CURSO

EXPERTO TASADOR EN OBRAS DE ARTE Y PINTURA

CUE030

- DIPLOMA AUTENTIFICADO POR NOTARIO EUROPEO -



DESTINATARIOS

La titulación está especialmente diseñada para cualquier persona interesada en adquirir conocimientos en este sector y que quieran asegurarse un recorrido ascendente, con una especial elevación y consolidación de competencias.

Permite obtener las técnicas requeridas para el tasador en obras de arte y pintura, ya que se adquieren los conocimientos acerca de la figuración y la representación, las obras de arte, las disciplinas artísticas, las antigüedades, el perfil profesional del tasador de arte, el método comparativo en la tasación de obras de arte, el método de la oferta y la demanda en la tasación de obras de arte, así como otros métodos, las falsificaciones y los métodos de detección de falsificaciones, junto con otros conceptos relacionados en el ámbito. Además, al final de cada unidad didáctica el alumnado encontrará ejercicios de autoevaluación para poder evaluar el nivel y los conocimientos adquiridos en cada apartado, y que él/ella mismo/a podrá corregir a través del solucionario adjunto.

El alumno recibirá acceso a un curso inicial donde encontrará información sobre la metodología de aprendizaje, la titulación que recibirá, el funcionamiento del Campus Virtual, qué hacer una vez el alumno haya finalizado e información sobre Grupo Esneca Formación. Además, el alumno dispondrá de un servicio de **clases en directo, complementarias al curso**.

FICHA TÉCNICA

CARGA HORARIA
300H

MODALIDAD
ONLINE
*La modalidad incluye módulos con clases en directo.

CURSO INICIAL
ONLINE

TUTORÍAS
PERSONALIZADAS

IDIOMA
ESPAÑOL

DURACIÓN
HASTA UN AÑO
*Prorrogable

IMPORTE

VALOR ORIGINAL: ~~2080 €~~
VALOR ACTUAL: 520 €

CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el **"EXPERTO TASADOR EN OBRAS DE ARTE Y PINTURA",** de la ESCUELA EUROPEA DES ARTS, avalada por nuestra condición de socios de la CECAP, máxima institución española en formación y de calidad.

Los diplomas, además, llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez, contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

CONTENIDO FORMATIVO

PARTE 1

TASADOR EN OBRAS DE ARTE Y PINTURA

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. FIGURACIÓN Y REPRESENTACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL ARTE FIGURATIVO

1. Inicios: prehistoria y representación esquemática
2. Desarrollo: sumerios, egipcios y primeros helenos
3. Antigüedad grecorromana
4. Figuración y religión
   -Judaísmo
   -Cristianismo
   -Islam
5. Jerarquía figurativa medieval
6. Perspectiva renacentista
7. Realismo e hiperrealismo
8. Deconstrucción de la figuración
   -Vanguardias
9. Regreso al hiperrealismo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LA IMAGEN

1. Concepto de imagen
2. Funciones de la imagen
   -Función representativa
   -Función simbólica
   -Función semántica
   -Función epistémica
   -Función estética
3. Tipos de imágenes
   -Según su origen
   -Según su formato
   -Según su forma
   -Según fu función
   -Según su estilo
   -Según su color
   -Según su tamaño

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PERCEPCIÓN DE LA IMAGEN

1. Teoría de la Gestalt

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 2. OBRAS DE ARTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEFINICIÓN BÁSICA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS

1. Teorías del arte
   -Arte como imitación
   -Arte como expresión
   -Arte como forma
   -Arte como institución
   -Arte como experiencia estética
2. Elementos
   -Forma
   -Color
   -Textura
   -Espacio
   -Composición
   -Tema y contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CRÍTICA DE LAS OBRAS DE ARTE

1. Fases de la crítica
   -Descripción
   -Análisis
   -Interpretación
   -Evaluación
2. Papel del crítico de arte

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 3. DISCIPLINAS ARTÍSTICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PINTURA

1. Géneros
   -Historicismo
   -Paisajismo
   -Retratismo
2. Técnicas
   -Óleo
   -Cera
   -Acuarela
   -Pintura acrílica
   -Témpera
   -Temple
   -Fresco
   -Pastel
   -Tinta
   -Puntillismo
   -Grisalla
   -Dripping
   -Grafiti
3. Materiales
   -Soportes
   -Pinceles
   -Pigmentos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GRABADOS

1. Grabados en relieve
   -Xilografía
   -Linografía
2. Grabados en plano
   -Litografía
   -Serigrafía
   -Monotipia
3. Grabados en hueco
   -Al buril
   -Mezzotinta
   -Punta seca
   -Aguafuerte
   -Aguatinta
   -Esmaltografía

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESCULTURA

1. Clases
   -Estatua
   -Relieve
   -Busto
   -Torso
2. Materiales
   -Arcilla
   -Piedra
   -Metal
   -Metal
   -Estuco
   -Marfil
   -Hormigón
3. Técnicas
   -Esculpido
   -Modelado
   -Vaciado
   -Troquelado
   -Soldadura

UNIDAD DIDÁCTICA 4. VIDRIO

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CERÁMICA

1. Tipos de materiales
   -Arcilla cocida
   -Loza
   -Gres
   -Porcelana
2. Modelado
   -Modelado simple
   -Modelado por rulos
   -Modelado compuesto
   -Modelado sobre molde

UNIDAD DIDÁCTICA 6. JOYERÍA

1. Materiales utilizados
   -Aleaciones de platino
   -Plata esterlina
   -Acero inoxidable

2. Piedras preciosas
   -Diamantes
   -Esmeralda
   -Amatista
   -Ámbar
   -Jade
   -Cuarzo
   -Jaspe
   -Turquesa
   -Zafiro
   -Rubí
3. Métodos
   -Forja
   -Fundición
   -Soldadura
   -Corte
   -Tallado
   -Unión en frío

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MOBILIARIO

1. Materiales
   -Madera
   -Metal

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TEXTIL

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 4. ANTIGÜEDADES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO DE ANTIGÜEDAD

1. Patrimonio histórico español

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN

1. Evaluación y diagnóstico de antigüedades
2. Restauración de óleos
   -Limpieza de la superficie
   -Eliminación de barnices oxidados
   -Consolidación y fijación de capas pictóricas
   -Reintegración de lagunas y pérdidas de pintura
   -Reentelado y refuerzo del soporte
   -Correcciones de deformaciones y tensiones del lienzo
   -Tratamiento de otros problemas
3. Restauración de murales y frescos
   -Limpieza superficial
   -Eliminación de sales solubles
   -Tratamiento de humedades y desprendimientos
   -Protección in situ

4. Restauración de esculturas
   -Eliminación de suciedad superficial
   -Consolidación y fijación de elementos estructurales
   -Reparación de fracturas
   -Reconstrucción de partes perdidas
   -Reintegración cromática y de texturas
   -Abordaje de la corrosión
5. Restauración de cerámica y porcelana
   -Saneamiento de contaminantes y suciedad
   -Tratamiento de las grietas
   -Relleno de lagunas
   -Reparación del color
6. Restauración de mobiliario de madera
   -Eliminación de la suciedad
   -Arreglo de fracturas y deformaciones
   -Reintegro de piezas desaparecidas
   -Abordaje de problemas de insectos y humedad
7. Restauración de vidrio y cristal
   -Retiro de suciedad
   -Fijación de fragmentos y grietas
   -Reintegro de las piezas faltantes
   -Tratamiento del deslustrado y la corrosión
8. Restauración de joyería
   -Limpieza superficial
   -Consolidación de fragmentos
   -Reposición de lagunas
   -Pulido

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 5. PERFIL PROFESIONAL DEL TASADOR DE ARTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEFINICIÓN

1. Catalogador de arte
2. Perito de arte
   -Concepto de peritación
   -Facultades y ámbito de actuación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPETENCIAS

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 6. INTRODUCCIÓN A LA TASACIÓN DE OBRAS DE ARTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO DE TASACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ASPECTOS A CONSIDERAR EN LA TASACIÓN

1. Autor de la obra
2. Período y estilo
3. Dimensiones y técnica
4. Análisis estético de la obra
5. Estado de conservación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERIZACIÓN DE LOS MÉTODOS DE TASACIÓN

1. Método comparativo
2. Método de la oferta y la demanda
3. Otros métodos
   -Métodos basados en los ingresos
   -Métodos basados en los costes

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 7. MÉTODO COMPARATIVO EN LA TASACIÓN DE OBRAS DE ARTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERIZACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Subastas y ventas previas
2. Bases de datos especializadas
3. Galerías y marchantes de arte
4. Publicaciones y catálogos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FASES DE LA TASACIÓN COMPARATIVA

