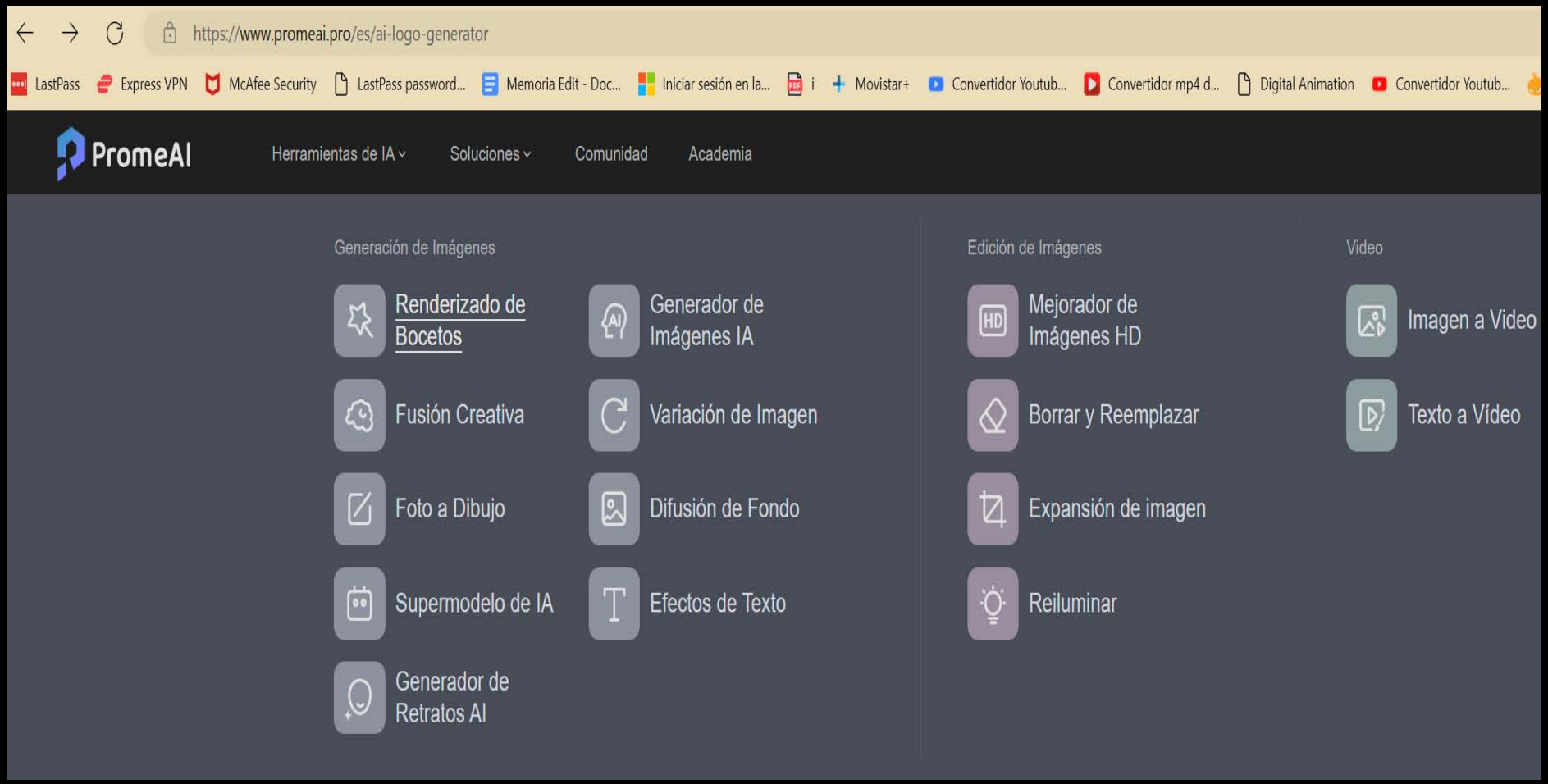
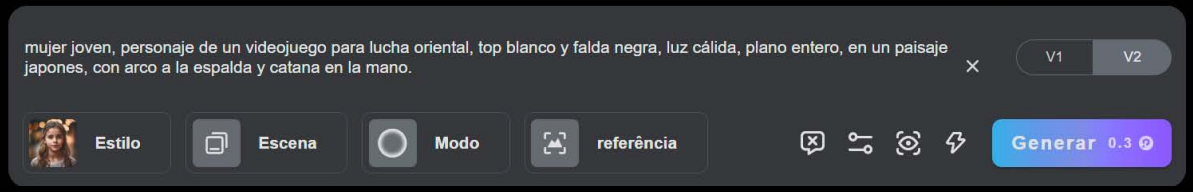


1. Esta experiencia se enmarca en una línea de innovación docente que busca integrar herramientas de inteligencia artificial generativa, no como sustituto, sino como apoyo en la evaluación crítica y formativa del dibujo aplicado al diseño de personajes.

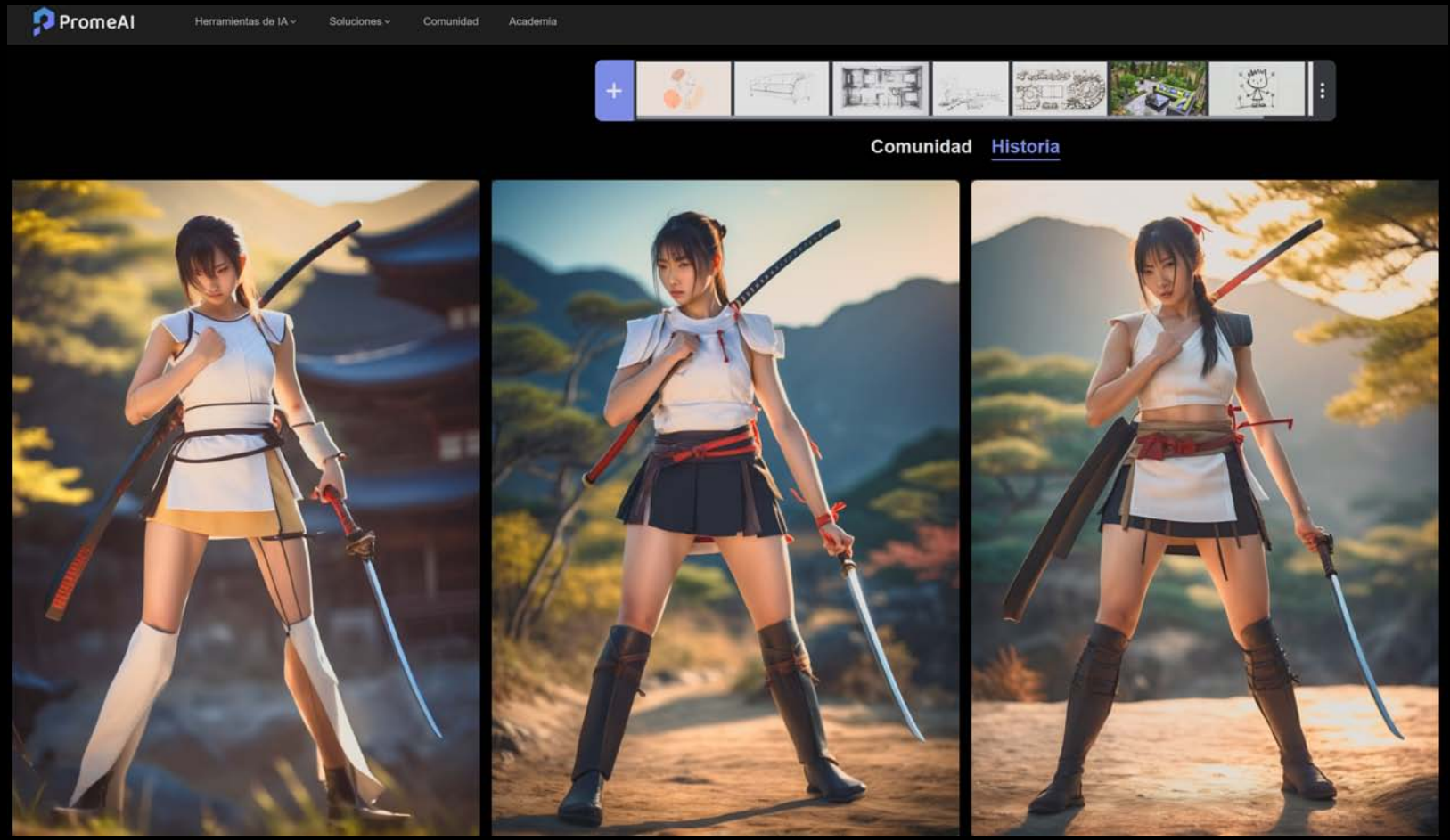
En esta presentación se verán dos marcas rojas arriba que indican la peor valoración, una marca roja señala una valoración intermedia y sin marcas significa que el ejercicio tiene la mejor valoración.





2. Contexto del ejercicio

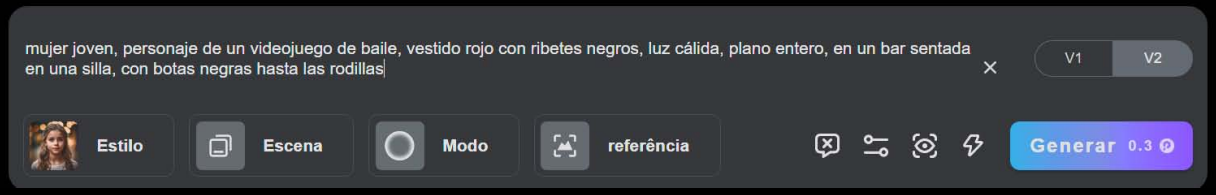
La asignatura se basa en ejercicios prácticos de dibujo con modelo vivo, tanto caracterizado como desnudo, en poses teatrales y cinematográficas. Esto nos permite trabajar aspectos fundamentales como la composición, la anatomía, la estructura formal, el ritmo de la línea y la expresividad corporal.



2. Contexto del ejercicio

La profesora coloca el modelo en poses cercanas a las necesarias para el desarrollo de personajes en videojuegos, aunque también permite al alumnado participar, proponiendo poses que respondan a sus intereses personales y a los desarrollos de sus propios proyectos de videojuegos.





2. Contexto del ejercicio

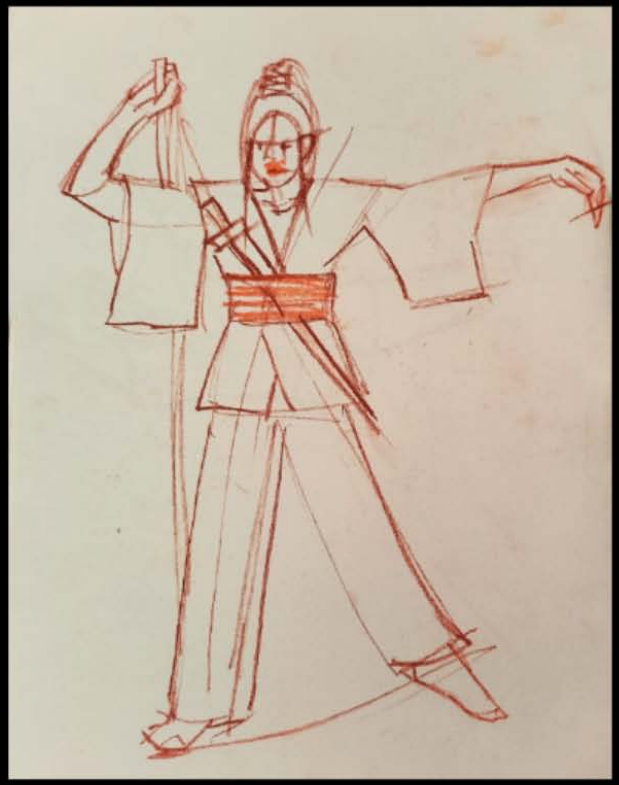
El ejercicio del que hablo hoy se enmarca dentro de esta metodología, pero introduce un elemento nuevo: la evaluación crítica por parte del alumno y del docente mediante inteligencia artificial. Se trata de una práctica optativa. El alumnado debe elegir el dibujo que considera mejor dentro de los realizados en clase frente al modelo, y utilizarlo como base para crear, mediante IA, un personaje de videojuego coherente con la actitud corporal representada.

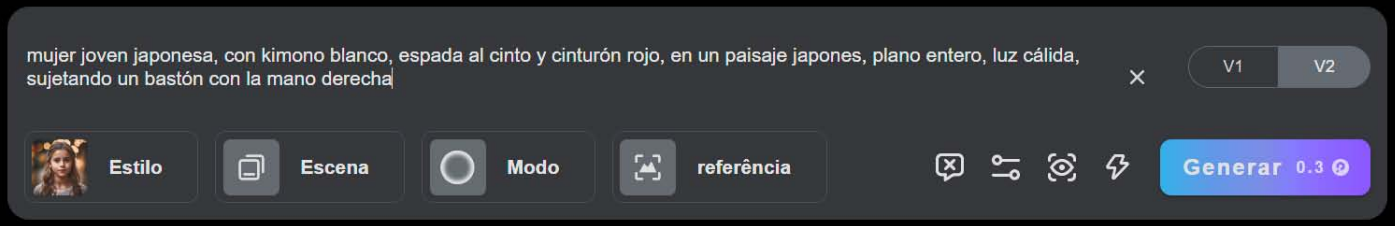


3. Proceso con Prome AI

La herramienta utilizada es Prome AI, una IA generativa gratuita que permite cargar una imagen de referencia, redactar un prompt y obtener una imagen de personaje basada en ese contenido. El proceso que sigue el alumnado es el siguiente:

1. Seleccionan su mejor dibujo de modelo vivo.





3. Proceso con Prome AI

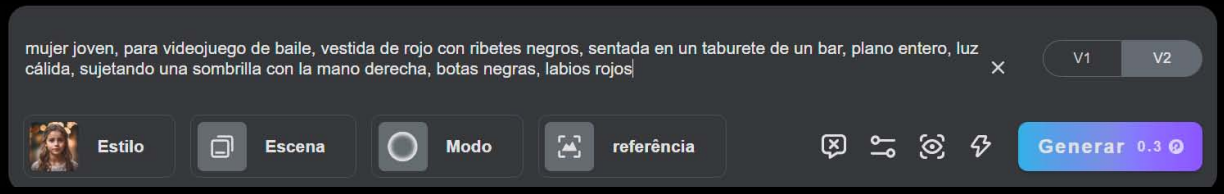
2. Cargan el dibujo en Prome AI.



3. Proceso con Prome AI

3. Escriben un prompt descriptivo que acompañe al dibujo. Si lo desean, no tienen que partir desde cero, ya que el propio programa genera automáticamente un prompt basado en la imagen cargada. También pueden optar por redactar un prompt completamente nuevo que describa la actitud y los rasgos físicos del personaje, eligiendo además un estilo de acabado artístico o fotográfico entre las opciones que el programa ofrece de forma gratuita.





3. Proceso con Prome AI

4. Hacen un pantallazo del dibujo y del prompt.

5. Luego hacen otro pantallazo del resultado generado por la IA.

6. Entregan ambas capturas a través del Campus Virtual como parte del ejercicio optativo. Este trabajo permite comprobar la relación entre la calidad del dibujo original y la coherencia del personaje generado por la inteligencia artificial.



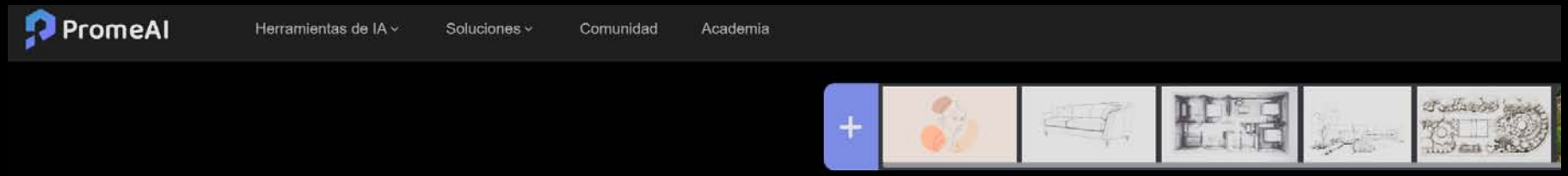


4. Valor pedagógico y uso de la IA Aquí está el punto clave:

La inteligencia artificial actúa como espejo de la calidad del dibujo.

Cuando el dibujo base está bien resuelto, cuando la anatomía, la pose y la composición están trabajadas, la IA responde con un personaje creíble, bien estructurado, visualmente coherente.

1. Anatomía incorrecta: tobillo desajustado, articulación pierna mal colocada

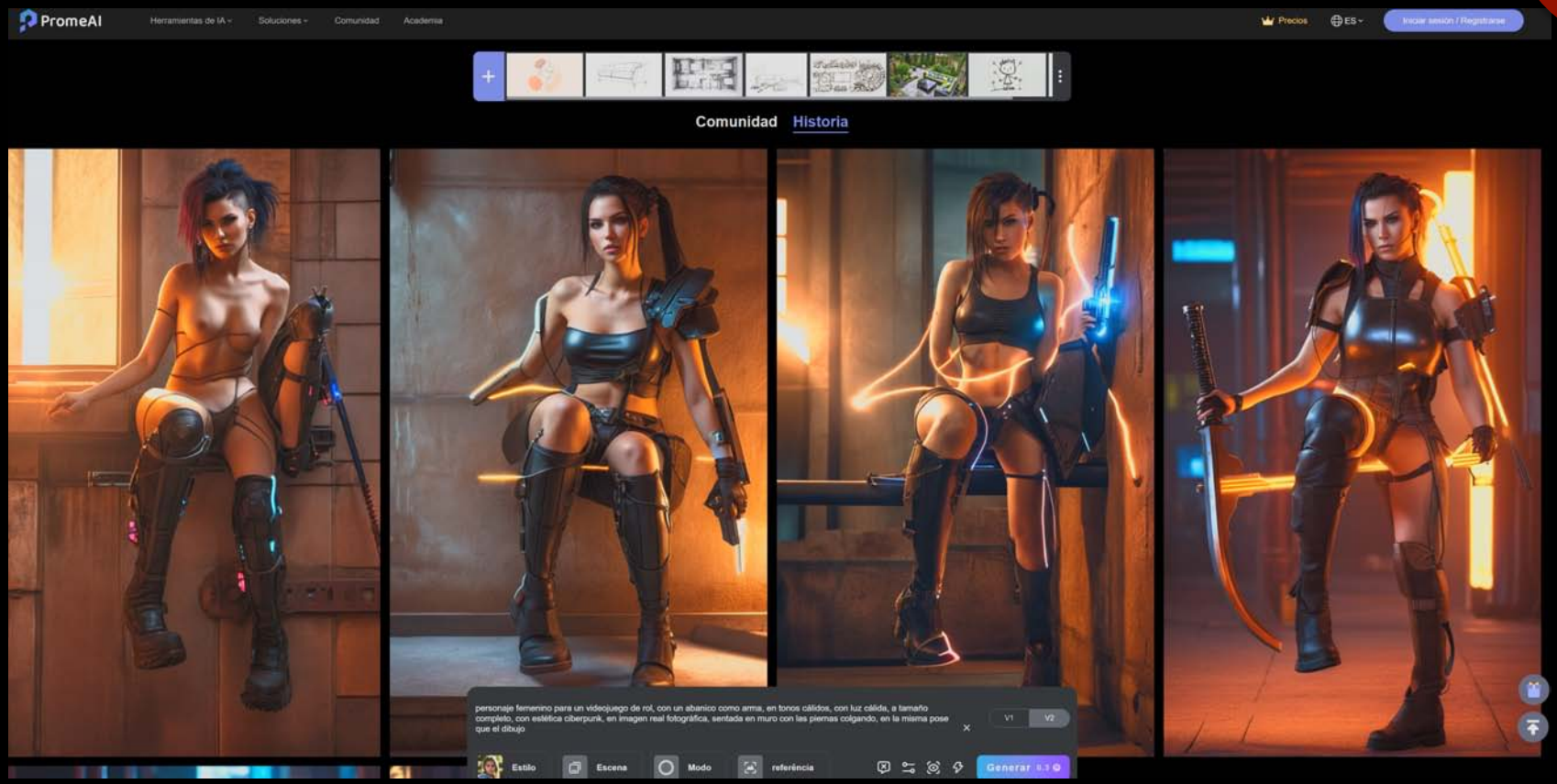




4. Valor pedagógico y uso de la IA

En cambio, si hay errores anatómicos, proporciones incorrectas o confusión en la actitud corporal, esos errores aparecen también en el personaje generado.

1. Anatomía incorrecta: articulación pierna mal colocada



4. Valor pedagógico y uso de la IA

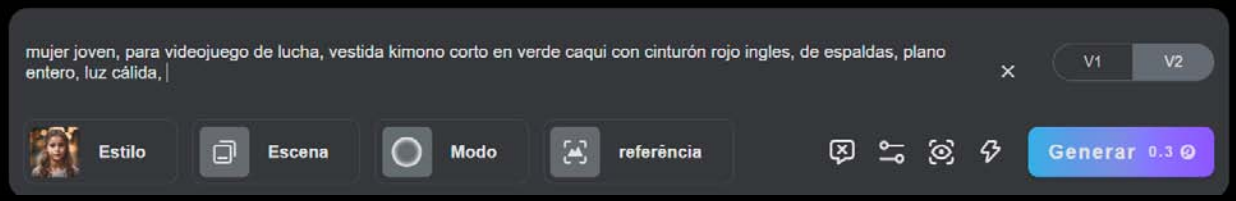
De este modo, la IA se convierte en un instrumento de evaluación formativa y autocrítica. El alumno o alumna comprueba por sí mismo si su dibujo tiene una base sólida. La tecnología ayuda a objetivar el análisis sin eliminar el juicio docente.

1. Anatomía incorrecta: articulación pierna mal colocada, proporciones desajustadas



4. Valor pedagógico y uso de la IA

Además, como profesora, analizo los resultados generados por la IA y los comparo con los dibujos originales. Esto me permite hacer una evaluación más rica, que combina la observación directa con la interpretación de la inteligencia artificial.





Comunidad Historia

Los registros del historial se guardan durante 30 días. Guárdelos en sus activos de manera oportuna.

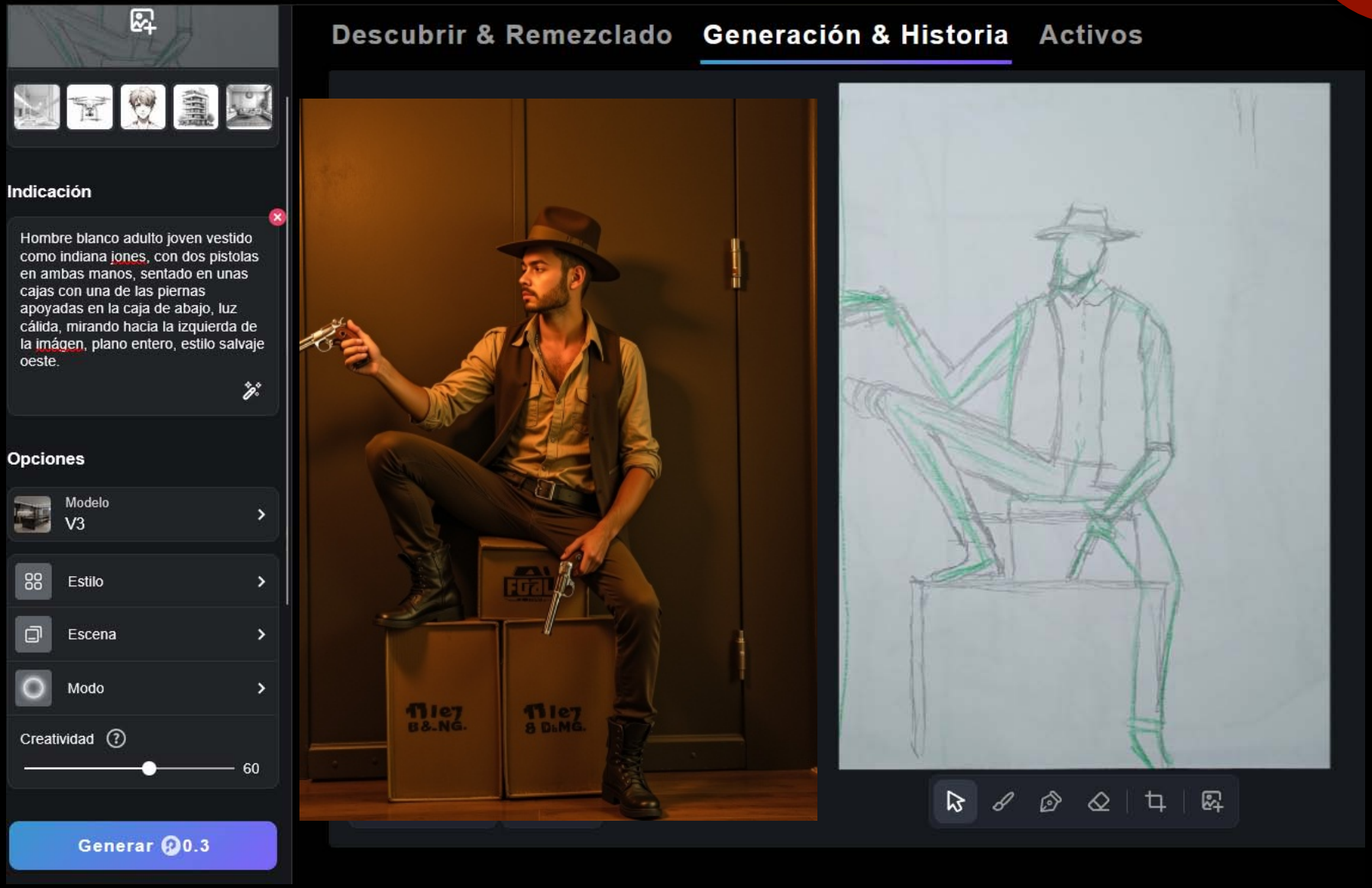




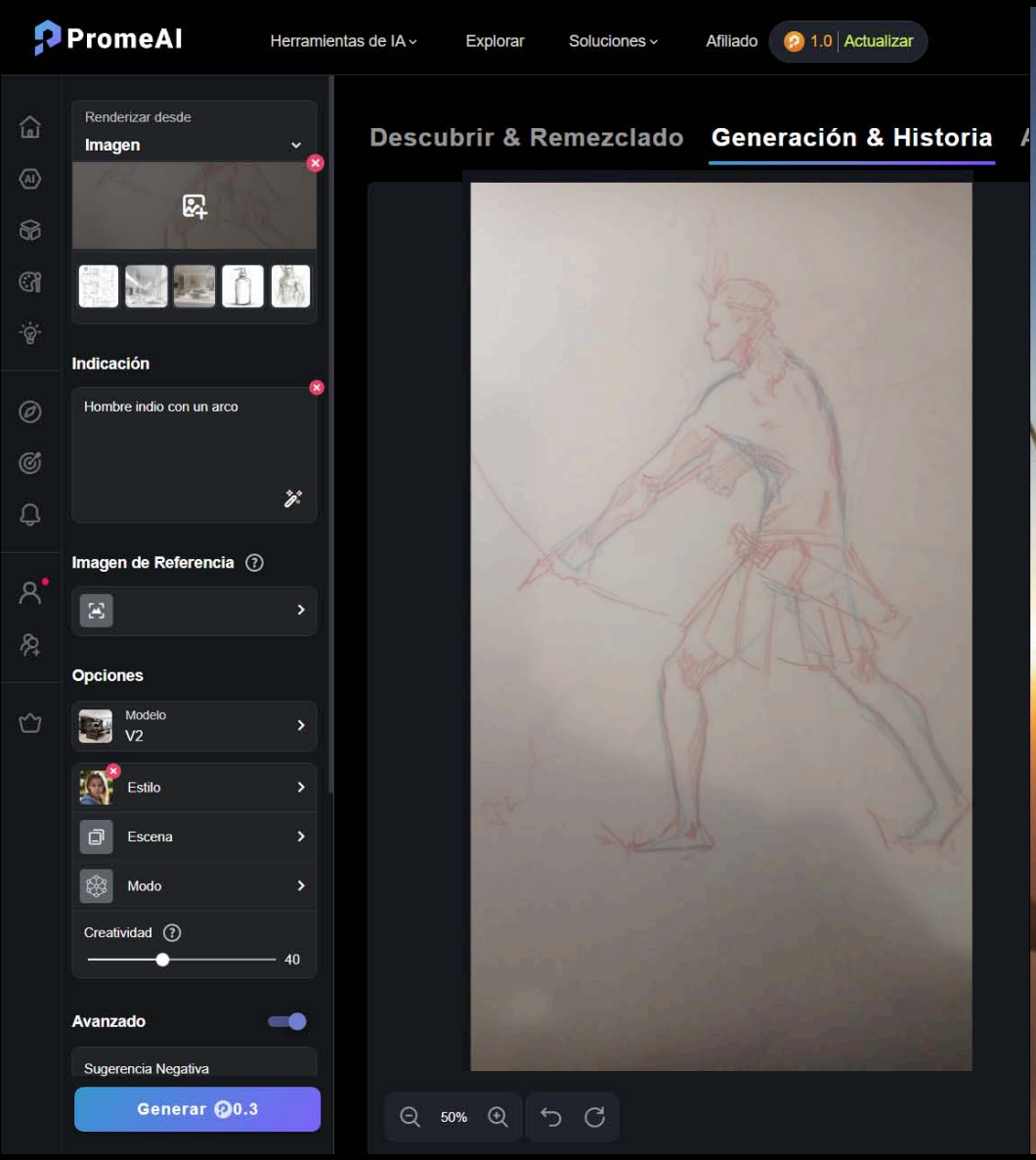


Conclusiones y resultados observados

Este ejercicio se revela como apoyo en el método de evaluación al profesorado



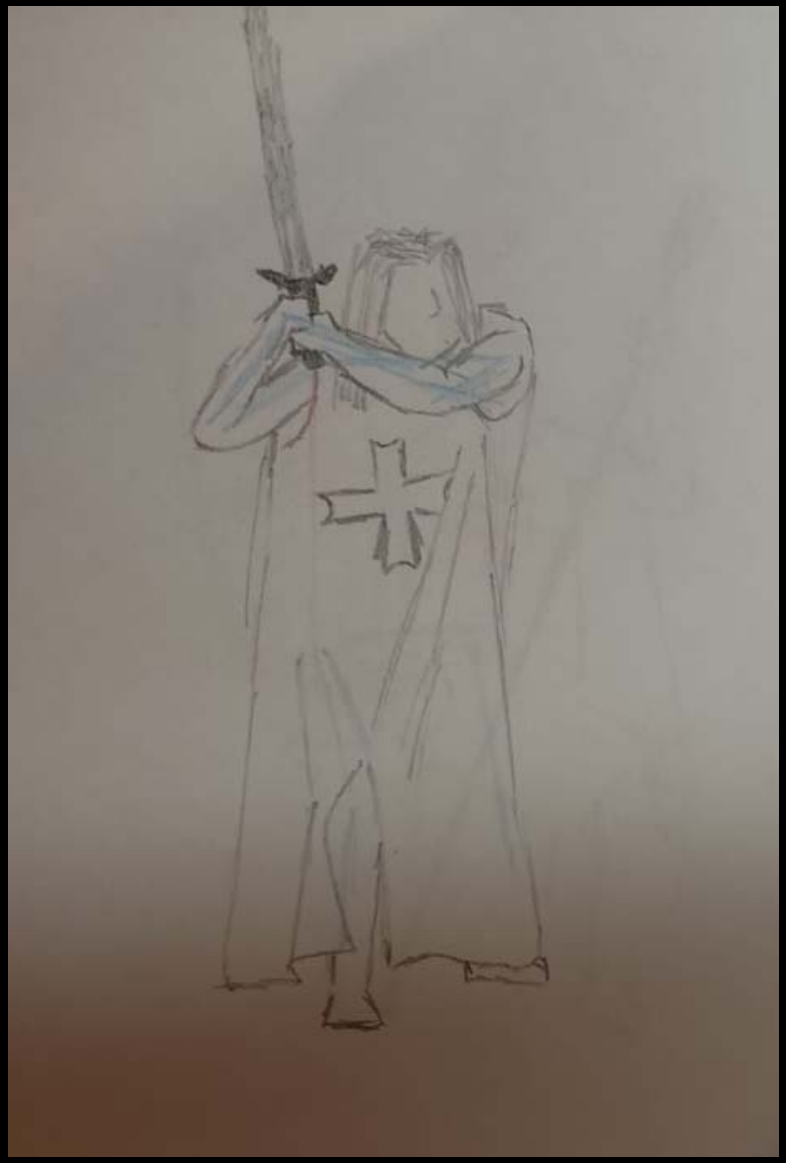
3. Problemas de composición: Margen mal usado o encuadre confuso.





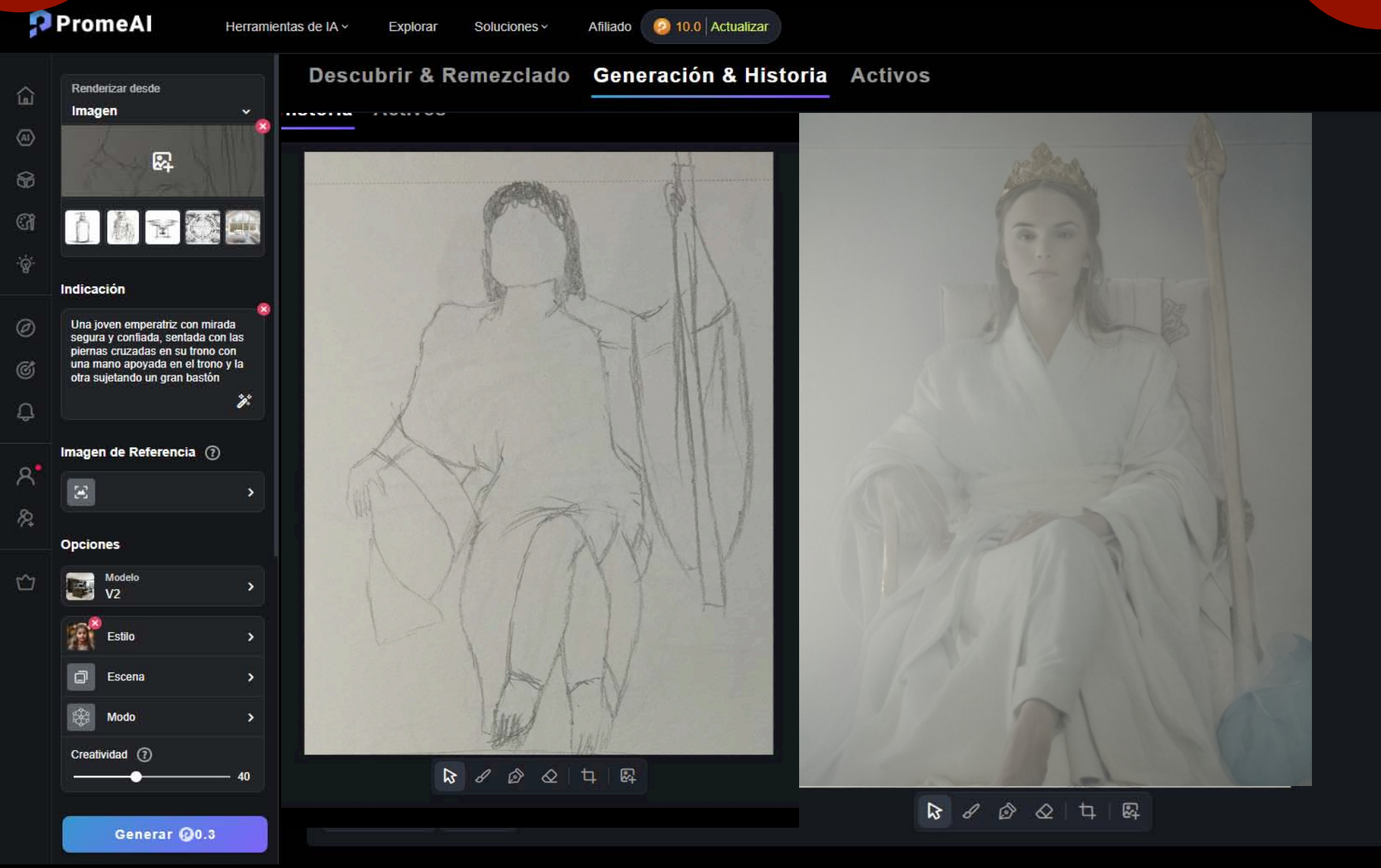
1. Anatomía incorrecta: espalda y hombro mal colocados

Alumno: ABC– GDV – PDCC





1. Anatomía incorrecta: piernas cortas, brazo desajustado



1. Anatomía incorrecta: extremidades mal resueltas, no hay mano o está mal

Alumno: AL– GDV – PDCC

Descubrir & Remezclado | Generación & Historia | Activos

Imagen

Indicación

un cowboy con una pistola en la mano, sentado.

