



Guía de Asignatura

ASIGNATURA: *Aplicaciones de la IA generativa en salud*

Título: *Máster de Formación Permanente en Inteligencia Artificial Aplicada a la Salud y Entornos Sanitarios*

Materia: *Implementación, gobernanza y liderazgo digital*

Créditos: 6 ECTS

Código: 06PASE

Índice

1.	Organización general	3
1.1.	Datos de la asignatura.....	3
1.2.	Introducción a la asignatura.....	3
1.3.	Competencias y resultados de aprendizaje	3
2.	Contenidos/temario	5
3.	Metodología	7
4.	Actividades formativas	8
5.	Evaluación.....	11
5.1.	Sistema de evaluación.....	11
5.2.	Directrices para el Uso de IA	11
5.3.	Sistema de calificación	12
6.	Bibliografía.....	13

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

TITULACIÓN	<i>Máster de Formación Permanente en Inteligencia Artificial Aplicada a la Salud y Entornos Sanitarios</i>
ASIGNATURA	<i>Aplicaciones de la IA generativa en salud</i>
CÓDIGO - NOMBRE ASIGNATURA	<i>06PASE_Aplicaciones de la IA generativa en salud</i>
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 constituye un laboratorio avanzado de implementación práctica de soluciones de inteligencia artificial generativa en el entorno asistencial e investigador. Mediante el dominio del prompt engineering y el paradigma del vibe coding, el estudiante adquiere la capacidad de prototipar herramientas personalizadas que resuelven necesidades clínicas específicas sin dependencia de programación tradicional. El programa profundiza en la creación de ecosistemas de conocimiento y herramientas de síntesis de evidencia científica, capacitando al egresado para liderar la comunicación científica multimodal y la gestión ética de la información biomédica. Estos conocimientos permiten transformar la práctica sanitaria diaria y el flujo de investigación, garantizando la integridad científica, la seguridad del paciente y la excelencia en la divulgación científica.

1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

CG.1.- Evaluar críticamente la aplicabilidad, limitaciones y riesgos de diferentes tecnologías de IA en contextos clínicos específicos, considerando tanto métricas técnicas como resultados clínicamente relevantes.

CG.2.- Diseñar e implementar estrategias de validación clínica de sistemas de IA, incluyendo la selección de diseños de estudio apropiados, definición de métricas de evaluación centradas en el paciente y protocolos de monitorización tras la implementación.

CG.3.- Evaluar críticamente las implicaciones éticas, legales y sociales de la solución propuesta, asegurando el cumplimiento de principios de equidad, transparencia y seguridad del paciente.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.E.1.- Desarrollar arquitecturas de interacción clínica mediante técnicas avanzadas de prompt engineering y vibe coding para optimizar la toma de decisiones asistenciales y la eficiencia operativa

C.E.2.- Diseñar ecosistemas de gestión del conocimiento sanitario mediante la configuración de agentes inteligentes personalizados (CustomGPTs, Gems) y herramientas de síntesis inteligente de documentos.

C.E.3.- Integrar herramientas de descubrimiento científico asistido por IA en el flujo de investigación biomédica para el mapeo sistemático de literatura y la automatización de revisiones bibliográficas.

C.E.4.- Elaborar materiales de comunicación y divulgación científica multimodal utilizando modelos generativos de imagen y vídeo que preserven el rigor pedagógico y la veracidad clínica.

C.E.5.- Garantizar la integridad científica en la producción de evidencia clínica mediante la aplicación de protocolos de auditoría de sesgos, detección de alucinaciones y cumplimiento del marco regulatorio europeo de la IA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA.1.- Prototipar herramientas y scripts sin necesidad de programación tradicional, resolviendo problemas específicos en el entorno sanitario.

RA.2.- desplegar agentes inteligentes que sintetizen protocolos hospitalarios y guías farmacológicas complejas, asegurando la trazabilidad de la fuente y la privacidad de la información.

