

Denominación del complemento de formación: Inteligencia Artificial (IA) generativa para el sector de Artes Gráficas.

Familia profesional: Artes Gráficas (ARG)

Nivel: ☒ Grado Medio ☒ Grado Superior

Ciclos formativos para los que se oferta:

Para todos los ciclos formativos de la familia profesional de Artes Gráficas.

Duración y curso: 25 horas

Objeto del complemento:

La industria de artes gráficas está adoptando tecnologías avanzadas y la IA generativa se está convirtiendo en una herramienta habitual para tareas como el diseño gráfico, la creación de contenidos visuales y automatización del proceso productivo. Los futuros profesionales deben estar al día con las tendencias del sector para ser competitivos en el mercado laboral.

Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación:

1. Conoce los modelos de inteligencia artificial generativa para el sector de las artes gráficas, comprendiendo sus principios, aplicaciones y potencial para transformar los procesos creativos y productivos.
 - a) Se han identificado los hitos históricos y el desarrollo de la inteligencia artificial generativa.
 - b) Se han comprendido los conceptos clave de IA como redes neuronales, *machine learning* y *deep learning*.
 - c) Se han explicado los principios básicos de funcionamiento de los modelos de IA generativa, como GANs (Redes Generativas Antagónicas), modelos de difusión y transformadores.
 - d) Se ha investigado el impacto de la inteligencia artificial generativa en el sector productivo de artes gráficas.
2. Aplica modelos de inteligencia artificial generativa en el sector de las artes gráficas para optimizar procesos creativos, mejorar la producción y explorar nuevas formas de diseño y comunicación visual.
 - a) Se han analizado las herramientas y modelos de IA generativa más adecuados para tareas específicas del sector gráfico, como generación de imágenes, diseño de tipografías, redacción creativa o producción de contenido multimedia.
 - b) Se han seleccionado las herramientas generativas de texto adecuados para distintas tareas de artes gráficas, como redacción creativa, generación de eslóganes, creación de textos publicitarios o contenido editorial.
 - c) Se han aplicado los modelos de IA generativa de imágenes en el flujo de trabajo gráfico, automatizando tareas como la creación de prototipos, pruebas de diseño, retoques de imágenes o elaboraciones creativas para campañas visuales.
 - d) Se han evaluado la eficacia y calidad de los resultados generados, comprobando su adecuación a los requisitos del proyecto en términos de creatividad, resolución, coherencia visual y cumplimiento de los estándares de calidad.

3. Utiliza estrategias de ingeniería de *prompts* y automatización con IA generativa para mejorar la productividad y optimizar los flujos de trabajo organizativos en el ámbito de las artes gráficas.
 - a) Se han examinado los principios de la ingeniería de *prompts* y se diseñan instrucciones claras y precisas para obtener resultados específicos y de alta calidad con herramientas de IA generativa.
 - b) Se han aplicado *prompts* efectivos para tareas propias de las artes gráficas, como generación de contenido visual, redacción creativa o propuestas de diseño.
 - c) Se han implementado estrategias de automatización de flujos de trabajo organizativos, integrando herramientas de IA generativa para optimizar procesos como la gestión de archivos, revisión de contenidos y comunicación visual.
 - d) Se ha evaluado la eficiencia y efectividad de los procesos automatizados, midiendo el impacto en la productividad, identificando áreas de mejora y ajustando los *prompts* y flujos de trabajo según las necesidades del proyecto.
4. Gestiona los aspectos éticos, el cumplimiento de la normativa vigente y los riesgos asociados a la inteligencia artificial generativa, garantizando prácticas responsables y respetuosas en el ámbito de las artes gráficas.
 - a) Se han identificado los principios éticos aplicables a la inteligencia artificial generativa, como transparencia, equidad, responsabilidad y respeto por los derechos de autor y la propiedad intelectual.
 - b) Se ha aplicado la normativa y las regulaciones vigentes relacionadas con el uso de IA generativa, teniendo en cuenta las directrices nacionales e internacionales sobre propiedad intelectual y privacidad.
 - c) Se han analizado los riesgos potenciales asociados al uso de IA generativa, como sesgos algorítmicos, generación de contenidos no autorizados, plagio y desinformación, proponiendo estrategias para mitigarlos.
 - d) Se han establecido buenas prácticas en el uso de IA generativa, implementando políticas y protocolos para garantizar el uso ético y legal de las herramientas en los procesos gráficos.

Contenidos:

1. Modelos de inteligencia artificial generativa.
 - a) Hitos históricos de la Inteligencia Artificial.
 - b) Principios básicos del funcionamiento de la inteligencia artificial generativa.
 - c) Tipos de modelos: GANs (Generative Adversarial Networks), VAEs (Variational Autoencoders) y modelos basados en *transformers*.
 - d) Principales herramientas de inteligencia artificial generativa para artes gráficas.
 - e) Transformación de los procesos creativos y productivos.
2. Aplicaciones de IA Generativa en artes gráficas.
 - a) Técnicas para integrar IA generativa en la producción gráfica.
 - b) Herramientas de IA Generativa para redacción creativa.
 - c) Herramientas de IA Generativa para imágenes.
 - d) Herramientas de IA Generativa para contenidos multimedia.
 - e) Otras herramientas específicas de IA para el sector gráfico.

3. Introducción a la ingeniería de *prompts*.
 - a) Definición de Ingeniería de *prompts*.
 - b) Tipos de *prompts*.
 - c) Optimización del flujo de trabajo en la producción gráfica con IA.
 - d) Herramientas colaborativas para gestión de proyectos y uso de IA.
4. Aspectos éticos de la Inteligencia Artificial Generativa.
 - a) Legislación sobre derechos de autor y propiedad intelectual.
 - b) Normas nacionales e internacionales aplicables a la IA generativa.
 - c) Identificación y gestión de riesgos asociados al uso de la IA.
 - d) Prácticas responsables en el uso de IA generativa en artes gráficas.

Equipamiento:

Equipamiento disponible en el centro docente.