1. Investigación previa
2. Selección de obras comparables
3. Ajustes por factores específicos
4. Determinación del valor de mercado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LÍMITES DEL MÉTODO

1. Falta de información sobre ventas
2. Subjetividad en la selección de obras comparables
3. Variabilidad del mercado
4. Dificultad al tasa obras incomparables

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 8. MÉTODO DE LA OFERTA Y LA DEMANDA EN LA TASACIÓN DE OBRAS DE ARTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DEFINICIÓN

1. Aproximación al mercado del arte

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OFERTA EN EL MERCADO DEL ARTE

1. Cantidad y diversidad de obras disponibles
2. Inventario de galerías y casas de subastas
3. Perfil del artista
   -Artistas emergentes
   -Artistas establecidos
4. Ediciones limitadas y series

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DEMANDA EN EL MERCADO DEL ARTE

1. Perfil del coleccionista
2. Tendencias del mercado
3. Influencia de eventos y exposiciones
4. Entorno socioeconómico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FASES DE LA TASACIÓN

1. Investigación y análisis del mercado
2. Identificación de los factores relevantes de oferta y demanda
3. Evaluación de la disponibilidad y demanda de obras similares
4. Fijación del valor de la obra

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LÍMITES DEL MÉTODO

1. Cambios en el mercado
2. Subjetividad y variabilidad en las preferencias del coleccionismo
3. Dificultad para obtener datos precisos
4. Inflación y especulación en el mercado

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 9. OTROS MÉTODOS DE TASACIÓN DE OBRAS DE ARTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MÉTODOS BASADOS EN LOS INGRESOS

1. Método del valor presente neto
   -Proyección de ingresos futuros
   -Selección de una tasa de descuento
   -Cálculo del valor presente neto
   -Límites del método
2. Método de los múltiplos
   -Determinación de las fuentes de ingresos
   -Estimación de los ingresos anuales o periódicos
   -Cálculo del múltiplo
   -Estimación del valor de la obra
   -Límites del método

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MÉTODOS BASADOS EN LOS COSTES

1. Método del coste de reposición
   -Fijación del coste de los materiales
   -Estimación del coste de la mano de obra
   -Valoración de los costes técnicos
   -Señalamiento de los gastos indirectos
   -Cálculo del coste de reposición
   -Límites del método
2. Método del coste de conservación o restauración
   -Evaluación del estado de conservación de la obra
   -Estimación del coste de los materiales
   -Valoración del coste de la mano de obra especializada
   -Fijación de los gastos indirectos
   -Cálculo del coste de conservación o restauración
   -Límites del método

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 10. APROXIMACIÓN A LAS FALSIFICACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO

1. Causas de las falsificaciones
   -Motivaciones económicas
   -Deseo de fama y reconocimiento
   -Desconocimiento y error

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS

1. Copia directa
2. Obras mal atribuidas
3. Obras modificadas o alteradas
4. Falsificación documental de obras

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE FALSIFICACIÓN

1. Imitación de técnicas y estilos
2. Reproducción de materiales
3. Envejecimiento artificial
4. Falsificación de marcas, firmas y sellos
5. Manipulación de obras existentes
6. Creación de documentos y registros falsos
7. Uso de herramientas digitales para falsificar obras de arte

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 11. MÉTODOS DE DETECCIÓN DE FALSIFICACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. NOCIONES GENERALES

1. Complementariedad metodológica
2. Medidas de prevención
   -Educación y concienciación sobre el problema
   -Promoción de la transparencia en el mercado del arte
   -Desarrollo de tecnologías para detectar falsificaciones
   -Colaboración entre instituciones, expertos y autoridades

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ANÁLISIS VISUAL Y ESTILÍSTICO

1. Comparación con otras obras conocidas del mismo artista
2. Identificación de inconsistencias y anacronismos
3. Estudio de pinceladas, trazos y composición

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EXAMEN TÉCNICO-CIENTÍFICO

1. Radiografía y tomografía computarizada
2. Infrarrojos y fluorescencia de rayos X
3. Datación por radiocarbono
4. Análisis de pigmentos
5. Espectroscopia y análisis de materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

1. Verificación de registros y documentos
2. Rastreo del historial de dueños

3. Estudio del historial de exposiciones
4. Análisis de certificados de autenticidad y facturas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONSULTA CON EXPERTOS

1. Opiniones de conservadores e historiadores del arte
2. Consulta con otros tasadores
3. Comparación con estudios y catálogos
4. Participación en foros especializados

