

GLOBAL MASTER IN AI & VISUAL CREATIVITY

Horarios

Opción entre semana:

Lunes a Jueves*

Mañanas

09.00 - 12.00 H.

12.00 - 15.00 H.

Tardes

16.00 - 19.00 H.

19.00 - 22.00 H.

*El módulo de **IA No Code** solo se imparte en los siguientes horarios:

Mañanas

12.00 - 15.00 H.

Tardes

16.00 - 19.00 H.

*El módulo de **Dirección de Arte** solo se imparte en los siguientes horarios:

Tardes

16.00 - 19.00 H.



Pide cita [aquí](#)
con un asesor de estudios

Consulta precio, ofertas y
promociones actuales en

info@cei.es
www.cei.es

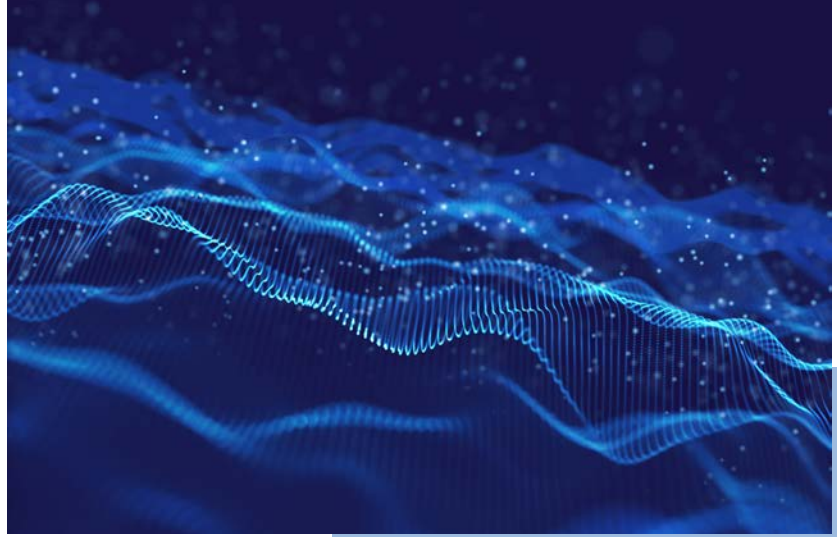
900 H. (15 meses)

700 H. Presencial+*Online* + 200 H. Proyecto final

* El contenido de este programa es orientativo,
pudiendo variar el mismo por razones de actua-
lización o modificación de los contenidos.

CEI.

OBJETIVOS



El **Global Master in AI & Visual Creativity** está diseñado para formar profesionales capaces de integrar creatividad, lenguaje visual y tecnologías de inteligencia artificial en los procesos de creación contemporáneos.

En un contexto donde la producción visual evoluciona rápidamente gracias a la automatización y a las nuevas herramientas de IA, este programa ofrece una formación completa que combina diseño, dirección creativa, producción audiovisual y sistemas inteligentes, permitiendo a los estudiantes desarrollar proyectos visuales innovadores y adaptados al entorno digital actual.

A lo largo del **Global Master**, los estudiantes aprenderán a conceptualizar, producir y dirigir proyectos creativos, utilizando tanto metodologías tradicionales del diseño como herramientas avanzadas basadas en inteligencia artificial para optimizar procesos, generar contenidos y explorar nuevas formas de expresión visual.

Áreas de formación

Diseño Gráfico

Fundamentos y técnicas de comunicación visual aplicadas a proyectos contemporáneos. Desarrollo de identidad visual, composición, tipografía y creación de piezas gráficas para diferentes medios y plataformas.

Producción Gráfica y Creatividad

Procesos de desarrollo creativo y producción visual. Desde la generación de ideas hasta la materialización de proyectos gráficos, explorando metodologías de creatividad aplicadas al diseño.

Dirección de Arte

Conceptualización y desarrollo de proyectos visuales con una visión estratégica y estética coherente. Los estudiantes aprenderán a construir narrativas visuales, coordinar equipos creativos y definir el lenguaje visual de proyectos de comunicación.

Edición y Postproducción de Vídeo

Técnicas de edición audiovisual y tratamiento de imagen en movimiento. Creación de contenidos audiovisuales para entornos digitales, redes sociales, campañas creativas y proyectos visuales contemporáneos.

Inteligencia Artificial **No-Code**: Automatizaciones y Agentes

Uso de herramientas de inteligencia artificial sin necesidad de programación para automatizar procesos creativos, generar contenidos, optimizar flujos de trabajo y desarrollar agentes inteligentes aplicados a la producción visual.

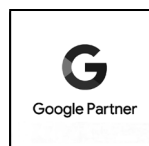
Objetivo del Global Master

El objetivo del **Global Master** es formar profesionales capaces de combinar creatividad visual, producción audiovisual e inteligencia artificial, desarrollando proyectos innovadores que respondan a las nuevas necesidades de la industria creativa, la comunicación digital y los medios contemporáneos.

OFICIAL

CEI –Centro de Estudios de Innovación, Diseño y Marketing– es un centro de formación reconocido por el Ministerio de Educación para impartir estudios oficiales de grado superior y homologado por las compañías que lideran el sector de las artes digitales y las nuevas tecnologías.

Ser el único centro de formación de España que reúne las siguientes certificaciones es una garantía indiscutible para nuestros alumnos: Adobe Certified Professional, Apple Authorized Training Center, Autodesk Authorized Training Center, Maxon Training Provider, Microsoft Certified Educator, Unity Official Training Center, Google Partner, IBM Education Partner, Cisco Networking Academy, AWS Academy... Además, nuestra Escuela ha sido galardonada por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.





LA ESCUELA

CEI –Centro de Estudios de Innovación, Diseño y Marketing– es una escuela de diseño digital fundada en el año 1991 especializada en el sector de las nuevas tecnologías, el diseño y el marketing digital, con sedes en Madrid, Sevilla y Valencia. Nuestros estudios se desarrollan en seis áreas de formación: diseño gráfico y dirección de arte, diseño y programación web, marketing digital y *business*, producción, postproducción audiovisual (VFX) y *motion graphics*, diseño de interiores y arquitectura BIM, arte, diseño y programación de videojuegos, y *big data* y *cloud*.

Ahora sabemos que acertamos cuando, en 1991, apostamos por una enseñanza de calidad como escuela de diseño, marketing y nuevas tecnologías. Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que, el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI.

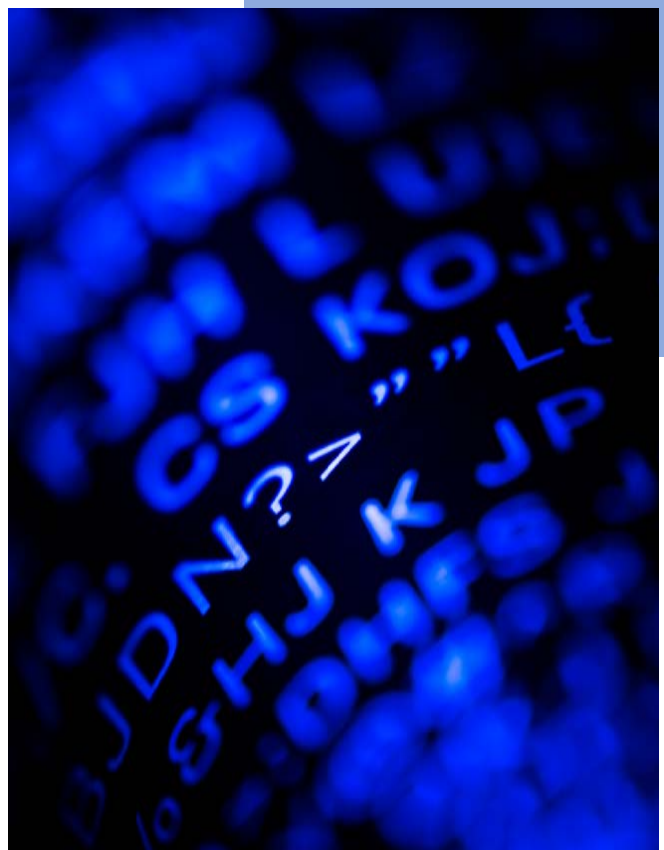
Con más de 30 años en el sector, más de 20.000 alumnos formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los Premios Excelencia Educativa como Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.

En 2022, CEI unió fuerzas con Omnes Education Group. Omnes Education es una institución privada de educación superior e investigación multidisciplinar que ofrece programas educativos en los campos de la gestión, la ingeniería, la comunicación y los medios digitales y las ciencias políticas. Sus campus se encuentran en Abiyán, Barcelona, Beaune, Burdeos, Chambéry, Ginebra, Londres, Lyon, Madrid, Mónaco, Múnich, París, Rennes, San Francisco, Sevilla y Valencia, repartidos entre 13 escuelas y universidades diferentes. Con más de 40.000 estudiantes cada año y más de 200.000 antiguos alumnos, Omnes ocupa un lugar único en el panorama educativo internacional.

Otro de los puntos fuertes de la escuela es el equipo de profesores altamente cualificados, que ponen a disposición de los estudiantes varios años de experiencia en sus respectivas disciplinas. Un centro de formación homologado ha de comunicar quiénes son sus profesores/as y someterles al control de la compañía propietaria del *software* sobre el que impartimos formación. Esto garantiza su permanente conocimiento de todas las funcionalidades de las aplicaciones, su contrastada valía y experiencia profesional, así como su indudable capacidad y calidad como docente.

PROGRAMA

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Producción gráfica
- Creatividad aplicada al diseño
- Conceptualización previa
- La creatividad y la dirección de arte (*Thinking*)
- La creación de una dirección de arte
- Edición de vídeo: Adobe Premiere
- Composición de vídeo y Motion Design: Adobe After Effects
- Fundamentos de IA
- Modelos de lenguaje (LLMs)
- Asistentes y copilotos
- Automatizaciones *no-code*. Make/n8n/APIs
- Integración LLM + automatismos
- IA Generativa
- Marketing con IA
- Agentes
- *Vibe Coding* (lenguaje natural para crear)
- *Frameworks* de trabajo





MÓDULO

DISEÑO GRÁFICO (ADOBE *TOOLS*)

180 H.

01 ADOBE ILLUSTRATOR

- Modos y perfiles de color
- Espacio de trabajo
- Formas básicas
- Propiedades de objeto: Trazos y Rellenos
- Herramientas de Selección
- Muestras/Color
- Temas de color mediante reglas de armonías de color
- Degradado lineal, radial y de forma libre
- Mesas de trabajo
- Capas
- Grupos
- Motivos y editor avanzado de Motivos
- Modo de aislamiento de objetos
- Panel Apariencia
- Transformaciones
- Alinear y distribuir
- Buscatrazos
- La pluma

- El lápiz
- Pinceles: caligráfico/dispersión/arte/cerdas/motivo
- Herramienta Anchura/Perfil de anchura variable de trazo
- Texto/Texto de área/Texto en trazado
- Borrador/Tijeras/Cuchilla
- Expandir/Rasterizar
- Pintura interactiva
- Herramienta *Shaper*
- Creador de formas
- Distorsión de envoltorio/malla/objeto superior
- Herramienta Fusión
- Estilos gráficos
- Símbolos
- Insertar imágenes
- Calco de imagen
- Cuadrícula de perspectiva
- Transparencia y máscaras
- Máscara de recorte
- Malla de degradado
- Efectos: Efectos de Illustrator/Photoshop
- Efecto 3D
- Empaquetado, impresión y salida

02 ADOBE PHOTOSHOP

- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Herramientas de selección geométrica
- Herramientas de selección a mano alzada
- Herramientas de selección automática
- Selectores de color y muestras
- Bote de pintura
- Degradados
- Transformaciones
- Objeto inteligente

- Modos de fusión
- Pinceles y dinámicas de pincel
- Técnicas de ilustración y coloreado digital
- Cuentagotas
- El lápiz
- Tapón de clonar
- Parches y pinceles correctores
- Ajustes de imagen
- Ajustes de imagen con Camera Raw
- Tonos HDR
- Capas de relleno y ajuste
- Escala según el contenido
- Rellenar según contenido
- La pluma
- Capas de trazado
- Capas de forma
- Capas de texto
- Máscara rápida
- Máscaras de recorte
- Máscaras de capa *bitmap* y vectoriales
- Selección avanzada con gama de colores
- Filtros
- Filtros inteligentes
- *Neural Filters*
- Automatización de tareas
- Canales
- Uso de tintas planas con Duotono y Multicanal
- Impresión y salida

03 ADOBE INDESIGN

- Documento/Libro/Biblioteca
- Páginas y pliegos
- Espacio de trabajo
- Márgenes y columnas
- Reglas
- Guías y cuadrículas (retícula)
- Muestras de color
- Herramientas de creación vectorial

- Capas
- Cajas de imagen
- Encajes
- Transformación
- Alineaciones
- Efectos
- Estilos de objeto
- Panel Vínculos
- Preparación de imágenes para maquetación
- Herramientas recopilar y colocar contenido
- Páginas maestras
- Cajas de texto
- Herramientas de Texto y Tipografía
- Opciones de carácter
- Opciones de párrafo
- Estilos de texto
- Tabulaciones y tablas
- Ceñido de texto
- Objetos anclados
- Notas a pie de página
- Composición editorial y uso de retículas
- Editor de artículos
- Paginado automático
- Elementos interactivos, hipervínculos y referencias cruzadas
- Previsualización de separaciones y acoplamiento
- Comprobación preliminar
- Empaquetado
- Impresión y salida



MÓDULO

PRODUCCIÓN GRÁFICA Y CREATIVIDAD

180 H.

01 PRODUCCIÓN GRÁFICA

- Introducción
- ¿Qué es el diseño?
- Definición de “proyecto gráfico”
- Los procesos de producción gráfica
- Historia del diseño
- Lenguaje visual
- Elementos del diseño
- Composición
- El color (la naturaleza del color, psicología del color, modos de color)
- La imagen digital
- Formatos (PDF, PDF.X, TIFF, EPS, GIF, PNG, JPEG)
- Tipos de impresión
- Acabados y ejemplos
- Diseño para gran formato

02 CREATIVIDAD APLICADA AL DISEÑO

- Introducción
- Comunicación visual (transmitir a través de una imagen)
- Conceptos de creatividad y actitud creativa
- El proceso creativo en el entorno del diseño gráfico
- Procesos creativos (*brainstorming*, *moodboards*, etc.)
- Tipografías (clasificación y combinaciones tipográficas)
- Tipografía aplicada al diseño (*Truetype*, *Opentype*)
- Estrategías de marca, manual de identidad, aplicaciones, papelería corporativa, etc.
- Identidad corporativa (proceso de creación de una marca)
- Métodos de búsqueda de ideas
- Teoría básica de *packaging*
- El color en el *packaging* (ejemplos)
- Ejercicios creativos
- Teoría básica de maquetación
- Tipos de papeles, acabados, gramajes, tintas especiales, troquelados, etc. (ejemplos)
- Tutorización del proyecto final



MÓDULO DIRECCIÓN DE ARTE 180 H.

01 CONCEPTUALIZACIÓN PREVIA

- La comunicación visual: Director de arte vs. Diseñador gráfico
- ¿Quién es el director de arte?
- Breve historia de la dirección de arte
- La publicidad y la dirección de arte
- El pensamiento creativo. Bases y breve historia
- El proceso creativo en una agencia de publicidad

02 LA CREATIVIDAD Y EL DIRECTOR DE ARTE (*THINKING*)

- ¿Cómo funciona la creatividad?
- Métodos y técnicas para generar ideas visuales
- Pensar en imágenes. Ejercicios prácticos

- Métodos y técnicas de investigación e inspiración. (Pinterest, Domestika, Behance, Cannes Lions, Festival del Sol...)
- Creación de guías visuales y de estilo
- Análisis de casos de éxito

03 LA CREACIÓN DE UNA DIRECCIÓN DE ARTE (EJECUCIÓN)

- Componentes básicos de la comunicación visual
- El signo lingüístico
 - La tipografía. Uso y función
- El signo icónico
 - La fotografía
 - La ilustración y el 3D
 - El *collage* y otras imágenes esquemáticas
 - La iconografía
 - Las imágenes en movimiento
 - Creaciones de guiones gráficos
 - Producción audiovisual (*Story board*, *animatic*, *casting*, vestuario, *atrezzo*, supervisión de rodaje, animaciones y montaje)
 - Producción de animación y *motion graphics*
- El signo plástico
 - La iluminación
 - La textura
 - El color
 - Líneas y formas
 - El marco y el encuadre
- La composición
 - Normas y reglas de composición
 - Formatos publicitarios: medios impresos, audiovisuales y digitales
- Identidad corporativa: creación de una marca

04 PARTE PRÁCTICA

- Ejercicios creativos y gráficos aplicados a los bloques II y III
- Cómo hacer un *board creativo*
- Cómo hacer un *Case Study*
- Creación y tutorización de portfolio creativo



MÓDULO

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE VÍDEO DIGITAL (VFX) Y *MOTION GRAPHICS*

180 H.

01 EDICIÓN DE VÍDEO EN ADOBE PREMIERE

- Presentación del curso, planteamiento de objetivos y primera toma de contacto con Adobe Premiere
- Comprensión del entorno de trabajo enfocado a la edición profesional de vídeo y al trabajo en equipos de post-producción multidisciplinares
- Configuración inicial de proyectos, resoluciones de trabajo y emisión actuales, tanto de rodaje como de emisión, cinematográficas y web (8K, 6K, 4K, 2K y FullHD) así como de publicación en redes como Instagram, TikTok, Youtube...
- Diferencias y particularidades entre los sistemas de emisión europeos (PAL, SECAM), americanos (NTSC) y cinematográficos, así como como tasas de fotogramas, frecuencias de refresco y sistemas entrelazados para emisión convencional
- Diferencias y particularidades entre la emisión convencional (TV-Fibra) vs. plataformas de *Streaming* (Netflix, Amazon...)
- Rol de montador-editor en el entorno audiovisual, la decisiva importancia de su función

- Flujo de trabajo con material real de emisión e introducción al montaje narrativo, herramientas básicas de edición y comprensión de la interfaz
- Introducción a las herramientas básicas de sonorización, la importancia decisiva del sonido
- Lenguaje narrativo audiovisual: explicación del Efecto Kuleshov como la base del montaje audiovisual
- Introducción al guion técnico; la terminología y semántica audiovisual
- Flujo de trabajo con material en bruto de rodaje y guion técnico, interpretación de éste
- Teoría del diseño, psicología del color y normas compositivas. La regla de Oro
- El camino de la especialización: dificultad ascendente y prácticas constantes. Realización integral de piezas reales de emisión con particularidades únicas en cada una de ellas y complejidad narrativa ascendente

EDICIÓN AVANZADA, NARRATIVA AUDIOVISUAL Y TEORÍAS DE MONTAJE

- Flujo de trabajo avanzado en Premiere con múltiples secuencias y anidamientos
- Sincronización avanzada de sonido directo externo, sincronización manual vs. automática. La inconveniencia de los automatismos
- Tituladora integrada, rotulación y tipología de subtítulos
- Trabajo con secuencias de imágenes y alfas (transparencias)
- Introducción a la corrección en ámbitos LUT y Gammas Logarítmicas. Color Lumetri (corrector de color integrado en Premiere y After Effects)
- Sistema ACES (*Academy Color Encoding System*) para HDR y gammas iguales y superiores a 10 bit
- Adobe DynamicLink: qué es y funcionalidades. Sincronización entre los programas de la Suite Adobe mediante DynamicLink con Adobe Photoshop, flujo de trabajo con imágenes multicapa y animación bajo Premiere
- Introducción al sistema de *keyframes*, tipología y su creación y uso
- Masterización video-audio básica

