



Universidad de  
**América**<sup>®</sup>

Código SNIES 1715

# DIPLOMADO CONCEPT ART PARA VIDEOJUEGOS

Presencial **100** Horas

Fundación Universidad de América | Vigilada MinEducación



ISO 9001:2015  
ISO 45001:2018  
ISO 14001:2015  
BUREAU VERITAS  
Certification





# PRESENTACIÓN

Este diplomado está orientado a capacitar a los participantes en la creación de Concept Art y el diseño de entornos digitales aplicados a la industria de los videojuegos, animación y entretenimiento interactivo. A través de un enfoque práctico, los estudiantes aprenderán a utilizar herramientas como bocetado, modelado 3D, pintura digital y composición para desarrollar espacios temáticos y mundos virtuales.

El programa proporciona la formación necesaria para que los participantes desarrollen portafolios profesionales, adaptados a las demandas de la industria.

Los estudiantes estarán listos para integrarse al mercado laboral en sectores como videojuegos, animación, realidad virtual, parques temáticos y experiencias interactivas.

# OBJETIVO GENERAL

Desarrollar habilidades en Concept Art y Visual Development para la creación de espacios temáticos, aplicando técnicas de dibujo, composición, iluminación, pintura digital y modelado 3D.

El diplomado fomenta la creatividad y la capacidad de conceptualización, permitiendo a los participantes construir un portafolio profesional acorde con los estándares de la industria de videojuegos y el entretenimiento.

# OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender/dominar los fundamentos del Concept Art y su aplicación en el diseño arquitectónico y urbano, integrando principios de iluminación, composición y color para la creación de visuales impactantes.
- Desarrollar habilidades prácticas de bocetado, storytelling visual y modelado 3D, utilizando herramientas digitales para representar y desarrollar entornos arquitectónicos de manera clara y atractiva.
- Crear/construir un portafolio profesional con propuestas visuales arquitectónicas innovadoras, listas para presentación y alineadas con los estándares del sector de videojuegos.





# PERFIL DEL ASPIRANTE

- Diseñadores gráficos, ilustradores y artistas digitales que buscan especializarse en la industria de videojuegos y animación.
- Arquitectos y diseñadores de espacios interesados en aplicar su conocimiento a mundos virtuales.
- Profesionales de animación y desarrollo de videojuegos que requieren habilidades en Concept Art y modelado visual.
- Estudiantes de áreas creativas con interés en narrativa visual y diseño de entornos digitales.
- Desarrolladores de experiencias interactivas y realidad virtual que deseen fortalecer su capacidad de conceptualización visual.

# METODOLOGÍA

El diplomado ofrece un enfoque práctico alineado con los procesos de videojuegos y animación. Los estudiantes aprenderán a crear espacios temáticos y mundos virtuales utilizando herramientas como bocetado, modelado 3D y pintura digital.

Se aplicarán principios de iluminación y composición visual en proyectos reales, con el apoyo de retroalimentación personalizada para desarrollar un portafolio profesional adaptado a la industria.

# CONTENIDO TEMÁTICO

## MÓDULO 1

20 horas

Fundamentos y práctica del Concept Art en arquitectura

- Historia y aplicaciones del Concept Art en diseño arquitectónico.
- Análisis de referentes en cine, videojuegos y parques temáticos.
- Bocetado rápido y técnicas de representación visual usando Photoshop o Procreate.

## MÓDULO 2

20 horas

Narrativa visual y diseño práctico de espacios

- Storytelling aplicado a la arquitectura y el urbanismo usando photobashing.
- Composición y lenguaje visual en entornos arquitectónicos.
- Creación de mini proyectos conceptuales.

## MÓDULO 3

10 horas

Illuminación, color y atmósfera

- Teoría del color (color script) aplicada a escenarios arquitectónicos.
- Iluminación natural y artificial en el diseño visual.
- Creación de thumbnails y exploración de atmósferas.

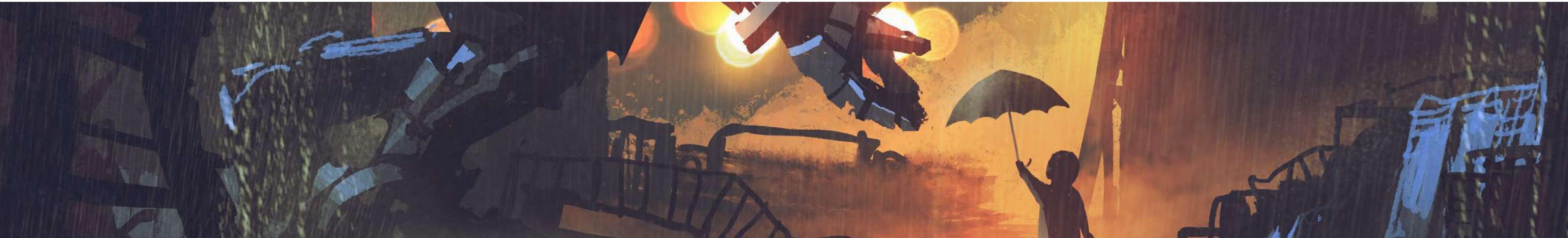
## MÓDULO 4

20 horas

Diseño arquitectónico y modelado 3d

- Introducción a herramientas digitales (Photoshop, SketchUp, Blender).
- Integración de bocetos con modelos 3D básicos.
- Exploración de volúmenes y composición tridimensional.

La Universidad de América se reserva el derecho de ajustar, cambiar o modificar el contenido del programa.



# CONTENIDO TEMÁTICO

## MÓDULO 5

20 horas

Creación de espacios icónicos y parques temáticos.

- Creación de espacios temáticos y arquitecturas narrativas.
- Análisis y reinterpretación de referencias.
- Desarrollo de una propuesta de entorno icónico.

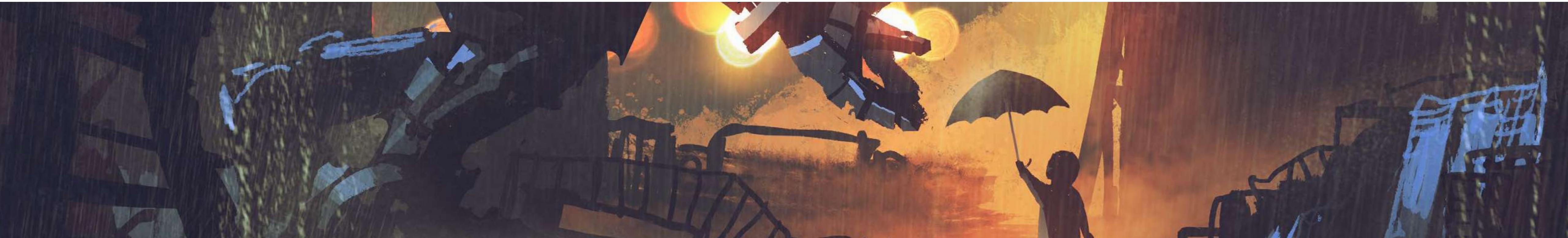
## MÓDULO 6

10 horas

Proyecto final y portafolio profesional. Experiencia práctica

- Desarrollo de un proyecto final con retroalimentación personalizada.
- Presentación profesional de piezas visuales.
- Construcción de un portafolio sólido para la industria.

La Universidad de América se reserva el derecho de ajustar, cambiar o modificar el contenido del programa.



# DOCENTES

## ERIC ROBINSON MÉNDEZ LÓPEZ



Artista conceptual de desarrollo visual para producción de largometrajes de animación y videojuegos. Reside en Bogotá-Colombia donde trabajó como artista conceptual para 3DA2 Animation Studios, es instructor en Taller5, cofundador de la Escuela de Diseño Nuuk Academy y EduTuber.

Su trabajo se centra en el diseño de entornos, diseño de personajes, la iluminación y en el trabajo de color script.

## LUIS ALEXANDER LUGO MESA



Diseñador y Modelador 3D con una trayectoria diversificada que abarca desde la visualización arquitectónica hasta la creación de personajes para videojuegos y la producción de prototipos para la industria.

Su sello distintivo reside en la fusión estratégica de diversas técnicas de modelado, lo que le permite adaptarse a cualquier desafío creativo y superar las expectativas del cliente. Con una profunda comprensión del diseño digital, ofrece soluciones innovadoras y modelos digitales de alto impacto visual que transmiten emociones y cautivan al espectador.

# CERTIFICADO

Se hará entrega de un Certificado expedido por la Universidad de América correspondiente al programa, a los participantes que asistan a por lo menos el 80% del tiempo total en horas del Diplomado.

De lo contrario, se expedirá una constancia con el número de horas lectivas.





Universidad de  
**América®**

Código SNIES 1715



## Más información:

Dirección de Mercadeo y Admisiones  
[educacion.continua@uamerica.edu.co](mailto:educacion.continua@uamerica.edu.co)

 **310 560 1538**

EcoCampus de Los Cerros - Avenida Circunvalar No 20 -53  
Tel: (60 1) 3376680 opción 1

Sede Norte - Calle 106 No. 19 - 18  
Tel: (60 1) 6580658 opción 1

Bogotá D.C., Colombia.

[www.uamerica.edu.co](http://www.uamerica.edu.co)

Fundación Universidad de América | Vigilada MinEducación



ISO 9001:2015  
ISO 45001:2018  
ISO 14001:2015  
BUREAU VERITAS  
Certification