UNIDAD DIDÁCTICA 6. USO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS

1. Utilización de inteligencia artificial y aprendizaje automático
2. Empleo de imágenes espectrales y técnicas de escaneo 3D
3. Recurso al blockchain y técnicas de trazabilidad

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

SOLUCIONARIO

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

PARTE 2

INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL SECTOR ARTÍSTICO Y CREATIVO

INTRODUCCIÓN

MÓDULO 1. EL SER HUMANO COMO SER CREATIVO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO Y DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD

1. Origen y evolución
2. Diferencias entre creatividad, innovación e imaginación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS DE LA CAPACIDAD CREATIVA

1. Bases biológicas y neurológicas
   -Funcionamiento del cerebro creativo
   -Procesos cognitivos implicados
2. Perspectiva psicológica
   -Teorías del pensamiento divergente y convergente
   -Factores internos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD

1. Etapas vitales
   -Infancia
   -Adultez
   -Vejez
2. Educación y estrategias de estimulación
   -Modelos pedagógicos
3. Obstáculos
   -Bloqueos cognitivos
   -Condicionamientos sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MANIFESTACIONES DE LA CREATIVIDAD

1. Ámbito artístico
   -Literatura
   -Música
   -Artes plásticas
   -Arte digital
2. Ámbito científico
   -Formulación de teorías
   -Innovación experimental
3. Ámbito tecnológico
   -Desarrollo de herramientas
   -Diseño de experiencias interactivas
4. Ámbito social y colectivo
   -Cocreación
   -Creatividad colectiva

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TÉCNICAS Y DINÁMICAS

1. Generación de ideas
   -*Brainstorming*
   -SCAMPER
   -Sinéctica

2. Organización y análisis
   -Mapas mentales
   -*Six thinking hats*
3. Innovación aplicada
   -*Design thinking*

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 2. INTRODUCCIÓN AL SECTOR ARTÍSTICO Y CULTURAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN DEL SECTOR ARTÍSTICO

1. Cultura y arte en la sociedad contemporánea

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREAS Y DISCIPLINAS

1. Artes visuales
   -Pintura
   -Escultura
   -Fotografía
2. Artes escénicas
   -Teatro
   -Danza
   -Ópera
   -Circo
3. Literatura
   -Narrativa
   -Poesía
   -Cómic
   -Novela gráfica
4. Audiovisual
   -Cine
   -Televisión
   -Animación
   -Videojuegos
5. Métodos auditivos y nuevos formatos
   -Radio
   -Pódcast
   -*Streaming*
6. Diseño
   -Gráfico
   -Editorial
   -Digital
   -De interacción
7. Comunicación visual

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA DEL SECTOR

1. Agentes
   -Artistas
   -Gestores
   -Instituciones
   -Empresas

2. Espacios culturales
   -Museos
   -Teatros
   -Galerías
   -Festivales
3. Públicos y audiencias
4. Mercados y redes de distribución

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 3. FUNDAMENTOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO Y DEFINICIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1. Origen y evolución
2. Ramas
3. Aplicaciones
   -Computación
   -Medicina
   -Finanzas
   -Industria pesada
   -Atención al cliente
   -Industria automotriz
   -Juegos y juguetes
   -Música

UNIDAD DIDÁCTICA 2. *BIG DATA* ARTÍSTICO

1. Uso de datos
   -Gestión y almacenamiento de obras
   -Plataformas digitales y metadatos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA AL ARTE Y LA CREATIVIDAD

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 4. APRENDIZAJE AUTOMÁTICO O *MACHINE LEARNING*

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE AUTOMÁTICO O *MACHINE LEARNING*

1. Calidad y fiabilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE APRENDIZAJE

1. Aprendizaje supervisado
   -Árboles de decisión
   -K vecinos más cercanos
   -Máquinas de vectores de soporte
   -Regresión logística
   -Clasificación de Naive Bayes

2. Aprendizaje no supervisado
   -Agrupamiento o *clustering*
   -Reducción de dimensionalidad
3. Aprendizaje por refuerzo
   -*Q-learning*
   -*Policy gradient*

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EVALUACIÓN DE MODELOS

1. Métricas de evaluación
   -Clasificación
   -Regresión
   -*Ranking*
   -Estadísticas
   -Visión informática
   -Procesamiento del lenguaje natural

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 5. APRENDIZAJE PROFUNDO O *DEEP LEARNING*

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE PROFUNDO O *DEEP LEARNING*

1. Elementos constitutivos
2. Características

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REDES NEURONALES ARTIFICIALES

1. Funcionamiento
   -Dinámica computacional de la neurona artificial
   -Ajuste de parámetros
   -Proceso de aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TIPOS DE MODELOS

1. Redes neuronales convolucionales
2. Redes neuronales recurrentes
3. Modelos de transformadores

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 6. INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA?