EDICIÓN BROADCAST. FLUJOS DE EDICIÓN EN ENTORNOS PROFESIONALES DE EMISIÓN Y PUBLICITARIOS

- Flujo de trabajo con material de rodaje real en RAW 2K para emisión *broadcast*
- Corrección avanzada de color de material rodado con gama logarítmica, comprensión de esta y ventajas
- Normas de Emisión, qué son, el por qué de su existencia y tipos en función de la plataforma
- Concepto Masterización para Emisión, códecs admitidos y requisitos técnicos necesarios y su motivación
- Edición y post-producción de sonido multipista. Efectos de sonido, concepto diseño de sonido, compresores, buses y masterización de audio final multicanal
- Masterización final en formato final multicanal de 8 canales
- Flujo de trabajo para múltiples masterizados y plataformas: DCP (*Digital Cinema Profile*), Emisión, Web, Móvil, etc., mediante Adobe Media Encoder

02 COMPOSICIÓN, VFX Y MOTION GRAPHICS EN ADOBE AFTER EFFECTS

INTRODUCCIÓN A ADOBE AFTER EFFECTS Y A LA COMPOSICIÓN MULTICAPA Y MATTE PAINTING

- ¿Qué es la postproducción o composición de vídeo? Introducción a After Effects, su interfaz y sus particularidades
- Comprensión básica del sistema de capas y el *Motion Desing*
- *Dinamic link* con Adobe Premiere. Ventajas y desventajas del *link* dinámico en entornos de producción reales
- Fundamentos de la postproducción del video y creación de *Matte Paintings* (generación de entornos virtuales multicapa). Composición de fondos para piezas publicitarias reales de emisión
- Introducción a los *keyframes* de After Effects, tipología, similitudes y diferencias con Premiere

- “Trackeo” (seguimiento elementos y/o cámaras) básico de entornos en After Effects
- Trabajo con precomposiciones y la necesidad y conveniencia de estas
- Integración de *chroma keys* reales de emisión bajo Keylight
- Estudio de los diferentes métodos de incrustación, así como de los diferentes tipos de *mattes*
- “Trackeo” avanzado de cámara con “Camera Tracker” de After Effects
- Flujo de trabajo con “trackeos” 3D en entornos 2D: capas 3D
- Flujos de trabajo en entornos SRGB vs. Lineal Workflow vs. OCIO-ACES
- Composición avanzada y generación de fondos multicapa
- Composición avanzada multicapa de VFX 2D, integración FX (explosiones, disparos, cambios cartelerías...)
- Profundización en el sistema de *keyframes* de After Effects: interpolados y *splines*
- Flujos de trabajo y comprensión de las máscaras y la rotoscopia con material de producciones reales
- *Plugins* nativos de After Effects: qué son y tipología
- Módulos de salida del After Effects, el *render*
- Exportación integrada en entornos de producción reales

MOTION DESIGN 2D EN ADOBE AFTER EFFECTS

- Qué es el *motion design*. Introducción al *motion graphics* complejo en 2D
- Teoría de la composición de imagen, la “Regla de Oro” y la “Sección Aurea”
- Teoría y psicología del Color
- Diferencias entre imágenes vectoriales e imágenes rasterizadas: ventajas del vector. Integración con Adobe Illustrator
- Animación avanzada mediante *keyframes*: el editor gráfico y las curvas polimodales. Las curvas de animación como elemento principal para creación de animaciones
- Flujos de trabajo con la herramienta de texto, sus efectos intrínsecos, así como los de las herramientas de formas vectoriales y sus amplias posibilidades

- Conceptualización del *motion design*: el *storyboard*
- Por qué es necesario tener las ideas claras
- *Link* dinámico entre After Effects y Adobe Illustrator y Photoshop
- Importación de logos vectoriales e imágenes multicapa
- La precomposición como herramienta principal del animador
- La animación dentro de la animación
- Principales herramientas y *plugins* 2D
- Elaboración exclusiva de un proyecto de *motion graphics* 2D desde cero, de su conceptualización, su desarrollo (búsqueda, recopilación y generación de recursos), su ejecución completa y su masterización final, incluida la sonorización
- Animación de personajes mediante “Puppet”.
- Expresiones (programación) básicas para automatizaciones.

MOTION DESIGN 3D EN ADOBE AFTER EFFECTS

- Profundización en el sistema 3D de After Effects (cámaras, luces, visores)
- Particularidades, complejidades y ventajas del espacio tridimensional en After Effects
- Capas 3D: propiedades
- La cámara en el espacio tridimensional
- Creación y configuración de luces
- Modos de visualización del espacio 3D
- Uso avanzado de *plugins* en After Effects en entornos 3D: *plugins* 3D en capas 2D
- *Matte Paintings* avanzados en 3D
- Pincel de rotoscopia por IA
- *Plugins* de terceros, visión general de los *plugins* (su instalación y funcionamiento general) diseñados como añadidos a After Effects
- *Scripts* de terceros, visión general de los *scripts* (su instalación y funcionamiento general) diseñados como añadidos a After Effects

ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON DUIK

- Introducción a la animación de personajes mediante el sistema DUIK
- Animación FK (*Forward Kinematics*) vs. IK (*Inverse Kinematics*)
- Definición concepto “*Rig*” y su aplicación y gestión en After Effects

- Creación de controladores de animación.
- Animación de personajes mediante ciclos de animación de capas vectoriales
- Animación de personajes mediante “*pines*” de capas rasterizadas
- Conveniencia e idoneidad del sistema DUIK

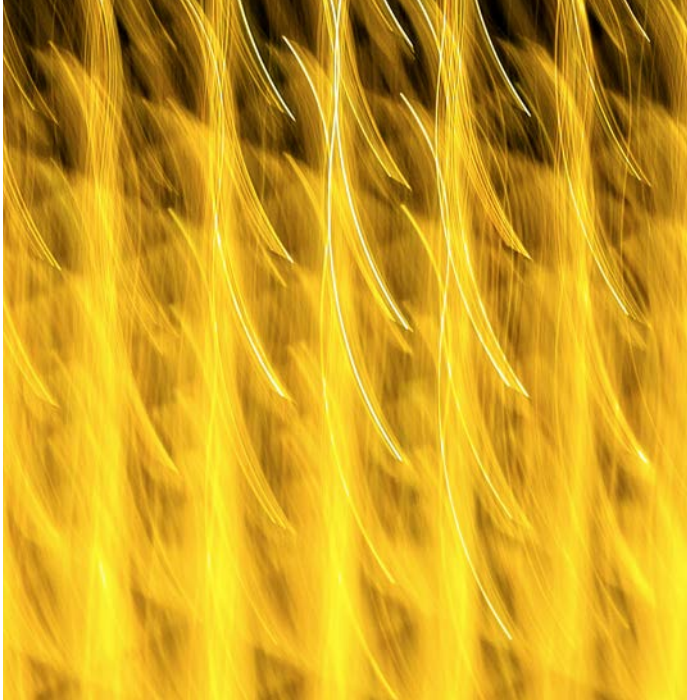
03 IA (INTELIGENCIA ARTIFICIAL) APLICADA AL VÍDEO Y MOTION GRAPHICS

- Generación de ideas de contenido en ChatGPT, Copilot, Gemini, etc.
- Creación de Agentes de prompting en ChatGPT, Gemini, Copilot...
- Principales IA de generación e imágenes:
 - Nanon Banana
 - Seedance
 - Leonardo AI
 - Midjourney
- Automatización básica de Publicación en Redes con n21 o n8n
- Consistencia de caracteres en vídeo en plataformas como Kling AI, Runway, Veo 3, Sora, etc.
- Control de cámaras en vídeo con *frame* de inicio y *frame* final en plataformas compatibles
- VFX por IA en After Effects y composición final
- IA´s nativas Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects
- Clonadores movimiento y “*restiling*” (Runway Act 2 y Wan 2.5)

- Bases IA´s locales con ConfyUI
- Limitaciones IA en entornos profesionales

04 INTRODUCCIÓN A CINEMA 4D

- Interfaz básica cinema 4D, comprensión y navegación de ésta y configuración inicial de proyectos (fps, escala global)
- Comprensión de las herramientas de modelado básico de primitivos y *splines* enfocado a el *Motion Design*
- Herramientas básicas de transformación y manipulación de objetos
- Jerarquías de objetos e introducción a las etiquetas del panel de objetos
- Creación de materiales básicos en Cinema 4D. Texturado procedural básico y sistema de canales
- Trabajo con imágenes con alfa
- Modelado y texturado enfocado al *Motion Graphics*. Modelado de logo con primitivas y *splines*
- Introducción a los sistemas de animación básicos de Cinema 4D
- Importación de logos vectoriales de Adobe Illustrator
- Introducción a la iluminación, luces principales, iluminación HDRI (y comprensión de esta)
- Trabajo y manipulación con cámaras, comprensión del “*timeline*” y de la generación de *keyframes*
- Cineware vs. *Render*
- Composición final en After Effects



MÓDULO

INTELIGENCIA ARTIFICIAL *NO CODE*: AUTOMATIZACIONES Y AGENTES 180 H.

01 FUNDAMENTOS

- Qué es la IA, breve introducción
- Conceptos clave: *Machine Learning*, *Deep Learning*, Redes Neuronales
- Datos: recopilación, limpieza y preparación
- Ética: sesgos, transparencia, uso responsable
- Aspectos legales: propiedad intelectual, privacidad, regulaciones

02 LLMs Y ASISTENTES

- Introducción a Modelos de Lenguaje de Gran Escala (LLMs)
- *Prompts* efectivos y técnicas de ingeniería de *prompts*
- Casos de uso: asistentes personales, *chatbots*, copilotos
- Creatividad y *Brainstorming* con LLMs
- Limitaciones y buenas prácticas

03 AUTOMATIZACIONES (MAKE/N8N/APIs)

- Plataformas de automatización: Make, n8n
- Conexión entre servicios con APIs
- Automatización de tareas repetitivas
- Integración con IA para flujos de trabajo inteligentes

04 CONTENIDOS IA GENERATIVA

- Generación de Imágenes con IA, modelos, técnicas
- Editar contenido con Herramientas IA, Relleno generativo
- Entrenamiento y customización de contenidos generados con IA
- Escaladores de imágenes, entrega de Artes Finales generados con IA
- Creación de video generado por IA, Avatares
- Generación de voces, traducciones, música con IA
- Creación Modelos 3D con IA
- Construcción de *pipelines* de producción multimodal

05 MARKETING CON IA

- Segmentación de audiencias con IA
- Personalización de campañas
- Análisis de tendencias y predicciones
- *Data driven marketing*
- *Growth marketing*
- SEO con IA: optimización de contenidos para buscadores, generación de meta-descripciones, análisis de *keywords*, *clustering* semántico
- IA aplicada a *Paid Media*
- *Customer journeys* y *workflows*
- Plan de contenidos
- *Social Media* asistido con IA

06 AGENTES

- Definición y concepto de agentes inteligentes
- Tipología: agentes reactivos, deliberativos, multi-agente
- Aplicaciones: asistentes personales avanzados, agentes autónomos en empresas, videojuegos
- Herramientas y *frameworks* para crear agentes

07 VIBE CODING (PROGRAMACIÓN CON LENGUAJE NATURAL)

- Uso de IA para explorar ideas rápidamente
- Prototipado de interfaces y experiencias
- Experimentación artística y creativa con código
- Ejemplos prácticos de proyectos híbridos