



Guía de Asignatura

ASIGNATURA: Prompt engineering: diseño de interacciones eficientes con IA

Título: Máster en Formación Permanente en Inteligencia Artificial para la Transformación e Innovación de Negocio

Materia: Introducción a la Inteligencia Artificial
Créditos: 6

Índice

1.	Organización general.....	3
1.1.	Datos de la asignatura.....	3
1.2.	Introducción a la asignatura.....	3
1.3.	Resultados del proceso de Formación y Aprendizaje	3
2.	Contenidos/temario	4
3.	Metodología	5
4.	Actividades formativas	5
5.	Evaluación	6
1.4.	Sistema de evaluación.....	6
1.5.	Sistema de calificación	6
6.	Bibliografía.....	7

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

TITULACIÓN	Máster en Formación Permanente en Inteligencia Artificial para la Transformación e Innovación de Negocio
ASIGNATURA	Prompt engineering: diseño de interacciones eficientes con IA
NOMBRE ASIGNATURA	Prompt engineering: diseño de interacciones eficientes con IA
Carácter	Obligatorio
Cuatrimestre	Primero
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura permite al estudiante dominar el arte de diseñar y optimizar prompts para interactuar con modelos de IA generativa. El objetivo es maximizar la utilidad de herramientas como ChatGPT, DALL—E o Copilot en aplicaciones empresariales, cubriendo desde conceptos básicos de IA generativa hasta casos prácticos avanzados de generación de contenido y automatización.

1.3. Resultados del proceso de Formación y Aprendizaje

CO1 Aplicar técnicas de programación en el desarrollo de soluciones basadas en inteligencia artificial en el ámbito empresarial.

CO7 Utilizar modelos generativos y técnicas de *prompt engineering* con el objetivo de maximizar la productividad y el rendimiento.

H02Habilidad para el trabajo en equipo en entornos dinámicos e

innovadores.

H03 Capacidad de comunicación eficaz de ideas y soluciones tecnológicas a públicos técnicos y no técnicos

H04 Adaptabilidad para enfrentarse a cambios tecnológicos rápidos y entornos de alta incertidumbre.

CC1 Identificar los principios básicos de análisis de datos y estadística aplicados al desarrollo de soluciones basadas en inteligencia artificial.

CC5 Conocer técnicas de prompt engineering para optimizar interacciones con modelos generativos.

2. Contenidos/temario

- Introducción a la IA generativa.
 - ¿Qué es la IA generativa y cómo funciona?
 - Principales modelos generativos: GPT, DALL—E, MidJourney.
 - Breve introducción a los conceptos de tokenización y probabilidad en modelos de lenguaje.
- Fundamentos del prompt engineering.
 - ¿Qué es un prompt y por qué es importante?
 - Principios básicos para construir prompts efectivos.
 - Ejemplos prácticos de interacción inicial con modelos generativos.
- Técnicas avanzadas de prompt engineering:
 - Encadenamiento de solicitudes (prompt chaining).
 - Voto—prompt/ng y prompts dinámicos para escenarios empresariales.
 - Optimización de resultados ajustando contexto y parámetros.
- Personalización de GPTs para casos empresariales:
 - Concepto de fine—tuning y su aplicación práctica.
 - Configuración básica de GPTs personalizados:
 - Adaptación de un GPT para entender terminología específica de un sector.
 - Creación de prompts especializados para tareas recurrentes.
- Aplicaciones prácticas empresariales:
 - Generación de propuestas comerciales y correos personalizados.
 - Creación de contenido visual para marketing.
 - Análisis y generación de insights a partir de datasets simples

3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebra el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo -diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases online) donde

el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

4. Actividades formativas

La metodología VIU, basada en la modalidad virtual, se concreta en una serie de actividades formativas y metodologías docentes que articulan el trabajo del estudiante y la docencia impartida por los profesores.

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados en cada una de las asignaturas. A continuación, listamos las actividades genéricas que pueden formar parte de cada

asignatura, dependiendo de las competencias a desarrollar en los estudiantes en cada asignatura.

5. Evaluación

1.4. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Informes	10	40
Trabajos y actividades grupales	10	40
Examen final	40	60

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

1.5. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el

número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

Será facilitada por el responsable de la asignatura al inicio del curso