Coordinador

Apellidos, nombre CAMPOS LÓPEZ, RAÚL

Email rcl@ugr.es

Centro FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento DIBUJO

Datos generales de la actividad formativa

Nombre de la Convocatoria

IA GENERATIVA Y ECOSISTEMA DE SOFTWARE LIBRE EN BELLAS ARTES

Tipología acción formativa

Línea de formación *Línea 3*

Tecnología aplicada a la innovación educativa

Nivel de formación *Nivel 2. Desarrollo*

Acciones dirigidas a profesorado con experiencia inicial que desea consolidar y actualizar su práctica, profundizando en metodologías activas, evaluación avanzada, acompañamiento al estudiantado y uso integrado de tecnologías.

Criterios de selección del profesorado

1-Miembros del EDDU BELLAS ARTES
2-Profesorado de la UGR, becarios/as e investigadores/as con encargo docente en el POD en el curso académico al que se refieran las acciones.
En caso de que el número de solicitudes exceda al de plazas disponibles se efectuará una selección por orden de llegada de la solicitud.

Resumen

Este curso intensivo fusiona el **diseño gráfico, IA, y la postproducción de video, integrando Affinity Canva y DaVinci Resolve**, cerrando así un ciclo completo de producción de contenido profesional, desde el diseño estático hasta el producto final de video editado y etalonado. La primera parte, se centra en Affinity Canva y en los recursos de la IA generativa, centrándose primariamente en el dibujo vectorial y ráster para ilustración y

diseño gráfico; uso de herramientas de imagen ráster para el retoque fotográfico; y, por último, sistemas de composición y maquetación para diseño editorial. También el uso responsable y ético de la IA generativa para imagen y su integración como herramienta en los procesos creativos. Finalmente, se enseñarán técnicas esenciales de organización con capas, gestión de color, y el flujo de trabajo de exportación optimizado para web e impresión, capacitando al usuario para crear gráficos profesionales desde cero. La segunda mitad del curso se centrará en dominar el flujo de trabajo esencial de postproducción con DaVinci Resolve, abarcando Edición y Corrección de Color. Las primeras horas se dedican a la interfaz, la gestión de proyectos y el montaje avanzado en las páginas, incluyendo el dominio de transiciones, speed ramping y la inserción de títulos básicos. Posteriormente, el curso se sumerge en la página Color, explicando la lectura fundamental de los scopes y el trabajo nodal. Se practicará la corrección primaria con Primary Wheels para lograr exposición y balance correctos, y se introducirá el etalonaje secundario mediante Power Windows y tracking para aplicar estilos visuales y looks cinematográficos. El curso concluye con una guía práctica sobre la optimización de la página Deliver para exportar el proyecto finalizado.

Metodología:

La metodología de este curso se centra en el aprendizaje activo y la aplicación inmediata, siguiendo un enfoque práctico estructurado por proyecto, guiado por el principio de "aprender haciendo" a través de la simulación de un flujo de trabajo real. Cada sesión se inicia con la presentación clara de las herramientas clave, demostrando su funcionalidad. Se trabajará con archivos de práctica prediseñados que simulan tareas de diseño gráfico real, integración de IA, y ejercicios guiados que utilizan material de video provisto. La progresión es gradual, pasando de ejercicios básicos de manipulación a tareas complejas. Se prioriza la comprensión del flujo de trabajo no destructivo. El curso culmina con un proyecto final donde deben integrar diseño vectorial, maquetación, diseño ráster, IA y edición de video. La evaluación final consiste en aplicar todas las técnicas aprendidas en un proyecto corto completo, asegurando que la adquisición de habilidades sea aplicable inmediatamente al entorno. De este modo, los propios proyectos de los participantes tendrán como propósito principal la creación de material gráfico y audiovisual innovador que sirva de recurso docente y técnico para reforzar el aprendizaje del alumnado.

Perfil destinatario:

PDI y PTGAS de la Facultad de Bellas Artes, con prioridad hacia aquellos cuya labor docente y técnica esté directamente relacionada con el uso y aplicación de estas tecnologías.

Objetivos

Objetivo general:

Mejorar la calidad docente con el uso de softwares libres y gratuitos, que permitan diseñar planes de estudio basados en las necesidades pedagógicas y no en la disponibilidad de software comercial costoso. El software libre dota al estudiante de autonomía, promueve la equidad y la colaboración, y libera al currículo de las restricciones económicas, resultando en una educación más centrada en el estudiante y una docencia más enfocada a las habilidades conceptuales y metodológicas subyacentes, poniendo el proceso de aprendizaje en el centro.

Objetivos específicos:

1. Capacitar al PDI y PTGAS en herramientas gratuitas o libres equivalentes a softwares de pago (píxel, vector, editorial, RAW, vídeo/comp).
2. Fomentar la colaboración entre colectivos de PDI y PTGAS mediante propuestas conjuntas de formación e innovación.
3. Integrar IA (imagen, texto, audio/vídeo) en el diseño de actividades docentes con criterios éticos y legales para su adecuación a los modelos más actuales de creación, tal como demanda el alumnado.
4. Diseñar flujos técnicos reproducibles y recursos docentes abiertos para PRADO. 5. Generar productos transferibles (miniguías, videotutoriales, bancos de ejercicios, portafolio.) de utilidad tanto para profesorado novel como para alumnado.

Dirección administrativa

Secretariado de Formación, Innovación y Evaluación Docente
Unidad de Calidad, Innovación Docente y Prospectiva
Complejo Administrativo Triunfo, Pabellón 9
Acera del Hospicio s/n. 18071, Granada
Telf. 958248902

Convocatoria							
Nº de plazas	25						
Nº de horas totales	50	**Presenciales**	35	**No Presenciales**	15	**Virtuales**	0
Fecha de celebración	Del 18/06/2026 al 30/06/2026						

Lugar de celebración

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Criterios de Evaluación

1. Asistencia al 80% de las horas presenciales
2. La evaluación se fundamentará en una metodología eminentemente práctica y orientada a la integración curricular, con el objetivo de medir la capacidad de transferencia de estas herramientas al aula.

- El núcleo de la calificación, representando aproximadamente el 70%, recaerá en el desarrollo de material infográfico o audiovisual que contribuya a un Proyecto Docente Integrado. Este proyecto final exigirá al participante abordar una necesidad real de su asignatura (PDI) o tarea técnica (PTGAS) mediante la combinación de software y tecnología, situando el aprendizaje del estudiantado en el centro de todas sus actuaciones. Por ejemplo, se les pedirá crear un módulo educativo híbrido que incluya: - Un recurso visual complejo (diagrama, mapa conceptual o infografía) diseñado profesionalmente en Affinity, asegurando el uso correcto de vectores y la exportación optimizada para e-learning. - Un clip explicativo corto editado en DaVinci Resolve, demostrando control sobre el ritmo, audio y la aplicación de un look profesional mediante nodos de color.
- Complementariamente, el 20% de la nota se dedicará a demostraciones de competencia técnica específicas. Se realizarán ejercicios cortos al finalizar los módulos clave, midiendo la fluidez operativa sin recurrir a la ayuda externa. También el uso de cuestionarios conceptuales con preguntas sobre los fundamentos aprendidos.
- El 10% restante se centrará en la reflexión pedagógica. Los/as participantes deberán presentar un Portafolio Reflexivo donde justifiquen la elección de cada herramienta, y detallar cómo la integración de la IA optimizará su tiempo de preparación y la calidad del material ofrecido a sus alumnos. También reflexionar en cómo la implementación de estos nuevos materiales mejorará directamente la experiencia de aprendizaje, la claridad conceptual y la equidad de acceso para el alumnado. Esta estructura asegura que el aprovechamiento se mide por la aplicación estratégica y la mejora tangible del entorno educativo.

Otros

Sesión 1	
Fecha	18/06/2026
Num. de horas	5
Horario	9:00 a 14:00

Contenido

Ponente: JORGE ALMANSA BERJILLOS
Introducción a la gestión de color en Davinci Resolve
1. FUNDAMENTOS DEL VIDEO DIGITAL

- Entender la manera en la que ven los dispositivos de captación
- Funcionamiento digital de la imagen
- RAW y compresion

2.¿ ¿RGB ¿por qué?

- Conversión digital en programas de edición de imagen
- Gamut y Normas CIE

Bloque Práctico: Proyecto Final Tutorizado (15 horas no presenciales)
Descripción:
Este bloque se desarrolla de forma autónoma y asíncrona a lo largo del curso. El objetivo es que el alumno aplique las competencias transversales adquiridas en las sesiones presenciales mediante el diseño,

producción y edición de un proyecto creativo personal de libre elección, que sirva para actualizar contenidos de las respectivas guías didácticas o procedimientos/protocolos técnicos de lsa asignaturas/aulas.
Desglose de Entregables:
Fase 1: Ideación y Concepto (3h)

- Definición de la idea del proyecto, público objetivo y generación de recursos con IA (prompts para dirección de arte, guion conceptual o texturas visuales).
- Documento de propuesta + Moodboard con IA.

