

MEMORIA FINAL INNOVA¹
COMPROMISOS Y RESULTADOS PROYECTOS
DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
2024/2025

Identificación del proyecto	
Código	sol-202400285059-tra
Título	Integración de herramientas de IA generativa de imágenes
Responsable	Lorena Gutiérrez Madroñal

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	<i>Introducir a los estudiantes en el uso de herramientas de IA generativa para la creación de imágenes</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Talleres introductorios: se organizarán sesiones iniciales para presentar las herramientas de IA generativa de imágenes, explicando su funcionamiento, aplicaciones y potencial creativo. Los estudiantes aprenderán sobre plataformas como DALL-E, Stable Diffusion y similares.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Se impartieron seminarios introductorios sobre IA generativa de imágenes (DALL-E, Stable Diffusion, etc.) para explicar funcionamiento, flujos de trabajo y aplicaciones; se trató sobre implicaciones éticas y legales (sesgos, copyright/licencias, privacidad, desinformación/deepfakes, transparencia y atribución), del que surgió un decálogo de buenas prácticas; y, por último, se realizaron actividades prácticas de uso (generación/edición guiadas, comparación entre plataformas y documentación de prompts). Como resultado, el alumnado adquirió comprensión operativa de las herramientas, mejoró competencias de prompting y pensamiento crítico, y mostró una participación elevada orientada a un uso responsable y creativo.

Objetivo nº 2	<i>Mejorar la calidad visual y la creatividad en los proyectos de los estudiantes</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Laboratorios prácticos: se llevarán a cabo clases prácticas donde los estudiantes podrán aplicar estas herramientas en sus proyectos de desarrollo. Estos laboratorios incluirán ejercicios específicos para la creación de imágenes generativas que se integren en sitios web, carteles publicitarios o revistas digitales.

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

Actividades realizadas y resultados obtenidos:	No se programaron laboratorios prácticos como sesiones independientes; en su lugar, la utilización de IA generativa de imágenes se integró de manera transversal en las clases y en las prácticas/trabajos evaluables de las asignaturas implicadas (Herramientas Informáticas para la Publicación Web, Tecnologías para la Publicación en Internet y Herramientas Informáticas para la Comunicación). Esta integración supuso incorporar, dentro de cada entregable, un apartado específico de creación de recursos visuales con IA y la correspondiente documentación del proceso (prompts, iteraciones y decisiones de ajuste), garantizando un aprendizaje situado y directamente vinculado a los objetivos de cada materia. Además, se impartieron seminarios de apoyo, destacando la sesión del divulgador y experto en IA generativa Hilario Abad², realizada en abierto para toda la comunidad universitaria y orientada también al profesorado. La charla abordó su experiencia profesional, expuso herramientas y flujos de trabajo actuales y ofreció pautas para la integración didáctica.
--	---

Objetivo nº 3	<i>Fomentar el aprendizaje de tecnologías emergentes en el ámbito de la publicación</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Proyectos integrados: se realizarán actividades que requieran el uso de IA para la generación de contenido visual. Los estudiantes deberán desarrollar proyectos que utilicen imágenes generadas por IA, demostrando así su capacidad para integrar tecnología avanzada en sus trabajos
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	En las asignaturas Herramientas Informáticas para la Publicación Web y Tecnologías para la Publicación en Internet, orientadas al desarrollo de páginas web, se propuso para cada proyecto una temática de referencia, que el alumnado podía aceptar o sustituir por otra de libre elección, y se requirió el uso de IA generativa de imágenes para crear los recursos visuales del sitio; para obtener la calificación máxima en cada práctica (10 puntos) era imprescindible integrar imágenes generadas con IA de forma adecuada y documentada. El entregable incluyó la documentación de prompts e iteraciones y la justificación de decisiones éticas, y la rúbrica evaluó explícitamente la correcta integración y el uso responsable de estas herramientas. Asimismo, en Herramientas Informáticas para la Comunicación se permitió el empleo de imágenes generadas con IA en cualquier práctica o proyecto; para su consideración se asignaron 0,2 puntos en el apartado de participación y se exigió adjuntar la imagen generada, la herramienta utilizada, el prompt empleado, la actividad o proyecto en la que se integró con indicación de si fue modificada, el resultado final en caso de modificaciones y, en trabajos grupales, la identificación de las personas participantes o del grupo.

² <https://www.hilarioabad.net/bio>

	Como resultado, el estudiantado evidenció una mejora sustantiva en competencias de prompting, criterio estético-técnico e integración responsable de la IA en sus proyectos; se observaron entregables más consistentes, con mejor justificación del proceso y alineación con los resultados de aprendizaje.
--	--

Objetivo nº 4	Desarrollar competencias en el uso de IA aplicada a la creación de contenido digital
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Evaluaciones y retroalimentación: se implementará un sistema de evaluación continua de la utilización de las herramientas, proporcionando retroalimentación detallada para mejorar el proceso de aprendizaje y asegurarse de que los estudiantes están alcanzando los objetivos del curso.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Se implantó una evaluación continua con rúbricas y retroalimentación formativa en cada hito/práctica. En Herramientas Informáticas para la Publicación Web y Tecnologías para la Publicación en Internet se exigió integrar imágenes generadas con IA y documentar el proceso para optar a la máxima puntuación (10 puntos), y se utilizó EvalCOMIX para publicar las calificaciones desglosadas, permitiendo al alumnado consultar la puntuación pormenorizada por criterio y los comentarios asociados. En Herramientas Informáticas para la Comunicación se habilitó su uso con +0,2 puntos en participación, requiriendo evidencias (imagen, herramienta, <i>prompt</i> , integración y, en su caso, modificaciones y autoría grupal). Los criterios de evaluación abarcaron integración técnica, calidad y adecuación visual, trazabilidad y reproducibilidad, cumplimiento ético y reflexión crítica; la retroalimentación se proporcionó en clase y rúbrica comentada, lo que permitió iteraciones de mejora y un avance claro en competencia de <i>prompting</i> e integración responsable de la IA.

- Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto
El proyecto actuó como palanca de maduración curricular: las asignaturas pasaron de “usar herramientas” a diseñar procesos y tomar decisiones con criterio creativo, técnico y ético. Se consolidó un lenguaje común (brief, estilo visual, trazabilidad del proceso) que ha elevado la dirección de arte y la coherencia narrativa de los trabajos. El alumnado ganó autonomía y capacidad de iteración; el profesorado, un marco compartido para orientar y comparar resultados. En conjunto, la experiencia ha convertido las prácticas en prototipos con intención, menos ornamentales y más comunicativo, mejor alineados con escenarios profesionales. Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto Calidad de entregables: Mejora notable en consistencia estética, legibilidad y adecuación al público objetivo; los sitios y piezas presentan identidades visuales más definidas y estables entre páginas/formatos.

- Criterio crítico y responsabilidad: Mayor sensibilidad ante sesgos, atribución y uso responsable; el alumnado interioriza que el valor no es “generar por generar”, sino curar, adaptar e integrar con propósito.
- Motivación y participación: Aumenta la iniciativa y el número de iteraciones voluntarias; el *feedback* deja de ser finalista y se convierte en parte del ciclo creativo.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnado matriculado y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión del alumnado.

Opinión del alumnado al inicio del proyecto				
Número de alumnado matriculado: 266				
Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
7	55	95	82	27
Opinión del alumnado en la etapa final del proyecto				
Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
27	96	95	48	0
Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0	7	48	122	89
En el caso de la participación de profesorado invitado				
La participación del profesorado invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
7	7	48	89	115
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado				
Con n = 266, los datos muestran una reducción clara de la dificultad percibida. Al inicio, el 41,0 % esperaba bastante/mucha dificultad (109 estudiantes); al final, ese grupo baja al 18,0 % (48 estudiantes), es decir, -23,0 puntos y -61 estudiantes. Paralelamente, quienes declararon ninguna/poca dificultad pasan del 23,3 % al 46,2 % (+22,9 puntos; +61 estudiantes) y la dificultad media se mantiene estable en torno al 35,7 % (95 estudiantes), lo que sugiere un traslado desde los extremos hacia niveles más manejables.				
Respecto al valor pedagógico de la innovación, el 79,3 % afirma que favoreció su comprensión/adquisición de competencias (muy de acuerdo 45,9 % + completamente de acuerdo 33,5 %); el 18,1 % se mantiene neutral y el 2,6 % muestra acuerdo bajo (0 % nada de acuerdo). En el caso				

del profesorado invitado, el 76,7 % valora su participación como un gran beneficio (muy de acuerdo 33,5 % + completamente de acuerdo 43,2 %), con neutralidad del 18,1 % y desacuerdo residual (5,3 %).

En conjunto, el proyecto mejora la experiencia y reduce barreras: más que “sumar herramientas”, ordena el proceso (probar, comparar, justificar) y ofrece un lenguaje común para trabajar. Para seguir avanzando, el foco debería estar en el amplio grupo que permanece en dificultad media: más ejemplos breves de calidad, micro-rúbricas de revisión intermedia y apoyos puntuales que ayuden a convertir esa neutralidad en acuerdo alto en próximas ediciones

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo³.

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud
Seminarios para profesores: se realizarán seminarios y talleres para el profesorado de la universidad, compartiendo las experiencias y resultados del proyecto. Estos seminarios facilitarán la adopción de tecnologías similares en otras asignaturas y departamentos
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
Se diseñó y puso en marcha un curso específico para PDI (profesorado docente e investigador) sobre IA generativa de imágenes, alojado en el campus virtual y estructurado en vídeos formativos y apuntes/guías escritas. El temario abordó fundamentos, herramientas y flujos de trabajo, <i>prompting</i> , consideraciones éticas y legales, así como orientaciones para la integración didáctica y la evaluación (rúbricas y documentación del proceso). El curso fue co-diseñado e impartido por el profesorado participante en el proyecto de innovación docente, con la colaboración de Hilario Abad, que aportó su experiencia profesional. La iniciativa se lanzó con una sesión abierta a toda la comunidad universitaria, pensada también para el profesorado, lo que favoreció su difusión interdepartamental.
Además, se trabajó la transferencia interna: revisión conjunta de criterios de evaluación, organización del uso de EvalCOMIX para calificaciones desglosadas y adopción de rúbricas y <i>checklists</i> comunes. Los materiales (apuntes, plantillas, rúbricas y vídeos) quedaron disponibles en el campus virtual para su reutilización.

³ Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados, este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación.