



*Trabajo de la alumna Noa Bedia*



# CENTRO PIXELS

## MÁSTER 430h

ONLINE

Ilustración digital  
Concept Art

1. ¿En qué consiste el Máster?
2. Funcionamiento de las clases
3. Herramientas de trabajo
4. Temario y plan de estudios
5. Requisitos de admisión
6. Precio y opciones de financiación
7. Descuentos y promociones
8. ¿Por qué estudiar en Centro Pixels?



## HORAS DEL MÁSTER

- **Duración Total:** 430 horas
- **Periodo Lectivo:** Octubre a Mayo (350h)
- **Proyecto colaborativo con Empresa:** Junio (80h)

## HORARIO

- **Tardes**
- De lunes a jueves

## SOFTWARE

- Clip Studio Paint
- Photoshop
- Blender

## PRECIO

- **4.245€** (sin descuentos)
- Matrícula: 1.600€ (incluida en el precio)

## LOCALIZACIÓN

- Online

# 1. ¿EN QUÉ CONSISTE EL MÁSTER?

El **Máster Online en Ilustración Digital y Concept Art** está dirigido a personas que deseen aprender los **sistemas de trabajo utilizados por los profesionales** del concept art y la ilustración digital, disciplinas cada vez más demandadas en la industria del cine de **animación, los videojuegos y el entretenimiento digital**.

A lo largo del máster, trabajaremos paso a paso todas las técnicas, metodologías y procesos necesarios para desarrollar un proyecto completo, desde la **fase inicial de diseño** hasta la **creación del modelo final**, siguiendo los estándares profesionales del sector.

A diferencia de los másteres presenciales, el formato online ofrece una **alternativa flexible y accesible**, especialmente pensada para quienes no pueden desplazarse o compatibilizar su formación con otras responsabilidades, sin renunciar a una enseñanza de calidad y acompañada.

El Máster Online en Ilustración Digital y Concept Art tiene una duración total de **430 horas**, distribuidas a lo largo de 9 meses lectivos. La carga lectiva es de **12 horas semanales**.

Durante las clases se trabajará de forma intensiva el **dibujo y el color digital**, y mediante ejercicios diarios y **sesiones de puesta en común** se reproducirá el **flujo de trabajo de un entorno profesional**, preparándote para tu futura incorporación al sector.



## 2. FUNCIONAMIENTO DE LAS CLASES

Hemos diseñado un **programa completo y altamente inmersivo**, donde la **teoría**, los **recursos** y las explicaciones del **profesorado** constituyen el **eje central** del aprendizaje. Nuestro equipo docente y el material formativo ofrecen una guía sólida y constante que facilita una evolución efectiva, que se complementa con el compromiso esperado del estudiante fuera del aula para aprovechar al máximo la experiencia formativa.

A través de **clases diarias de tres horas**, combinadas con el trabajo personal que el alumnado realiza también cada día, experimentarás una **evolución real y medible**, acercándote progresivamente al nivel **profesional necesario para comenzar a trabajar en la industria o como freelance**.

El máster tiene una duración de nueve meses, de octubre a junio, un periodo en el que las correcciones constantes, los trabajos prácticos y el entrenamiento personal marcarán el ritmo de aprendizaje.

Además, se impartirá **contenido específico sobre tarifas, facturación y salarios habituales en la industria**, con el objetivo de que finalices el máster no solo con un alto nivel artístico, sino también con una **visión clara y realista del mercado profesional**. Todo ello se traduce en un **portafolio sólido y competitivo**, una de las principales claves para destacar en procesos de selección.

Trabajamos con **grupos reducidos**, asegurando que cada alumno y alumna tenga su espacio, **seguimiento y atención personalizada**. La formación es **siempre en directo** y se adapta a las necesidades y ritmo de cada persona, garantizando una experiencia formativa cercana, exigente y de alta calidad.

### 3. HERRAMIENTAS DE TRABAJO

#### Clases online y en directo

A diferencia de muchas formaciones online, en este máster **no trabajamos con vídeos pregrabados**. Todas las clases se imparten **en directo**, lo que garantiza **una experiencia formativa real, cercana y dinámica**.

Durante las horas de clase, **el profesorado está conectado en tiempo real**, disponible para resolver dudas, realizar correcciones y acompañarte en tu proceso de aprendizaje en el mismo momento en que surgen las preguntas. Esta interacción directa marca una diferencia clave en la evolución del alumnado.

Las sesiones se realizan a través de nuestras **aulas virtuales en Google Meet**, lo que permite acceder de forma sencilla y cómoda siempre a la misma sala, reproduciendo la sensación de una clase presencial.

Además, todas las clases quedan **grabadas y disponibles en nuestra Aula Virtual**, para que puedas revisarlas en cualquier momento **hasta seis meses después de finalizar el máster**. Esto facilita el seguimiento del contenido a quienes compaginan la formación con el trabajo u otras responsabilidades, o a quienes no puedan asistir puntualmente a alguna sesión en directo.

