

# Inteligencia Artificial para aprender Inteligencia Artificial (IA4IA)

## Introducción y Contexto

“*Artificial Intelligence in Business*” es una asignatura del tercer curso del Grado en Empresa y Tecnología.

Recientemente, diferentes herramientas basadas en IA generativa han irrumpido de forma rápida en nuestra vida y el campo de la docencia debe tenerlas muy presentes.

En este proyecto se propone adaptar la asignatura a la existencia de estas herramientas (de IA generativa) para, considerando los objetivos de la asignatura, utilizarlas de forma adecuada y transmitir tanto de su potencial como de sus fallos y limitaciones.

## Desarrollo del Proyecto

Aplicación de IA generativa en las clases teóricas:

### Explicación Teórica:

Explicación de forma teórica de una determinada técnica de IA.

En esta parte se ahonda en sus fundamentos teóricos, su funcionamiento, su utilidad, su finalidad, casos prácticos, etc...



### Utilización de la IA Generativa:

Utilización de ChatGPT (versión 4.0) para que nos mostrara cómo implementar dicha técnica en Python, qué parámetros debemos considerar, qué resultados obtenemos, etc...

ChatGPT también ha sido utilizado para preguntarle sobre determinados temas y analizar la respuesta teniendo en cuenta su funcionamiento.



OpenAI  
ChatGPT 4.0

Aplicación de IA generativa en prácticas:

En prácticas se ha utilizado el Software *RapidMiner* y debido a la dinámica y naturaleza de las prácticas, la aplicación de IA generativa finalmente no se llevó a cabo en estas sesiones.

Sin embargo, en clases de teoría se relacionaba mucho los resultados obtenidos en las prácticas con los proporcionados por ChatGPT.

## Resultados

Los resultados no han sido cuantificados, pero sí que podemos enumerar aspectos relevantes:

### Mejora en la Comprensión y Aplicación de IA:

- Los estudiantes desarrollaron una comprensión más completa y práctica de las técnicas de IA.
- Capacidad para generar y analizar código Python utilizando IA generativa

### Mayor dinamismo en clases:

- Clases teóricas y prácticas más dinámicas y participativas.
- Estudiantes involucrados activamente en la creación y aplicación de programas de IA.

### Desarrollo de habilidades digitales:

- Mejora en la competencia digital de los estudiantes, incluyendo habilidades de programación, análisis crítico de resultados y uso ético de IA.

## Aplicación

La aplicación de este proyecto ha sido muy positiva y tiene el potencial de transformar significativamente la enseñanza y el aprendizaje de la IA mediante la integración de tecnologías avanzadas y métodos de enseñanza innovadores.

A pesar de todo, se considera que la utilización de estas técnicas puede realizarse de forma más completa y entendiendo mejor los resultados obtenidos ya que uno de los objetivos de esta asignatura es explicar cómo funcionan estas técnicas de IA Generativa

En base a los resultados obtenidos...

Para los próximos cursos se valorará extender la aplicación de IA tanto en las sesiones técnicas como en las prácticas.



# 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**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



## Indica a continuación:

- X 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

- X Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- X Línea 6: Proyectos de Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)



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