Fase 2: Diseño y Maquetación (5h)

- Creación de la identidad visual, portadas, miniaturas o elementos gráficos necesarios utilizando Affinity.
- Assets gráficos en alta resolución (exportados listos para video).

Fase 3: Montaje y Edición (5h)

- Edición del material audiovisual en DaVinci Resolve, integrando los gráficos de Affinity y aplicando corrección de color y diseño de sonido.
- Primer corte del video (borrador).

Fase 4: Pulido y Entrega (2h)

- Correcciones finales tras el feedback, exportación en formatos adecuados y redacción de una breve memoria técnica de entrega.
- Enlace al proyecto final terminado.

Objetivos de Aprendizaje:

- Integrar herramientas mixtas: Combinar de forma fluida recursos generados por IA, piezas de diseño gráfico (Affinity) y edición de video (DaVinci) en un único producto final narrativo.
- Gestionar flujos de trabajo reales: Planificar y ejecutar un proyecto técnico desde la fase de guion y diseño de producción hasta la renderización final, cumpliendo con plazos de entrega.
- Resolver problemas de forma autónoma: Aplicar los conocimientos teóricos de clase para solucionar retos técnicos específicos de su propio proyecto.

Sesión 2	
Fecha	19/06/2026
Num. de horas	5
Horario	9:00 a 14:00

Contenido

Ponente: JORGE ALMANSA BERJILLOS
Introducción a la gestión de color en Davinci Resolve
3. Ojo y Cámara.

- Espectro visible vs profundidad de color digital

4. Las Normas del color digital.

- La transformación digital y su posterior visualización regulada.

Bloque Práctico: Proyecto Final Tutorizado (15 horas no presenciales)
Descripción:
Este bloque se desarrolla de forma autónoma y asíncrona a lo largo del curso. El objetivo es que el alumno aplique las competencias transversales adquiridas en las sesiones presenciales mediante el diseño, producción y edición de un proyecto creativo personal de libre elección, que sirva para actualizar contenidos de las respectivas guías didácticas o procedimientos/protocolos técnicos de lsa asignaturas/aulas.
Desglose de Entregables:
Fase 1: Ideación y Concepto (3h)

- Definición de la idea del proyecto, público objetivo y generación de recursos con IA (prompts para dirección de arte, guion conceptual o texturas visuales).
- Documento de propuesta + Moodboard con IA.

Fase 2: Diseño y Maquetación (5h)

- Creación de la identidad visual, portadas, miniaturas o elementos gráficos necesarios utilizando Affinity.
- Assets gráficos en alta resolución (exportados listos para video).

Fase 3: Montaje y Edición (5h)

- Edición del material audiovisual en DaVinci Resolve, integrando los gráficos de Affinity y aplicando corrección de color y diseño de sonido.
- Primer corte del video (borrador).

Fase 4: Pulido y Entrega (2h)

- Correcciones finales tras el feedback, exportación en formatos adecuados y redacción de una breve memoria técnica de entrega.
- Enlace al proyecto final terminado.

Objetivos de Aprendizaje:

- Integrar herramientas mixtas: Combinar de forma fluida recursos generados por IA, piezas de diseño gráfico (Affinity) y edición de video (DaVinci) en un único producto final narrativo.
- Gestionar flujos de trabajo reales: Planificar y ejecutar un proyecto técnico desde la fase de guion y diseño de producción hasta la renderización final, cumpliendo con plazos de entrega.
- Resolver problemas de forma autónoma: Aplicar los conocimientos teóricos de clase para solucionar retos técnicos específicos de su propio proyecto.

Sesión 3

Fecha	22/06/2026
Num. de horas	5
Horario	9:00 a 14:00

Contenido

Ponente: RAÚL CAMPOS LÓPEZ

Diseño vectorial, ráster y maquetación con Affinity Canva

1. Fundamentos y Gestión de Recursos

- Vector vs. Ráster: Cuándo usar cada uno sin perder calidad.
- El ecosistema de trabajo: Introducción rápida a la interfaz de Affinity (Designer/Photo) y el entorno en la nube de Canva.
- Configuración de lienzos: Resolución (DPI), perfiles de color (RGB para pantallas vs. CMYK para impresión) y sangrados.

