



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Unidad de Competencia							
IA Generativa para Imagen, Video y Contenidos Visuales							
Cuatrimestre		Fecha de elaboración		Modalidad	Tipo	Área de formación	
2		D	MM	AÑO	○ Escolarizada Opción: ○ Presencial	● Curso ● Laboratorio	Diseño Digital, UX y Comunicación Multimedial
		D					
	PERFIL DEL DOCENTE						
● Formación Académica: ○ Licenciatura o posgrado en Diseño Digital, Artes Visuales, Multimedia, IA aplicada a medios, Comunicación Visual, Marketing digital o afines. ● Experiencia profesional: ○ Mínimo 3 años en generación de imágenes o video con IA, diseño digital, edición multimedia o producción de contenido visual para marcas, agencias o proyectos creativos. ● Conocimientos requeridos: ○ Manejo de plataformas IA de generación visual (DALL-E, Midjourney, Runway, Pika). ○ Conocimientos de narrativa visual, composición, color y estética digital. ○ Dominio de edición básica de imagen y video. ● Conocimientos TIC: ○ Herramientas de diseño (Photoshop, Illustrator, Figma deseable). ○ Edición de video (Premiere, CapCut, DaVinci). ○ Plataformas colaborativas. ● Idiomas: ○ Comprensión de Ingles técnico (deseable nivel B1 o superior)							
Horas con Mediación Docente Cuatrimestrales		Horas con Mediación Docente Semana/me s		Horas de Actividad Independiente	Horas de Practica de Campo	CRÉDITOS	ACADEMIA
HT	HP	HT	HP	64	0	8	
32	32	2	2				



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV

Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Horas de docencia total de la unidad de competencia: 64					
Propósito general:			Presentación:		
El estudiante diseña, produce y optimiza imágenes, videos y contenido visual mediante herramientas de IA generativa, integrando criterios técnicos, estéticos y comunicativos para desarrollar recursos visuales aplicados a campañas publicitarias, identidad corporativa y comunicación digital de marcas reales o simuladas.			Esta unidad introduce al, estudiante en la aplicación profesional de IA generativa para producción Visual. Conecta directamente con Fundamentos de Diseño Digital y UX/UI, Creación de Aplicaciones No-Code I y Proyecto Integrador II, ya que los contenidos creados servirán para construir campañas completas de marca. Aquí el estudiante adquiere competencias para generar imágenes, videos, animaciones y conceptos estéticos que serán empleados en proyectos reales de comunicación Visual, branding y marketing digital.		
COMPETENCIAS					
Genéricas			Disciplinares		
• Creatividad e innovación. • Comunicación visual clara y efectiva. • Uso ético y responsable de tecnologías digitales.			• Generación de imágenes, videos y contenido Visual con IA. • Comprensión de parámetros técnicos de los modelos generativos. • Diseño visual basado en principios estéticos, conceptuales y narrativos.		
Profesionales					
• Producción de contenido visual aplicable a campañas de marca. • Diseño de recursos visuales para agencias, PYMES y branding personal. • Integración de IA generativa en flujos de trabajo creativos y productivos.					
	Producto final				
Prototipo visual inteligente , que incluya: • Serie de imágenes generadas para identidad visual. • Videos cortos producidos con A (spots, reels, animaciones). • Variantes estilísticas y técnicas documentadas. • Justificación estética, conceptual y técnica de cada pieza. • Integración en un caso de uso aplicado (marca local o proyecto simulado). El portafolio será evaluado según criterios de estética, coherencia, utilidad y calidad técnica.					
Enseñanza con perspectiva de género, interculturalidad y Derechos Humanos					
Con la intención de propiciar una enseñanza con perspectiva de género, interculturalidad y derechos humanos, la o el docente que imparta esta unidad de competencia deberá:					



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV

Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



- Eliminar y rechazar actitudes y comportamientos sexistas, clasistas, racistas y todo tipo de estereotipos que supongan discriminación y violencia en los ámbitos de enseñanza- aprendizaje (virtual y presencial), a partir del ejemplo en su práctica docente.
- Promover que el desarrollo del programa educativo y material a utilizar se base en el respeto, protección, promoción y garantía de los derechos humanos, de la dignidad e integridad de todas las personas.
- Promover la eliminación de estereotipos o cualquier otra práctica de discriminación o denigración de la persona, que pueda presentarse mediante el uso del lenguaje, el empleo de ejemplos, la diferenciación entre grupos, origen étnico o cualquier otra circunstancia.
- Respetar la identidad de género de las personas en todo momento y nombrarlas tal y como ellas lo deseen.
- Respetar y promovería igualdad de trato y de oportunidades entre las y los estudiantes, favoreciendo acciones afirmativas en beneficio de los grupos en situación de vulnerabilidad, incluso en las afectaciones provocadas por la pandemia COVID-19
- Promover y usar lenguaje incluyente y no sexista tanto en el salón de clases como en los trabajos, tesis y otros documentos que elabore la comunidad estudiantil.

Estos elementos son motivados por la información asequible en los programas de estudio de la Licenciatura en Derecho, Modalidad Educativa Presencial (sistema escolarizado), de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM 2020).

Nombre de la subcompetencia 1	Elementos de la subcompetencia 1
Fundamentos de IA Generativa Visual	Conocimientos: • Principios de generación visual con IA (modelos, prompts, estilos). • Parámetros técnicos: resolución, aspect ratio, sampler, guías. • Tipos de contenidos generables: imagen fija, video, animación, textura. • Limitaciones, sesgos y consideraciones éticas en imágenes IA
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	
El estudiante reconoce los fundamentos técnicos y operativos de la IA generativa visual, comprendiendo sus alcances, parámetros y campos de aplicación profesional.	Habilidades: • Diferencia modelos visuales según propósito. • Ajusta parámetros básicos. • Evalúa limitaciones y riesgos.

	Valores y actitudes: • Ética visual. • Responsabilidad profesional. • Curiosidad exploratoria.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Análisis comparativo • Demostraciones guiadas • Laboratorio A • Discusión técnica	• Midjourney. DALL-E, Stable Difusión • Videos tutoriales • Plantillas guiadas y técnicas
Nombre de la Subcompetencia 2	Elementos de la subcompetencia 2
Diseño de Imágenes con IA	Conocimientos: • Composición visual, color, textura y dirección de arte. • Estilos visuales: fotorrealismo, ilustración, CGI, branding. • Construcción de prompts visuales avanzados. • Generación de identidades visuales con 1A
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	
El estudiante diseña imágenes generadas por 1A aplicando principios estéticos y técnicas de prompting para comunicar ideas de forma clara e impactante.	Habilidades: • Construye prompts visuales complejos. • Aplica criterios estéticos profesionales. • Optimiza imágenes mediante iteraciones.
	Valores y actitudes: • Creatividad. • Sensibilidad estética.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



	Responsabilidad en el uso de referentes visuales.
Estrategias Didácticas	
Recursos didácticos	
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
- Taller de creación visual - Revisión por pares - Iteración guiada - Estudio de casos	- ID Herramientas IA (Midjourney, DALL-E) - Plantillas de estilo - Tableros moodboard - Material visual de referencia

Nombre de la Subcompetencia 3	Elementos de la subcompetencia 3
Producción de Video y Animación con IA	Conocimientos: - Generación de video con IA: Runway, Pika, Stable video - Parámetros de movimiento, escena, ritmo y estilo - Edición y corrección básica para contenido IA - Narrativa audiovisual aplicada a micro videos.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	Habilidades: - Maneja generadores de video IA. - Construye narrativas visuales breves. - Edita material audiovisual IA.
El estudiante produce videos cortos y animaciones mediante IA generativa, integrando narrativa, estética y técnica audiovisual.	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



	Valores y actitudes: - Responsabilidad energética y técnica. - Creatividad narrativa. - Respeto por la identidad visual de tercero.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
- Laboratorio audiovisual - Producción guiada - Retroalimentación iterativa - Revisión de reels y spots	- Runway, Pika, CapCut - Material audiovisual de referencia - Guiones breves

Nombre de la Subcompetencia 4	Elementos de la subcompetencia 4
Integración Profesional del Contenido Visual	Conocimientos: - Estándares de entrega visual para agencias y marcas. - Construcción de paquetes gráficos (branding kit). - Preparación de contenido para redes sociales y publicidad. - Documentación técnica del proceso visual.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	Habilidades: - Produce conjuntos visuales coherentes. - Adapta contenido a formatos profesionales. - Sustenta decisiones visuales de manera técnica
El estudiante integra imágenes, videos y elementos visuales generados por IA para construir un paquete creativo aplicable a campañas de comunicación.	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



	Valores y actitudes: • Profesionalismo. • Organización. • Responsabilidad ética y estética.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Aprendizaje basado en proyectos • Taller colaborativo • Simulación de entregables de agencia • Presentación ejecutiva	• Tableros colaborativos • Plantillas de branding • Repositorios de imágenes • Herramientas de diseño

Evaluación	
La evaluación de los aprendizajes se desarrollará de forma continua durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los siguientes momentos: Evaluación diagnóstica: Exploración de conocimientos previos en diseño visual y Actividad inicial de generación de imagen Evaluación formativa: Avances semanales, Iteraciones visuales y Practicas de prompts y video. Evaluación sumativa: Portafolio visual final, Presentación ejecutiva e informe técnico-estético.	
Estrategia de evaluación de los aprendizajes:	Instrumentos de evaluación:
Estrategias que el estudiante desarrolla para la elaboración de las evidencias de aprendizaje. • Experimentación visual • Iteración con IA • Creación de guiones • Documentación y análisis • Presentación profesional	• Rubricas • Listas de cotejo • Portafolio digital • Evaluación del prototipo visual • Informe técnico



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Referencias	
Las referencias consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
Básicas:	Complementarias:
- Runway (2024). Runway Academy: Video Generation Fundamentals. - Midjourney (2024). Prompting Handbook. - OpenAI (2024). Visual Generation Guide for DALL-E 3. - Adobe (2023). Principles of Digital Aesthetics.	- O'Reilly Media (2023). UX/UI Fundamentals. - PikaLabs (2024). Video Generation Manual. - McCloud, S. (2020). Understanding Visual Communication.
Mesografía	
Videos:	
Bases de Datos:	
- CONRICYT - SpringerLink - RedALyC	