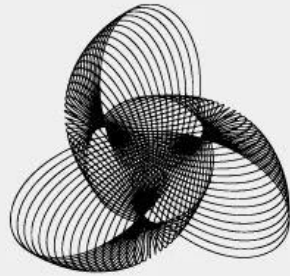


Máster en Arte y Diseño con Inteligencia Artificial



AEDIA

ASOCIACION ESPAÑOLA
PARA LA DIFUSION DE LA
INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Módulo 1: Introducción a la Computación Creativa

- **Cuando las Computadoras se Volvieron Creativas**
 - Historia y evolución de la computación en el arte
- **Mapeo de Proyección, Cine en Vivo y Nuevas Configuraciones para Experiencias Audiovisuales**
 - Técnicas y herramientas
 - Ejemplos de proyectos innovadores
- **Tecnologías del Movimiento: Danza y Performance, Arte Robótico y Cinético**
 - Integración de tecnología y movimiento
 - Casos de estudio
- **El Arte en la Ciencia: La Física y el Espacio Exterior**
 - Inspiración y aplicaciones artísticas en la ciencia
- **Artes Biológicas y Genéticas**
 - Exploración de la biotecnología en el arte
 - Proyectos y tendencias actuales

Módulo 2: Diseño de Experiencias Generativas

- **Algoritmos y Fenómenos Naturales: Simulaciones**
 - Modelado y simulación de procesos naturales
- **Complejidad a Través de la Repetición: Patrones**
 - Creación de patrones y estructuras complejas
- **Procesos Temporales: Series de Tiempo, Video, Distorsiones**
 - Manipulación temporal en medios audiovisuales
- **Revisión y Proyecto Final: Diferencia y Repetición**
 - Desarrollo y presentación de proyectos generativos

Módulo 3: Aplicaciones Creativas de Blockchain

- **Historia de la Criptoconomía y el Espacio Blockchain**
 - Introducción y contexto histórico

- Problemas de concentración y descentralización
- **No Fungibles: Experimentos Artísticos y Sociales en la Cadena de Bloques**
 - NFTs y su impacto en el arte
- **Cómo Acuñar y Comerciar: Algunas Plataformas para Experimentar**
 - Guía práctica sobre plataformas NFT
- **Tokenización Práctica**
 - Creación y gestión de tokens

Módulo 4: Arte de Datos

- **Herramientas Abiertas para Visualización de Datos: Flourish, Datawrapper, SPSS**
 - Introducción y uso de herramientas de visualización
- **Fuentes de Datos: Scraping, OSINT, Servidores Abiertos**
 - Obtención y procesamiento de datos
- **Cartografía Abierta: Mapbox, CartoDB, Mapshaper, GIS, Datos GPS**
 - Técnicas de mapeo y geolocalización

Módulo 5: Diseño de Objetos y Entornos Activados

- **Introducción a los Microcontroladores**
 - Conceptos básicos y aplicaciones
- **Activación de Objetos**
 - Integración de sensores y actuadores
- **Introducción a la Ficción del Diseño**
 - Creación de narrativas a través del diseño
- **Hacer que las Cosas Hablen (Interacción Remota)**
 - Desarrollo de sistemas interactivos
- **Codificación Creativa**
 - Programación para proyectos artísticos

Módulo 6: Diseñando con Inteligencia Artificial

- **¿Cómo Funciona la IA? Introducción a las Redes Neuronales y los Modelos de Aprendizaje Automático**
 - Fundamentos de IA y aprendizaje automático
- **Modelos Abiertos para la Generación y Manipulación de Imágenes**
 - Uso de herramientas como DALL-E, MidJourney, Artbreeder
- **Modelos Abiertos para la Producción de Música y Texto**
 - IA en la creación de contenido musical y literario

Módulo 7: Creación de Narrativas Inmersivas

- **Realidad Extendida**
 - Conceptos y aplicaciones
- **Realidad Virtual**
 - Desarrollo y uso de entornos VR
- **Cine 360**
 - Producción y edición de videos 360
- **Cine Volumétrico**
 - Creación y visualización de contenido volumétrico

Módulo 8: Igualdad en Internet y Tecnologías Descolonizadoras

- **Sesgo y Discriminación en los Datos**
 - Identificación y mitigación de sesgos
- **Desigualdades en Internet**
 - Análisis de brechas digitales
- **Amenazas a una Internet Abierta**
 - Desafíos y soluciones para la neutralidad de la red
- **Web3: Internet Descentralizado Más Allá de la Cadena de Bloques**
 - Nuevas tendencias y tecnologías descentralizadas

Módulo 9: Creación de Galerías Virtuales

- **Introducción a VirtualArtGallery.com**
 - Descripción de la plataforma y sus funcionalidades

- **Registro y Configuración Inicial**
 - Creación de una cuenta y configuración básica
- **Subida de Obras de Arte**
 - Formatos y requisitos de las obras
 - Técnicas de optimización visual
- **Diseño de la Galería**
 - Selección de temas y estilos para la galería
 - Organización y curaduría de las obras
- **Interacción y Promoción**
 - Funcionalidades interactivas para los visitantes
 - Estrategias de promoción y marketing digital

Módulo 10: Proyectos Finales

- **Creación de una Obra de Arte con IA**
 - Proyecto individual utilizando una o varias herramientas IA
- **Montaje de una Galería Virtual**
 - Proyecto de grupo para diseñar y lanzar una galería en VirtualArtGallery.com
- **Presentación y Evaluación**
 - Exposición de proyectos y evaluación por pares