



Buenos Aires, 10 JUL 2025

VISTO la propuesta de creación de la Diplomatura en inteligencia artificial aplicada al arte multimedial y,

CONSIDERANDO

Que la inteligencia artificial constituye una de las tecnologías más disruptivas del siglo XXI, y su impacto en los distintos campos del conocimiento y la producción cultural es cada vez más significativo, en particular en el terreno del arte multimedial, donde transforma no solo los procesos creativos, sino también los lenguajes expresivos, las metodologías de trabajo y las formas de circulación y recepción de las obras.

Que estas transformaciones no solo involucran nuevas herramientas, sino también un cambio en los paradigmas de autoría, colaboración y percepción estética, lo cual plantea desafíos teóricos, técnicos y éticos que deben ser abordados desde la formación artística contemporánea.

Que la actualización de los contenidos curriculares y pedagógicos en la formación de artistas exige una reflexión crítica sobre el uso de tecnologías emergentes, incluyendo la inteligencia artificial generativa, el aprendizaje automático, los algoritmos de visión y procesamiento de lenguaje, entre otros, promoviendo una integración que no sea meramente instrumental, sino creativa, reflexiva e interdisciplinaria.

Que el uso de modelos de IA en prácticas como la generación de imágenes, sonido, texto, animación y entornos interactivos no solo amplía las posibilidades expresivas del arte multimedial, sino que también redefine el rol del artista como programador, curador de datos, diseñador de procesos y co-creador junto a sistemas computacionales.

Que el Área Transdepartamental de Artes Multimediales de la Universidad tiene entre sus objetivos fundamentales el desarrollo de actividades extensionistas que tiendan puentes entre la comunidad académica y la sociedad, generando espacios de formación, experimentación y producción que respondan a demandas culturales contemporáneas y a problemáticas emergentes del campo artístico.

Que, en este marco, resulta pertinente fomentar propuestas que articulen investigación, creación y formación en torno a la inteligencia artificial y sus implicancias estéticas, conceptuales y sociales, como parte de una política institucional orientada a promover el pensamiento crítico, la innovación pedagógica y la vinculación con el entorno cultural y tecnológico.

Por todo ello, y en virtud de sus atribuciones,

**EL CONSEJO DE CARRERA DEL
ÁREA TRANSDEPARTAMENTAL DE ARTES MULTIMEDIALES**

RESUELVE

ARTÍCULO 1º: Crear la Diplomatura en inteligencia artificial aplicada al arte multimedial según el Anexo I de la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º: Dejar a criterio de la Secretaria de Extensión y Bienestar Estudiantil Prof Gabriela Echaniz Saez la organización de los horarios, calendario y plazos de inscripción para el mencionado curso. -

ARTÍCULO 3º: Regístrese. Notifíquese a sus efectos a todas las dependencias académicas de esta Área Transdepartamental de Artes Multimediales. Pase para la toma de conocimiento a la Secretaría Administrativa y todo cumplido, ARCHÍVESE.

RESOLUCIÓN Nº

040

Prof. MARIANO ALEJANDRO DORR
SECRETARIO ACADEMICO
~~AREA TRANSDEPARTAMENTAL~~
DE ARTES MULTIMEDIALES
UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES


Prof. Gumerindo Jerónimo de Jesús Serrano Gómez
Director
Área Transdepartamental de Artes Multimediales
Universidad Nacional de las Artes



ANEXO I

La Diplomatura ofrece una formación teórico-práctica sobre los modelos generativos de inteligencia artificial aplicados al campo artístico multimedial. Busca abordar tanto sus fundamentos técnicos como sus implicancias éticas y culturales, con el objetivo de desarrollar una mirada crítica y social. A través de clases sincrónicas y asincrónicas, explora distintas herramientas y plataformas, para culminar en la creación de un proyecto multimedial final que articule conocimientos técnicos y artísticos.

Durante los cuatro meses de cursada se trabajará en una serie de módulos articulados para comprender el funcionamiento de estas tecnologías en constante evolución para poder elegir conscientemente qué modelos y herramientas utilizar, en relación a modelos generativos de inteligencia artificial utilizados para la programación asistida, la generación de imágenes y sonidos, y la creación de agentes de IA, mientras se desarrollan habilidades para articular lo técnico con lo artístico multimedial.

La Diplomatura se propone como una plataforma colectiva para explorar cómo los modelos generativos de IA impactan en las prácticas multimediales. Es un espacio para reflexionar sobre cómo integrar estas herramientas a los procesos creativos y cuándo aprovecharlas para tareas concretas, mientras se cuestionan los límites de la co-creación con estas tecnologías y se analiza si estamos frente a un campo nuevo de las artes multimediales.