2. Diseño Vectorial Avanzado con Affinity

- Dominio de la Pluma y Nodos: Creación de logotipos, iconos y formas personalizadas desde cero.
- Operaciones booleanas: Sumar, restar y combinar formas complejas de manera rápida.
- Color y Estilo: Uso de degradados, paletas globales y gestión de contornos avanzados.

3. Edición Ráster y Tratamiento de Imagen con Affinity

- Capas de ajuste y máscaras: Retoque fotográfico no destructivo (brillo, contraste, curvas de color).
- Silueteado profesional: Herramientas de selección avanzada para recortar fondos complejos (cabello, transparencias).
- Limpieza de imagen: Clonado y eliminación de imperfecciones.
- Exportación inteligente: Formatos clave (SVG para vectores limpios, PNG con transparencia, WebP/JPEG optimizados).

Bloque Práctico: Proyecto Final Tutorizado (15 horas no presenciales)

Descripción:

Este bloque se desarrolla de forma autónoma y asíncrona a lo largo del curso. El objetivo es que el alumno aplique las competencias transversales adquiridas en las sesiones presenciales mediante el diseño, producción y edición de un proyecto creativo personal de libre elección, que sirva para actualizar contenidos de las respectivas guías didácticas o procedimientos/protocolos técnicos de lsa asignaturas/aulas.

Desglose de Entregables:

Fase 1: Ideación y Concepto (3h)

Definición de la idea del proyecto, público objetivo y generación de recursos con IA (prompts para dirección de arte, guion conceptual o texturas visuales).

Documento de propuesta + Moodboard con IA.

Fase 2: Diseño y Maquetación (5h)

Creación de la identidad visual, portadas, miniaturas o elementos gráficos necesarios utilizando Affinity.

Assets gráficos en alta resolución (exportados listos para video).

Fase 3: Montaje y Edición (5h)

Edición del material audiovisual en DaVinci Resolve, integrando los gráficos de Affinity y aplicando corrección

de color y diseño de sonido.
Primer corte del video (borrador).
Fase 4: Pulido y Entrega (2h)
Correcciones finales tras el feedback, exportación en formatos adecuados y redacción de una breve memoria técnica de entrega.
Enlace al proyecto final terminado.
Objetivos de Aprendizaje:
Integrar herramientas mixtas: Combinar de forma fluida recursos generados por IA, piezas de diseño gráfico (Affinity) y edición de video (DaVinci) en un único producto final narrativo.
Gestionar flujos de trabajo reales: Planificar y ejecutar un proyecto técnico desde la fase de guion y diseño de producción hasta la renderización final.
Resolver problemas de forma autónoma: Aplicar los conocimientos teóricos de clase para solucionar retos técnicos específicos de su propio proyecto.

Sesión 4	
Fecha	23/06/2026
Num. de horas	5
Horario	9:00 a 14:00

Contenido

Ponente: RAÚL CAMPOS LÓPEZ
Diseño vectorial, ráster y maquetación con Affinity Canva
4. Maquetación Profesional con Affinity
Páginas Maestras: Creación de rejillas base, guías, numeración automática y encabezados.
Estilos de Texto: Configuración de Estilos de Párrafo y Carácter para jerarquía visual (Títulos, subtítulos, cuerpo).
Flujo de texto: Vinculación de cajas de texto y ajuste de texto alrededor de imágenes (Text Wrap).
5. StudioLink
Flujo de trabajo unificado: Cómo editar vectores (Designer) y fotos (Photo) directamente dentro de Publisher sin cambiar de programa.
Preparación para imprenta: Empaquetado de archivos, comprobación preliminar (Preflight) para detectar errores y exportación a PDF/X con marcas de corte.
6. Maquetación Ágil y Diseño Multicanal
Estructuras editoriales: Creación de dossiers, presentaciones corporativas y reportes de varias páginas.
Redimensión de proyectos.
7. Automatización e Inteligencia Artificial
Herramientas de IA aliadas: Ampliación de fondos, generación de texturas y traducción automática de layouts multiidioma.

Bloque Práctico: Proyecto Final Tutorizado (15 horas no presenciales)
Descripción:
Este bloque se desarrolla de forma autónoma y asíncrona a lo largo del curso. El objetivo es que el alumno aplique las competencias transversales adquiridas en las sesiones presenciales mediante el diseño, producción y edición de un proyecto creativo personal de libre elección, que sirva para actualizar contenidos de las respectivas guías didácticas o procedimientos/protocolos técnicos de lsa asignaturas/aulas.
Desglose de Entregables:
Fase 1: Ideación y Concepto (3h)
Definición de la idea del proyecto, público objetivo y generación de recursos con IA (prompts para dirección de arte, guion conceptual o texturas visuales).
Documento de propuesta + Moodboard con IA.
Fase 2: Diseño y Maquetación (5h)
Creación de la identidad visual, portadas, miniaturas o elementos gráficos necesarios utilizando Affinity.
Assets gráficos en alta resolución (exportados listos para video).
Fase 3: Montaje y Edición (5h)
Edición del material audiovisual en DaVinci Resolve, integrando los gráficos de Affinity y aplicando corrección de color y diseño de sonido.
Primer corte del video (borrador).
Fase 4: Pulido y Entrega (2h)
Correcciones finales tras el feedback, exportación en formatos adecuados y redacción de una breve memoria técnica de entrega.
Enlace al proyecto final terminado.
Objetivos de Aprendizaje:
Integrar herramientas mixtas: Combinar de forma fluida recursos generados por IA, piezas de diseño gráfico

(Affinity) y edición de video (DaVinci) en un único producto final narrativo.
Gestionar flujos de trabajo reales: Planificar y ejecutar un proyecto técnico desde la fase de guion y diseño de producción hasta la renderización final, cumpliendo con plazos de entrega.
Resolver problemas de forma autónoma: Aplicar los conocimientos teóricos de clase para solucionar retos técnicos específicos de su propio proyecto.

Sesión 5	
Fecha	26/06/2026
Num. de horas	5
Horario	9:00 a 14:00

Contenido

Ponente: FERNANDO, TORRES GÓMEZ
IA generativa para la creación artística
1. Teoría:

- Horizonte de sucesos y otras singularidades creativas Diseño, mutación y ruptura visual

2. Taller práctico:

- Ejercicios de uso con diferentes tecnologías de IA generativa para creación destinada al diseño, la fotografía y la ilustración

Bloque Práctico: Proyecto Final Tutorizado (15 horas no presenciales)
Descripción:
Este bloque se desarrolla de forma autónoma y asíncrona a lo largo del curso. El objetivo es que el alumno aplique las competencias transversales adquiridas en las sesiones presenciales mediante el diseño, producción y edición de un proyecto creativo personal de libre elección, que sirva para actualizar contenidos de las respectivas guías didácticas o procedimientos/protocolos técnicos de lsa asignaturas/aulas.
Desglose de Entregables:
Fase 1: Ideación y Concepto (3h)
Definición de la idea del proyecto, público objetivo y generación de recursos con IA (prompts para dirección de arte, guion conceptual o texturas visuales).
Documento de propuesta + Moodboard con IA.
Fase 2: Diseño y Maquetación (5h)
Creación de la identidad visual, portadas, miniaturas o elementos gráficos necesarios utilizando Affinity.
Assets gráficos en alta resolución (exportados listos para video).
Fase 3: Montaje y Edición (5h)
Edición del material audiovisual en DaVinci Resolve, integrando los gráficos de Affinity y aplicando corrección de color y diseño de sonido.
Primer corte del video (borrador).
Fase 4: Pulido y Entrega (2h)
Correcciones finales tras el feedback, exportación en formatos adecuados y redacción de una breve memoria técnica de entrega.
Enlace al proyecto final terminado.
Objetivos de Aprendizaje:
Integrar herramientas mixtas: Combinar de forma fluida recursos generados por IA, piezas de diseño gráfico (Affinity) y edición de video (DaVinci) en un único producto final narrativo.
Gestionar flujos de trabajo reales: Planificar y ejecutar un proyecto técnico desde la fase de guion y diseño de producción hasta la renderización final, cumpliendo con plazos de entrega.
Resolver problemas de forma autónoma: Aplicar los conocimientos teóricos de clase para solucionar retos técnicos específicos de su propio proyecto.

Sesión 6	
Fecha	29/06/2026
Num. de horas	5
Horario	9:00 a 14:00

Contenido

Ponente: JORGE ALMANSA BERJILLOS

Introducción a la gestión de color en Davinci Resolve

5. INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN DE COLOR.

- Herramientas y software
  - Nodos
  - Scopes
  - Ruedas
  - Espacios de color

6. GESTIÓN DE COLOR EN DAVINCI RESOLVE.

- Diseño de entregas y revisión de señal
- Escalas de exposiciones
- Memory colors
- Armonias de color

Bloque Práctico: Proyecto Final Tutorizado (15 horas no presenciales)
Descripción:
Este bloque se desarrolla de forma autónoma y asíncrona a lo largo del curso. El objetivo es que el alumno aplique las competencias transversales adquiridas en las sesiones presenciales mediante el diseño, producción y edición de un proyecto creativo personal de libre elección, que sirva para actualizar contenidos de las respectivas guías didácticas o procedimientos/protocolos técnicos de lsa asignaturas/aulas.
Desglose de Entregables:
Fase 1: Ideación y Concepto (3h)
Definición de la idea del proyecto, público objetivo y generación de recursos con IA (prompts para dirección de arte, guion conceptual o texturas visuales).
Documento de propuesta + Moodboard con IA.
Fase 2: Diseño y Maquetación (5h)
Creación de la identidad visual, portadas, miniaturas o elementos gráficos necesarios utilizando Affinity.
Assets gráficos en alta resolución (exportados listos para video).
Fase 3: Montaje y Edición (5h)
Edición del material audiovisual en DaVinci Resolve, integrando los gráficos de Affinity y aplicando corrección de color y diseño de sonido.
Primer corte del video (borrador).
Fase 4: Pulido y Entrega (2h)
Correcciones finales tras el feedback, exportación en formatos adecuados y redacción de una breve memoria técnica de entrega.
Enlace al proyecto final terminado.
Objetivos de Aprendizaje:
Integrar herramientas mixtas: Combinar de forma fluida recursos generados por IA, piezas de diseño gráfico (Affinity) y edición de video (DaVinci) en un único producto final narrativo.
Gestionar flujos de trabajo reales: Planificar y ejecutar un proyecto técnico desde la fase de guion y diseño de producción hasta la renderización final, cumpliendo con plazos de entrega.
Resolver problemas de forma autónoma: Aplicar los conocimientos teóricos de clase para solucionar retos técnicos específicos de su propio proyecto.

Sesión 7	
Fecha	30/06/2026
Num. de horas	5
Horario	9:00 a 14:00

Contenido

Ponente: JORGE ALMANSA BERJILLOS

Introducción a la gestión de color en Davinci Resolve
7.¿ ¿CREA TU PROPIO COLOR

- Herramientas avanzadas
  - Color Warper
  - Color Slice
  - HDR
  - Curvas avanzadas
- LUTs
  - Creación, importación y flujo de trabajo

Bloque Práctico: Proyecto Final Tutorizado (15 horas no presenciales)
Descripción:
Este bloque se desarrolla de forma autónoma y asíncrona a lo largo del curso. El objetivo es que el alumno aplique las competencias transversales adquiridas en las sesiones presenciales mediante el diseño, producción y edición de un proyecto creativo personal de libre elección, que sirva para actualizar contenidos de las respectivas guías didácticas o procedimientos/protocolos técnicos de lsa asignaturas/aulas.
Desglose de Entregables:
Fase 1: Ideación y Concepto (3h)
Definición de la idea del proyecto, público objetivo y generación de recursos con IA (prompts para dirección de arte, guion conceptual o texturas visuales).
Documento de propuesta + Moodboard con IA.
Fase 2: Diseño y Maquetación (5h)
Creación de la identidad visual, portadas, miniaturas o elementos gráficos necesarios utilizando Affinity.
Assets gráficos en alta resolución (exportados listos para video).
Fase 3: Montaje y Edición (5h)
Edición del material audiovisual en DaVinci Resolve, integrando los gráficos de Affinity y aplicando corrección de color y diseño de sonido.
Primer corte del video (borrador).
Fase 4: Pulido y Entrega (2h)
Correcciones finales tras el feedback, exportación en formatos adecuados y redacción de una breve memoria técnica de entrega.
Enlace al proyecto final terminado.
Objetivos de Aprendizaje:
Integrar herramientas mixtas: Combinar de forma fluida recursos generados por IA, piezas de diseño gráfico (Affinity) y edición de video (DaVinci) en un único producto final narrativo.
Gestionar flujos de trabajo reales: Planificar y ejecutar un proyecto técnico desde la fase de guion y diseño de producción hasta la renderización final, cumpliendo con plazos de entrega.
Resolver problemas de forma autónoma: Aplicar los conocimientos teóricos de clase para solucionar retos técnicos específicos de su propio proyecto.

Ponentes de la Convocatoria	
Nombre y apellidos	D. JORGE ALMANSA BERJILLOS
Nombre y apellidos	D. RAÚL CAMPOS LÓPEZ
Nombre y apellidos	D. FERNANDO TORRES GÓMEZ