DC
Dibujo y Conocimiento

CARMEN PEREZ GONZALEZ
perezgonzalez@art.ucm.es

Aula de Animación
Departamento de Dibujo y Grabado
BBAA - UCM

Semana de la Ciencia 2026 (del 16 al 29 de noviembre)
BBAA - UCM

*Imagen VESELINOVA, D. con IA (2023).*



# Taller de Creación de Personajes para Videojuegos y Animación utilizando Inteligencia Artificial

El objetivo de este taller es introducir a los participantes en el proceso de creación de personajes para animación o videojuegos utilizando programas de inteligencia artificial.

A lo largo del taller, los participantes aprenderán los fundamentos básicos de la creación de personajes y de inteligencia artificial para generar imágenes únicas y creativas que puedan ser utilizadas en sus proyectos.

Desarrollo del taller:

- Sesión 1: Explicación de los fundamentos de la creación de personajes en videojuegos y animación: diseño, aspecto visual, personalidad, habilidades.
- Sesión 2: Introducción a la inteligencia artificial, explicación de lo qué es y cómo funciona.
- Sesión 3: Los participantes trabajarán en grupos pequeños y se les asignará la tarea de crear un personaje para animación o videojuegos utilizando programas de inteligencia artificial.
- Sesión 4: Presentación y discusión de los personajes creados. Cada grupo presentará los personajes que hayan creado y explicarán el proceso de creación, las decisiones tomadas y las herramientas de inteligencia artificial utilizadas. Se abrirá un espacio de discusión para que los participantes compartan sus opiniones, den retroalimentación constructiva y planteen preguntas.

Se fomentará una reflexión crítica sobre los modos en que la inteligencia artificial participa en la construcción de personajes y narrativas visuales, integrándola en propuestas creativas donde la identidad, el cuerpo y los estados emocionales puedan aparecer como espacios de exploración, transformación y cuestionamiento de los imaginarios contemporáneos.