

---

## **Tipo de trayecto: Módulo**

### **1. DENOMINACIÓN: iA Crea: Expande tu creatividad musical con Inteligencia Artificial (Nivel Inicial +25)**

#### **2. DESTINATARIOS**

Estudiantes universitarios, profesionales o aficionados vinculados a actividades artísticas interesados en explorar las articulaciones posibles entre el trabajo con inteligencia artificial y la creatividad.

Músicos, compositores y/o autores interesados en utilizar la IA para crear o arreglar piezas musicales de manera innovadora.

#### **3. REQUISITOS DE INGRESO**

Ser mayor de 25 años y presentar certificación de Nivel Medio concluído.

#### **4. OBJETIVO GENERAL**

Explorar y expandir las posibilidades de producción artística ligada a la música por medio de la Inteligencia Artificial generativa como herramienta soporte.

#### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

Comprender los fundamentos básicos de la inteligencia artificial, sus aplicaciones e impacto en el ámbito creativo y cultural.

Identificar las principales herramientas de IA disponibles para la creación de contenidos digitales.

Comparar las ventajas y desventajas de diferentes herramientas de IA para diversas aplicaciones creativas.

Aplicar herramientas de IA en situaciones de generación de contenidos creativos (textos, composiciones musicales).

Desarrollar una actitud abierta, colaborativa y experimental hacia el uso de la IA en el ámbito creativo.

Valorar el potencial de la IA como herramienta para la expresión artística y la resolución de tareas.

## 5. COMPETENCIAS

Comprende las funcionalidades posibles de la IA en la creación de contenidos artísticos musicales.

Experimenta nuevas formas de expresión artística a través de la Inteligencia Artificial.

Aplica Inteligencia Artificial generativa de acuerdo a sus necesidades y proyectos artísticos/musicales específicos.

## 6. Justificación:

IA Crear busca promover la inteligencia artificial como herramienta para la creación artística, partiendo de la premisa "¿Qué sucedería si todos pudiésemos crear arte?".

En un contexto caracterizado por la acelerada transformación digital, la inteligencia artificial (IA) emerge como una herramienta de inestimable valor para la innovación y la creatividad. Este trayecto formativo propone aproximarse al universo de posibilidades que ofrece la IA generativa en el ámbito artístico y creativo.

A través de una combinación de teoría y práctica se brindará a los participantes la oportunidad de aprender cuáles son los fundamentos sobre los cuales se ha desarrollado la inteligencia artificial y cómo es posible aplicarla en diversas disciplinas creativas. Se fomentará el desarrollo de habilidades técnicas y conceptuales que permitirán a los participantes utilizar herramientas de IA para generar ideas originales, experimentar con nuevas formas de expresión y crear proyectos innovadores.

La propuesta trasciende la mera adquisición de conocimientos técnicos. Se busca fomentar una actitud creativa y abierta hacia la innovación, estimulando la exploración de nuevas fronteras en la producción artística. Asimismo, se promoverá la colaboración facilitando el intercambio de conocimientos y experiencias entre participantes de diversas áreas.

Este trayecto está diseñado para ser inclusivo y adaptable a diferentes perfiles de participantes. Para quienes poseen conocimientos musicales, representa una oportunidad de potenciar su creatividad e incorporar herramientas de inteligencia artificial como un recurso innovador en su práctica artística. Por otro lado, para quienes no tienen experiencia musical, el trayecto ofrece una introducción accesible al mundo de la creación musical, eliminando barreras técnicas y fomentando el desarrollo de habilidades creativas a partir de herramientas sencillas e intuitivas. En ambos casos, la propuesta busca

impulsar el crecimiento personal y profesional, fomentando el uso de tecnologías emergentes que representan una ventaja competitiva en el mercado laboral.

## **7. Pertinencia de su dictado en Campus Norte:**

*Campus Norte de la UNC* es un espacio de formación ideal para presentar este trayecto dada la experiencia integral de la UNC como formadora de profesionales. Sumar esta propuesta formativa a las que ya tiene dentro de su oferta educativa Campus Norte sobre Inteligencia Artificial, fortalece el objetivo de democratizar el acceso a herramientas tecnológicas, en este caso propiciando el conocimiento sobre IA para aplicarla en el desarrollo de proyectos ligados al ámbito artístico, mostrando su utilidad como medio inclusivo y fácil de utilizar, independientemente de los conocimientos previos.

*Campus Norte* encuentra en esta propuesta formativa una interesante oportunidad para fomentar la confianza en el uso de IA en personas que habitualmente recurren con poca frecuencia a herramientas tecnológicas para el desarrollo de sus proyectos; en este caso se generará un ambiente de aprendizaje amigable, lúdico y práctico que permita a los participantes perder el miedo a la tecnología y experimentar con ella de manera creativa.

## **8. Estructura**

Este trayecto formativo se desarrollará en 7 (siete) encuentros semanales virtuales sincrónicos de dos horas cada uno. Los contenidos están organizados en 4 unidades temáticas a desarrollarse entre la primera y sexta clase. En el primer encuentro se dispondrá una parte del tiempo para la presentación de la propuesta, el tutor y los participantes a fin de establecer los vínculos necesarios para una efectiva interacción pedagógica.

En cada encuentro se intercalarán diferentes recursos didácticos: exposición de contenidos teóricos y casos prácticos, talleres, lectura y análisis de textos generados con IA, identificación de patrones narrativos y estilísticos, ejercicios de experimentación con melodías, ritmos y armonías sencillas, actividades lúdicas generativas, interacciones dialógicas y reflexivas grupales sobre el papel de la IA como apoyo en la composición musical y actividades de aplicación.

Entre uno y otro encuentro se le facilitará al estudiantado material de lectura y actividades de refuerzo para el aprendizaje y desarrollo de las destrezas que requiere el uso de IA generativa aplicada a acciones ligadas a actividades de producción de piezas artísticas o comunicacionales.

En el último encuentro se organizará una dinámica adecuada para la presentación de los trabajos finales de integración.

## **9. Contenidos mínimos de cada unidad:**

### **Unidad 1: Presentación de IA como herramienta generativa aplicada al desarrollo de proyectos artísticos**

- Bienvenida e introducción al proyecto, creando un ambiente inclusivo y amigable para explorar nuevas tecnologías.
- Explicación clara y accesible del papel de la IA en la creatividad moderna, con ejemplos prácticos que conectan con experiencias cotidianas.
- Visión general de los módulos y actividades, destacando la simplicidad y utilidad de las herramientas de IA presentadas.
- Demostración de ejemplos de obras creadas con IA en disciplinas como escritura y música, mostrando cómo pueden complementar habilidades personales.
- Derechos de autor e implicancias legales en materia de creación artística. Jurisprudencia vigente nacional e internacional. Vacíos legales.

### **Unidad 2: Letras y Escritura Creativa**

- Introducción a herramientas básicas de IA para la escritura, explicando paso a paso su funcionamiento.
- Talleres de escritura guiados donde los participantes colaboren con la IA para crear textos sencillos y experimentales.
- Análisis de textos generados por IA, explorando cómo estas herramientas pueden enriquecer la narrativa.
- Ejercicios prácticos para desarrollar textos en géneros simples, ayudando a familiarizarse con la tecnología como un recurso creativo.

### **Unidad 3 | Música y Composición**

- Introducción a softwares accesibles de IA para la creación musical, destacando su simplicidad y versatilidad.
- Talleres para generar melodías y ritmos básicos con asistencia de IA, enfocándose en la experimentación sin necesidad de conocimientos musicales previos.
- Ejercicios prácticos de co-creación con la IA, mostrando cómo puede complementar ideas personales.
- Discusión sobre el impacto y las oportunidades que ofrece la IA en el ámbito musical, fomentando confianza y apertura a nuevas posibilidades.

