

Generación de imágenes con
Herramientas de Inteligencia Artificial
de código abierto



OBJETIVO

Desarrollar un análisis crítico de la inteligencia artificial generativa, explorando los desafíos éticos, la creatividad artificial, y los impactos socioculturales, mientras complementan competencias digitales usando herramientas IA para la generación de imágenes de código libre (*Stable Diffusion* y *ComfyUI*) para innovar en sus prácticas educativas y de investigación.

DIRIGIDO A

Personas dedicadas a la docencia o investigación que deseen profundizar en el uso de la generación de imágenes mediante modelos de IA, complementar sus competencias digitales, y experimentar, con especial interés en los aspectos éticos, creativos, y socioculturales relacionados con esta tecnología.

REQUISITOS

- Equipo de cómputo con navegador web Chrome o Firefox.
- Conocimiento básico de terminal de sistema y manejo de directorios Linux. (Preferentemente)
- Cuenta de correo electrónico o cuenta de Google a la que tengan acceso.
- **Tarjeta de crédito o débito con fondos equivalentes a \$10 USD para servicio que se usará en el taller para solventar requerimientos técnicos de GPU.**
- Conexión estable a Internet.

CUPO: 15 personas

3er ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN SUJ

PROGRAMA 21 de noviembre 2024

Horario	Tema	Subtema(s)	Objetivo
12:15 h <i>(20 minutos)</i>	Contexto teórico	<ul style="list-style-type: none">▪ Sesgos en la IA Generativa: Riesgos y repercusiones.▪ Debates y controversias sobre ética, creatividad y derechos de autor.▪ Influencers IA, Deep fakes y fake news.▪ Uso en la investigación y la docencia.	Entender los riesgos, sesgos y repercusiones de la IA generativa, enfocándose en sus implicaciones éticas y legales para la investigación y docencia.
12:35 h <i>(10 minutos)</i>	Stable Diffusion	<ul style="list-style-type: none">▪ Conceptos básicos sobre la generación de imágenes con IA▪ Recursos técnicos	Conocer los conceptos y recursos básicos para generar imágenes con IA.
12:45 h <i>(20 minutos)</i>	Runpod	<ul style="list-style-type: none">▪ Suscripción y acceso al servicio▪ Creación de una instancia GPU	Conocer el servicio Runpod para generar imágenes en cualquier equipo de cómputo con conexión a Internet, independientemente de sus prestaciones de procesamiento gráfico.
13:05 h <i>(60 minutos)</i>	SD / ComfyUI	<ul style="list-style-type: none">▪ Instalación▪ Checkpoints▪ CLIP Text▪ Parámetros KSampler▪ Decodificación▪ Text2Img	Instalar y configurar herramientas de código abierto para la generación de imágenes, incluyendo parámetros avanzados.
14:05 h <i>(10 minutos)</i>	SD / ComfyUI	<ul style="list-style-type: none">▪ Shortcuts y recomendaciones.	Optimizar el uso de las herramientas con atajos y recomendaciones.
14:15 h	Cierre de sesión 1		

3er ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN SUJ

PROGRAMA 22 de noviembre 2024

Horario	Tema	Subtema(s)	Objetivo
09:00 h <i>(10 minutos)</i>	Recuento	<ul style="list-style-type: none">Reflexión y diálogo con respecto a lo revisado hasta el momento.	Reflexionar y dialogar sobre los temas revisados hasta ahora.
09:10 h <i>(25 minutos)</i>	SD / ComfyUI	<ul style="list-style-type: none">Img2ImgRepositorio CivitAI	Explorar la técnica Img2Img y su uso en repositorios como CivitAI.
09:35 h <i>(25 minutos)</i>	SD / ComfyUI	<ul style="list-style-type: none">Low-Rank Adaptation (LoRA)	Entender la adaptación de bajo rango (LoRA) para aplicar estilos gráficos.
10:00 h <i>(20 minutos)</i>	SD / ComfyUI	<ul style="list-style-type: none">Práctica individual/equipos	Experimentar y aplicar los conceptos aprendidos en una práctica individual o por equipos.
10:20 h <i>(10 minutos)</i>	SD / ComfyUI	<ul style="list-style-type: none">ConclusionesSiguientes pasosRecursos complementarios	Resumir el taller, discutir próximos pasos y compartir recursos adicionales.

TALLERISTA



Apasionado de la tecnología desde siempre, encontró en la educación la manera de darle sentido a la profesión que pone en práctica todos los días.

■ Rafael Chavarría Pérez

Doctorante en Educación por el Doctorado Interinstitucional en Educación en la Universidad Iberoamericana León

Egresado de la Maestría en Diseño de Proyectos Educativos Virtuales por la Universidad Iberoamericana León.

Maestro en Tecnologías Web y Dispositivos Móviles por la Universidad DeLaSalle Bajío.

Licenciado en Diseño Digital Interactivo por la Universidad Iberoamericana León.

■ En la Universidad Iberoamericana León, se ha desempeñado desde 2014 como:

Desarrollador de contenidos digitales.

Diseñador de Estrategias de Innovación Educativa.

Académico de Arquitectura y Diseño.

Actualmente es Coordinador de Aprendizaje Digital.

■ En paralelo, es consultor de implementación de herramientas tecnológicas y diseñador multimedia independiente.

Homólogo de la Red EDUTIC de AUSJAL

Integrante del Equipo de Trabajo Impulso a la Innovación, la Educación Virtual y la Multimodalidad Educativa de la Comisión Estatal para la Planeación de la Educación Superior, A.C. (COEPES)

Integrante de la Comisión de Inteligencia Artificial de la Ibero León.

IBERO
LEÓN

“Cuanto el bien es más
universal, es más divino.”

San Ignacio de Loyola

Imagen realizada con IA (Stable Diffusion y ComfyUI).

Generación de imágenes con

Herramientas de Inteligencia Artificial

de código abierto

IBERO

CIUDAD DE MÉXICO • LEÓN • PUEBLA • TIJUANA • TORREÓN



ITESO, Universidad
Jesuita de Guadalajara

