escueladeartedealcalá

Curso de especialización en artes plásticas y diseño

Diseño de personajes, entornos 3D e interfaces para videojuegos

¿Sueñas con crear mundos inmersivos, personajes fascinantes y experiencias interactivas que capturen la imaginación de los jugadores?

Este curso de especialización te brinda las herramientas necesarias para concebir y diseñar personajes, entornos 3D e interfaces para videojuegos desde la creación artística, e integrarte en un equipo profesional de la industria del videojuego.

A lo largo de 90 horas explorarás desde los conceptos fundamentales del guion y la construcción de personajes y entornos, hasta el modelado 3D, texturizado, iluminación y diseño de interfaces gráficas. Aprenderás las técnicas más avanzadas para la creación de tejidos, pelo y detalles, así como los fundamentos de los motores interactivos que te permitirán dar vida a tus propuestas.

Si te apasiona el diseño para videojuegos y quieres potenciar tus habilidades en la creación de personajes, espacios e interfaces 3D, este curso es para ti.

¡Haz que tus ideas cobren vida!

Comunidad de Madrid

escueladeartedealcalá

Título	Curso de especialización ‘Diseño de personajes, entornos 3D e interfaces para videojuegos’
Nivel de referencia	Curso de especialización correspondiente a ciclos de grado superior de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual.
Duración	90 horas
Precio	360 e. (Gratuito a partir del curso 2026/2027) (Acuerdo de 31 de julio de 2018, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Catálogo de Precios Públicos de la Comunidad de Madrid y se establecen las cuantías de determinados precios públicos de la Consejería de Educación e Investigación.)
Nº de plazas	15 participantes
Fechas del curso	Del 20 de abril al 22 de mayo
Horario	Lunes a Viernes de 9:30 a 14:00 horas.
Modalidad	Presencial
Ubicación	Escuela de Arte Alberto Corazón. C/Alalpardo s/n 6ª planta. 28806 Alcalá de Henares.

¿Qué aprenderás en este curso de especialización?

Este curso es una experiencia intensiva y guiada, donde el **aprendizaje práctico sumado a la visión artística** son los pilares fundamentales. Comprenderás el videojuego como espacio de expresión artística. Pondremos el foco en técnicas de modelado 3D que apoyarán **la coherencia y expresividad del resultado final.**

Nuestra misión es formar creadores capaces de **aplicar el pensamiento artístico al ámbito del videojuego**, utilizando la técnica como medio para potenciar la conceptualización visual y narrativa.

El curso ofrece un **primer acercamiento al arte conceptual y a la creación 3D**, orientado a construir mundos visuales coherentes y expresivos que surjan de la sensibilidad y la imaginación del arte.

Este curso se consolida como un **referente dentro de la enseñanza artística pública**, demostrando que el videojuego puede abordarse desde una mirada artística, reflexiva y plural.

¿A quién va dirigido?

Este curso está pensado para personas con inquietud creativa y una fuerte sensibilidad artística, que disfruten observando, imaginando y construyendo ideas visuales. Si te atrae el mundo de los videojuegos, y tienes ganas de aprender y explorar nuevas herramientas para expresar tu creatividad, este es tu lugar. No es necesario contar con estudios artísticos previos: la curiosidad, la motivación y la pasión por crear son el verdadero punto de partida.

Objetivos	Contenidos
> Diseñar y construir personajes de acuerdo con las características provistas por un guion para piezas de animación o videojuegos. > Articular personajes digitales para ejecutar los movimientos, previstos o posibles, de acuerdo al guion en piezas de animación o videojuegos. > Diseñar espacios acordes a las exigencias expresivas y emotivas del guion para piezas de animación o videjuegos. > Diseñar objetos, utensilios y productos virtuales que formen parte del entorno interactivo de un videojuego. > Conocer técnicas de modelado avanzado para detalles, materiales, modelados orgánicos o sujetos a físicas en un motor de videojuegos. > Trabajar el aspecto de materiales, texturas y superficies en el renderizado final de los elementos 3D para videojuegos. > Atrezar e iluminar espacios virtuales. > Diseñar los elementos de interfaz eficaces y coherentes con el desarrollo de un videojuego. > Conocer las principales técnicas de modelado tridimensional, adaptado para videojuegos. > Optimizar los modelos tridimensionales para su empleo en motores de creación de videojuegos. > Conocer los principales motores de creación de videojuegos y entornos interactivos	> Análisis del carácter del personaje > Dirección de arte para la construcción de un personaje, utensilios y entorno para un proyecto de videojuego. Presentación y visualización del proyecto. > Modelado de formas de formas generales a específicas. > Técnicas de digitalización 3D. > Escultura digital > Texturizado: UVs, renderizado, texture paint, materiales, mapas, propiedades de los materiales, efectos especiales. > Retopología. > Diseño de interfaces de usuario. > Diseño de información. > Renderizado e iluminación en espacios 3D de videojuegos. Tipos de iluminación. HDRI. > Motores de creación de videojuegos. > Adaptación de objetos tridimensionales a motores de creación de videojuegos

Objetivo del curso

El objetivo del curso es **poner la técnica al servicio de la idea**, entendiendo el videojuego como un auténtico espacio de expresión artística.

A lo largo de las cinco semanas, los alumnos explorarán cómo **transformar conceptos, atmósferas y narrativas visuales en mundos interactivos con identidad propia.**

Resultados

El curso se centrará en el diseño y modelado de personajes, objetos y entornos para videojuegos. Tras poder diseñar, modelar, texturizar y preparar un personaje en 3D para videojuegos, el proceso culminará con la creación de una pequeña reel visual, donde se presentarán los modelos, entornos y objetos desarrollados, reflejo del aprendizaje, la mirada personal y la evolución creativa de cada participante.

Módulos que engloba y cantidad de horas

Guión. Construcción de personaje y entorno	3 h
Espacio: simbología, expresividad y estructura	3 h
La construcción gráfica del personaje	6 h
Construcción gráfica de objetos en el espacio	5 h
Modelado 3D de personajes	10 h
Modelado 3D de atrezo y accesorios	10 h
Retopología	5 h
Creación de espacios 3D	10 h
Texturizado y superficies	5 h
Iluminación y renderizado de espacios virtuales	10 h
Diseño de interfaz gráfica para videojuegos	8 h
Técnicas para creación de tejidos, pelo y detalles	5 h
Motores interactivos	10 h

Forma parte de una escuela de arte

El curso cuenta con un equipo docente formado por profesionales y artistas de ámbitos creativos de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovidual, con una sólida trayectoria en disciplinas como la fotografía, el dibujo, el diseño gráfico y los medios audiovisuales e informáticos; así como especialistas en activo trabajando en la industria de videojuegos. Nuestro equipo docente entiende la enseñanza como un acompañamiento creativo, guiando a los alumnos en el desarrollo de su mirada personal y en la construcción de un lenguaje visual propio.

Materiales necesarios

Todos los materiales necesarios para seguir el curso son proporcionados por la Escuela de Arte Alberto Corazón.

Actividades relacionadas

En el curso de especialización podrás participar, además, en gran cantidad de actividades adicionales, como son exposiciones temáticas, talleres a cargo de empresas del sector, participación en festivales y otras oportunidades de vinculación profesional.

Instrucciones de inscripción y matriculación

Plazo de solicitudes de admisión

15 DE FEBRERO AL 10 DE MARZO DE 2026

Puedes realizar la inscripción descargando y presentando el **formulario de solicitud** de inscripción que estará disponible en la página web de la Escuela a partir del día 15 de febrero:

- **Presencialmente** en la **secretaría de la Escuela Alberto Corazón** en horario de 9:00 h a 13:00 h.
- **A través del Registro Electrónico** General de la Comunidad de Madrid dirigiendo tu solicitud a la Escuela Alberto Corazón

(o alternativamente, si descargas el documento (pdf) de inscripción de la página web, a través de correo postal certificado por el procedimiento de sobre abierto sellado dirigido a Escuela de Arte Alberto Corazón. Calle Alalpardo s/n. 28806 Alcalá de Henares.

Podrás **acceder directamente** al curso si:

- has cursado el Bachillerato de Artes
- si tienes un título de enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño
- si tienes el título de enseñanzas artísticas superiores en Diseño o en Conservación y Restauración de Bienes Culturales
- si eres graduado universitario o licenciado en Bellas Artes, eres Arquitecto o Ingeniero técnico en Diseño Industrial.
- si puedes demostrar al menos un año de experiencia laboral en el departamento de arte de una empresa de producción audiovisual.

Si no cumples ninguno de los **requisitos** anteriores podrás acceder a nuestro curso a través de una **prueba de acceso**. No olvides marcarlo en el formulario.

Pruebas de acceso

Las pruebas de acceso se celebrarán los días **11 y 12 de marzo** en la Escuela de Arte Alberto Corazón (podrás consultar las diferentes actualizaciones de información en nuestra web)

A la solicitud deberás adjuntar la siguiente documentación:

- DNI, NIE, pasaporte, permiso de residencia

Y si solicitas **acceso directo**:

- Título académico o certificación de estudios cursados, o bien
- Documentación acreditativa de experiencia laboral (contrato de trabajo, vida laboral...)

Asignación de plazas

Tras la celebración de las pruebas de acceso y la publicación de las calificaciones, se publicará una lista definitiva de aspirantes admitidos al curso de especialización, que tendrá en cuenta la totalidad de las solicitudes presentadas, tanto en acceso directo como aquellas que hayan superado la prueba de acceso.

En los casos en que el número de solicitudes de admisión sea superior al de plazas ofertadas, la adjudicación se realizará, de acuerdo con la normativa, mediante un sorteo que se celebrará en la Escuela de Arte Alberto Corazón en sesión pública el 17 de marzo de 2026.

Las plazas disponibles se adjudicarán atendiendo en primer lugar a los solicitantes que actualmente no estén cursando estudios en la Escuela de Arte Alberto Corazón.

La lista definitiva de aspirantes admitidos al curso de especialización se publicará el:

17 DE MARZO DE 2026

Instrucciones de inscripción y matriculación

Plazo de matriculación 18 A 20 DE MARZO DE 2026

Si has sido admitido/a al curso deberás cumplimentar el formulario de matrícula que estará disponible en la web. El propio formulario te conectará con la pasarela de pago de precios públicos de la Comunidad de Madrid desde la que podrás efectuar el pago, descargar tu justificante de pago y adjuntarlo a la matrícula.

Si has quedado en lista de espera, nos pondremos en contacto a partir del 23 de marzo para confirmar posibles plazas vacantes.

Presentación del curso 20 DE ABRIL DE 2026 A LAS 9:30H

Bienvenido a la Escuela Alberto Corazón

Plazo de inscripción	15 de febrero al 10 de marzo
Prueba de acceso	11 y 12 de marzo
Publicación calificaciones de la prueba de acceso	13 de marzo
Reclamación	16 de marzo
Lista definitiva admitidos	17 de marzo
Matrícula	18 al 20 de marzo
Matrícula lista de espera	23 de marzo
Matrícula extraordinaria	24 de marzo