

**Curso**



**Inicio**  
**28 ENE**

# Diseño Gráfico potenciado por Inteligencia Artificial

Modalidad virtual en tiempo real con el profesor vía Zoom.

40 horas académicas repartidas en 6 semanas.

Valor de la inversión:

**\$420**

- Pronto Pago 1: \$370 (1 DIC)
- Pronto Pago 2: \$390 (15 DIC)
- Comunidad USFQ: \$390
- **Grupal (3 pax): \$390**

**USFQ** | EDUCACIÓN CONTINUA





# Descripción



El diseño gráfico y audiovisual ha entrado en una nueva era gracias a la inteligencia artificial generativa, las herramientas actuales permiten transformar texto en imágenes, secuencias de video y efectos visuales realistas con una precisión y velocidad inéditas.

Este curso se centra en la aplicación práctica de plataformas de IA para creación y manipulación visual, brindando a los participantes la capacidad de producir imágenes, animaciones cortas y clips de video mediante flujos integrados de herramientas generativas.

A través de ejercicios guiados y proyectos prácticos, los estudiantes aprenderán a controlar y editar resultados visuales, combinar distintas plataformas y desarrollar criterios creativos para producir contenido original, eficiente y técnicamente sólido.



## Objetivo General

- Capacitar a los profesionales del diseño, publicidad y comunicación visual en el uso de herramientas de IA generativa enfocadas en imagen y video, dominando flujos de trabajo desde la generación hasta la edición, utilizando plataformas líderes como Midjourney, Google imagen, Flux, Leonardo.Ai, Firefly, Minimax, Kling, etc.
- Desarrollar destrezas y habilidades en el uso de plataformas que proveen IA generativa para el desarrollo de piezas de comunicación.
- Capacitar al participante en flujos de trabajo que integren herramientas AI, manipulación digital y finalización de proyectos efectivos.



# Cronograma

**Descargar el cronograma**

A black line-art icon of a hand with the index finger pointing, indicating a clickable link.



# El curso está dirigido a:

El curso está orientado a profesionales del diseño gráfico, publicidad, marketing, comunicación y creadores de contenido, que deseen emplear la Inteligencia Artificial Generativa estratégicamente, para optimizar sus procesos creativos y obtener una ventaja competitiva en el mercado laboral.

El programa está diseñado para proporcionar a los participantes los conocimientos y habilidades necesarias para:

- Generar ideas creativas de forma rápida y eficiente.
- Explorar nuevas posibilidades de diseño.
- Personalizar diseños para satisfacer las necesidades individuales.
- Optimizar los procesos de diseño.
- Crear material gráfico para piezas y campañas publicitarias.
- Crear contenido creativo para redes sociales.

**\*Es preferible pero no mandatorio, que el candidato tenga una formación en diseño gráfico o publicidad en cualquiera de sus disciplinas.**

**\*Requisitos: Conocimientos básicos de software de diseño, como Adobe Illustrator y Photoshop.**

**Contar con acceso a las últimas versiones de Adobe Illustrator y Photoshop (2023-2024), para activar las opciones de IA se requiere de una suscripción (de pago), aunque se puede optar por la prueba gratuita de 7 días.**

**Suscripción básica (de pago) de Midjourney, además se recomienda altamente una suscripción básica de un agregador como Leonardo, Freepik o Krea, para aprovechar al máximo el curso.**





## Los participantes que culminen del programa serán capaces de:

- ✓ Crear imágenes y clips de video mediante prompts textuales y flujos controlados.
- ✓ Integrar plataformas generativas en procesos de diseño y producción básica multimedia.
- ✓ Aplicar técnicas de edición basadas en IA como inpainting y outpainting.
- ✓ Desarrollar proyectos audiovisuales utilizando flujos de IA.
- ✓ Optimizar tiempo y calidad visual en entornos profesionales.



# Resultados de Aprendizaje Específicos del Curso

NRO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	NIVEL
1	Identificar las principales herramientas de IA para generación y edición de imagen y video.	Medio
2	Generar imágenes y videos a partir de texto (prompts) controlando estilo, composición y movimiento.	Medio
3	Integrar resultados generados por IA en proyectos de diseño y comunicación audiovisual.	Alto
4	Desarrollar habilidades en la manipulación y edición de imágenes obtenidas a partir de IA generativa, optimizar flujos de trabajo combinando plataformas de IA de imagen y video.	Alto





# Modalidad

- Duración total del curso es de **40 horas académicas** repartidas en **10 semanas**.
- **35 horas** de clase en tiempo real vía zoom y **5 horas** de trabajo autónomo.

El curso se realizará en línea con clases en tiempo real, donde el profesor fomentará la interacción entre los estudiantes. Las sesiones seguirán la malla curricular, abordando tanto la teoría como casos reales y aplicaciones prácticas. Los participantes tendrán acceso a la **plataforma E-Learning USFQ**, con materiales del profesor, videos, artículos breves, foros y discusiones sobre los temas tratados en clase.





