

# INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

## OBJETIVOS

- Conocer los fundamentos que subyacen en los modelos generativos actuales. Sin profundidad técnica ni matemática, pero con el rigor suficiente para conocer sus mecanismos.
- Conocer las diferentes posibilidades actuales en modelos generativos capaces de crear contenidos de alta calidad en diferentes campos.
- Dotar de una visión amplia del espectro actual de soluciones disponibles y poder aprovechar sus ventajas e inconvenientes.

## CONTENIDOS

### **Parte 1. Introducción a la Inteligencia Artificial generativa**

- Módulo 1 - Introducción a la IA en la creación de contenidos
- Módulo 2 - Herramientas y plataformas de IA para creación de contenidos
- Módulo 3 - Integración de IA en proyectos de contenido digital
- Módulo 4 - Impacto ético y social de la IA en la creación de contenidos

### **Parte 2. Generación de texto y automatización de tareas con Inteligencia Artificial**

- Módulo 1 - Introducción a modelos de lenguaje, principios básicos, ejemplos y aplicaciones
- Módulo 2 - Plataformas y herramientas disponibles (ChatGPT, Bard, Bing, y otras)
- Módulo 3 - Automatización de resúmenes, traducción, creación de contenido, herramientas y técnicas
- Módulo 4 - Problemas éticos, sesgos, limitaciones, mejores prácticas

### **Parte 3. Generación de imágenes, vídeos, 3D y más con Inteligencia Artificial**

- Módulo 1 - Principios básicos de IA en gráficos, vídeo, música etc. y tecnologías clave
- Módulo 2 - Revisión de soluciones y plataforma, Técnicas de generación de imágenes y vídeo
- Módulo 3 - Otros formatos y posibilidades
- Módulo 4 - Ética en la Creación Multimedia con IA. Creatividad e IA.

## SESIONES EN AULA VIRTUAL

- Miércoles 2 de octubre de 10:00 a 12:00.
- Jueves 3 de octubre de 10:00 a 12:00.
- Martes 15 de octubre de 17:00 a 19:00.
- Viernes 18 de octubre de 10:00 a 12:00.
- Martes 22 de octubre de 18:00 a 20:00

## DOCENCIA

### Jordi Linares

Es el coordinador docente de ValgrAI. Licenciado en Informática por la Universitat Politècnica de València y Doctor en Informática (programa de Inteligencia Artificial y reconocimiento de formas) por la Universitat Politècnica de València.

Actualmente es Profesor del Departamento de Sistemas Informáticos y Computación de la Universitat Politècnica de València, y coordinador académico en la Escuela valenciana y red de investigación de inteligencia artificial (valgrAI).

Su docencia está centrada en Realidad Virtual/Aumentada y Machine y Deep Learning (IA). Además, es responsable del grupo de investigación Vertexlit (<http://vertexlit.com>) de VRAIN especializado en investigación y desarrollo de soluciones basadas en las últimas técnicas de interacción, realidad virtual/aumentada, y su integración con la inteligencia artificial.