Desde un enfoque crítico se propone experimentar con estos nuevos medios y posibilidades reconociendo la implicancia de la tecnología en las prácticas artísticas multimediales. Frente a un escenario complejo y vertiginoso, en el que la producción de imágenes, sonidos y textos, así como el uso de inteligencias artificiales agenciales, contribuyen a un ecosistema saturado por lógicas de posverdad, narrativas alternativas y estrategias meméticas, se vuelve fundamental comprender cómo estos modelos se han expandido globalmente, invisibilizando sus sesgos y su opacidad constitutiva.

Desde la práctica artística, se busca develar estas dinámicas mediante la producción sensible y la reflexión crítica, en contraste con la superproducción estandarizada de contenidos. Adoptar una mirada situada en el Sur Global, donde el extractivismo de datos se establece como práctica hegemónica, implica reivindicar la soberanía cultural de les artistas. Explorar la creación de datasets propios, decidir cómo recopilar y seleccionar datos, y entrenar modelos propios para hallar voces locales y apropiarse de estas tecnologías.

Promover prácticas artísticas capaces de cuestionar y reconfigurar las lógicas impuestas por los grandes sistemas de IA y diseñar estrategias propias que prioricen una producción sensible, situada y diferenciada.

Objetivo general:

- Comprender los fundamentos de los modelos generativos de inteligencia artificial y aplicarlos en la creación de obras y proyectos en el campo artístico multimedial.

Objetivos específicos:

- Adquirir herramientas para Abordar, a lo largo de los módulos, los modelos generativos de inteligencia artificial utilizados en la programación asistida, la manipulación y generación de imágenes y sonidos, y la creación de agentes de IA, mientras se desarrollan habilidades para articular lo técnico con lo artístico multimedial.



- Ofrecer un mapa teórico y ético con enfoque crítico sobre el uso de estas tecnologías, considerando sus implicancias culturales, sociales y políticas en el campo del arte y de la subjetividad contemporánea.
- Proponer como objetivo final llevar a cabo un proyecto integrador, desde su conceptualización hasta su realización, aplicando los distintos modelos generativos de inteligencia artificial.

Perfil de la/el aspirante

Artistas visuales, digitales, electrónicos, multimediales, curadores, investigadores, gestores, divulgadores y toda persona interesada en los nuevos medios digitales con foco en el cruce entre el arte y la inteligencia artificial desde una mirada crítica social.

Perfil del egresado/a

El/la diplomado/a va a adquirir la capacidad de utilizar herramientas de inteligencia artificial generativa para la práctica artística multimedia de forma crítica y creativa; e incorporará conocimientos técnicos básicos sobre modelos generativos, sus aplicaciones en los campos visual, sonoro y textual, junto con los desafíos éticos y sociales asociados.

Carga horaria y modalidad:

- Carga horaria total: 132 horas
- Carga horaria semanal: 6 horas
- Modalidad: Virtual
- Cada módulo tiene su espacio en el campus virtual con contenido asincrónico y ejercitación específica. Lecturas críticas, tutoriales técnicos, foros y charlas complementarias con artistas y referentes de cada uno de los módulos.

Módulos – Contenidos mínimos y prácticas:

Módulo 1: Historia y riesgos de la inteligencia artificial en el campo social y artístico

Carga horaria: 12 h de clases sincrónicas - 10 h de contenido asincrónico.

Contenidos mínimos:

Contextualización histórica de la internet y la inteligencia artificial en relación con lo social, lo cultural y lo artístico. Mecanismos contemporáneos de modelado de subjetividad y participación política en entornos digitales. Concepto de memética para analizar el comportamiento de los artefactos digitales en el ecosistema online. Los territorios en internet y problematización de la neutralidad (o no) de los algoritmos. Sesgos cognitivos y sesgos algorítmicos.

Práctica final:

Desarrollar un análisis crítico y práctico que permita desglosar un mensaje o artefacto digital (evento, meme, noticia, post) a partir de las temáticas presentadas en el módulo.