# MODULO 1

---

## Inteligencia Artificial en el Diseño Gráfico

**Objetivo de Aprendizaje:** Conocer las bases del uso de Inteligencia Artificial en el diseño gráfico y comunicación.

- Introducción a la Inteligencia Artificial
- ¿Qué es la Inteligencia Artificial generativa?
- El entrenamiento de los modelos, open y closed source
- Modelos de difusión, herramientas de IA generativa de texto a imagen
- Midjourney, acceso, configuraciones
- Uso de la plataforma
- Definición del proceso para el uso adecuado de Midjourney
- Creación de imágenes y contenidos a partir de texto, prompting
- Variaciones y calidad de imagen upscale



# MODULO 2

## Optimización y edición de imágenes

**Objetivo de Aprendizaje:** Utilizar adecuadamente las herramientas de Inteligencia Artificial.

- Control de proporciones, estética, modelos Niji
- Editor: inpainting, outpainting
- Utilizar imágenes de referencia, estilo y personajes, controles
- Uso de Blend Mode
- Uso de Describe
- Personalización y Moodboards
- Ajustes y anomalías, prompts negativos
- Uso de agregadores y modelos integrados, Freepik, Leonardo y Krea
- Uso de Ideogram, diferencias y capacidades



## MODULO 3

---

# Modelos multimodales y edición con asistentes

**Objetivo de Aprendizaje:** Editar imágenes y reconocer más herramientas que utilizan Inteligencia Artificial.

- Uso de Flux y Flux Kontext diferencias y capacidades
- Uso de Dreamina / Seedream, diferencias y capacidades
- Modelos multimodales, fundamentos
- Uso de ChatGPT imagen
- Uso de Google Imagen / Google Labs
- Edición mediante asistentes multimodales
- Fundamentos y uso de Google Nano Banana
- Integración de IAG en suite de Adobe, Firefly y Photoshop



# **MODULO 4**

---





## **Herramientas de video**

**Objetivo de Aprendizaje:** Uso y herramientas de video con Inteligencia Artificial.

- Integración de LLMs en flujos de trabajo para audiovisuales
- Animación básica con Midjourney
- Plataformas text-to-video, Minimax, Kling, Wan
- Modelos image-to-video, Minimax, Kling, Wan
- Control de movimiento, interpolación de frames
- Análisis de Veo3, Sora 2, Meta video
- Integración de resultados



# Evaluación del Curso

		Descripción	Porcentaje de la nota final
	Módulo 1	Quiz (10 puntos) Deber (10 puntos)	20%
	Módulo 2	Proyecto: Generación de imágenes a partir de texto con modelos de imagen y su edición.	20%
	Módulo 3	Proyecto: Diseño de una pequeña campaña digital con elementos e imágenes generadas con IA.	20%
	Módulo 4	Proyecto: corto animado, generado con IA	20%
	Sesiones Zoom	El participante debe asistir al 80% de las sesiones	20%



# Emisión del CERTIFICADO

## Certificado de aprobación

El participante al finalizar el programa deberá cumplir con un mínimo del 80% de asistencia total y el 80% de componentes globales para recibir el certificado otorgado por la Universidad San Francisco de Quito.

## Credenciales digitales

El participante al finalizar el programa deberá cumplir con los parámetros del certificado de aprobación para recibir su insignia digital (que despliega todas las habilidades adquiridas a lo largo del programa y pueden compartirla vía redes sociales).

En caso de no cumplir con los parámetros de aprobación, la USFQ no podrá emitir ningún certificado a los participantes



\*Credencial referencial





## Perfil del Docente



**Jorge Cáceres**

- Máster en Publicidad Integrada, on y offline
- Licenciado en Publicidad y Gestión
- Técnico en Diseño Gráfico Publicitario
- Director de arte en TEM, agencia de publicidad.
- Docente a tiempo parcial en CADE, USFQ.
- Instructor Educación Continua / IAG



# Registro

TARIFA	INVERSIÓN
Pronto Pago 1	\$370 (21 NOV)
Pronto Pago 2	\$390 (1 DIC)
Comunidad USFQ	\$390
Grupal	\$390
Público General	\$420



# Formas de Pago

## Transferencia o Deposito

Banco Bolivariano  
Universidad San Francisco de Quito  
Cuenta corriente: 5075003350  
RUC: 1791836154001

---

Banco Pichincha  
Universidad San Francisco de Quito  
Cuenta corriente: 3407330004  
RUC: 1791836154001

## Tarjeta de Crédito

- Dar click en el siguiente botón y complete la información solicitada por el formulario.
- Al finalizar quedará registrado automáticamente en el sistema

[Pago con Tarjeta de crédito](#)



Con Diners, Banco Pichincha, Guayaquil, Bolivariano o Produbanco podrás acceder al siguiente financiamiento:

- 3 y 6 meses sin intereses
- 9 y 12 meses con intereses



# Confirmación del Pago y Registro

## Confirmación de tu Pago

### Transferencia/Depósito:

Enviar una copia del comprobante de depósito (escaneado) y sus datos personales: (nombres completos, cédula, teléfono y dirección) al siguiente mail: [rordonez@usfq.edu.ec](mailto:rordonez@usfq.edu.ec)

---

### Tarjeta de Crédito

No es necesario confirmar su pago, el sistema registrará sus datos automáticamente.

### Factura

Si requiere factura con datos distintos al del participante, detallar en el correo los siguientes datos (razón social, RUC/cédula, teléfono, dirección y correo electrónico).

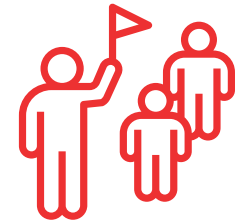
## Confirmación de registro

Recibirá un mail de confirmación de registro con la información pertinente al curso.

\*La coordinación del programa se reserva el derecho de suspender o reprogramar la realización del actividad si no cuenta con el mínimo de alumnos requeridos o por motivos de fuerza mayor. En tal caso, se devuelve a los alumnos matriculados la totalidad del dinero a la brevedad posible.




# Contáctate con Nosotros

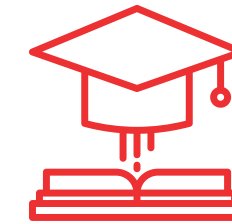


## Servicio y Atención al Cliente

Francisco Leon

fleont@usfq.edu.ec

 +593 98 251 4894 



## Nuestros Programas

Programas Educación  
Continua Universidad San  
Francisco de Quito

