CENACE
Unidad de Educación Continua UPSA

CURSO PRESENCIAL:

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS Y CINE



GESTIÓN EMPRESARIAL

INFORMACIÓN IMPORTANTE

Fechas: Del 01 al 15 de diciembre de 2026

Sesiones: Martes y jueves

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

Modalidad: Presencial

Inversión: Bs. 900.-

Inscribite aquí: https://formularios.upsa.edu.bo/formCenaceRegistro/?curso=12491

Contacto: Nekane Talavera

Cel. 62102179 - email: **contactocenace@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

PÚBLICO OBJETIVO

El curso está dirigido a:

- Estudiantes y profesionales de diseño, ilustración, arte digital, animación y carreras afines.

CURSO PRESENCIAL:

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS Y CINE



GESTIÓN EMPRESARIAL

- 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

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%.

Además, los participantes que elijan la modalidad online (si el curso aplica), deben tomar en cuenta solo se considerará asistencia si se encuentran en la clase con la cámara prendida.

Este tiene las siguientes características:

CURSO PRESENCIAL:

CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS Y CINE



GESTIÓN EMPRESARIAL

- **Metadatos Integrados:** Cada credencial digital contiene datos que describen la información clave de la certificación, incluidos 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:** Puede ser verificada en tiempo real a través de un enlace web o un código QR.
- **Socialización:** 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.
- 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.

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

Juan Martin Seigelschifer Castro

Artista conceptual, ilustrador digital, docente universitario y conductor de televisión con experiencia en diseño para videojuegos, cine y proyectos creativos digitales. Se especializa en concept art, ilustración digital, diseño de personajes y desarrollo visual aplicado a la industria creativa.

Desde 2023 se desempeña como docente en la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra, aportando en la formación de estudiantes en áreas de diseño y creatividad digital.

Es conductor del programa Mundo Geek en Red Uno, especializado en tecnología, entretenimiento y cultura geek.

Cuenta con experiencia en la industria de videojuegos como Concept Artist y UI Designer, participando en proyectos desarrollados por Páramo Games y otras



iniciativas digitales. Asimismo, fue tutor de estudiantes ganadores del premio FICAT 2019 en la categoría "Mejor Diseño de Luminaria".

También ha desarrollado proyectos de diseño de mochilas inspiradas en la cultura boliviana, integrando arte tradicional y diseño contemporáneo. Posee dominio de herramientas como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Blender, aplicadas a ilustración digital, branding, campañas visuales y desarrollo de identidad gráfica.