Imagen de Referencia

Opciones

Modelo
V2

Estilo

Escena

Modo

Creatividad
40

Avanzado



Alumno: AL– GDV – PDCC

Compañeros de Herramientas ⓘ Retención de 30 días ⓘ

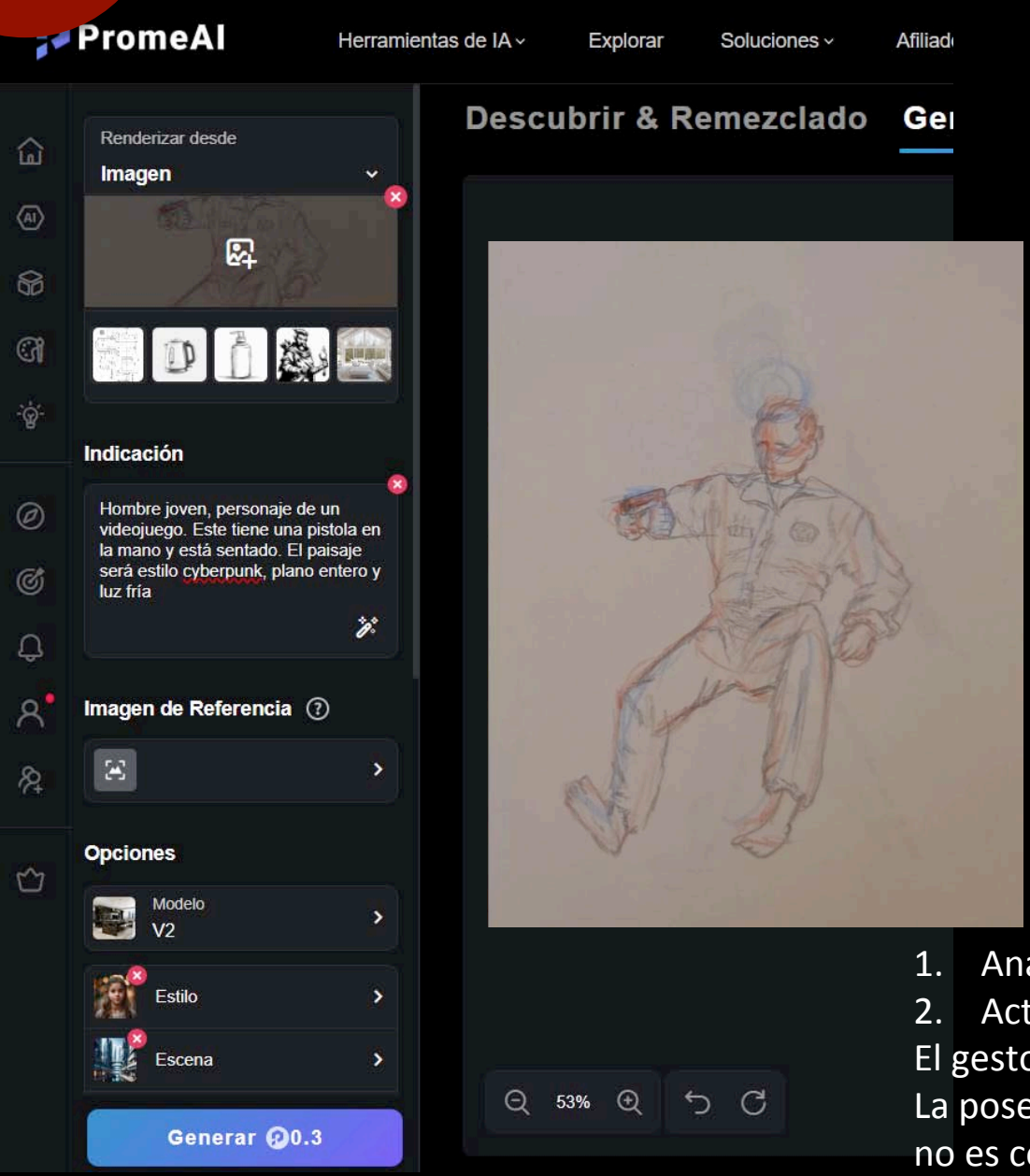






5. Errores de perspectiva. Fallos en la orientación espacial del cuerpo.

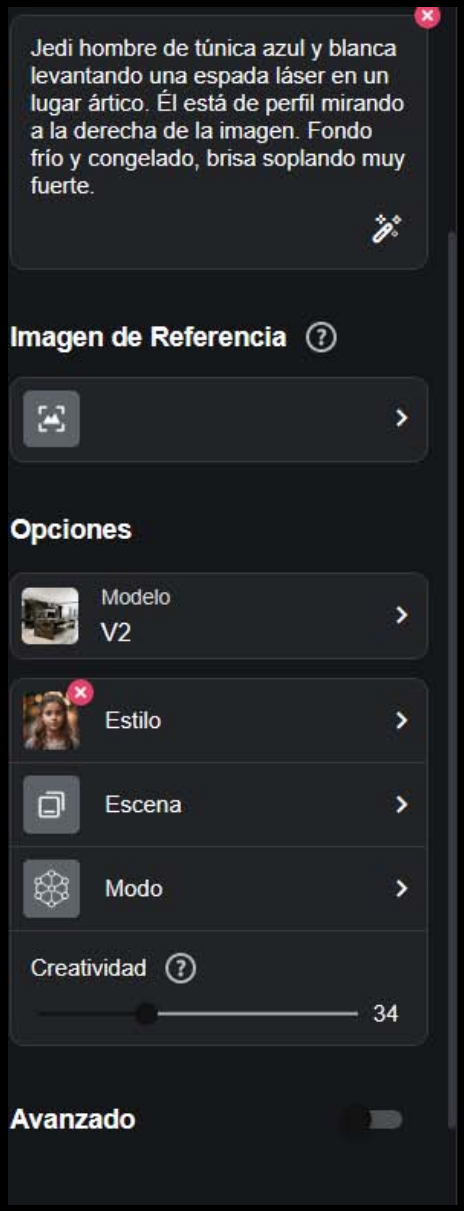
Alumno: AL– GDV – PDCC





1. Anatomía incorrecta
2. Actitud corporal confusa

El gesto no comunica una intención clara
La pose de las piernas
no es coherente con la acción sugerida.

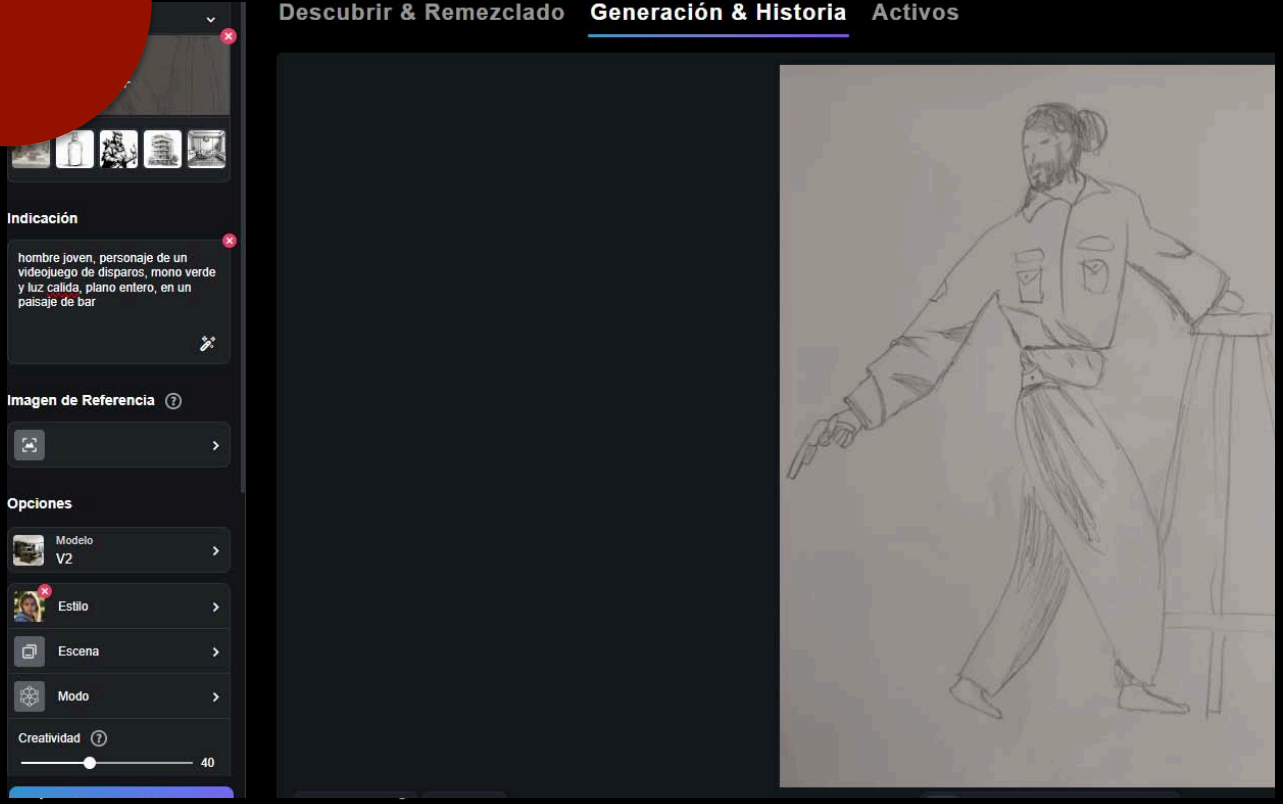






1. Anatomía incorrecta: piernas cortas

Alumno: ABC
GDV - PDCC









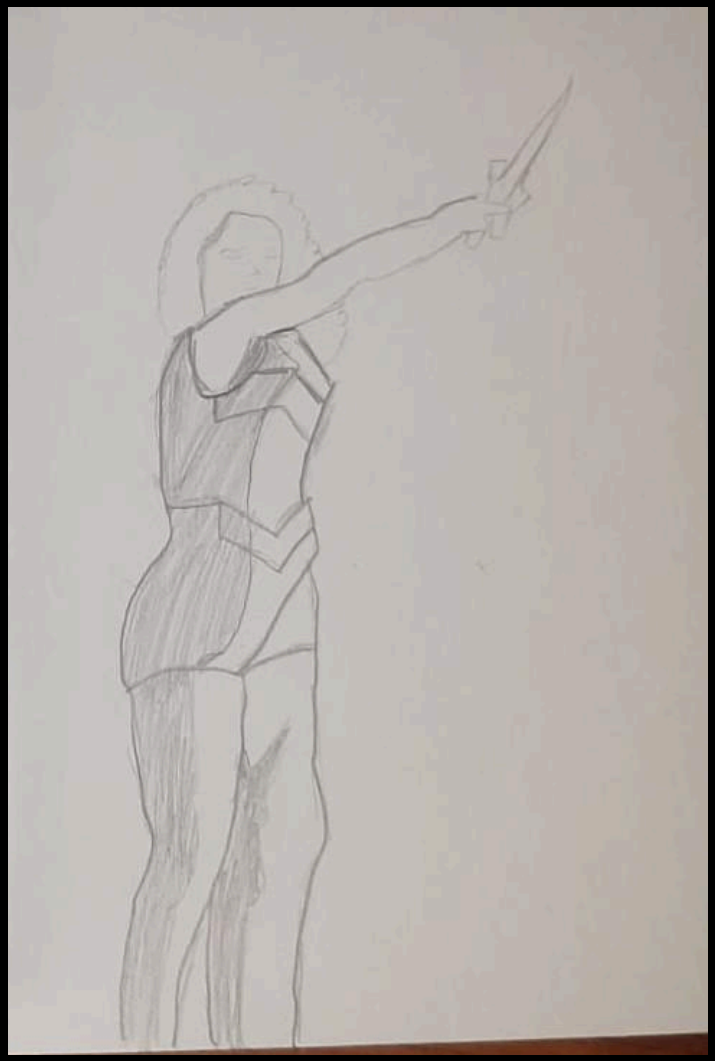
1. Anatomía incorrecta

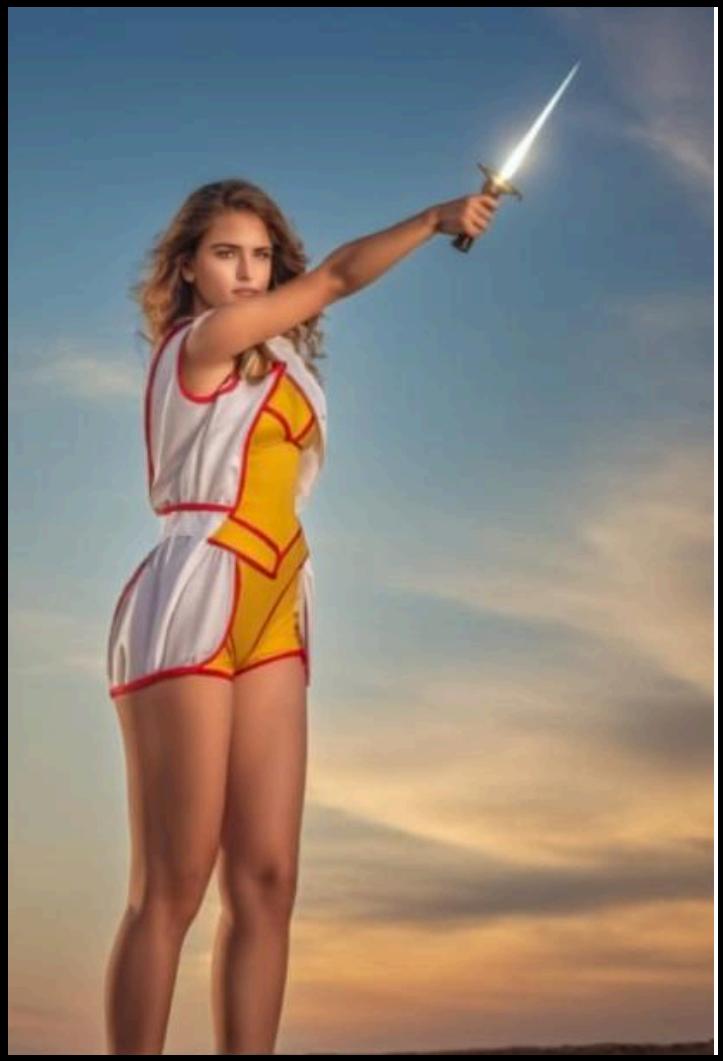
Brazo largo
Piernas cortas
Proporciones desajustadas (cabeza demasiado pequeña, extremidades mal resueltas)

Articulaciones mal colocadas imposibles.

Falta de comprensión de la pose

Alumno: AL– GDV – PDCC





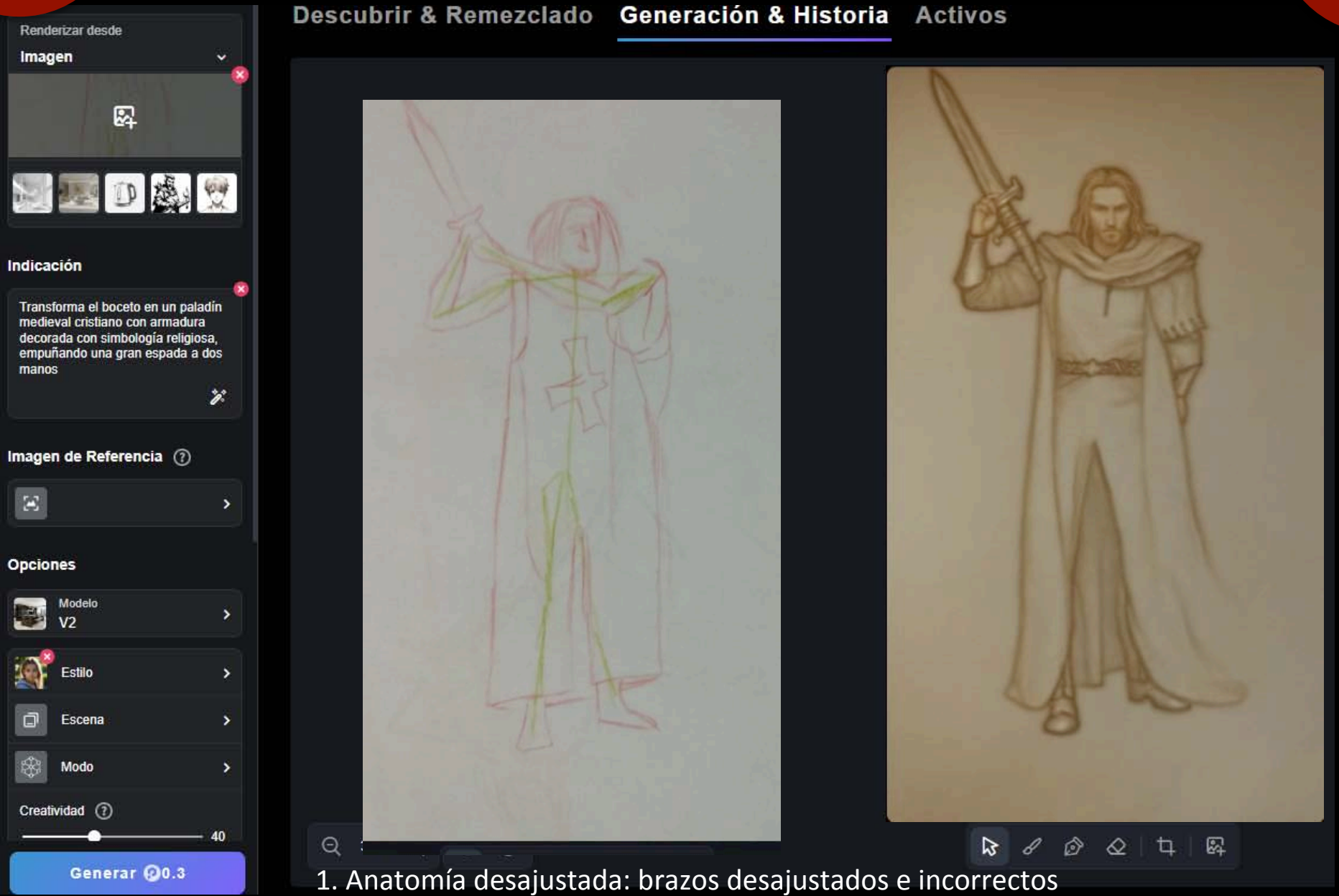
1. Anatomía incorrecta: hombro y pierna mal colocados

Alumno: ADM– GDV – PDCC

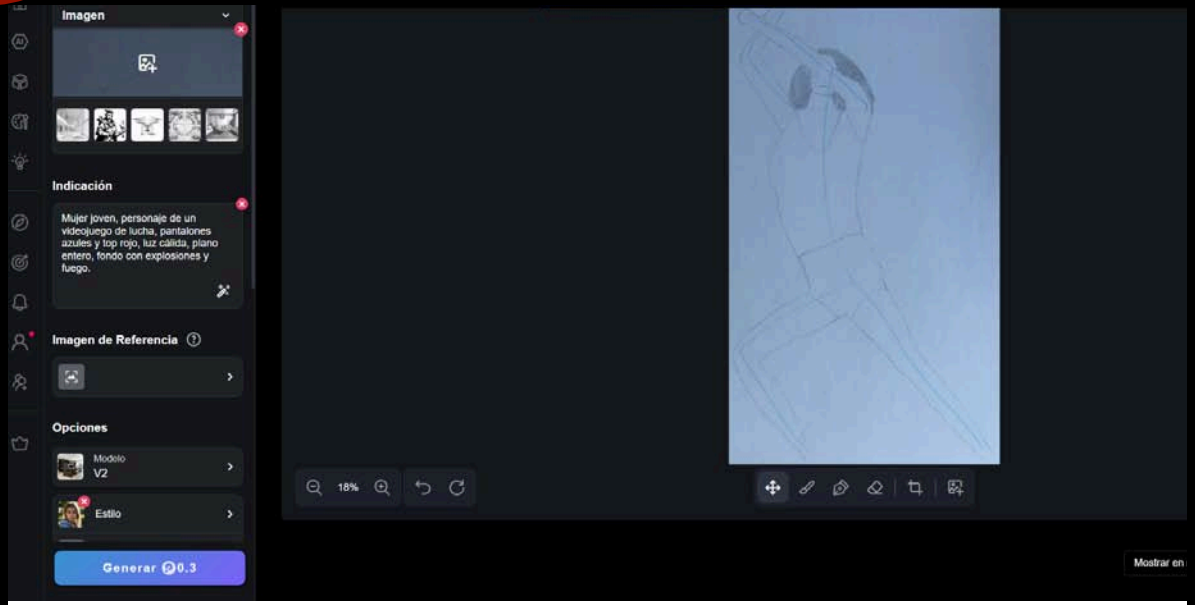
Una joven Jedi apunta con su sable láser mientras mantiene una postura lista para el combate. Su rostro refleja desafío y serenidad. Viste una túnica negra con motivos blancos, con detalles en cuero y telas resistentes al clima. El entorno es un paisaje nórdico típico del universo Star Wars: montañas verdosas, niebla densa y estructuras antiguas semi-enterradas.

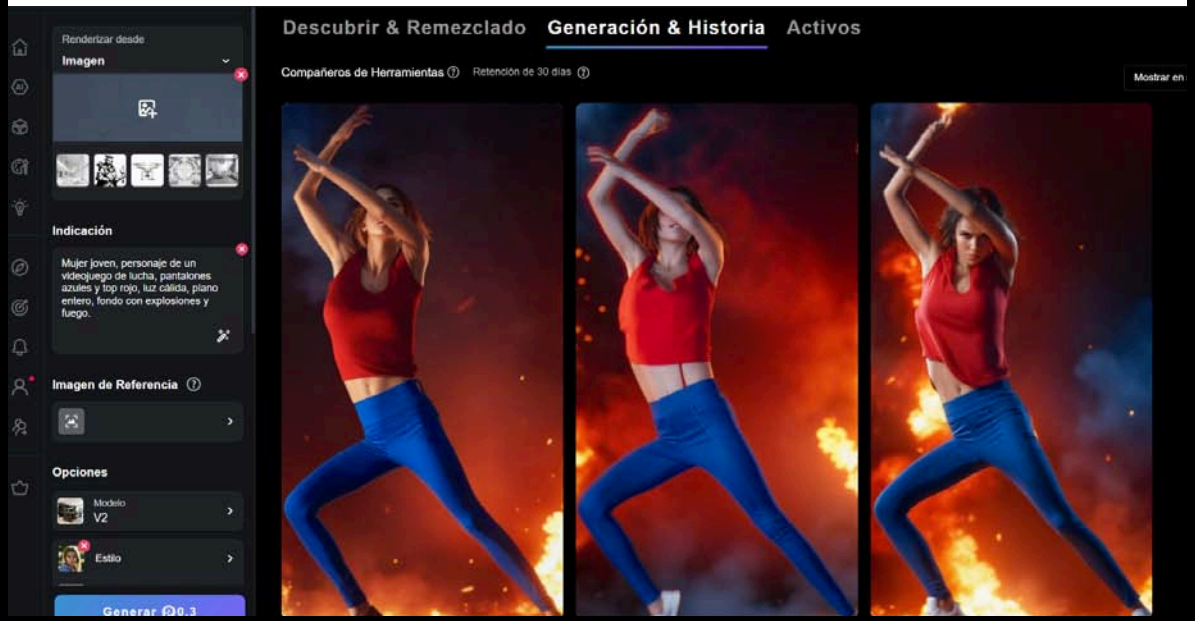






1. Anatomía desajustada: brazos desajustados e incorrectos





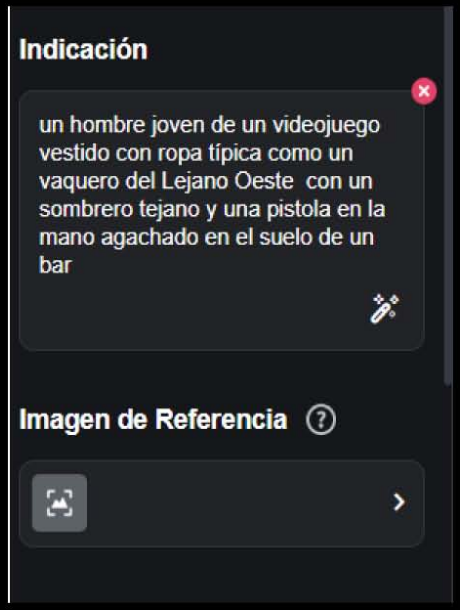
1. Anatomía incorrecta

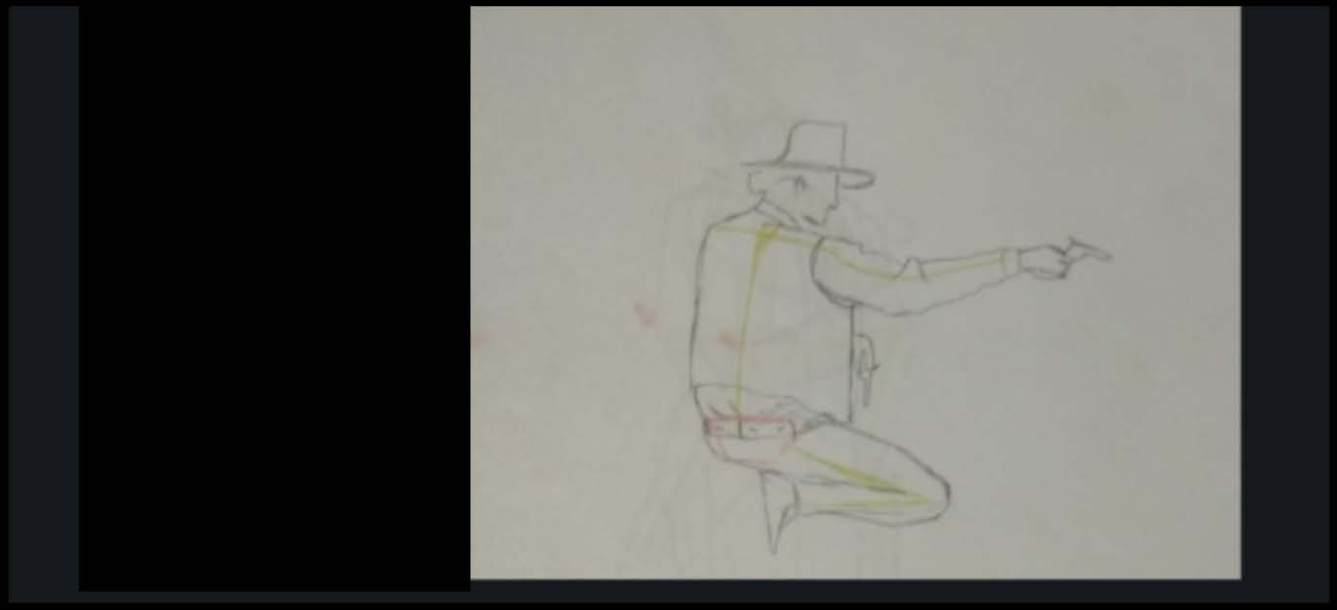
Proporciones desajustadas (extremidades mal resueltas)

Articulaciones mal colocadas imposibles.

Mala unión del torso con la pelvis.

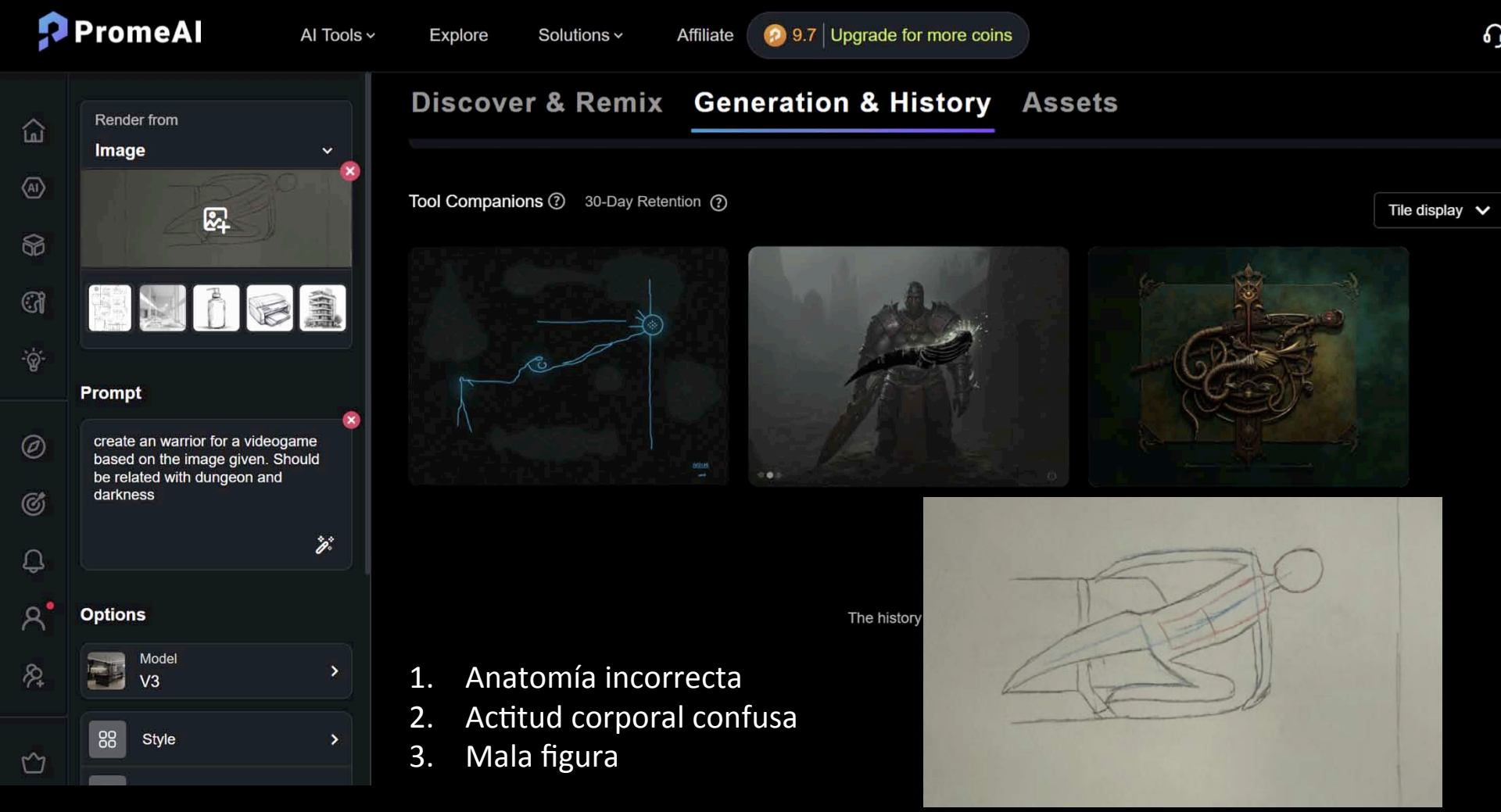
Falta de comprensión de la pose







7. Incoherencia en el resultado IA la tercera fotografía



1. Anatomía incorrecta
2. Actitud corporal confusa
3. Mala figura

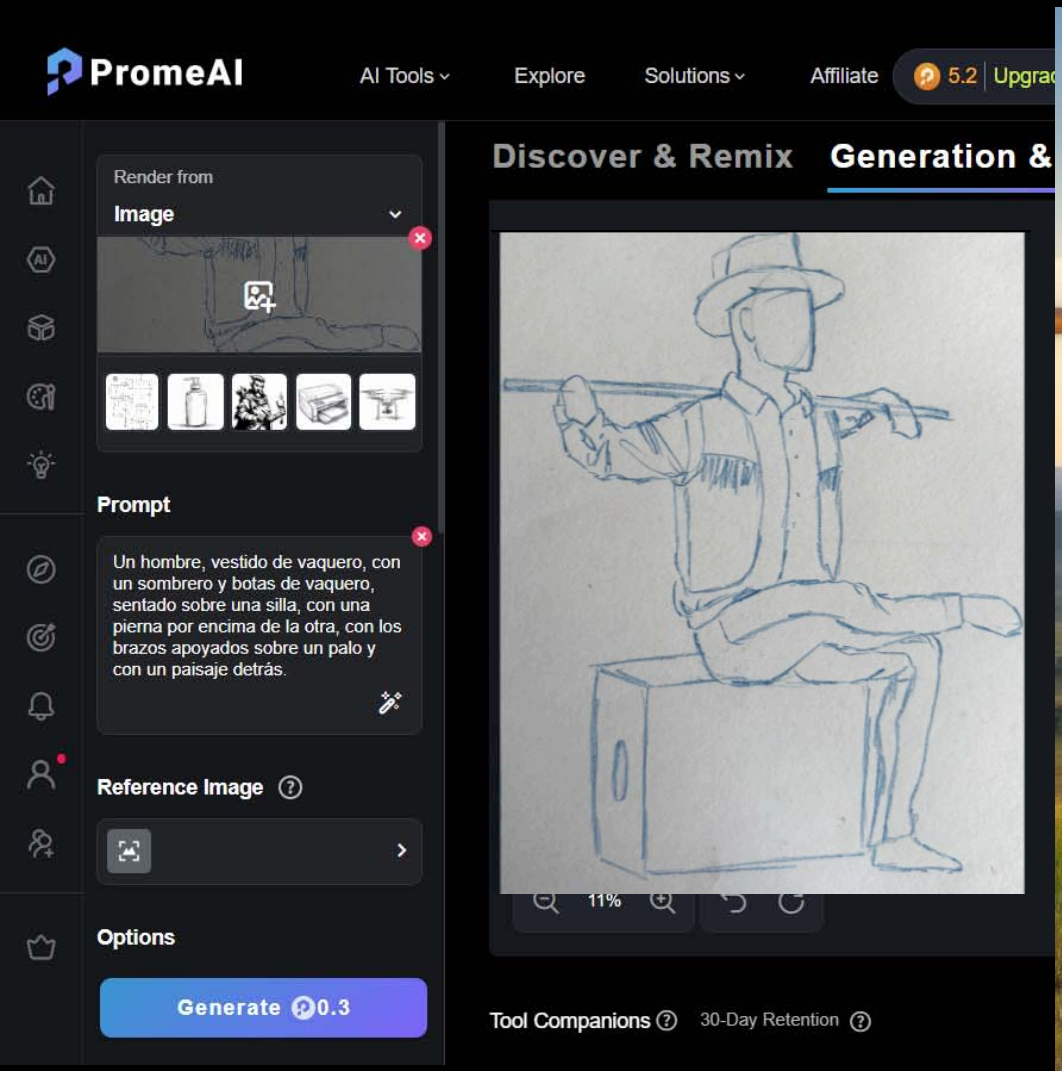
IGNACIO PLAZA LARRIETA



Comparación:



Creo que como no he sido tan detallista con mi dibujo, la IA no ha entendido bien la posición de mi personaje pensando que miraba al frente de la cámara en vez de aun lado. Puede que esto haya sido culpa mía por solo haber hecho el esqueleto y no haberle metido volumen al cuerpo de mi personaje. Sin embargo, hay una serie de errores que ha cometido esta misma, le pedí una armadura de cartón NO de metal, en algunas de las imágenes no se puede ver con certeza si esta en unos grandes almacenes, en una imagen no esta el desatascador y las armaduras no son

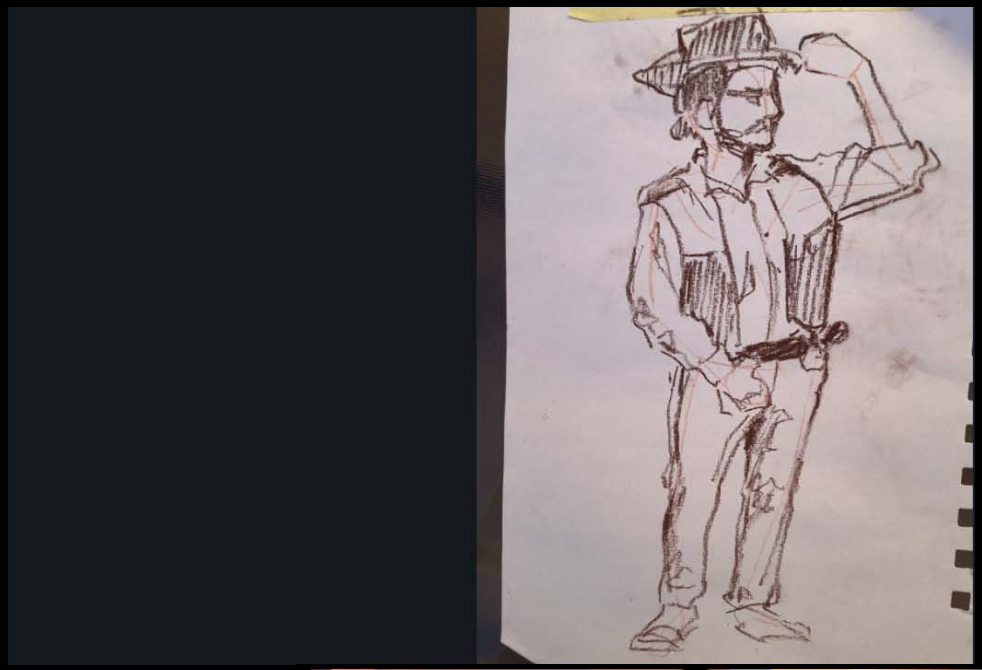




1. Anatomía incorrecta: manos

Alumno: IDZ– GDV – PDCC



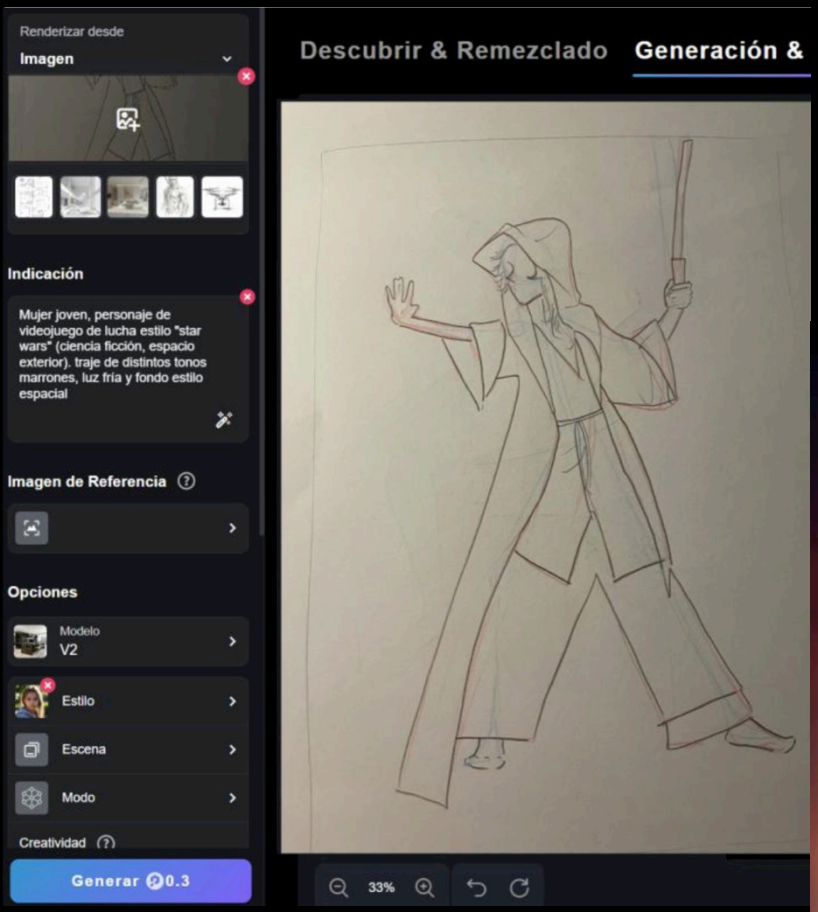








1. Anatomía incorrecta: piernas cortas

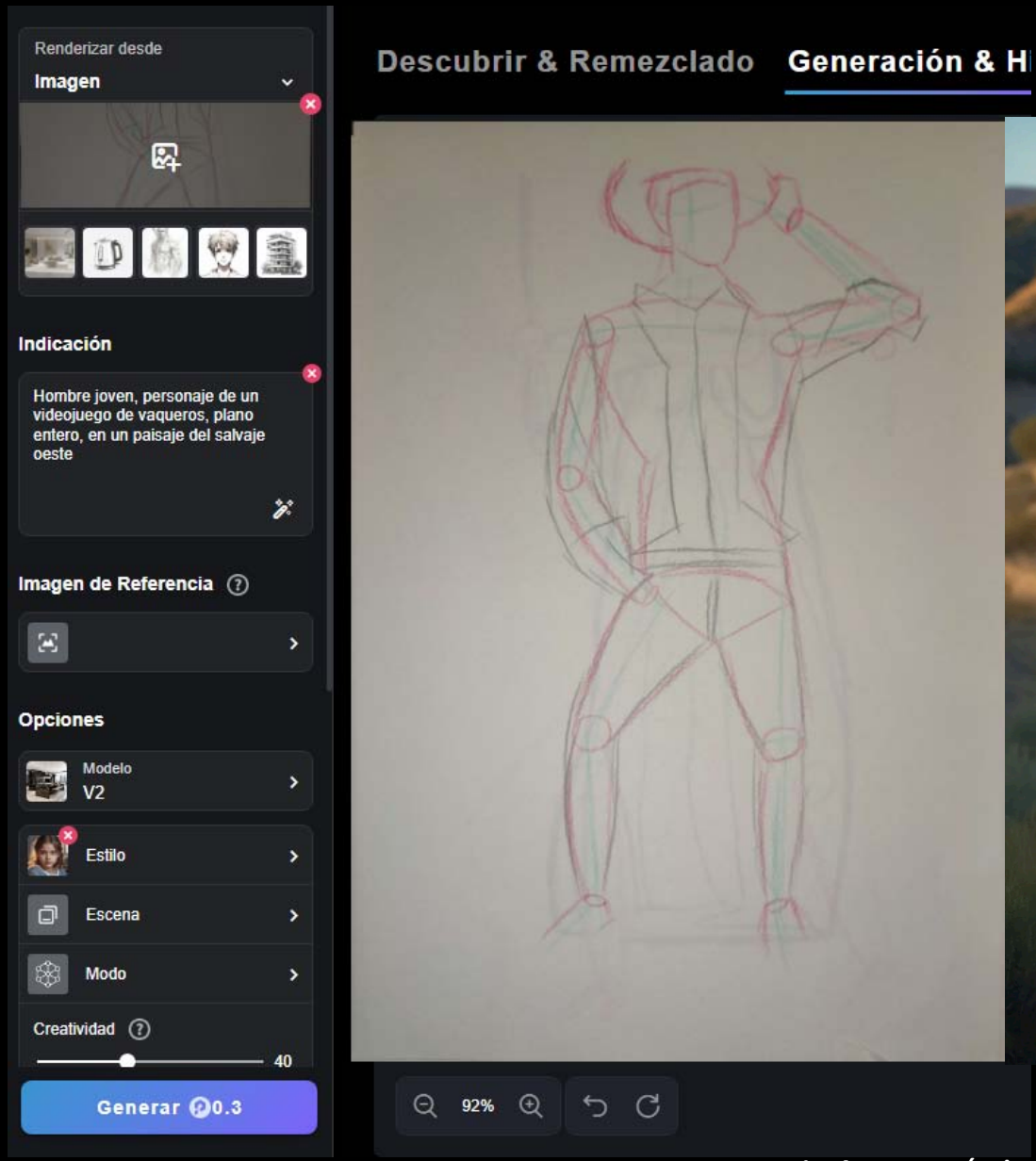




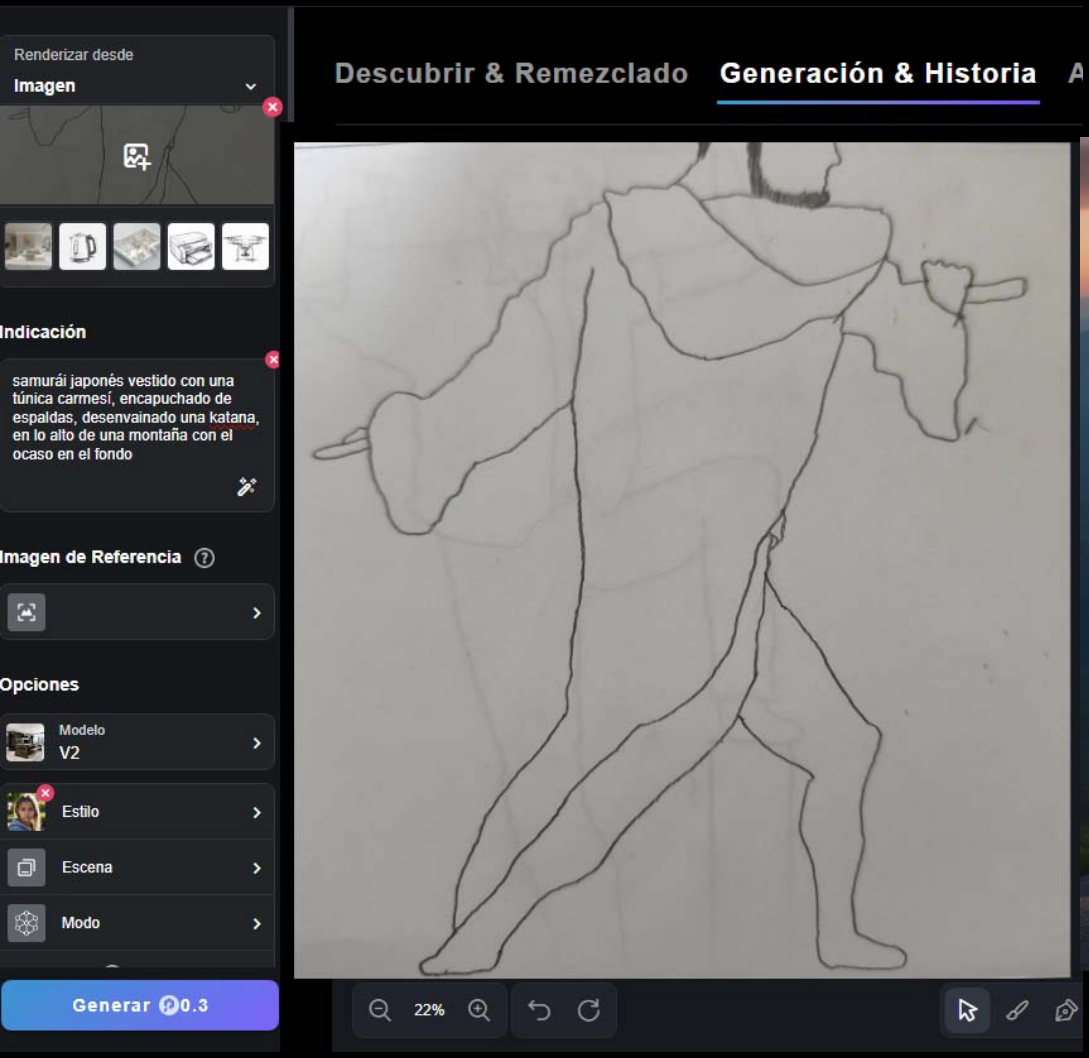


1. Anatomía incorrecta: manos y antebrazo

Alumno: JZM– GDV – PDCC



1. Anatomía incorrecta: piernas un poco cortas

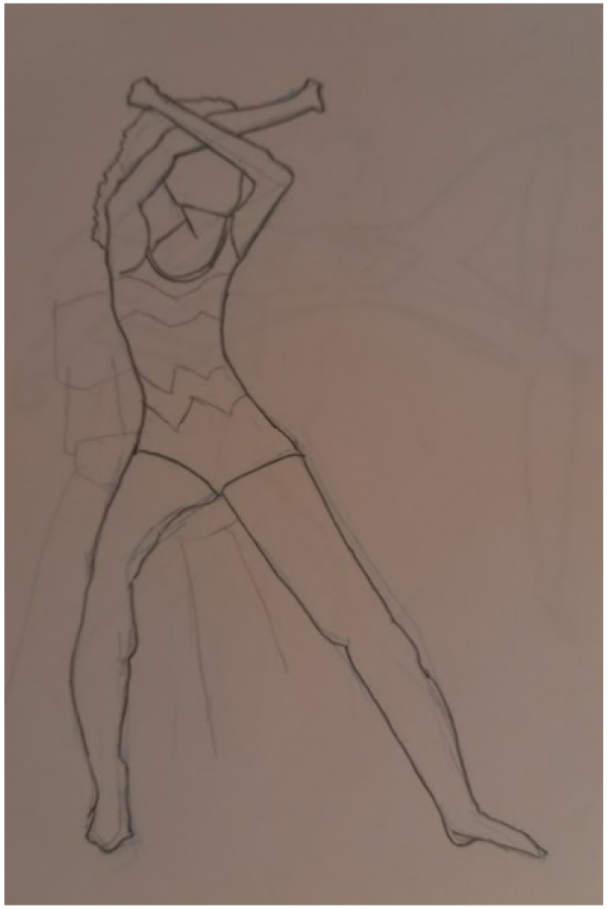




1. Anatomía incorrecta: piernas cortas
3. Problemas de composición, se ha cortado el plano entero

Prompt: Una bailarina con un traje de gimnasia con los brazos en alto en forma de cruz y el pelo rizado.



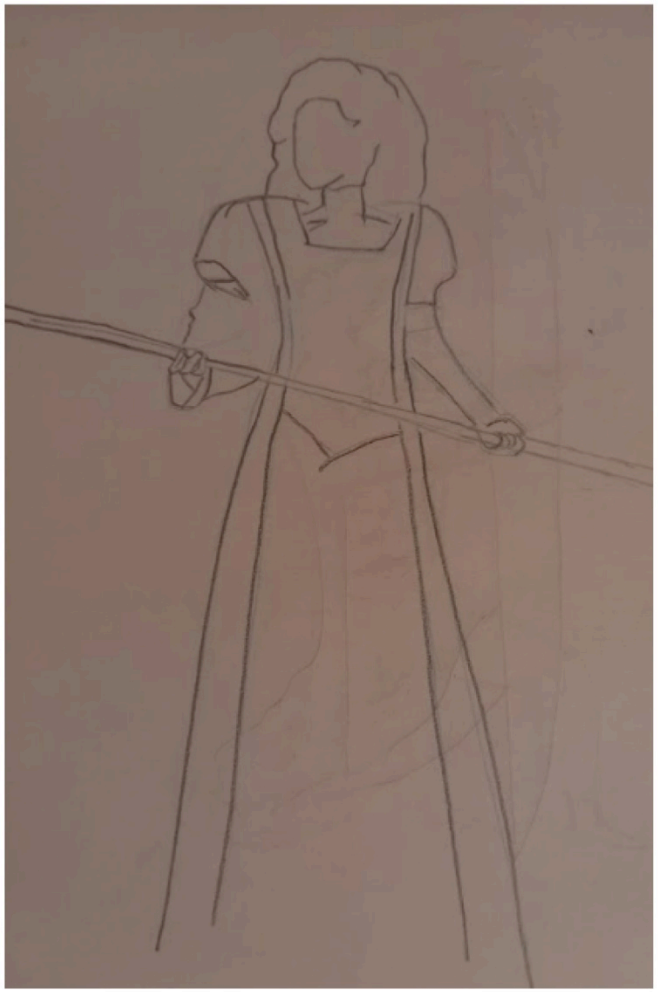




1. Anatomía incorrecta: manos

Prompt: Una princesa medieval sujetando una lanza, con un vestido largo y voluminoso, el pelo rizado. En el fondo un paisaje de bosque con un castillo en el horizonte

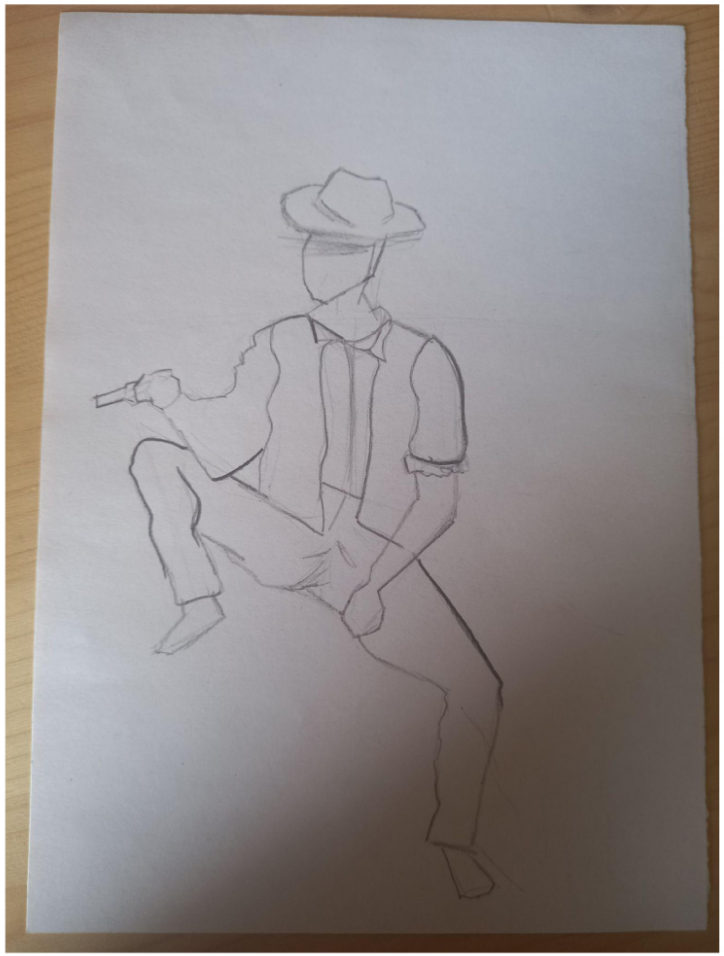




1. Anatomía incorrecta: manos

Prompt: Un hombre sentado apuntando con una pistola, vestido de vaquero. Añade una silla y un fondo del oeste.

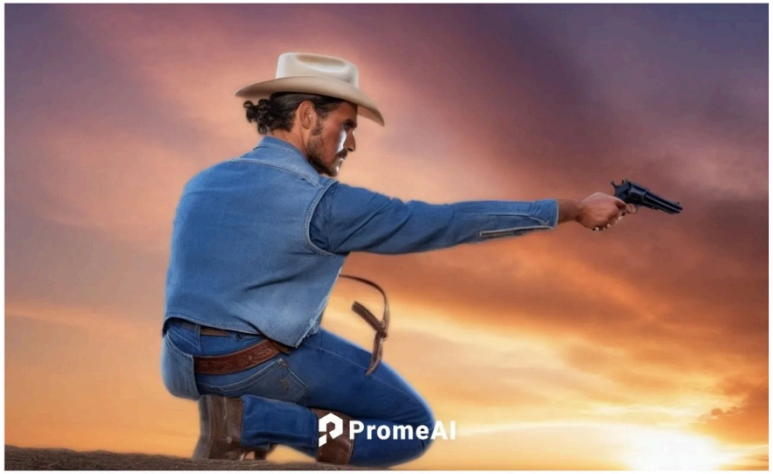


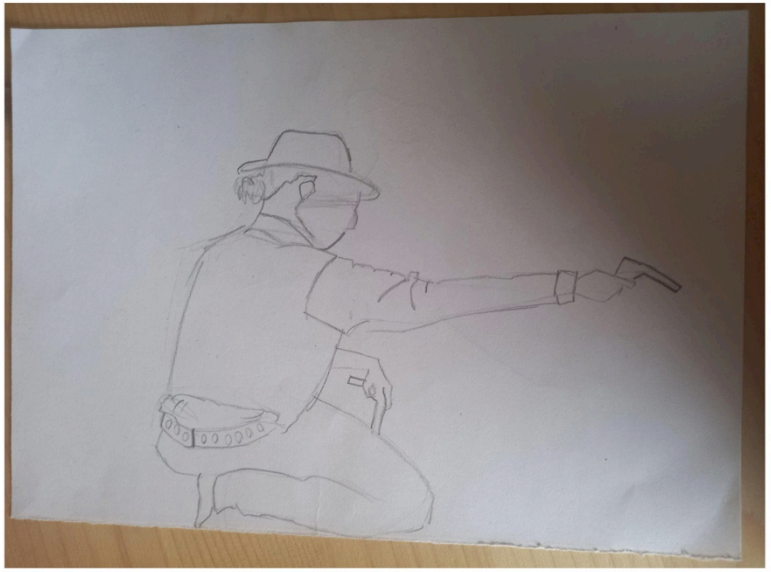


3. Problemas de composición Mala organización de los elementos en el espacio.
   Margen mal usado o encuadre confuso.

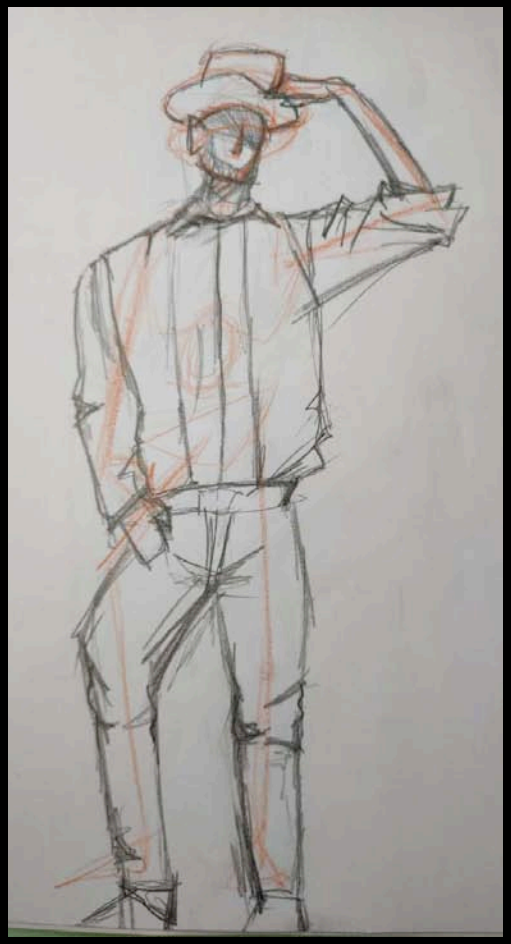
Alumno: JVR– GDV – PDCC

Prompt: Un hombre sentado apuntando con una pistola, vestido de vaquero.





Alumno: LCH– GDV – PDCC



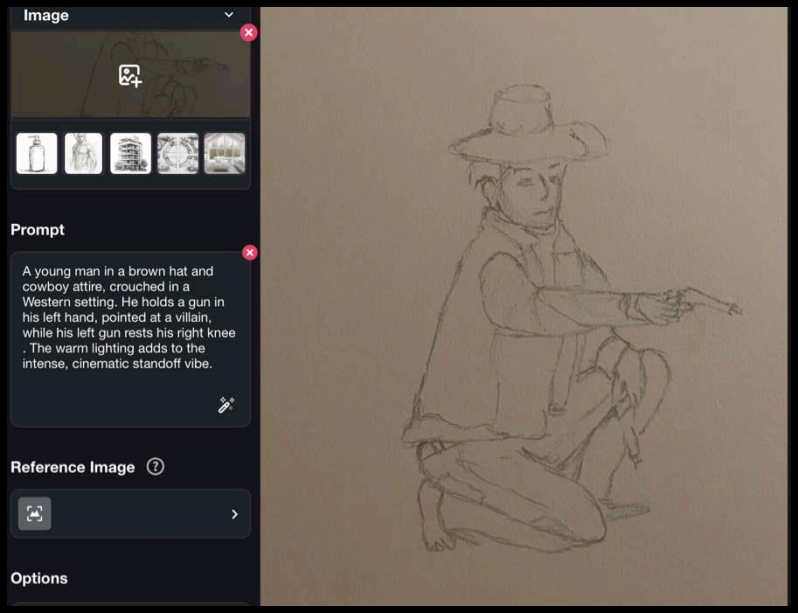


1. Anatomía incorrecta: piernas cortas

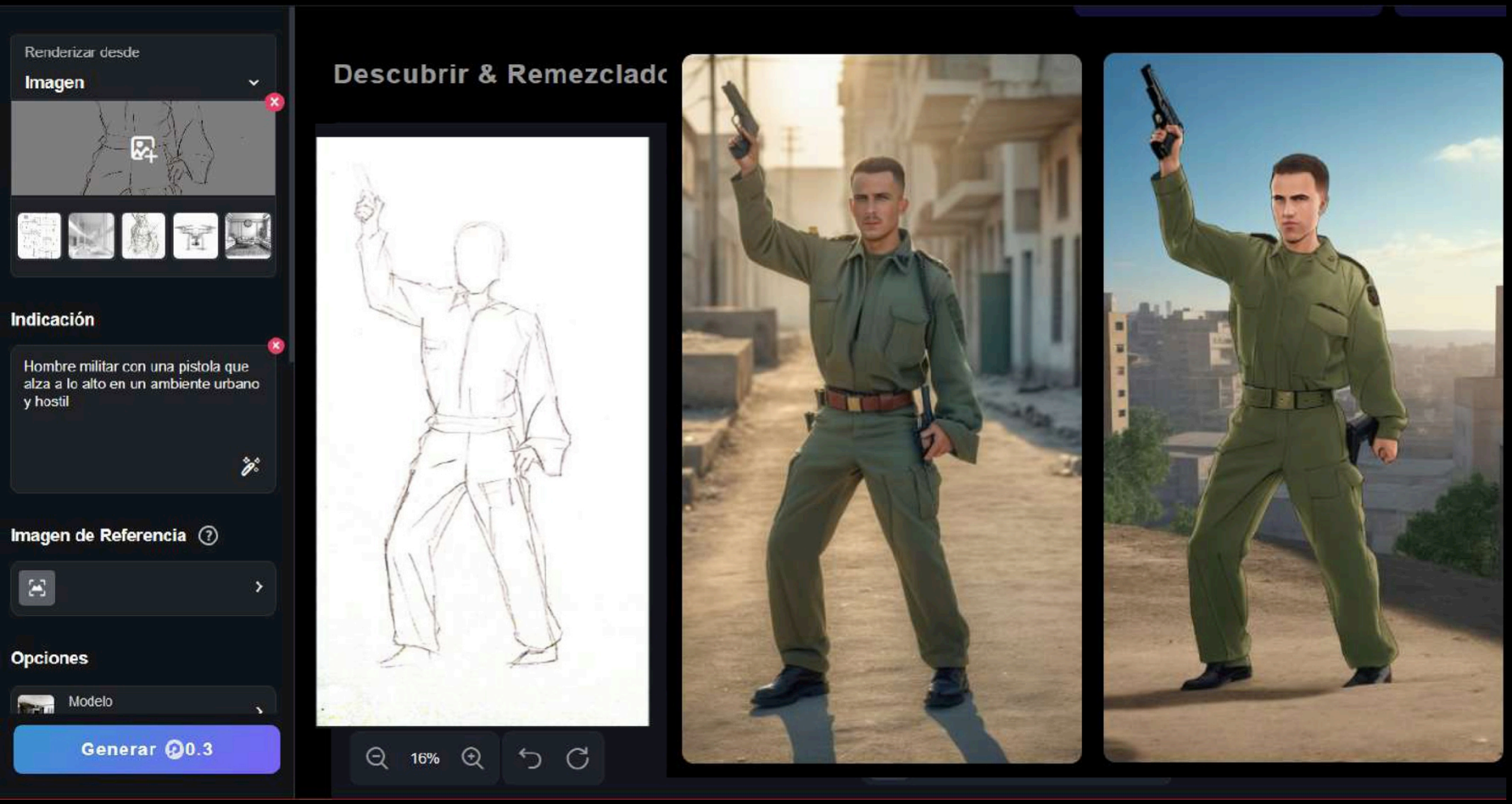




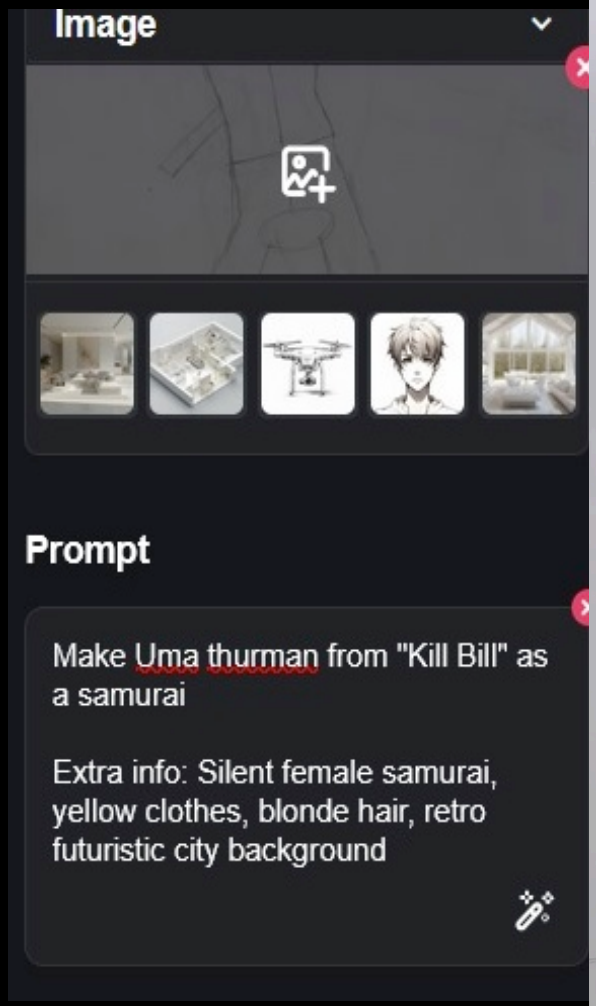


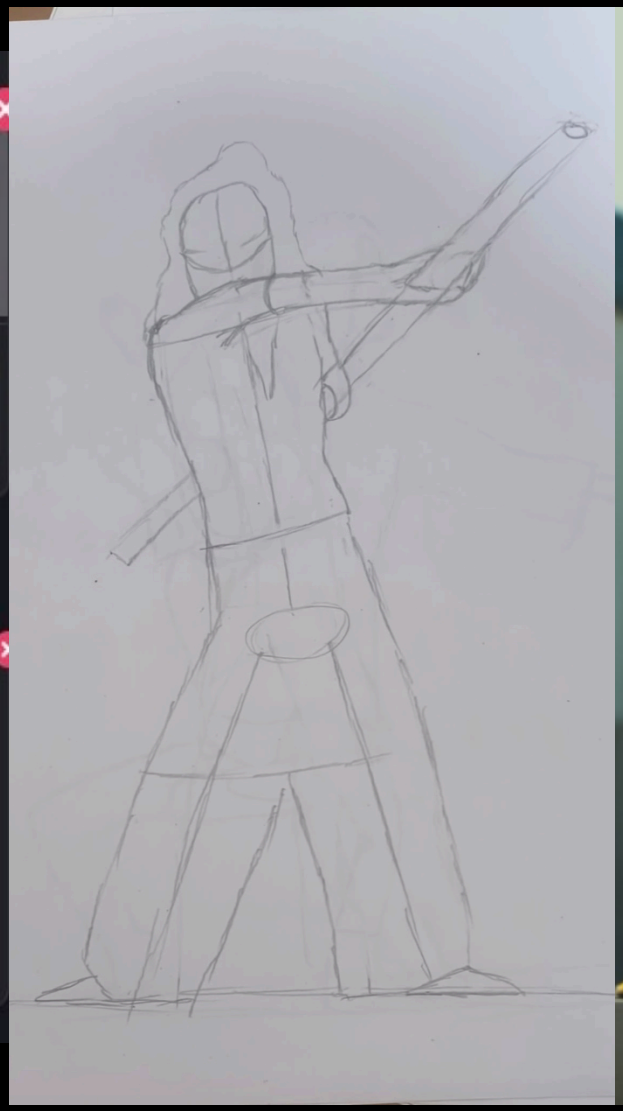


1. Anatomía incorrecta: manos y brazo de la tercera fotografía



1. Anatomía incorrecta: piernas cortas, brazo izquierdo no se entiende

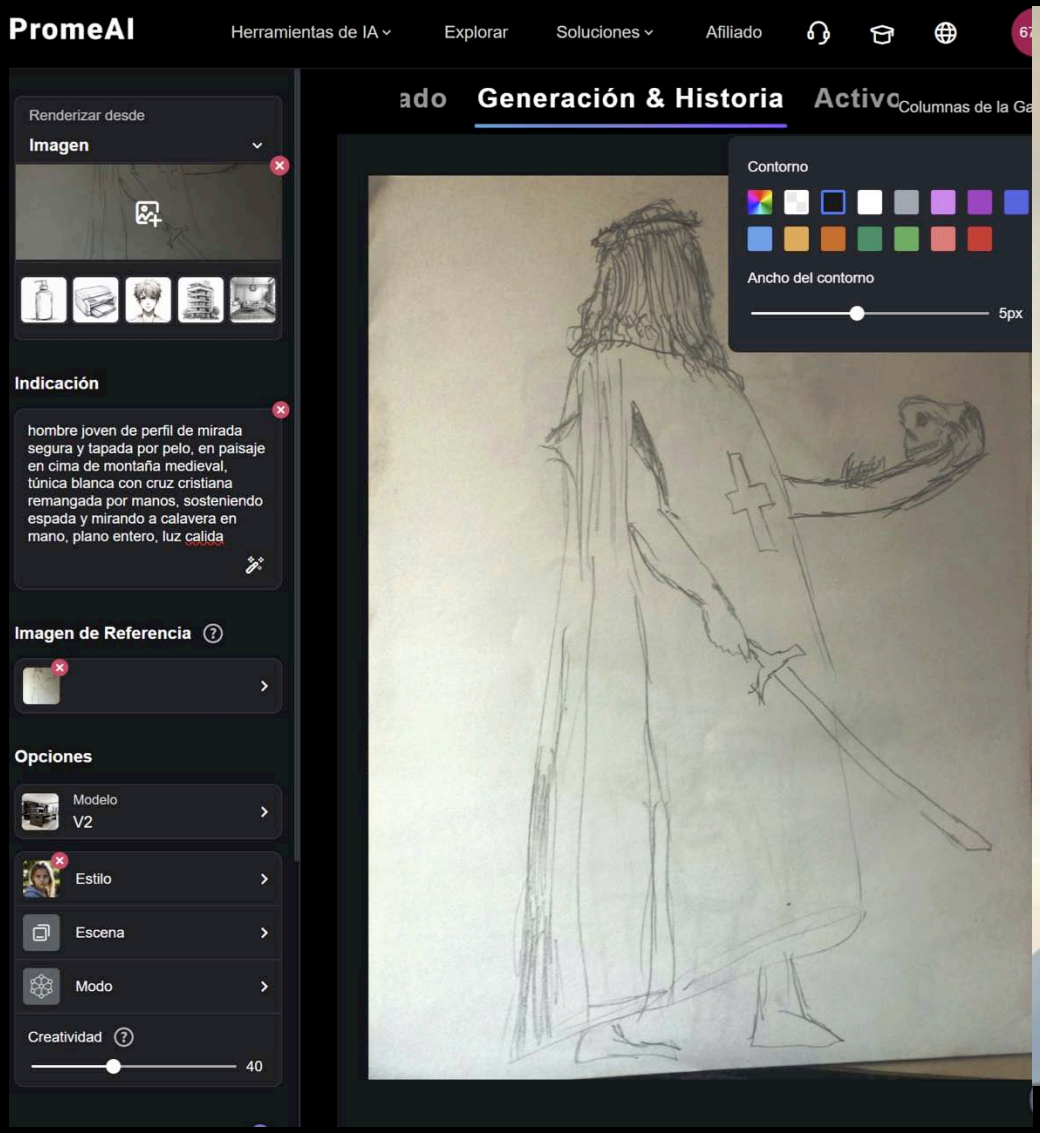


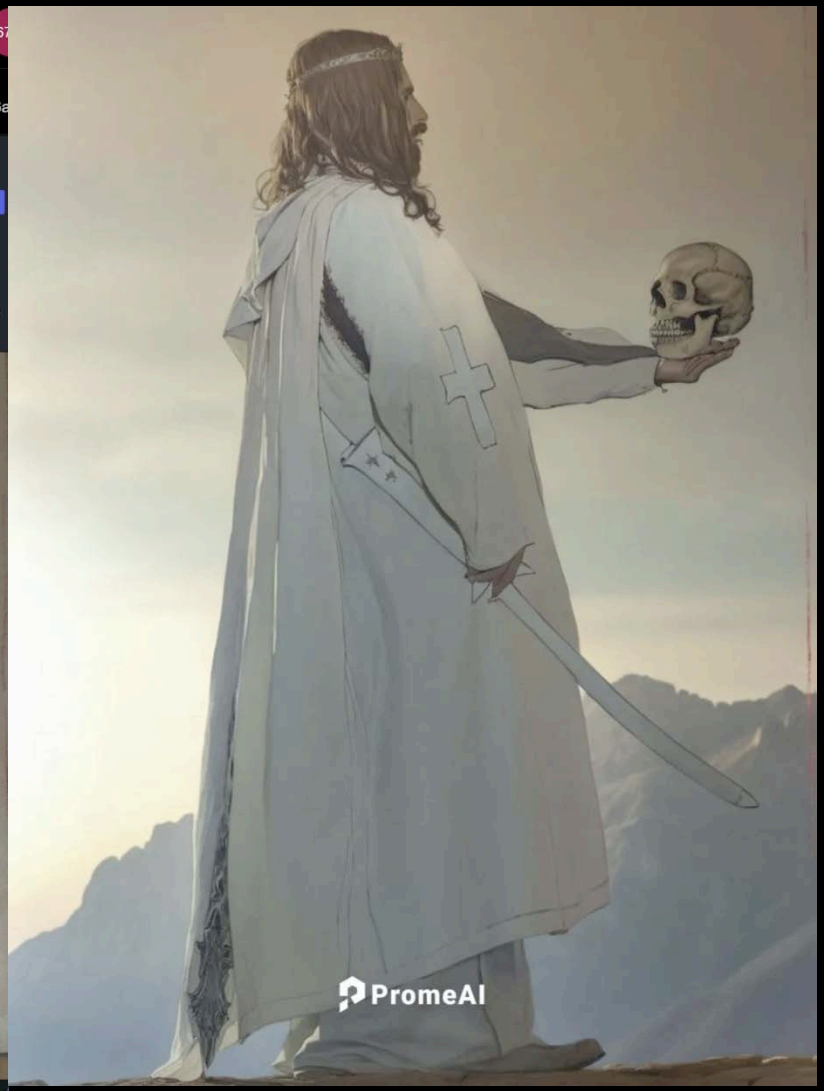




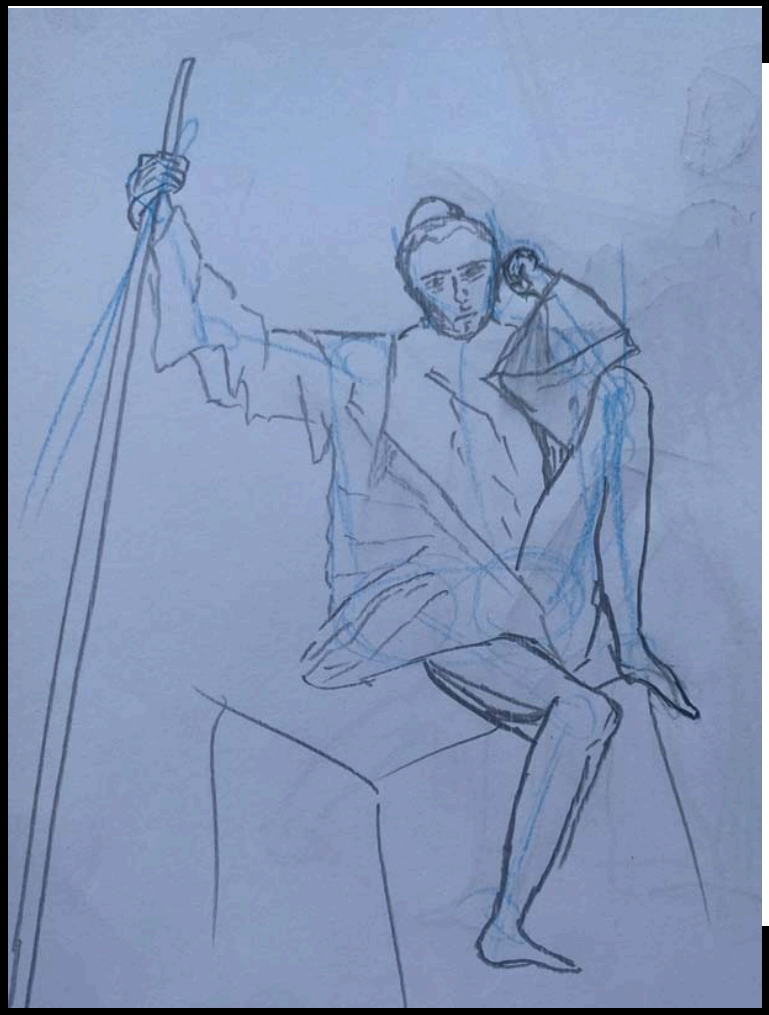
1. Anatomía incorrecta: falta de comprensión de la cabeza, pierna y brazo derecha imposibles

Alumno: OSV– GDV – PDCC





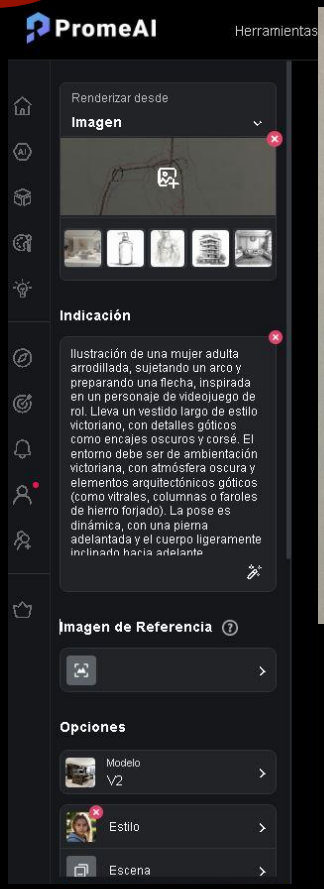
Alumno: PCDLF– GDV – PDCC

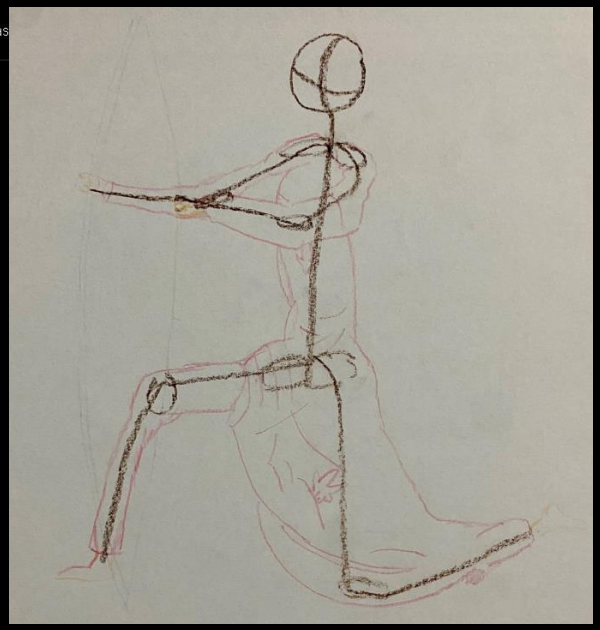






Alumno: FSLC– GDV – PDCC







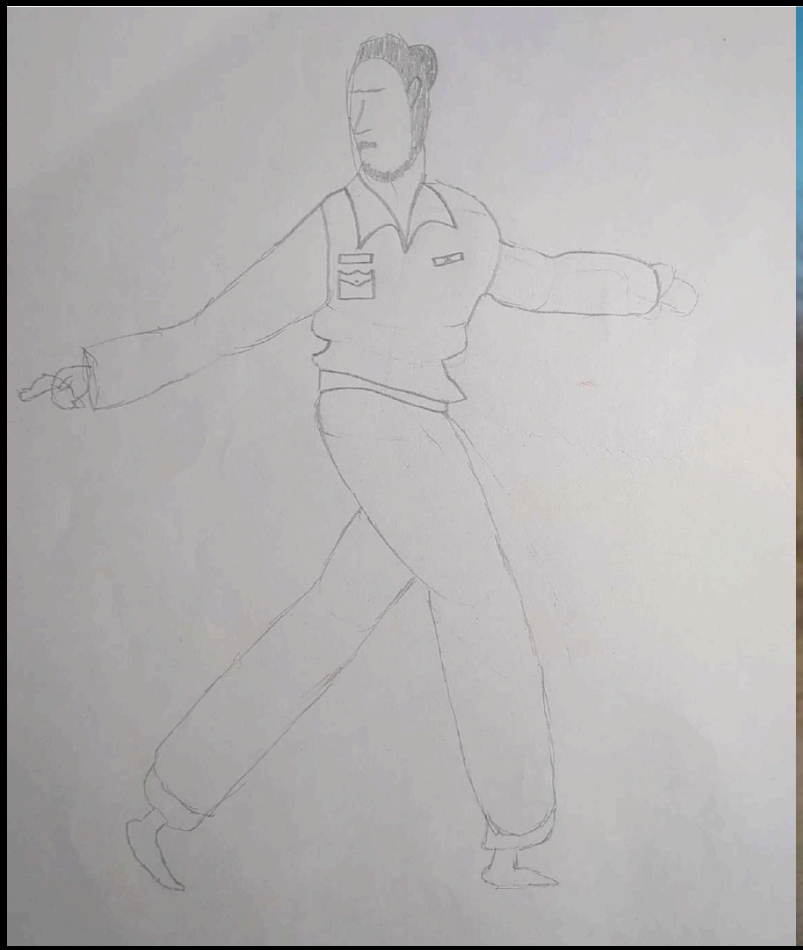




1. Anatomía incorrecta: proporciones desajustadas, articulaciones imposibles

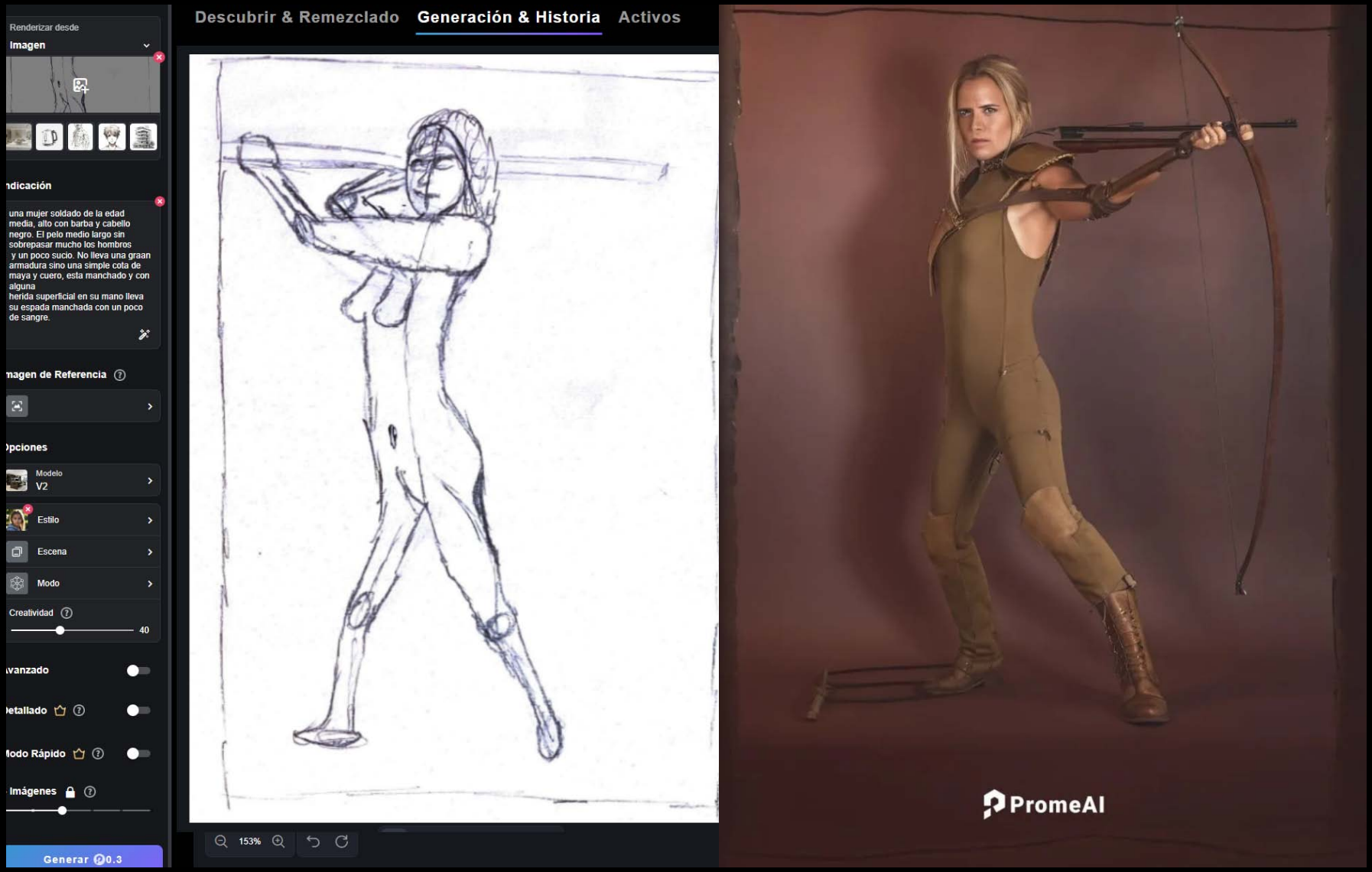
Alumno: RCA– GDV – PDCC

Hombre alto con moño y vello facial, con traje militar y una pistola en una mano, la mano derecha, descalzo. Fondo: Base militar, en el suelo.





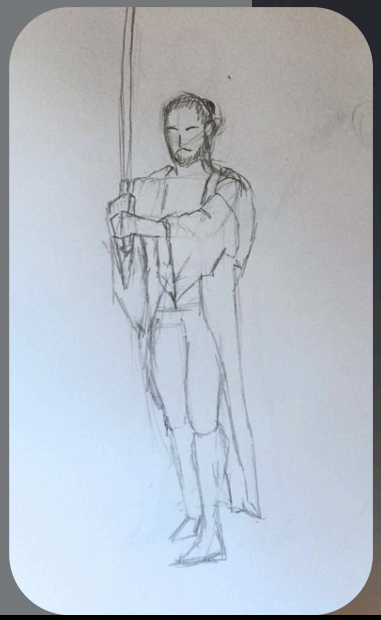
1. Anatomía incorrecta: pierna derecha mal resuelta

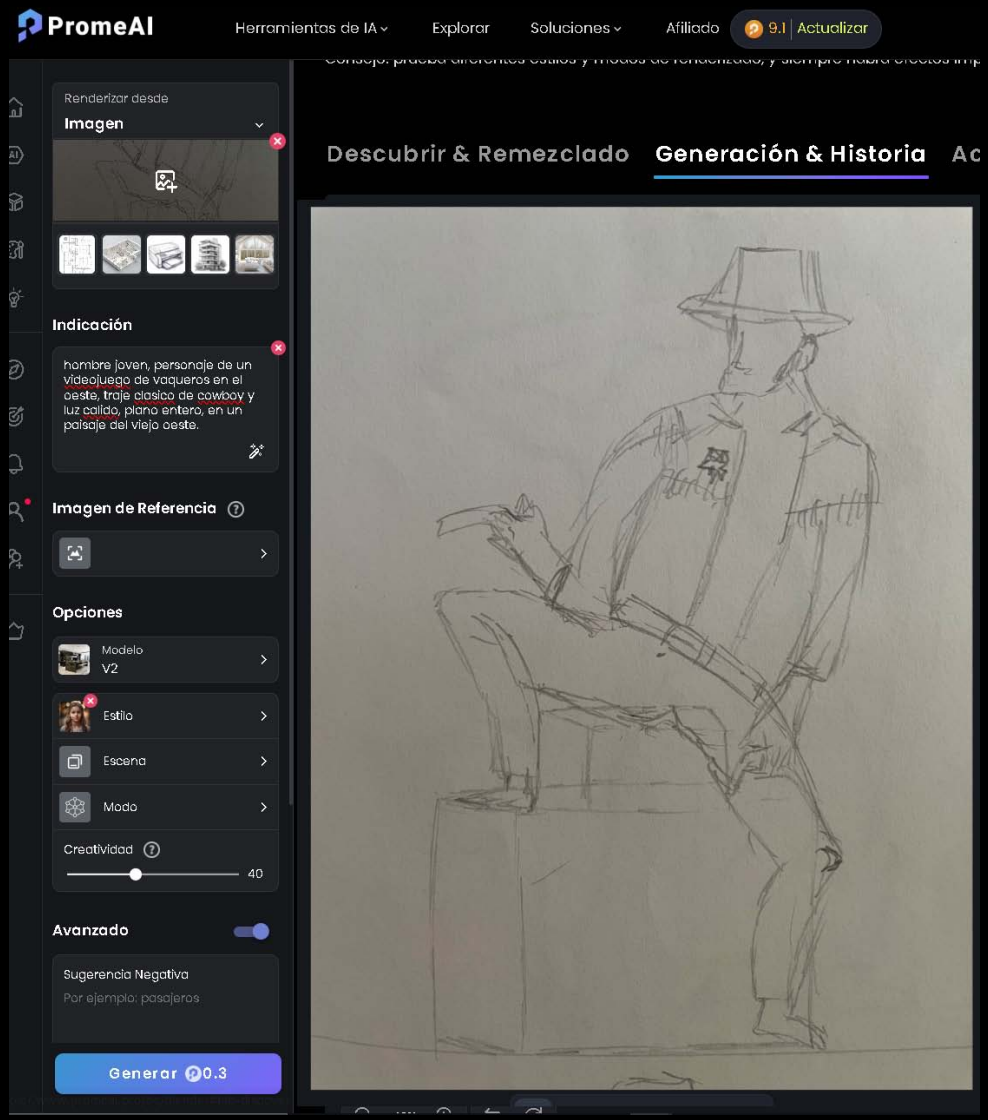


1. Anatomía incorrecta: proporciones desajustadas, articulaciones imposibles

Alumno: SSM– GDV – PDCC

Prompt: Samurai con túnica y espada alzada





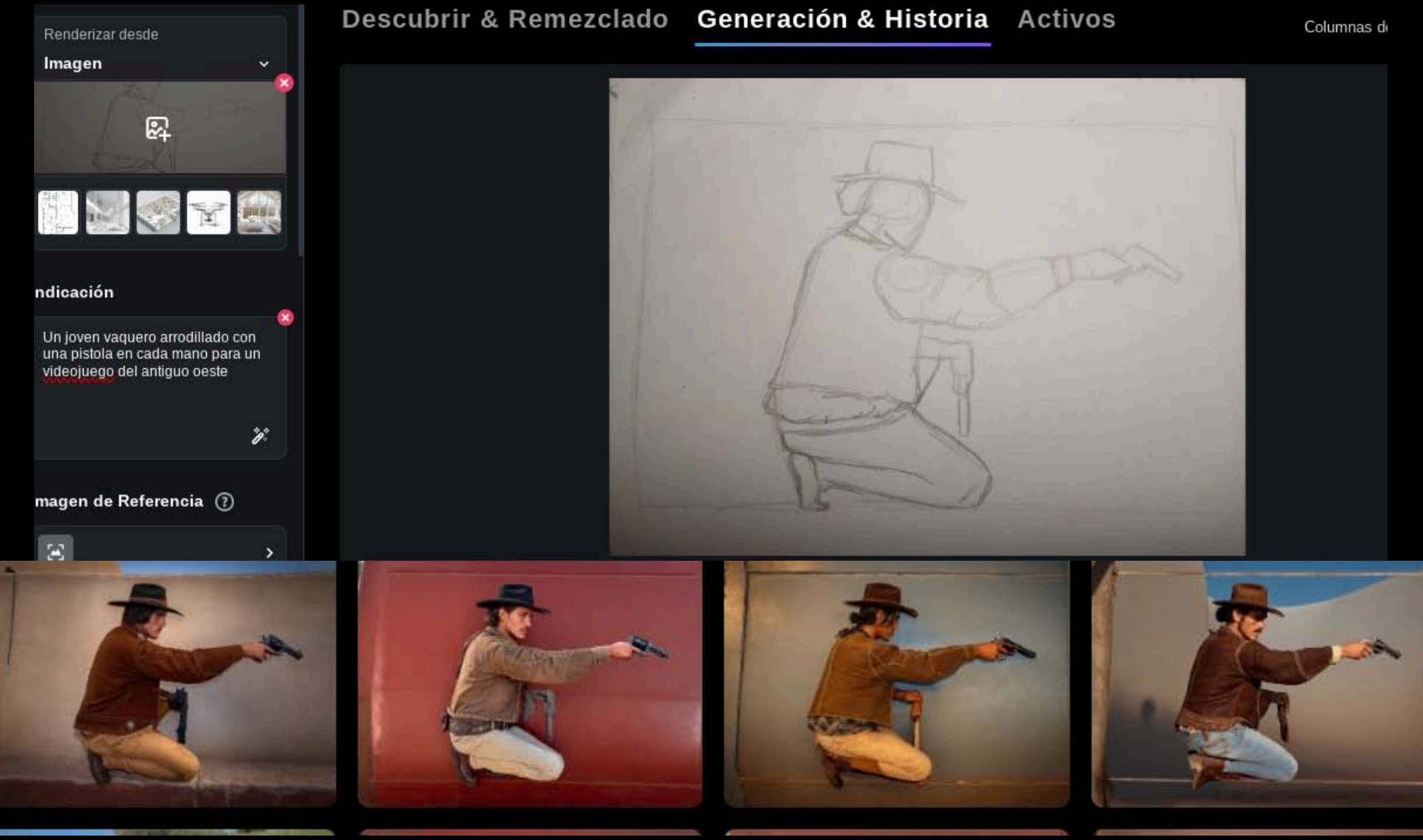


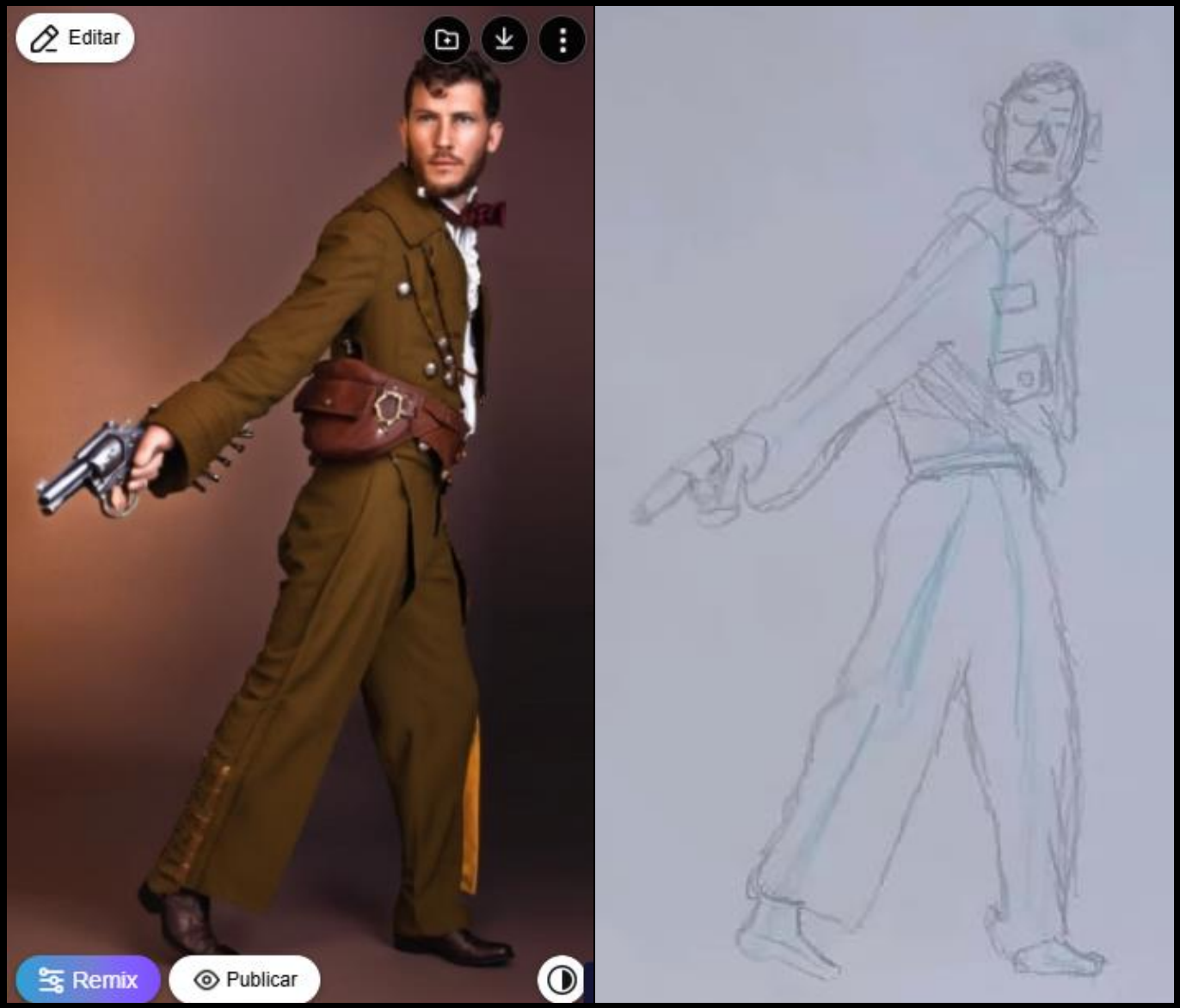
1. Anatomía incorrecta: proporciones desajustadas, articulaciones imposibles



1. Anatomía incorrecta: proporciones desajustadas, extremidades inferiores mal resueltas

Alumno: VEA– GDV – PDCC





1. Anatomía incorrecta: pierna derecha corta

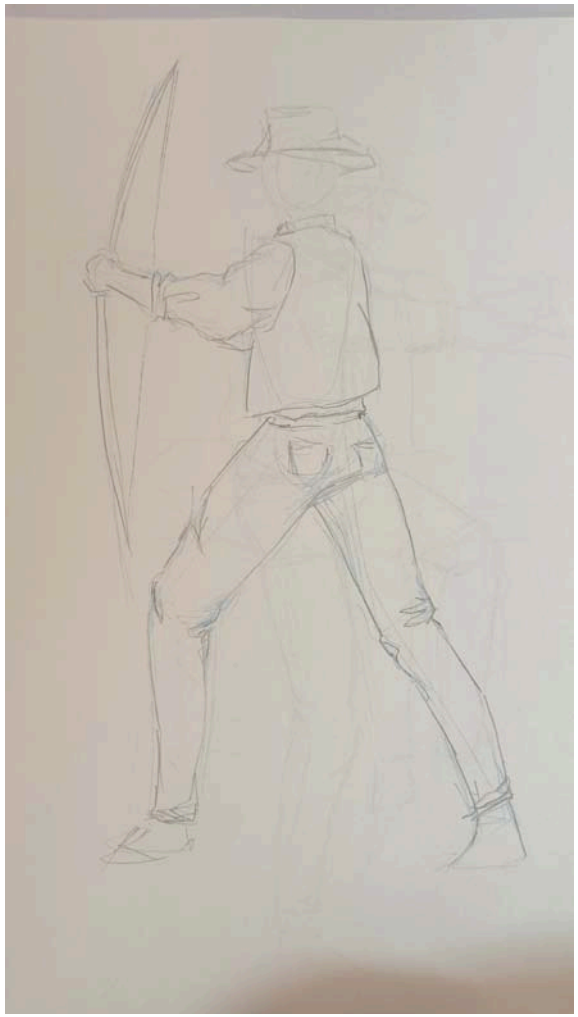
Alumno: VMM– GDV – PDCC



1. Anatomía incorrecta: falta de comprensión de la estructura brazos y piernas
3. Problemas de composición: figuras no diferenciadas e incorrectas.

Alumno: VMM– GDV – PDCC





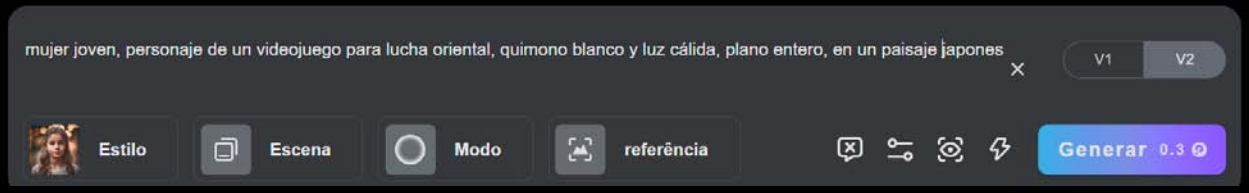


1. Anatomía incorrecta: cabeza pequeña



Conclusiones y resultados observados

Los alumnos que mejor dibujan, curiosamente, se han negado a realizar este ejercicio optativo. No lo han considerado necesario o quizás han mostrado cierto rechazo a validar su trabajo con una IA.







Conclusiones y resultados observados

Los alumnos con más dificultades, sin embargo, han acogido muy bien esta propuesta, sobre todo porque les permite sustituir uno de los ejercicios que forman parte del 70% de ejercicios que deben entregar para superar la asignatura.



Conclusiones y resultados observados

También hay un tercer grupo de estudiantes, que sí tienen un nivel medio bajo que han decidido probar la herramienta por curiosidad y autoevaluación. En estos casos, el ejercicio ha funcionado como confirmación: al elegir realmente su mejor dibujo y acompañarlo de un buen prompt, han obtenido un resultado coherente, lo cual valida el proceso.



Conclusiones y resultados observados

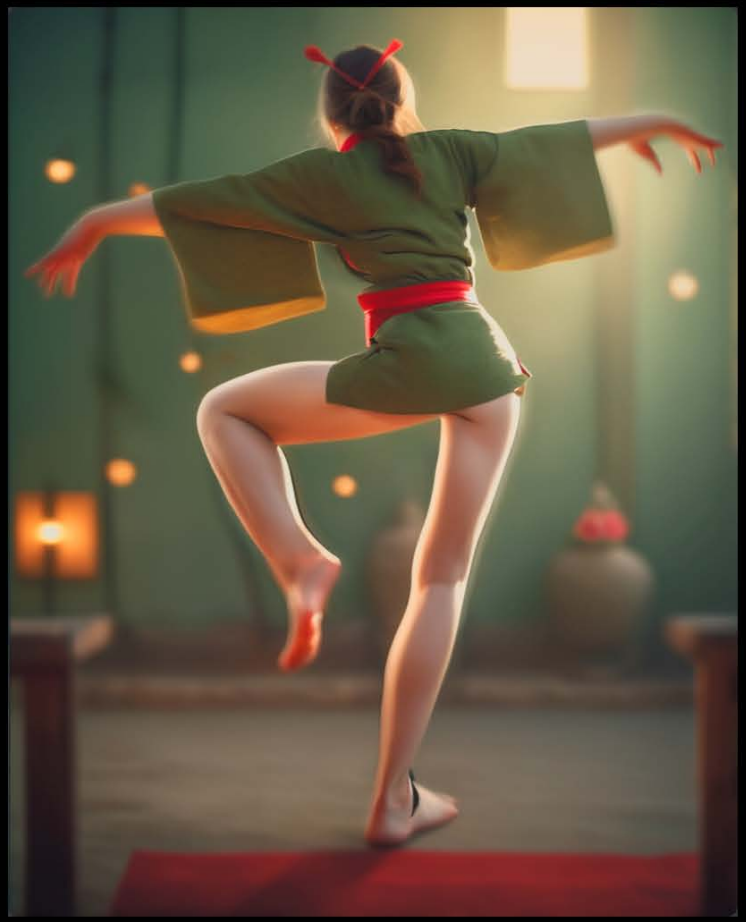
Por tanto, esta práctica no solo promueve el uso responsable de la IA, sino que además activa mecanismos de reflexión crítica, fomenta la autonomía del alumnado y mejora la comprensión de sus propias capacidades y errores. En definitiva, la inteligencia artificial no sustituye la práctica artística, pero puede ser una aliada pedagógica. Cuando se usa con criterio, permite reforzar el aprendizaje desde otra perspectiva y mejorar la aceptación de la evaluación.



Comunidad Historia

Los registros del historial se guardan durante 30 días. Guárdelos en sus activos de manera oportuna.





Muchas gracias.