### **Unidad 4: Prácticas Creativas en Tiempo Real**

- Sesiones prácticas para desarrollar proyectos de escritura o música simples, aplicando lo aprendido en módulos anteriores.
- Interacción directa con herramientas de IA para experimentar, perfeccionar y finalizar las creaciones en un entorno guiado.
- Presentación y socialización de los proyectos finales con feedback del grupo, reforzando la confianza en su capacidad creativa.
- Reflexión sobre cómo integrar estas herramientas en su vida cotidiana y cómo pueden transformar su forma de crear y comunicarse.

## **10. Modalidad de cursado:**

El trayecto se desarrollará en modalidad presencial mediada por tecnología, combinando encuentros sincrónicos y asincrónicos.

Los encuentros sincrónicos se llevarán a cabo a través de plataformas de videoconferencia como Zoom o Meet, a las que se accede mediante un enlace compartido en el aula virtual del trayecto, alojada en la plataforma Moodle de Campus Norte.

Durante estos encuentros, se implementará una propuesta didáctica basada en talleres y actividades guiadas por el tutor. Se fomentará la interacción directa entre los participantes, promoviendo una experiencia práctica, lúdica y colaborativa.

Complementariamente, se propondrán tareas de trabajo autónomo que estarán disponibles en el aula virtual del trayecto, junto con los materiales teóricos que cada estudiante podrá consultar, descargar e imprimir según sus preferencias.

Esta estructura flexible permitirá a los participantes involucrarse de manera activa y adaptar el aprendizaje a sus necesidades y disponibilidad, facilitando el acceso remoto y la participación desde cualquier ubicación.

### 11. Cronograma de dictado y Carga horaria total expresada en horas y créditos

Semana	Unidad	Carga horaria (h)	
		Lectiva	Trabajo autónomo
1	1. Presentación de IA como herramienta generativa aplicada al desarrollo de proyectos artísticos	2	2
2	2. Letras y Escritura Creativa	2	2
3	2. Letras y Escritura Creativa	2	2
4	3. Música y Composición	2	2
5	3. Música y Composición	2	2
6	4. Prácticas Creativas en Tiempo Real	2	2
7	4. Presentación de trabajos evaluativos finales.	2	2
Total de horas		14	14
Carga Horaria Total:		28	

Total de Créditos Académicos	1.12
------------------------------	------

## 12. Nómina de docentes y CV nominal

Nombre/s	Apellido/s	Nº de DNI	Email	Teléfono	Temas que dicta en la propuesta	CV
Felix	GONZALEZ	26103307	elixdecultura@gmail.com	3515380607	trayecto completo	<a href="#">CV GONZALEZ, Felix</a>

## 13. Modalidades de evaluación (parcial y final)

Evaluación formativa: al inicio del trayecto se propone como punto de partida un ejercicio de reconocimiento de recorridos y conocimientos previos de las y los participantes a fines de diagnóstico inicial lo cual colaborará a llevar adelante en los siguientes encuentros un acompañamiento adecuado para el fortalecimiento de las habilidades de cada cursante. En el transcurso del trayecto se presentarán actividades tendientes al desarrollo de las competencias que se han trazado como logro final del trayecto de manera que gradualmente se puedan verificar los avances y reforzar lo que haya significado una dificultad de aprendizaje para algunos o todos los cursantes. La propuesta de trabajo final evaluativo se irá construyendo a lo largo del curso.

Retroalimentación: en la sesión grupal final se propiciará un segmento de intercambio y diálogo sobre los aprendizajes teórico-práctico logrados y las dificultades encontradas en el trayecto.

Recuperación: si alguna de las actividades evaluativas no llegara a ser aprobada se podrá acceder a una oportunidad de evaluación recuperatoria en los plazos definidos por Campus Norte UNC.

## 14. Requisitos de aprobación:

Para aprobar el trayecto los participantes deberán:

- asistir al menos a 6 de las 7 clases de desarrollo de contenido para asegurar su aprendizaje y adquisición de las habilidades que le permitirán acreditar las competencias del trayecto. Asistir obligatoriamente al último encuentro sincrónico en el que se llevará a cabo la presentación de los trabajos finales.