RA.3.- Realizar búsquedas de evidencia científica de alta precisión utilizando plataformas de IA para identificar lagunas de conocimiento y tendencias.

RA.4.- Crear contenidos de comunicación científica de alto impacto que traduzcan el lenguaje académico a formatos digitales multimodales (infografías y vídeos sintéticos) para diversas audiencias.

2. Contenidos/temario

TEMA 1. Prompt engineering y vibe coding asistencial

- Técnicas de interacción avanzada para resolución clínica: implementación de metodologías Chain-of-thought y Tree-of-thought para el diagnóstico diferencial y la resolución de casos de alta complejidad.
- Personalización de la interacción médico-IA: configuración de instrucciones de sistema y perfiles de experto para adaptar la respuesta de los LLMs a la terminología y necesidades de distintas especialidades médicas.
- Prototipado rápido mediante vibe coding: uso de lenguaje natural para la creación de aplicaciones personalizadas, scripts de automatización de datos y herramientas de soporte clínico sin necesidad de programación tradicional. Limitaciones y precauciones.

TEMA 2. Ecosistemas de conocimiento personalizado: CustomGPTs, Gems y NotebookLM

- Construcción de agentes inteligentes en salud: desarrollo de CustomGPTs y Gems especializados en protocolos hospitalarios, guías farmacológicas o bases de datos institucionales cerradas.
- Gestión de fuentes con NotebookLM: creación de cuadernos de conocimiento inteligente para la síntesis de múltiples documentos médicos, detección de contradicciones en literatura clínica y generación de resúmenes estructurados.
- Integración de agentes en el flujo de trabajo: estrategias para el despliegue de asistentes personalizados en la consulta diaria, garantizando la privacidad del dato y la trazabilidad de la información.

TEMA 3. Comunicación científica y generación de contenidos

- Generación sintética de vídeo y presentaciones. Creación de materiales educativos y ponencias mediante herramientas de IA para la síntesis de avatares, traducción de voz y estructuración automática de diapositivas de alto impacto.
- Diseño de infografías e imagen sintética: uso de modelos generativos de imagen para la creación de ilustraciones, esquemas y visualizaciones de datos complejas para divulgación.
- Estrategias de comunicación científica digital: técnicas para adaptar el rigor académico a formatos de comunicación rápida, preservando la veracidad clínica y la calidad pedagógica del contenido generado.

TEMA 4. IA generativa en el flujo de investigación y evidencia biomédica

- Búsqueda inteligente y síntesis de evidencia: uso de herramientas de descubrimiento científico como Open Evidence, Perplexity, Consensus, Elicit y Research Rabbit y similares para el mapeo de literatura, identificación de lagunas de conocimiento y análisis de redes de citación.
- Automatización del proceso de revisión bibliográfica: flujos de trabajo asistidos por IA para la extracción de datos de artículos científicos, comparación de resultados de ensayos clínicos y redacción de borradores técnicos.
- Análisis de datos e interpretación de resultados: aplicaciones de IA para la generación de código estadístico, visualización de hallazgos de investigación y soporte en la discusión de resultados biomédicos.

TEMA 5. Ética e integridad en la investigación con IA

- Marcos éticos de autoría y transparencia: principios de responsabilidad en el uso de IA para la escritura científica, declaración de uso de modelos generativos en publicaciones y gestión de conflictos de interés.
- Riesgos de alucinación y sesgo en investigación: metodologías de verificación obligatoria de citas, detección de referencias inventadas y mitigación de sesgos algorítmicos en la síntesis de evidencia.

- Regulación y cumplimiento en el entorno investigador: aplicación del Reglamento de IA de la UE y el RGPD en el tratamiento de datos de investigación y el uso de herramientas de terceros para el análisis de información sensible.

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.

