

<b>FICHA FORMATIVA</b>	
<b>MATERIA</b>	<b>Bibliotecas</b>
<b>SUBMATERIA</b>	<b>Fomento y dinamización de la lectura</b>
<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>La inteligencia artificial en los procesos creativos de la biblioteca</b>
<b>DESTINATARIOS/AS</b>	Personal de EE.LL. Provincia de Badajoz. (Bibliotecarios Municipales)
<b>N.º MÁXIMO DE PARTICIPANTES</b>	25
<b>Nº EDICIONES</b>	1
<b>HORAS POR EDICIÓN</b>	40
<b>MODALIDAD</b>	En línea
<b>LUGAR DE IMPARTICIÓN /FECHAS</b>	Mayo de 2024
<b>OBJETIVOS</b>	<p>Los bibliotecarios pueden beneficiarse enormemente de la utilización de la inteligencia artificial en sus actividades diarias. Esta tecnología tiene el potencial de mejorar la eficacia, la gestión de datos y la interacción con el público, al tiempo que proporciona un mejor acceso a la información. Además, la IA constituye una valiosa herramienta para los procesos creativos de los bibliotecarios.</p> <p>A pesar de los retos éticos y de privacidad asociados al uso de la IA, que dejaremos de lado en este curso, no se puede negar su potencial para mejorar todos los servicios bibliotecarios. Para seguir cumpliendo su misión de facilitar información, promover la lectura, fomentar el conocimiento y la cultura, y educar en la alfabetización digital, los bibliotecarios deben estar preparados para aprovechar el poder de la inteligencia artificial y adaptarse a un entorno en constante evolución, como se ha hecho en otras situaciones.</p> <p>Muchas de las soluciones que se nos ofrecen siguen estando fuera de nuestro alcance, ya sea por la dificultad técnica, barreras lingüísticas, elevados costes, falta de infraestructuras... Sin embargo, tenemos a nuestra disposición muchas otras herramientas que pueden facilitar el trabajo diario, mejorar nuestros servicios y potenciar la innovación en nuestras actividades. Y de eso va el curso, de utilizar lo que tenemos a nuestro alcance.</p>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Objetivos</b>  Comprender los conceptos fundamentales de IA.  Conocer las herramientas de inteligencia artificial generativa disponibles en el mercado.  Evaluar las aplicaciones IA para saber cuáles son más adecuadas para nuestro trabajo bibliotecario.  Familiarizarse con las aplicaciones que podemos utilizar en nuestros proyectos.  Aprender a manejar aquellas que facilitan el trabajo.  Integrar su uso en los servicios y actividades de la biblioteca</li></ul>
<b>CONTENIDOS</b>	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Introducción a la inteligencia artificial</b><ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Qué es la inteligencia artificial?</li><li>2. Historia de la inteligencia artificial.</li><li>3. Tipos de inteligencia artificial.</li><li>4. Aplicaciones de la inteligencia artificial en la biblioteca.</li><li>5. Retos de la inteligencia artificial en la biblioteca.</li></ol></li><li><b>2. Aplicaciones IA generativa para la biblioteca.</b><ol style="list-style-type: none"><li>1. ChatGPT, Microsoft, Google.</li><li>2. Prompt. Introducción a las indicaciones.</li><li>3. Optimizar la creación de prompts.</li><li>4. Generadores de prompts.</li></ol></li><li><b>3. IA que nos ayuda a contar historias y a crear contenido.</b><ol style="list-style-type: none"><li>1. Para generar texto y obtener ideas.</li><li>2. Para transformar y resumir texto.</li><li>3. Conversión texto a audio.</li><li>4. Traducción.</li></ol></li><li><b>4. IA para facilitar las creaciones graficas de la biblioteca.</b><ol style="list-style-type: none"><li>1. Generadoras de imágenes.</li><li>2. Aplicaciones con IA incluidas en el software de diseño.</li><li>3. Herramientas para generar presentaciones</li></ol></li></ol>

rápidas.

**5. IA para generar vídeos para nuestras actividades.**

1. Para generar vídeos desde contenido.
2. Para crear avatares que dinamicen nuestros proyectos.
3. Para generar efectos especiales.

**6. IA para comunicación, difusión y promoción**

1. Creador de contenidos para redes sociales.
2. Diseño de gráficos con IA.
3. Chatbot.

**7. Otras IA generativas útiles para la biblioteca.**

1. IA para videojuegos.
2. IA para trabajar con diseño 3D.
3. IA para generar música.
4. IA para generar animaciones.

**8. Ejemplos prácticos de la IA en las actividades de la biblioteca.**