

MEMORIA JUSTIFICATIVA PARA LA SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE UNA NUEVA ASIGNATURA OPTATIVA

CENTRO										
CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y ARTE DIGITAL. CESDESIGN										
NOMBRE ASIGNATURA (CASTELLANO)				NOMBRE ASIGNATURA (INGLÉS)						
Inteligencia Artificial para el Diseño				Artificial Intelligence for Design						
DEPARTAMENTO										
Departamento de Tecnología del Diseño										
JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA										
<p>La Inteligencia Artificial ha llegado para quedarse y frente a la idea de que puede ser una herramienta que acabe con el trabajo del diseñador, tenemos que ser capaces de incluirla en nuestro día a día. Descubrir las herramientas más vanguardistas en este ámbito llevará las habilidades de diseño y creación de los estudiantes al siguiente nivel. El alumno aprenderá el manejo de diferentes aplicaciones y programas que le permitirán potenciar su creatividad y realizar proyectos innovadores en el ámbito del diseño y la creación.</p>										
PROFESOR RESPONSABLE DE LA DOCENCIA										
Apellidos y nombre				Departamento						
Sánchez Jiménez, Javier				Departamento de Tecnología del Diseño						
Cuerpo:		Especialidad								
Situación administrativa										
Destino definitivo		Comisión de		Expectativa de destino		Interino				
Formación específica										
Arquitecto por la ETSA de Madrid										
CUPO DE PROFESORADO QUE CONSUME										
La nueva asignatura sustituye a una optativa que deja de ofertarse						<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>
En caso positivo, indíquese a qué asignatura optativa sustituye el número de créditos de dicha asignatura:										
Número de horas de clases semanales		4								
MEDIOS MATERIALES PARA LA IMPARTICIÓN										
<p>Un ordenador por cada estudiante. Ordenador con Pantalla Led de gran tamaño para la impartición de los contenidos y prácticas.</p> <p>Todo ello está disponible en el centro.</p>										

El director del Centro

Fdo.: Miguel Angel Muñoz Latorre

GUÍA DOCENTE ABREVIADA DE LA ASIGNATURA OPTATIVA CUYA AUTORIZACIÓN SE SOLICITA

CENTRO: Centro Superior de Diseño y Arte Digital. CESdesign

TITULACIÓN: Grado Superior en Diseño de Interiores

ASIGNATURA: Inteligencia Artificial para el Diseño

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	DISEÑO DE INTERIORES	
Materia	OPTATIVAS	
Periodo de impartición³	3er y 4to CURSO	
Número de créditos	4	
Nº de horas	Totales: 120	Presenciales: 72
Departamento	Informática y Audiovisuales	
Prelación/ requisitos previos	Tecnología Digital Básica	
Idioma/s en los que se imparte	Castellano	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Sánchez Jiménez, Javier	javijsj@gmail.com

3. COMPETENCIAS

Competencias transversales
1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
8. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
9. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
10. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Competencias generales

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
5. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
6. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
7. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
8. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
9. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Competencias específicas

1. Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de los recursos disponibles.
2. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a las herramientas de IA.
3. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
4. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
5. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
6. Conocer los recursos de la IA y sus aplicaciones al diseño.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Descubrir las nuevas herramientas de IA y por qué son relevantes para los creativos.
2. Conocer la historia y evolución de las IA en su aplicación en diferentes industrias.
3. Entender la IA como una herramienta de automatización y optimización de procesos creativos.
4. Manejar diferentes IAs atendiendo a distintos objetivos a alcanzar.
5. Tomar consciencia sobre los dilemas éticos que pueden surgir con el uso de estas nuevas tecnologías, así como valorar y plantear el futuro de las mismas.

5. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
BLOQUE 1 <i>Introducción a la Inteligencia Artificial</i>	Tema 1. Introducción a la asignatura
BLOQUE 2 <i>Fundamentos y aplicaciones de la IA</i>	Tema 2. Fundamentos de la IA
	Tema 3. Aplicaciones de la IA: la IA y la Creatividad
BLOQUE 3 <i>Herramientas</i>	Tema 4. Generación de ideas y análisis
	Tema 5. Generación de imágenes
	Tema 6. Otras herramientas
BLOQUE 4 <i>IA y ética</i>	Tema 7. El futuro del Diseño

6. METODOLOGÍA

Breve descripción de la metodología a aplicar en cada una de las actividades.

Actividades teóricas	Se explicarán los contenidos de la asignatura, apoyándose de presentaciones digitales, vídeos, manejo in situ del ordenador.
Actividades prácticas	Aplicar los conceptos que se hayan visto de cada tema
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia a posibles conferencias y/o exposiciones sobre el diseño de infografías.

7. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	1. Actitud proactiva en clase, interés por la materia e intención de ahondar en las explicaciones dadas.
Actividades prácticas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica adecuadamente los conocimientos teóricos en las prácticas requeridas. 2. Demuestra las destrezas y habilidades técnicas para el correcto manejo de los programas. 3. Propone u ofrece nuevas soluciones a las propuestas dadas por el profesor. 4. Sabe aprovechar los recursos disponibles en la red entendidos como fuente de inspiración y no como mera repetición. 5. Muestra un grado considerable de creatividad e innovación en la resolución de propuestas 6. Entrega puntualmente los ejercicios requeridos, tanto los propuestos cada día para realizar en clase (que valdrán el 70% de la nota final) como los propuestos para realizar en casa (un ejercicio cada semana o 15 días, cuya media valdrá el 20% de la nota final)
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	A definir.

7.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

7.2.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Asistencia y participación en clases teórico-prácticas (> 80%)	10%
Actividades teórico-prácticas	70%
Ejercicios no presenciales	20%
Total	100%

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

Instrumentos	Ponderación
Prueba teórico-práctica	100%
Total	100%

7.2.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Prueba sobre los contenidos vistos en la asignatura	100%
Total	100%

7.2.4. 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 determinará la prueba en función del tipo de discapacidad del alumno.	100%
Total	100%