1. Clases presenciales

2. Clases virtuales síncronas

Constituyen el conjunto de acciones formativas que ponen en contacto al estudiante con el profesor, con otros expertos y con compañeros de la misma asignatura en el mismo momento temporal a través de herramientas virtuales. Las actividades recurrentes (por ejemplo, las clases) se programan en el calendario académico y las que son ocasionales (por ejemplo, sesiones con expertos externos) se avisan mediante el tablón de anuncios del campus. Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

a. Clases expositivas: El profesor expone a los estudiantes los fundamentos teóricos de la asignatura.

b. Clases prácticas: El profesor desarrolla junto con los estudiantes actividades prácticas que se basan en los fundamentos vistos en las clases expositivas. En términos generales, su desarrollo consta de las siguientes fases, pudiéndose adaptar en función de las necesidades docentes:

I. La primera fase se desarrolla en la sala principal de la videoconferencia, donde el profesor plantea la actividad.

II. A continuación, divide a los estudiantes en grupos de trabajo a través de las salas colaborativas y se comienza con la actividad. En esta fase el profesor va entrando en cada sala colaborativa rotando los grupos para resolver dudas, dirigir el trabajo o dar el feedback oportuno. Los estudiantes también tienen posibilidad de consultar al profesor en el momento que consideren necesario.

III. La tercera fase también se desarrolla en la sala principal y tiene como objetivo mostrar el ejercicio o explicar con ejemplos los resultados obtenidos. Por último, se ponen en común las conclusiones de la actividad realizada.

No obstante, el profesor puede utilizar otras metodologías activas y/o herramientas de trabajo colaborativo en estas clases.

c. Seminarios: En estas sesiones un experto externo a la Universidad acude a presentar algún contenido teórico-práctico directamente vinculado con el temario de la asignatura. Estas sesiones permiten acercar al estudiante a la realidad de la disciplina en términos no sólo profesionales, sino también académicos. Todas estas sesiones están vinculadas a contenidos de las asignaturas y del programa educativo.

3. Actividades asíncronas supervisadas

Se trata de un conjunto de actividades supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y el desarrollo de sus competencias. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral. Esta categoría se desglosa en el siguiente conjunto de actividades:

a. Actividades y trabajos prácticos: se trata de un conjunto de actividades prácticas realizadas por el estudiante por indicación del profesor que permiten al estudiante adquirir las competencias del título, especialmente aquellas de carácter práctico. Estas actividades, entre otras, pueden ser de la siguiente naturaleza: actividades vinculadas a las clases prácticas (resúmenes, mapas conceptuales, one minute paper, resolución de problemas, análisis reflexivos, generación de contenido multimedia, exposiciones de trabajos, test de autoevaluación, participación en foros, entre otros). Estas actividades serán seleccionadas por el profesor en función de las necesidades docentes. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

b. Actividades guiadas con recursos didácticos audiovisuales e interactivos: se trata de un conjunto de actividades en las que el estudiante revisa o emplea recursos didácticos (bibliografía, videos, recursos interactivos) bajo las indicaciones realizadas previamente por el profesor; con el objetivo de profundizar en los contenidos abordados en las sesiones teóricas y prácticas. Estas sesiones permiten la reflexión o práctica por parte del estudiante, y pueden complementarse a través de la puesta en común en clases síncronas o con la realización de actividades y trabajos prácticos. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

4. Tutorías

En esta actividad se engloban las sesiones virtuales de carácter síncrono y las comunicaciones por correo electrónico o campus virtual destinadas a la tutorización de los estudiantes. En ellas, el profesor comparte información sobre el progreso del trabajo del estudiante a partir de las evidencias recogidas, se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura. Pueden ser individuales o colectivas, según las necesidades de los estudiantes y el carácter de las dudas y orientaciones planteadas. Tal y como se ha indicado, se realizan a través de videoconferencia y e-mail.

Se computan una serie de horas estimadas, pues, aunque existen sesiones comunes para todos los estudiantes, éstos posteriormente pueden solicitar al docente tantas tutorías como estimen necesarias.

Dado el carácter mixto de esta actividad formativa, se computa un porcentaje de sincronía estimado del 30%.

5. Estudio autónomo

En esta actividad el estudiante consulta, analiza y estudia los manuales, bibliografía y recursos propios de la asignatura de forma autónoma a fin de lograr un aprendizaje significativo y superar la evaluación de la asignatura de la asignatura. Esta actividad es indispensable para adquirir las competencias del título, apoyándose en el aprendizaje autónomo como complemento a las clases y actividades supervisadas.

6. Examen final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba o examen final. Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Los exámenes o pruebas de evaluación final se realizan en las fechas y horas programadas con antelación y con los sistemas de vigilancia online (proctoring) de la universidad.

5. Evaluación

5.1. 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.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	60 %
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	40 %

***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.

5.2. Directrices para el Uso de IA

1. **Declaración obligatoria.** Si utiliza una herramienta de IA para la elaboración de cualquier trabajo evaluable, debe incluir una declaración al final del mismo. Esta declaración debe ser clara y detallada, especificando:
 - **Herramienta utilizada.** Nombre completo y versión de la herramienta (ej., ChatGPT 4.0, Midjourney 6.0).
 - **Propósito.** La razón específica por la que utilizó la IA (ej., "para generar un borrador", "para buscar bibliografía", "para corregir la sintaxis").
 - **Impacto en el resultado.** Cómo influyó en el trabajo final (ej., "el borrador generado sirvió como base para la introducción, pero fue reescrito y ampliado por completo").
 - **Productos integrados.** Los fragmentos o elementos generados por la IA que se incorporaron directamente en la entrega (ej., "la tabla 2 fue generada por IA y validada con datos de la OMS").
2. **Responsabilidad total del estudiante.** La validez, corrección, originalidad y ética de todo el trabajo recaen exclusivamente en el/la estudiante. No basta con generar contenido con IA; es su responsabilidad revisarlo, validarlo y adaptarlo para que refleje tu esfuerzo y

conocimiento. Esto incluye la verificación de datos, la corrección de errores y la reelaboración del texto para que tenga su propia voz y estilo.

3. **Límites y plagio.** Se considerará **plagio** y una falta grave de integridad académica el presentar como propio contenido generado por IA sin la debida reelaboración y validación. Esto también aplica si el uso de la IA tiene como objetivo eludir el aprendizaje real.

Consecuencias del incumplimiento

Cualquier caso de plagio o fraude académico detectado resultará en un **suspenso en la asignatura**. El objetivo de esta medida es salvaguardar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y garantizar que la evaluación refleje el conocimiento y las habilidades que has adquirido.

5.3. 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. 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

- About Karam, G. (2024). Revolutionizing medical education: ChatGPT3.5 ability to behave as a virtual patient. *Medical Science Educator*, 34(6), 1559–1564. <https://doi.org/10.1007/s40670-024-02121-w>
- Bhamidipaty, V., Botchu, B., Bhamidipaty, D. L., Guntoory, I., & Iyengar, K. P. (2025). ChatGPT for speech-impaired assistance. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 20(6), 1575–1577. <https://doi.org/10.1080/17483107.2025.2483300>
- Boscardin, C. K., Abdulnour, R. E., & Gin, B. C. (2025). Macy Foundation Innovation Report Part I: Current landscape of artificial intelligence in medical education. *Academic Medicine: Journal of the Association of American Medical Colleges*, 100(9S Suppl 1), S15–S21. <https://doi.org/10.1097/ACM.00000000000006107>
- Committee on Publication Ethics (COPE). (s. f.). COPE: Committee on Publication Ethics. <https://publicationethics.org/>
- Eysenbach, G. (2023). The role of ChatGPT, generative language models, and artificial intelligence in medical education: A conversation with ChatGPT and a call for papers. *JMIR Medical Education*, 9, e46885. <https://doi.org/10.2196/46885>
- Hosseini, M., & Resnik, D. B. (2024). Guidance needed for using artificial intelligence to screen journal submissions for misconduct. *Research Ethics*. <https://doi.org/10.1177/17470161241254052>
- International Committee of Medical Journal Editors. (2024, enero). *Recommendations for the conduct, reporting, editing, and publication of scholarly work in medical journals*. <https://www.icmje.org/icmje-recommendations.pdf>
- Khalifa, A. A., & Ibrahim, M. A. (2024). Artificial intelligence (AI) and ChatGPT involvement in scientific and medical writing, a new concern for researchers: A scoping review. *Arab Gulf Journal of Scientific Research*. <https://doi.org/10.1108/agjsr-09-2023-0423>
- Kobak, D., Márquez, R. G., Horvát, E.-Á., & Lause, J. (2024). *Delving into ChatGPT usage in academic writing through excess vocabulary*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2406.07016>
- Li, Y., Datta, S., Rastegar-Mojarad, M., Lee, K., Paek, H., Glasgow, J., Liston, C., He, L., Wang, X., & Xu, Y. (2025). Enhancing systematic literature reviews with generative artificial intelligence: Development, applications, and performance evaluation. *Journal of the American Medical Informatics Association: JAMIA*, 32(4), 616–625. <https://doi.org/10.1093/jamia/ocaf030>
- Lieberum, J. L., Toews, M., Metzendorf, M. I., Heilmeyer, F., Siemens, W., Haverkamp, C., Böhringer, D., Meerpohl, J. J., & Eisele-Metzger, A. (2025). Large language models for conducting systematic reviews: On the rise, but not yet ready for use—a scoping review. *Journal of Clinical Epidemiology*, 181, 111746. <https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2025.111746>

- Liu, X., Cruz Rivera, S., Moher, D., Calvert, M. J., & Denniston, A. K. (2020). Reporting guidelines for clinical trial reports for interventions involving artificial intelligence: The CONSORT-AI extension. *Nature Medicine*, 26(9), 1364–1374. <https://doi.org/10.1038/s41591-020-1034-x>
- Luo, X., Tham, Y. C., Giuffrè, M., Ranisch, R., Daher, M., Lam, K., Eriksen, A. V., Hsu, C. W., Ozaki, A., Moraes, F. Y., Khanna, S., Su, K. P., Begagić, E., Bian, Z., Chen, Y., & Estill, J. (2025). Reporting guideline for the use of generative artificial intelligence tools in medical research: The GAMER Statement. *BMJ Evidence-Based Medicine*, 30(6), 390–400. <https://doi.org/10.1136/bmjebm-2025-113825>
- Mora Ayala, E. (2022). *La era de los asistentes conversacionales: Guía para diseñar, implementar y entrenar un chatbot* (1.^a ed.). Editorial UOC. https://planetaformacion.primo.exlibrisgroup.com/permalink/34PFYU_INST/rcis4v/alma991000062569108911
- Peacock, J., Austin, A., Shapiro, M., Battista, A., & Samuel, A. (2023). Accelerating medical education with ChatGPT: An implementation guide. *MedEdPublish* (2016), 13, 64. <https://doi.org/10.12688/mep.19732.2>
- Ramírez-Mejía, M. M., & Méndez-Sánchez, N. (2024). From prediction to prevention: Machine learning revolutionizes hepatocellular carcinoma recurrence monitoring. *World Journal of Gastroenterology*, 30(7), 631–635. <https://doi.org/10.3748/wjg.v30.i7.631>
- Scholich, T., Barr, M., Wiltsey Stirman, S., & Raj, S. (2025). A comparison of responses from human therapists and large language model-based chatbots to assess therapeutic communication: Mixed methods study. *JMIR Mental Health*, 12, e69709. <https://doi.org/10.2196/69709>