



Universidad
Pontificia
de Salamanca

GUÍA DOCENTE 2026-2027

INCUBACIÓN, DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS EN IA CON PERSPECTIVA ÉTICA

Máster de Formación Permanente en Gobernanza ética de la
Inteligencia Artificial

Modalidad de la asignatura: Virtual

DATOS BÁSICOS

Tipología	Obligatoria
Modalidad de impartición	Virtual
Créditos	4 ECTS
Calendario	Del 14 de septiembre de 2026 a 31 de enero de 2027.
Horario	Martes y miércoles de 17,00 a 21,00 horas.
Idioma	Castellano
Profesor responsable	Javier Parra Domínguez // Juan Manuel Corchado
E-mail	jparrado@usal.es // jm@corchado.net
Tutorías	A confirmar con cita previa a través del correo electrónico.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura "Incubación, Diseño y Gestión de Proyectos en IA con Perspectiva Ética" se centra en la formación integral de futuros profesionales en el ámbito de la inteligencia artificial (IA), enfatizando la importancia de incorporar principios éticos desde la concepción hasta la ejecución de proyectos. A lo largo del curso, los estudiantes adquirirán conocimientos fundamentales sobre metodologías de incubación de ideas innovadoras, estrategias de diseño y gestión de proyectos tecnológicos, con un enfoque particular en la IA. Se explorarán temas críticos como la transparencia, la equidad, la privacidad y la responsabilidad en el desarrollo y la implementación de soluciones basadas en IA. Mediante un enfoque práctico, se fomentará la creación de proyectos que no solo sean técnicamente viables, sino también socialmente responsables, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos actuales y futuros en la industria de la IA con sentido multidisciplinar.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer los procedimientos de incubación de proyectos con IA y planificar y desarrollar sus metodologías.
- Comprender y conocer las últimas tendencias en inteligencia artificial.
- Analizar, contrastar y criticar los distintos enfoques de la Gobernanza ética de la inteligencia artificial desde una mirada interdisciplinaria.
- Identificar y emplear sistemas de IA de las distintas áreas de la industria.

CONTENIDOS

1. **Introducción a la Inteligencia Artificial:** Exploración de los fundamentos de la IA, con énfasis en la importancia de la ética en la tecnología.
2. **Metodologías de Incubación de Ideas:** Estudio de técnicas y herramientas para la generación y validación de ideas innovadoras en IA. Enfoque en cómo identificar oportunidades de proyectos con potencial.
3. **Diseño de Proyectos en IA:** Instrucciones sobre el diseño de proyectos de IA, incluyendo la definición de objetivos, desarrollo de prototipos y pruebas, siempre priorizando la ética y la responsabilidad social.
4. **Gestión de Proyectos Tecnológicos:** Estrategias para la planificación, ejecución y control de proyectos de IA.

5. **Transparencia y Explicabilidad en IA:** Técnicas para desarrollar sistemas de IA que sean transparentes y cuyas decisiones puedan ser explicadas y comprendidas por usuarios y partes interesadas.
6. **Equidad y No Discriminación en IA:** Enfoque en la importancia de construir sistemas de IA que promuevan la equidad, evitando sesgos y discriminación.
7. **Privacidad y Seguridad de los Datos:** Principios y prácticas para garantizar la protección de la privacidad y la seguridad de los datos en proyectos de IA, cumpliendo con legislaciones relevantes.
8. **Responsabilidad y Consecuencias Sociales:** Análisis de la responsabilidad de los desarrolladores de IA en las consecuencias sociales de sus proyectos, incluyendo la anticipación y mitigación de impactos negativos.
9. **Debate y Reflexión sobre el Futuro de la IA:** Espacio para discusiones sobre los retos futuros de la IA en la sociedad, incluyendo el papel de la ética en la dirección del desarrollo tecnológico y su regulación.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las metodologías docentes que se desarrollarán en la asignatura serán:

- Clase magistral: el docente realiza sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenido.
- Aprendizaje basado en proyectos: se les orienta a los estudiantes a buscar posibles soluciones sobre una determinada problemática.
- Aprendizaje cooperativo: se basa en el trabajo en equipo y tiene como objetivo la construcción de conocimiento y la adquisición de competencias y habilidades sociales.
- Aprendizaje basado en problemas: contribuye a desarrollar en los estudiantes el razonamiento crítico, el juicio diagnóstico, así como les permite construir su conocimiento a través del análisis de los problemas de forma individual y grupal, fomentando el trabajo colaborativo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las principales actividades formativas que se llevarán a cabo en el desarrollo de la asignatura serán:

- Actividades de formación teórica en el grupo de clase.
- Seminario práctico en el grupo de clase.
- Tutorías individuales y en grupo: orientación, asesoramiento, retroalimentación.

SISTEMAS de evaluación

- Evaluación continua (Retos académicos).

Convocatoria ordinaria

El formato de evaluación para la actividad en cuestión consistirá en un **trabajo individual que el alumno deberá presentar en clase** (100%).

Convocatoria extraordinaria

Trabajo individual que el alumnos enviará al profesor mediante la herramienta “tarea” (100%). .

RECURSOS DE APRENDIZAJE Y APOYO TUTORIAL

[HTTPS://E4YOU.ORG/ES](https://e4you.org/es)

La plataforma de enseñanza online e4you es un sistema educativo digital diseñado para facilitar el aprendizaje autónomo y colaborativo a través de la internet.

BREVE CV DEL PROFESOR

Javier Parra Domínguez. Profesor Permanente Laboral de la Universidad de Salamanca. Técnico en computación por la Universidad de Gales y Máster en Macro-econometría y Finanzas por **CECO**. Es investigador en activo de **BISITE** y Coordinador de **QETEL (Quantum Economics & Technology Experience Lab)**.

Juan Manuel Corchado es director del Grupo de Investigación **BISITE** y coordinador del IoT Digital Innovation Hub. Es un experto en Inteligencia Artificial, Machine Learning, Fintech, Blockchain, Ciberseguridad, IoT, Fog Computing, Edge Computing, Smart Cities, Smart Grids, Bioinformática, Neurociencia y Análisis de Sentimiento.

Ha sido vicerrector de investigación de 2013 a 2017 y director del Parque Científico de la Universidad de Salamanca. También fue elegido dos veces decano de la Facultad de Ciencias.

Ha sido profesor visitante en el Instituto Tecnológico de Osaka y en la Universiti Malaysia Kelantan. También ha sido miembro del Grupo Asesor sobre Propaganda Terrorista Online del Centro Europeo de Lucha contra el Terrorismo (EUROPOL).

Es miembro del Consejo Asesor de NVIDIA centrado en IA Generativa, académico de la Real Academia de Medicina de Salamanca, patrono de la Fundación AstraZeneca y consejero independiente de Neurofix Pharma.