- Resolver y aprobar las actividades evaluativas intermedias y la evaluación integradora final del trayecto.

Los indicadores de valoración de las evaluaciones de proceso y final serán Aprobado/Desaprobado correspondiendo la aprobación al logro del 70% de los objetivos trazados.

## 15. Bibliografía:

Bown, O., & Davies, P. (2021) Artificial Intelligence and Music: From Computational Creativity to the New Musical Frontier. *Journal of the Society for Information Display*, 29(2), 47-56.

Clancy, Martín (2022) *Artificial Intelligence and Music Ecosystem*. Edited By Martin Clancy

Colton, S., & Wiggins, G. A. (2012). *Computational Creativity: The Philosophy and the Practice*. *AI & Society*, 27(4), 421-430.

Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, S. (2017) CAN: Creative Adversarial Networks, Generating" Art" by Learning About Styles and Deviating from Styles. arXiv preprint arXiv:1706.07068.

Gervais, D. J. (2019). The Machine as Author. *Cardozo Law Review*, 40(5), 1581-1606.

McCormack, J., Gifford, T., & Hutchings, P. (2019) Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in Computer Generated Art. *Philosophy & Technology*, 32(4), 541-563.

Moreno Bau, Sandra (2024) La sinfonía de los algoritmos: la Inteligencia Artificial en la música. *Área Videojuegos-Tecnología TFM*. 8

[https://sciencevalue.udit.es/tfm\\_videojuegos\\_tecnologia/8/](https://sciencevalue.udit.es/tfm_videojuegos_tecnologia/8/)

SERANTES, ARANTXA. (2024). El Impacto de la IA en el Arte: Replicabilidad y valor en la era digital. *Numinis Revista de Filosofía, Época I, Año 2, (CS31)*. ISSN ed. electrónica: 2952-4105. <https://www.numinisrevista.com/2024/03/El-Impacto-de-la-IA-en-el-Arte-Replicabilidad-y-valor-en-la-era-digital.html>

Sturm, BLT, Iglesias, M., Ben-Tal, O., Miron, M., y Gómez, E. (2019). Inteligencia artificial y música: preguntas abiertas sobre el derecho de autor y la praxis de la ingeniería. *Arts*, 8 (3), 115. <https://doi.org/10.3390/arts8030115>

## 16. Cupo

Para el adecuado acompañamiento pedagógico a los cursantes de este trayecto y garantizar una buena dinámica de trabajo el cupo mínimo es de 10 participantes y máximo de 25 personas.

## **17. Recursos y habilidades necesarias para el cursado, en virtud de las modalidades definidas.**

Se requiere manejo básico de recursos informáticos, navegadores y dispositivo móvil con buena conectividad y posibilidad de descarga de alguno de los softwares de IA generativa específicos para la colaboración de escritura y producción musical con los que se trabajará, por ejemplo: Soundful, Mubert, Jukebox (Open AI), Amper Music. El dispositivo desde el que se conectará a los encuentros sincrónicos debe ser apto para mantener una videollamada y acceder a sitios web para realizar las actividades programadas en cada encuentro de clase.

## MODELO DE CERTIFICADO

El Campus Norte de la Universidad Nacional de Córdoba

Certifica que (APELLIDO Y NOMBRE COMPLETO)

DNI xxxxxxxxxxx

ha finalizado el módulo

### **IA Crea: Expande tu creatividad musical con Inteligencia Artificial (Nivel Inicial)**

aprobado por Resolución ...XXXX., con una carga horaria de veintiocho (28) horas reloj,  
equivalente a 1.12 créditos académicos.

Por tal motivo se certifica la demostración de las siguientes competencias:

Comprende las funcionalidades posibles de la IA en la creación de contenidos artísticos  
musicales.

Experimenta nuevas formas de expresión artística a través de la Inteligencia Artificial.

Aplica Inteligencia Artificial generativa de acuerdo a sus necesidades y proyectos  
artísticos/musicales específicos.

Córdoba, ... de ..... de 2025

Firma Directora Académica

Firma Prorector