1. Tipos de contenido generado
   -Texto
   -Imágenes
   -Vídeo
   -Audio
   -Datos estructurados

2. Métodos de generación
   -Generación autorregresiva
   -Generación basada en ruido latente
   -Entrenamiento adversarial
   -Técnicas de enmascaramiento

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS FUNCIONALES O *FOUNDATION MODELS*

1. Entrenamiento y adaptación
2. Representaciones generadas por los modelos
   -Multimodales
   -Multilingües

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARQUITECTURAS PRINCIPALES

1. Redes generativas antagónicas
2. Autocodificadores variacionales
3. Transformadores o *transformers*
4. Arquitecturas híbridas y emergentes

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 7. INGENIERÍA DE *PROMPT* O *PROMPT ENGINEERING*

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA INGENIERÍA DE *PROMPT* O *PROMPT ENGINEERING*

1. Elementos de un *prompt*
2. Principios de diseño
3. Parámetros de generación
   -Métodos deterministas
   -Técnicas de *sampling*

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TÉCNICAS

1. *Prompt* sin entrenamiento previo o *zero-shot*
2. *Prompt* con pocas muestras o *few-shot*
3. Cadena de pensamiento o *chain of thought*
4. Generación aumentada por recuperación
5. ReAct
6. Autoconsistencia
7. Encadenamiento de instrucciones o *prompt chaining*
8. *Prompt* basado en roles o *role prompting*
9. Conocimiento generado
10. Marcos del árbol de pensamiento o *tree of thoughts*
11. *Prompt* activo
12. Estímulo direccional
13. Ingeniería automática de *prompts*
14. Personalización de *prompt* o *prompt reframing*

UNIDAD DIDÁCTICA 3. BUENAS PRÁCTICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLATAFORMAS PARA LA GESTIÓN Y OPTIMIZACIÓN DE *PROMPTS*

1. Prompthub

2. PromptBase
3. FlowGPT
4. PromptLayer

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 8. ARTES VISUALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN

1. Recorrido histórico
   -Primeras experiencias digitales
   -Antecedentes del arte generativo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS TECNOLÓGICOS

1. Redes neuronales y aprendizaje profundo
   -Reconocimiento de patrones visuales
   -Análisis de estilos artísticos
2. Algoritmos de generación de imágenes
   -Redes generativas antagónicas
   -Modelos de difusión
3. Herramientas
   -Plataformas de creación visual
   -*Software* de modelado 3D
4. Técnicas
   -Consistencia de personajes
   -*Inpainting*
   -*Outpainting*
   -*Upscaling*
   -Restauración de detalle

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USOS CREATIVOS

1. Pintura generativa
   -Reinterpretación de estilos clásicos
   -Creación de estilos híbridos
2. Fotografía sintética
   -Retratos y escenas ficticias
   -Manipulación de imágenes
3. Arte tridimensional
   -Escultura generativa
   -Impresión 3D asistida por IA
4. Instalaciones interactivas
   -Experiencias inmersivas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONSERVACIÓN Y GESTIÓN DEL PATRIMONIO VISUAL

1. Reconstrucción digital
   -Obras dañadas o incompletas
   -Recreación de contextos históricos
2. Restauración asistida
   -Colores y texturas originales
   -Eliminación de deterioro

3. Catalogación y archivo digital
   -Clasificación automática de obras
   -Metadatos y reconocimiento de autoría

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 9. MÚSICA Y CREACIÓN SONORA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO Y DEFINICIÓN

1. Origen y evolución
   -Primeros experimentos algorítmicos
   -Desarrollo de la composición automática

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS TECNOLÓGICOS

1. Algoritmos de análisis sonoro
   -Reconocimiento de patrones musicales
   -Modelado de estilos y géneros
2. Generación de música con IA
   -Modelos de composición automática
3. Herramientas
   -Plataformas de composición asistida
   -*Software* de producción musical con IA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USOS CREATIVOS

1. Composición musical
   -Creación de melodías y armonías
   -Arreglos y orquestación generativa
   -Composición adaptativa e interactiva
2. Producción sonora creativa
   -Síntesis de instrumentos y voces
   -Generación de texturas y ambientes
3. Interpretación artística
   -Improvisación asistida por IA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PRODUCCIÓN Y *PERFORMANCE* MUSICAL

1. Producción automatizada
   -Pistas instrumentales
   -Arreglos y estructuras
   -Intérpretes digitales y voces sintéticas
2. Mezcla y masterización
   -Algoritmos de balance y ecualización
3. Conciertos interactivos
   -Escenarios
   -Interacción con el público

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 10. LITERATURA Y NARRATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN

1. Recorrido histórico
   -Generadores de texto iniciales
   -Evolución hacia los modelos de escritura automática

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS TECNOLÓGICOS

1. Procesamiento del lenguaje natural
   -Modelos de lenguaje
2. Modelos de escritura automática
3. Herramientas
   -Plataformas de escritura asistida
   -Generadores narrativos especializados

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USOS CREATIVOS

1. Escritura literaria
   -Narrativa de ficción
   -Poesía
2. Creación de guiones
   -Audiovisual
   -Teatral
3. Narrativas interactivas
   -Videojuegos
4. Edición y corrección
   -Asistencia en estilo y gramática
   -Adaptación a distintos registros y públicos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTÁNDARES EDITORIALES

1. Guías de estilo
2. Derechos de autor
3. Control editorial
4. Referencias y citación
   -Formatos

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 11. ARTES ESCÉNICAS Y AUDIOVISUALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO Y DEFINICIÓN

1. Origen y evolución
   -Primeras aplicaciones digitales en cine y teatro
   -Transición hacia el uso de algoritmos inteligentes

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS TECNOLÓGICOS

1. Algoritmos de visión por ordenador
   -Reconocimiento de imágenes y escenas
   -Análisis de movimiento y captura facial
2. Sistemas de producción audiovisual
   -Generación y edición de vídeo
   -Animación y efectos visuales automatizados
3. Recursos técnicos
   -Iluminación y escenografía
   -Control de sonido
   -Efectos en directo

4. Técnicas
   -*Storyboard*
   -*Previs* y *virtual production*
   -*Motion tracking*
   -*Lip-sync*

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USOS CREATIVOS

1. Producción audiovisual
   -Guionización
   -Planificación técnica
   -Montaje
   -Edición
2. Interpretación escénica y digital
   -*Deepfakes* creativos
   -Avatares e identidades digitales
3. Experiencias inmersivas
   -Realidad virtual
   -Realidad aumentada

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN ESCÉNICA

1. Dirección artística
   -Planificación de escenas
   -Coordinación técnica
2. Producción virtual
   -Simulación de escenografías
   -Integración de actores digitales y físicos
3. Supervisión de entornos inmersivos
   -Evaluación técnica
4. Control de calidad
   -Coherencia visual
   -Ajuste de color
   -Verificación técnica del renderizado

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 12. DISEÑO, MODA Y PUBLICIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN

1. Recorrido histórico
   -Primeras aplicaciones digitales en diseño y comunicación
   -Evolución hacia la automatización creativa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS TECNOLÓGICOS

1. Algoritmos de generación visual
   -Análisis de tendencias y estilos
   -Creación automática de bocetos y prototipos
2. Análisis de datos
   -Estudio de mercado
   -Evaluación del comportamiento del consumidor
   -Algoritmos de personalización

3. Integración tecnológica
   -Plataformas de diseño asistido
   -Entornos de planificación
   -Marketing automatizado

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USOS CREATIVOS

1. Diseño
   -Gráfico
   -Editorial
   -Industrial
   -De producto
2. Moda
   -Creación de colecciones
   -Estilismo generativo
   -Prototipado y visualización 3D
   -Predicción de tendencias
3. Publicidad y comunicación
   -Generación de campañas y contenidos
   -Adaptación de mensajes
   -Construcción de marca
   -Posicionamiento inteligente
   -Reutilización de contenidos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRATEGIAS DE MERCADO

1. Marketing inteligente
2. Segmentación algorítmica
   -Clasificación de audiencias
   -Identificación de nichos de mercado
3. Estrategias de personalización
   -Producto y diseño
   -Comunicación y campañas

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 13. ÉTICA Y REGULACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MORAL ANTE EL PROGRESO TECNOLÓGICO

1. Posiciones doctrinales
   -Bioconservadurismo
   -Tecnodeterminismo
   -Transhumanismo
   -Humanismo digital desde los derechos culturales
2. Principios bioéticos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESAFÍOS ÉTICOS

1. Sesgos y discriminación cultural y estética
2. Transparencia y explicabilidad accionable
3. Privacidad, confidencialidad y seguridad de los datos
4. Autonomía y consentimiento informado
5. Seguridad del creador y gestión del daño
6. Relación entre tecnología, creador y público

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ACTORES RELEVANTES

1. Autoridades y organismos culturales
2. Proveedores y desarrolladores
3. Instituciones culturales y creativas
4. Artistas, diseñadores y creadores
5. Públicos y comunidades

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GUÍAS Y RECOMENDACIONES APLICADAS AL SECTOR ARTÍSTICO Y CREATIVO

1. Iniciativas y estándares técnico-culturales
2. Organismos internacionales y europeos
   -UNESCO
   -OCDE
   -Consejo de Europa
   -Comisión Europea
3. Orientaciones nacionales y sectoriales
   -Estrategia Nacional de Inteligencia Artificial

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PANORAMA LEGISLATIVO APLICABLE

1. Unión Europea
   -Reglamento europeo de IA
   -Reglamento General de Protección de Datos
   -Directiva de Derechos de Autor en el Mercado Único Digital
   -Marco Europeo de Gobernanza de Datos
2. España
   -Ley de Propiedad Intelectual
   -Legislación sobre IA y cultura
   -Normativa sobre digitalización del patrimonio

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 14. GOBERNANZA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA GOBERNANZA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL?

1. Niveles

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS DE GOBERNANZA

1. Estructuras de gobierno cultural
2. Comité de inteligencia artificial
3. Roles y responsabilidades
4. Políticas y procedimientos internos
5. Formación y concienciación
6. Objetivos estratégicos culturales vinculados a la IA
7. Participación de usuarios y comunidades creativas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE LOS RIESGOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN ORGANIZACIONES CULTURALES Y CREATIVAS

1. Metodología
2. Evaluación de impacto
3. Medidas técnicas y organizativas

4. Cumplimiento normativo transversal
   -Reglamento Europeo de la IA
   -Reglamento General de Protección de Datos
5. Evaluación de resultados y mejora continua

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CICLO DE VIDA DE LOS SISTEMAS

1. Diseño
2. Desarrollo
3. Producción
4. Seguimiento y control
5. Retirada

UNIDAD DIDÁCTICA 5. AUDITORÍA DE SISTEMAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1. Modelo de las tres líneas
   -Ejecución y responsabilidad operativa
   -Supervisión y monitoreo del riesgo
   -Aseguramiento independiente y asesoramiento estratégico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GOBERNANZA EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN CULTURAL

1. Rol de organismos internacionales
2. Colaboraciones público-privadas en innovación tecnológica cultural

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

MÓDULO 15. IMPACTO SOCIAL Y EDUCATIVO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CULTURA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRANSFORMACIÓN CULTURAL Y TECNOLÓGICA

1. Modificaciones en la producción y difusión cultural
2. Cultura algorítmica
   -Curaduría automatizada
   -Ecosistemas de mediación digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IMPACTO SOCIAL

1. Transformación
   -Nuevos modelos culturales
   -Plataformas digitales de creación y difusión
   -Medición algorítmica del consumo cultural
2. Profesiones creativas
   -Adaptación de oficios tradicionales
   -Nuevos perfiles profesionales
3. Participación ciudadana
   -Plataformas colaborativas
4. Acceso cultural
   -Brechas digitales
5. Públicos y audiencias
6. Identidad cultural

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. Renovación de los procesos formativos
   -Aprendizaje adaptativo y personalizado
   -Evaluación automatizada
   -Tutoría inteligente
2. Educación artística con IA
   -Herramientas interactivas
   -Integración pedagógica
3. Formación de competencias
   -Culturales
   -Digitales
4. Educación superior y formación profesional
   -Grados universitarios
   -Programas de posgrado
   -Programas de especialización
   -Escuelas de arte

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIMENSIÓN SOCIAL

1. Mediación cultural
   -Plataformas participativas
2. Aprendizaje colectivo
3. Educación inclusiva
4. Educación no formal
   -Museos inteligentes
   -Laboratorios digitales

RESUMEN

AUTOEVALUACIÓN

SOLUCIONARIO

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA