

Diseñando y produciendo podcast y radio con herramientas de IAG

Introducción

• ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

La creación de programas de radio y la producción de podcast van a ser impactadas por las herramientas de IAG. El proyecto busca que los estudiantes entren en contacto e investiguen diferentes softwares que afectan a la redacción, la voz, la música y los contenidos y los introduzcan en una creación concreta. El proyecto también busca una mirada crítica y analítica sobre el uso de este tipo de herramientas.

• ¿Por qué es importante este proyecto?

Pretende introducir a los estudiantes en el uso ético y creativo de este tipo de herramientas. Potenciar su capacidad de búsqueda y una aplicación práctica en el marco de la producción sonora actual.

Herramientas Audio IAG

- Eleben labs
- Fliki
- Descript
- Chat GPT
- Adthos
- Stable Audio
- Kits.ai
- Loudly
- Adobe Podcast
- Narakeet
- Audiocraft
- Auphonic

Desarrollo

• ¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?

1

En la fase 1 se trabajaron textos con miradas críticas sobre la IAG y otros con las posibilidades que ofrece para la radio y el audio

2

En la fase 2 se presentaron durante las sesiones diferentes ejemplos del impacto de la IAG y sus herramientas

3

En la fase 3 los estudiantes diseñaron, grabaron y montaron una pieza reflexiva sobre el uso de la IA que se presentó en clase

Algunas lecturas

- Crawford, K. (2023) Atlas de IA
- Fernández, D. (2023) Scenarios for AI and radio in 2030

Una escucha

- Solaris. Cap. 18 Algoritmos creativos

RESULTADOS

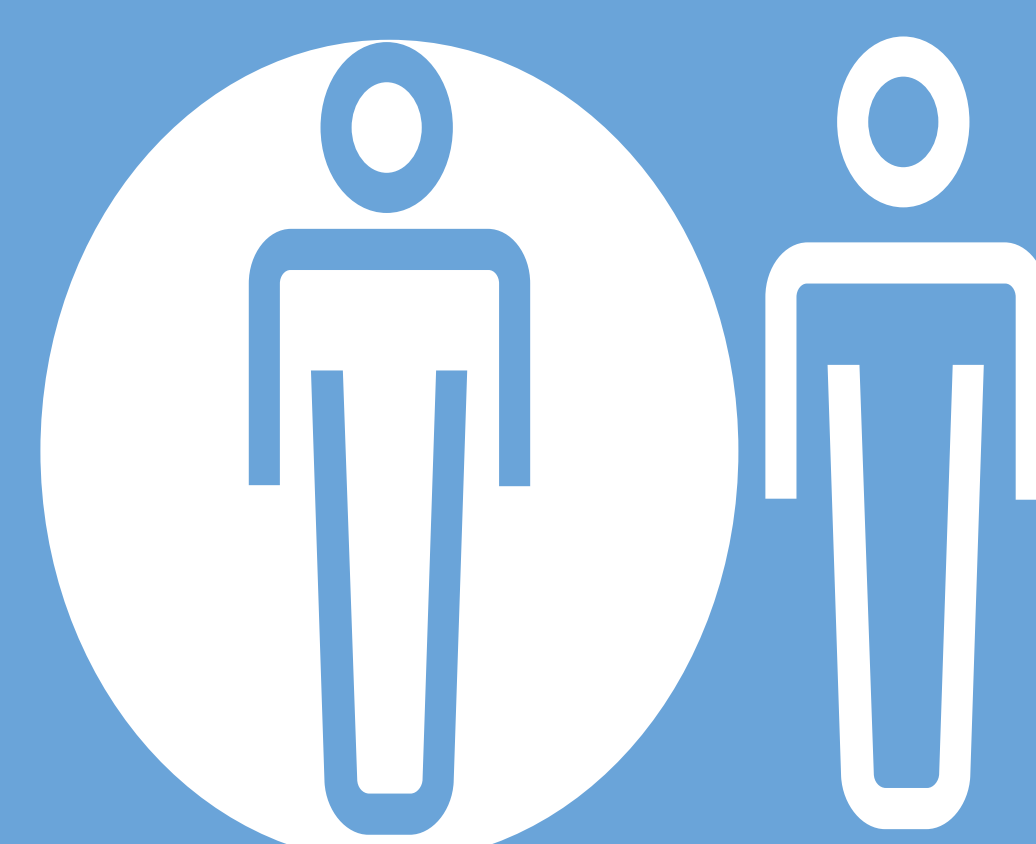
¿Cuáles han sido los resultados obtenidos?



- Se han producido más de 10 piezas sonoras con herramientas de IA.
- Los estudiantes son conscientes la importancia de la transparencia en la creación y citan uso en otros proyectos.
- Se han generado debates de interés sobre los límites y el impacto de la IAG sobre la creación.
- Se observa una mejora en la conexión con los estudiantes sobre la actualización de contenidos de la materia.

APLICACIÓN

¿Cómo otros docentes pueden aplicar esta experiencia? ¿Cómo otros compañeros/as pueden mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto?



- La experiencia se puede aplicar a formas de creación de diversas disciplinas (comunicación, arte, humanidades, periodismo, ingeniería...).
- Creación de ensayos sonoros o audiovisuales con mirada crítica utilizando herramientas de IAG.

Ejemplos de producciones realizadas por los estudiantes y listado de herramientas [aquí](#)

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar
- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)
- Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



Sí No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión