se valorará la coherencia formal y comunicativa de los resultados, la correcta integración de lenguajes visuales y simbólicos, así como la capacidad de adaptación a nuevas tecnologías o metodologías. En los trabajos grupales se tendrá especialmente en cuenta la colaboración, la comunicación y la gestión compartida de tareas. <u>Proyecto final</u> La evaluación del proyecto final considerará la capacidad del estudiante para definir un <i>brief</i> sólido, estructurar una metodología coherente y desarrollar una propuesta visual técnicamente competente y conceptualmente fundamentada. Se valorará la integración estratégica de herramientas de IA en el proceso de diseño, la resolución de problemas surgidos durante el desarrollo y la calidad del resultado en términos de lenguaje visual, narrativa y funcionalidad comunicativa. Además, se tendrá en cuenta la reflexión ética sobre el uso de IA y la presentación final del proyecto.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	<u>Memoria de proceso</u> La memoria se evaluará por la claridad y rigor con el que el estudiante documenta y justifica cada fase del proceso, mostrando capacidad de análisis, síntesis y autoevaluación. Se valorará la reflexión crítica sobre los aprendizajes técnicos y conceptuales adquiridos, la coherencia entre investigación, decisiones formales y resultado final, así como la consideración ética sobre el papel de la IA en la práctica del diseño. La calidad comunicativa del documento y la capacidad de proponer mejoras o líneas futuras de trabajo también formarán parte de la evaluación. <u>Pérdida de evaluación continua y evaluación extraordinaria</u> En estos casos, además de todos los ejercicios planteados en la asignatura, habrá una prueba específica que ponderará el 40%. Este ejercicio tendrá un carácter teórico-práctico y consistirá en una prueba oral donde se evaluará que el alumnado ha adquirido los conocimientos y competencias de la asignatura.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Ejercicio I. Fundamentos de los modelos generativos	10%
Ejercicio II. Creación y manipulación de imagen y video	15%
Ejercicio III. Generación en tiempo real	15%
Entrega de proyecto final	40%
Defensa de proyecto final	10%
Participación activa en aula, taller, debates y sesiones críticas	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Motivos por los que un alumno puede perder el derecho a la evaluación continua: no cumplir con la asistencia a clase obligatoria fijado en un porcentaje de actividad con presencia del profesor del 80%.

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	40%
Ejercicio I. Fundamentos de los modelos generativos	5%
Ejercicio II. Creación y manipulación de imagen y video	10%
Ejercicio III. Generación en tiempo real	10%

Entrega de proyecto final	25%
Defensa de proyecto final	10%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	40%
Ejercicio I. Fundamentos de los modelos generativos	5%
Ejercicio II. Creación y manipulación de imagen y video	10%
Ejercicio III. Generación en tiempo real	10%
Entrega de proyecto final	25%
Defensa de proyecto final	10%
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	40%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad.

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Semanas 1-14	Bloques			
	Clases teóricas	Exposición de los contenidos relativos a los temas. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Sesiones feedback	20 horas	10 horas

	Clases prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.	20 horas	38 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	32 horas	

Semana 15	Convocatoria Ordinaria			
	Actividades prácticas	Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados. Evaluación con pérdida de Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continua.		

Semana 16	Sesión de feedback			
	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

MediaLAB
DigitalLAB

11.1. Bibliografía general

Título	
Autor	
Link	

11.3. Direcciones web de interés

--