Módulo 2: Creación de imagen y video con modelos de IA

Carga horaria: 12 h sincrónicas - 10 h asincrónicas

Contenidos mínimos:

Fundamentos de modelos generativos de IA para la creación artística. Conceptos clave de machine learning, deep learning, computer vision y LPN. Principales paradigmas: VAE, GAN, RNN, Transformers, Diffusion. Componentes clave: CLIP, embeddings, tokens. Flujos de trabajo I/O: txt2img, img2img, txt2video, img2video. Herramientas open source vs privativas: ventajas, límites, aspectos éticos. Discursos, estéticas y problemáticas de imagen/video generada por IA en contextos latinoamericanos. Referentes artísticos con enfoques decoloniales, territoriales y colectivos. Mapeo de interfaces online y locales para generar imagen y video. Diseño de prompts y parámetros de entrada en modelos de generación de imagen. Uso de Google Colab y Notebooks para experimentar con modelos generativos. Programación nodal con ComfyUI. Diseño datasets propios y planificar flujos de trabajo creativos.

Práctica final: Definir y desarrollar un concepto propio que permita experimentar con el espacio latente de los modelos de difusión para generar una serie de imágenes y videos que representen la idea original.

Módulo 3: Creación sonora con modelos de IA

Carga horaria: 12 h de clases sincrónicas - 10 h de contenido asincrónico.

Contenidos mínimos:

Fundamentos de la IA generativa aplicada al sonido. Enfoques tecnológicos y artísticos en IA sonora. Sonido orientado a la generación con IA. Referentes sonoros con enfoque crítico y creativo. Modelos de síntesis, transformación de audio y generación musical con IA. Analisis y generación de audio: flujos speech2text, text2speech, text2music, sound2sound, separación de stems e instrumentos IA. Diseño de datasets propios y planificar flujos de trabajo con modelos generativos.

Práctica final: A partir del concepto definido en el módulo visual, desarrollar una pieza sonora que acompañe la serie de imágenes o videos, utilizando alguno de los modelos sonoros explorados.

Módulo 4: Arte generativo y código con IA

Carga horaria: 12 h de clases sincrónicas - 10 h de contenido asincrónico.

Contenidos mínimos:

Ventajas y límites de la programación asistida por IA (Vibe Coding). Relación entre modelos de lenguaje e ingeniería del software. Evaluación crítica del uso de IA en tareas de programación. Código como medio expresivo, poético y generativo. Exploración de herramientas con IA integrada: v0.dev, Trae, Cursor, Replit, Ghostwriter, windsurf, Manus. Diseño de prompts para programación: objetivos, estructura de tareas, minimización de errores y alucinaciones. Producción de piezas interactivas con p5.js, Processing, shaders, Unity. Incorporación de algoritmos de tracking con IA (manos, cuerpo, cara, poses).

Proyectos de software con IA como módulo central. Prueba de modelos de lenguaje aplicados a código: DeepSeek, Qwen2, GPT, Claude, Gemini, Code LLaMA.

Práctica final: Desarrollar un software interactivo (por ejemplo, una web) con input del usuario y representación visual generativa.

Módulo 5: Entidades agénticas y modelos de lenguaje (LLM).

Carga horaria: 12 h de clases sincrónicas - 10 h de contenido asincrónico.

Contenidos mínimos:

Diseño de nuevos formatos narrativos con agentes inteligentes. Técnicas de storytelling y diseño de interacción con LLM (modelos de lenguaje). Mundos virtuales con memorias colectivas simuladas. Desarrollo de agentes conversacionales capaces de sostener narrativas dinámicas. Construcción de experiencias interactivas que reescriban eventos históricos mediante IA. Integración de inteligencia artificial como protagonista en la experiencia artística. Creación de agentes y personajes autónomos mediante lenguaje natural y código. Futuros narrativos, con o sin conocimientos técnicos.

Práctica final: Crear una experiencia interactiva o narrativa protagonizada por entidades agénticas entrenadas con IA.

Módulo 6: Proyecto integrador

Carga horaria: 12 h de clases sincrónicas - 10 h de contenido asincrónico.

Diseño, desarrollo y presentación de un proyecto artístico individual en alguno de los posibles formatos que se proponen dentro de las artes multimediales, como: instalación, visuales, obra sonora, web, performance, etc. Integración de herramientas y saberes adquiridos en los módulos previos (imagen, sonido, texto, código). Reflexión crítica sobre los procesos, decisiones técnicas y dimensiones estéticas y políticas implicadas.

Condiciones de aprobación

La Diplomatura requiere de la realización de un proyecto integrador final individual para su aprobación.

La concurrencia al 75% de los encuentros, la participación y la realización en tiempo y forma del trabajo final.



Prof. Gumerindo Jerónimo de Jesús Serrano Gómez
Director
Área Transdepartamental de Artes Multimediales
Universidad Nacional de las Artes

Prof. MARIANO ALEJANDRO DORR
SECRETARIO ACADEMICO
AREA TRANSDEPARTAMENTAL
DE ARTES MULTIMEDIALES
UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES