

CURSO PRESENCIAL:

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS Y CINE



GESTIÓN EMPRESARIAL

INFORMACIÓN IMPORTANTE

Fechas: Del 24 de junio al 8 de julio de 2025.

Sesiones: Martes y jueves

Horario: De 18:00 - 22:00hrs.

Modalidad: Presencial.

Inversión: 840 Bs.-

Contacto: Ronie Krukliis

Telf. 3464000 (int. 218)

Cel. 62100810 - email: cenace@upsa.edu.bo

ANTECEDENTES DEL CURSO

El arte conceptual (Concept Art) es una disciplina clave en la industria del entretenimiento, utilizada para desarrollar la identidad visual de videojuegos y producciones cinematográficas. Con la creciente demanda de artistas especializados en este campo, este curso está diseñado para brindar a los participantes una base sólida en el desarrollo de personajes y props, utilizando herramientas digitales esenciales.

OBJETIVO

Desarrollar en los participantes las competencias fundamentales para la creación de arte conceptual orientado a personajes y props, aplicados a la industria del cine y los videojuegos, mediante el dominio de principios teóricos, técnicas visuales y el uso de herramientas digitales especializadas, promoviendo un enfoque narrativo, investigativo y creativo en el proceso de diseño

PUBLICO OBJETIVO

El curso está dirigido a:

- Estudiantes y profesionales de diseño, ilustración, arte digital, animación y carreras afines.
- Aficionados y principiantes interesados en el desarrollo de arte conceptual.
- No se requieren conocimientos previos, aunque se recomienda tener nociones básicas de dibujo y manejo de herramientas digitales.

METODOLOGÍA

CURSO PRESENCIAL:

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS Y CINE



GESTIÓN EMPRESARIAL

El curso seguirá un enfoque teórico-práctico, con un énfasis en la aplicación de conceptos a través de ejercicios y proyectos. Se utilizarán los siguientes recursos:

- Presentaciones en PowerPoint para explicar conceptos clave.
- Demostraciones en vivo de técnicas digitales en Photoshop.
- Ejercicios prácticos guiados y desarrollo de proyectos individuales.
- Retroalimentación personalizada en cada sesión.
- Material complementario como videos y lecturas recomendadas.

CARGA HORARIA

20 horas reloj.

Distribución: 5 sesiones de 4 horas cada una.

CERTIFICACIÓN

En respuesta a la era de la Transformación Digital, integramos las credenciales digitales con tecnología Blockchain en el reconocimiento de logros adquiridos por los participantes de nuestras capacitaciones de Educación Continua, destacándonos como pioneros en Bolivia.

Este curso ofrece un certificado digital de asistencia con tecnología Blockchain que reconoce las habilidades y conocimientos adquiridos; para obtenerlo, es necesario completar el curso cumpliendo con el requisito de una asistencia mínima del 80%.

Este tiene las siguientes características:

- **Metadatos Integrados:** Cada credencial digital contiene datos que describen la información clave sobre la certificación, incluyendo los criterios de otorgamiento
- **Tecnología Blockchain:** Esta tecnología proporciona un registro inmutable y seguro de cada credencial emitida, lo que impide su falsificación o alteración
- **Verificación en tiempo real:** Pueden ser verificadas en tiempo real a través de un enlace web o un código
- **Sociabilización:** El titular puede compartir sus credenciales directamente en plataformas profesionales como LinkedIn, en redes sociales, o incluirlas en sus firmas de correo electrónico.

HABILIDADES QUE DESARROLLARÁ EL PARTICIPANTE

- Creación de personajes y props.

CURSO PRESENCIAL:

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS Y CINE



GESTIÓN EMPRESARIAL

- Dominio básico de Photoshop para ilustración digital.
- Aplicación de técnicas de bocetado y color.
- Desarrollo de conceptos visuales coherentes con una narrativa.
- Análisis y uso de referencias para la creación de diseños originales.

CONTENIDO MÍNIMO

Módulo 1: Introducción al Concept Art (4 horas)

- Qué es el arte conceptual y su rol en la industria.
- Referencias y metodologías de investigación visual.
- Introducción a herramientas digitales: Photoshop.
- Narrativa e historia del personaje.

Módulo 2: Narrativa Visual y Desarrollo de Conceptos (4 horas)

- Creación de una historia visual a partir de personajes y props.
- Desarrollo de escenas y poses clave para transmitir narrativa.
- Aplicación de técnicas de composición y color para reforzar la historia.
- Ejercicio práctico: creación de una ilustración narrativa con los elementos desarrollados.

Módulo 3: Creación de Personajes (4 horas)

- Formas básicas y siluetas.
- Exploración y bocetaje de personaje.
- Expresión, postura y dinamismo.
- Aplicación de color y texturas.

Módulo 4: Props y Accesorios (4 horas)

- Diseño de props funcionales y estilizados.
- Integración de props en el diseño de personajes.
- Iluminación y detalles finos.

CURSO PRESENCIAL:

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS Y CINE



GESTIÓN EMPRESARIAL

Módulo 5: Proyecto Final y Feedback (4 horas)

- Presentación de trabajos finales.
- Revisión y crítica constructiva.
- Presentación de lámina final.

REQUERIMIENTOS PARA LOS PARTICIPANTES

- No es necesario traer computadora propia, ya que serán proporcionadas por la UPSA junto con las tabletas gráficas

INSTRUCTOR

Lic. Juan Martin Seigelschifer Castro

- Artista conceptual, ilustrador digital, docente universitario y conductor de televisión con experiencia en diseño para videojuegos y cine.
- Docente en la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA) en la carrera de Diseño Industrial desde 2023.
- Conductor del programa Mundo Geek en Red Uno, especializado en tecnología, entretenimiento y cultura geek.
- Experiencia como Concept Artist y UI Designer en la industria de videojuegos, trabajando en Páramo Games y otras iniciativas digitales.
- Tutor de estudiantes ganadores en el premio FICAT 2019 en la categoría "Mejor Diseño de Luminaria".
- Diseñador de mochilas inspiradas en la cultura boliviana, fusionando arte tradicional y diseño contemporáneo.
- Especialista en Photoshop, Illustrator y Blender, con enfoque en ilustración digital y diseño de personajes.
- Experiencia en la gestión de marca, creación de campañas visuales y desarrollo de isologotipos.