



GUIA DOCENTE

Diseño generativo en la era de la inteligencia artificial
2024-25

Especialidad: Todas

Curso 2024/2025

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño		
Departamento	Ciencias aplicadas y tecnología		
Mail del departamento	tecnologia@easdvalencia.com		
Asignatura	Diseño generativo en la era de la inteligencia artificial		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición		Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Pablo Moreno
Correo electrónico	pmoreno@easdvalencia.com
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Esta asignatura surge como una oportunidad de explorar la sinergia entre la creatividad y las capacidades transformadoras del diseño apoyado en la tecnología y en la inteligencia artificial, fusionando teoría y práctica en el ámbito del diseño contemporáneo.

El diseño generativo, impulsado por algoritmos y procesos automáticos, ha emergido como un campo fascinante que redefine la forma en que concebimos y materializamos el diseño. En este contexto, la inteligencia artificial se convierte en un socio inigualable, ampliando las posibilidades creativas y desafiando las convenciones establecidas.

Esta asignatura aborda no solo los fundamentos teóricos del diseño generativo apoyado en la inteligencia artificial, sino también su aplicación práctica en el contexto del diseño contemporáneo. Se guiará al alumnado para integrar estas herramientas en sus procesos creativos, realizando diseños generativos que amplíen sus horizontes al llevar a cabo actividades prácticas que reflejen la vanguardia de la innovación en diseño.

Así los objetivos generales de la asignatura, de carácter eminentemente práctico, son:

- Conocer el diseño generativo y sus aplicaciones
- Entender el funcionamiento de algún entorno de diseño generativo
- Crear diseños generativos con apoyo de herramientas de inteligencia artificial

→ 3. Conocimientos previos recomendados

El alumnado debe tener los conocimientos adquiridos en distintos cursos, sobre todo los relacionados con:

- Lenguajes y técnicas digitales.
- Diseño básico.
- Fotografía y medios audiovisuales.
- Tratamiento digital de la imagen.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación
-----	--



CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar
CG20	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

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Comprende la base teórica sobre la cual se asienta el diseño generativo	CT4, CG20
R2 – Aplica los recursos que ofrecen los entornos tratados en la asignatura creando diseños generativos adecuados a su finalidad	CT4, CG2, CG20
R3 – Crea diseños generativos apoyados en las herramientas disponibles con criterios de calidad atendiendo a los requisitos planteados	CT1, CG2, CG10, CG11

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Diseño generativo

Introducción al diseño generativo

- Conceptos básicos
- Terminología
- Usos
- IA aplicada al diseño generativo

Unidad 2. Entornos de diseño generativo

Entornos disponibles en diferentes áreas

- Ventajas e inconvenientes
- Resultados

Entorno específico de diseño generativo a utilizar

- Interfaz



- Herramientas disponibles
- Creación de diseños gráficos generativos
 - 2D
 - 3D
 - Interactivos
 - Basados en IA
- Exportación según finalidad

Unidad 3. Diseño generativo aplicado

Diseño generativo aplicado

- Ejemplos
- Desarrollo de diseños generativos
- Investigación. Funcionalidades avanzadas
- Empaquetado y distribución del resultado

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1	10 h.
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1, R2, R3	40 h.
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1 a R3	6 h.
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1 a R3	4 h.
SUBTOTAL			60 h.



7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1 a R3	60 h.
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1 a R3	25 h.
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1 a R3	5 h.
SUBTOTAL			90 h.
TOTAL			150 h.

→ 8. Recursos

Los medios que el profesor utilizará como apoyo a la docencia son:

- Pizarra de rotulador
- Recursos multimedia (Cañón de proyección, material audiovisual)
- Intranet y aula virtual
- Ordenadores del aula
- Internet
- Biblioteca

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
---	--



A lo largo del semestre se realizarán distintas pruebas de evaluación que permitirán ver la evolución y el esfuerzo del alumnado.

Prueba 1 (20%)

El alumnado deberá demostrar que comprende la base teórica tras la que se asienta el diseño generativo.

R1

Prueba 2 (30%)

El alumnado deberá demostrar que aplica adecuadamente las diferentes herramientas y recursos que ofrecen los entornos de diseño generativo, según los requisitos planteados.

R2, R3

Prueba 3 (50%)

El alumnado planteará y realizará al menos un diseño generativo en el que aplicará las herramientas y recursos tratados en clase atendiendo a unos requisitos especificados.

R2, R3

En cada prueba el profesor detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará, salvo si se trata de un cuestionario. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para poder hacer este examen, el alumno debe entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso.

La nota final será el resultado de:

- 70% del examen
- 30% de las pruebas

R1 a R3

Será requisito alcanzar una nota de 5 como mínimo en el examen.

En cada prueba el profesor detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><i>El alumnado con derecho a evaluación continua deberá realizar una (o varias) prueba(s) de evaluación que incluirá(n) aquellos contenidos cuyas pruebas no se superaron con una nota igual o mayor que 5. Para aprobar esta prueba de evaluación será suficiente con obtener un 5 en la prueba o en la media de las pruebas.</i></p> <p><i>En cada prueba el profesor detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.</i></p>	<p>R1 a R3</p>

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para poder hacer este examen, el alumno debe entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso.</p> <p>La nota final será el resultado de: -70% del examen -30% de las pruebas</p> <p>Será requisito alcanzar una nota de 5 como mínimo en el examen.</p> <p>En cada prueba el profesor detallará mediante una rúbrica particular el método de calificación que empleará. Dicho instrumento facilitará a los estudiantes la información de las evidencias que se pretende encontrar para determinar la nota correspondiente.</p>	<p>R1 a R3</p>

→ 10. Bibliografía

Osio, R. (2017). Manual de Diseño Generativo. Fondo editorial Universidad de Lima.

Casacuberta, D. (2019). En qué consiste el diseño generativo. Uoc.edu.
<https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/148530/9/EnQueConsisteElDiseñoGenerativo.pdf>

The ultimate Stable Diffusion guide. (s/f). Stable Diffusion Online. Recuperado el 11 de febrero de 2024, de <https://www.stablediffusionbot.com/guide>



Bibliografía complementaria:

Generative design. (s/f). Generative Design. Recuperado el 30 de enero de 2024, de <https://generativedesign.wordpress.com/>

Pérez, Eduardo (2018). Diseño generativo: Inteligencia artificial y diseño. Revista Código. <https://revistacodigo.com/diseno/diseno-generativo>