Para poder seguir las clases con normalidad y aprovechar al máximo la formación, es imprescindible contar con el siguiente material:

- **Tableta gráfica** para trabajar desde casa y continuar con los proyectos fuera del horario lectivo. No es necesario que tenga pantalla ni que pertenezca a una marca específica.
- **Ordenador**
- **Micrófono**
- **Cámara**
- **Conexión a internet estable**

Si necesitas recomendaciones sobre qué tableta o equipo elegir, estaremos encantados de asesorarte y ayudarte a encontrar la opción que mejor se adapte a tus necesidades.

De este modo, combinamos lo mejor de la **formación en vivo** con la **flexibilidad del acceso bajo demanda**, asegurando que no te pierdas nada del proceso.

## 4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

### MÓDULO 1: Objetos Inorgánicos y Perspectiva

En este primer módulo sentaremos las bases fundamentales del dibujo y dominaremos las herramientas esenciales para la ilustración digital profesional. Profundizaremos en el uso de la perspectiva para mejorar tu velocidad de ejecución, la precisión del trazo y el control del sombreado mediante máscaras.

Trabajaremos los principios clave de composición y concepto: tipos de composición, manejo del encuadre, lectura visual, formas orgánicas e inorgánicas, y cómo evitar tangencias que debilitan la imagen.

A lo largo del módulo también comenzaremos a integrar herramientas 3D, como Blender, para que aprendas a optimizar tus procesos y adaptes tu ritmo de trabajo al estándar de producción de la industria audiovisual.

#### Contenidos del módulo:

- Manejo de herramientas de ilustración digital (Clip Studio Paint)
- Fundamentos de perspectiva (axonométrica y cónica)
- Diseño de props y objetos de inventario
- Técnicas de entintado y acabado
- Diseño de vehículos y armamento
- Introducción al 3D inorgánico (Blender)
- Creación de edificios y escenarios inorgánicos (cutaway)
- Diseño inicial de interfaces (UI)

Este módulo te proporcionará una base técnica y metodológica sólida, imprescindible para avanzar con seguridad hacia los siguientes niveles del máster.



# 4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

## MÓDULO 2: Paisaje y Color

En este segundo módulo nos centraremos en el desarrollo del *Thumbnail Sketching*, una técnica clave para explorar ideas de forma rápida y eficaz. A través del trabajo en grises aprenderás a definir volúmenes, materiales y composición con una óptima relación entre tiempo y funcionalidad.

Profundizaremos en la teoría del color y la luz, aplicándolas a técnicas avanzadas de iluminación e integración entre paisaje, fondo y figura. Estas habilidades te permitirán crear paisajes coherentes, expresivos y adaptados a tus objetivos profesionales, sentando las bases para comenzar a construir un portfolio competitivo.

Además, abordaremos conceptos esenciales de dirección de arte en videojuegos: desde la definición de la línea artística de un proyecto hasta el diseño de mundo —morfologías, arquitecturas, estilo visual— y la creación de ambientes, explorando tipologías de paisajes, naturaleza y entornos arquitectónicos.

### Contenidos del módulo:

- Técnicas de *Thumbnail Sketching*
- Reglas de composición y encuadre
- Preparación de ilustraciones para impresión
- Introducción al color y técnicas de iluminación aplicadas al paisaje
- Matte painting mediante photobashing y kitbashing
- Economía de pinceles y estudio de materiales
- Environment concept art

Este módulo te proporcionará las herramientas necesarias para dominar el paisaje digital y avanzar hacia un lenguaje visual maduro y profesional.



Trabajo de la alumna Patricia Lancharro

## 4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

### MÓDULO 3: Anatomía y Personajes

En este tercer módulo profundizaremos en la creación de personajes. Comenzaremos trabajando los fundamentos del dibujo anatómico, comprendiendo las dinámicas del esqueleto, las funciones de cada grupo muscular y cómo representar la anatomía en movimiento de forma creíble y expresiva.

Analizaremos en detalle la estructura de la cabeza, manos y pies —zonas clave en la construcción de un personaje sólido—, incorporando recursos, proporciones y técnicas para representar volumen y estilo según el tipo de proyecto. A través del estudio comparado de diferentes enfoques estéticos, podrás definir el estilo visual que mejor encaje con tus objetivos profesionales.

#### Contenidos del módulo:

- Diseño de personajes a través de siluetas, mancha y línea
- Anatomía del cuerpo humano y representación del volumen
- Poses, gestualización y lenguaje corporal
- Retratos y creación de personajes
- Estudio de estilos para ilustración (visual development, grunge, realista)
- Diseño de atuendo: pliegues, ropa y armaduras
- Creación de criaturas (anatomía animal)
- *Splash Art*

Este módulo te permitirá dominar la figura humana y comprender cómo anatomía, pose, vestimenta, silueta y color se combinan para dar vida a personajes sólidos y memorables, listos para destacar en proyectos de videojuegos, ilustración y animación.



Trabajo de la alumna Yolanda Tamayo

# 4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

## MÓDULO 4: Portafolio, Mercados y Realidad Laboral

Este módulo lo desarrollaremos de forma transversal a lo largo del curso y lo centraremos en tu proyección profesional. Trabajaremos la adaptación a distintas líneas artísticas dentro de un mismo proyecto y analizaremos en profundidad la realidad del mercado laboral para artistas 2D.

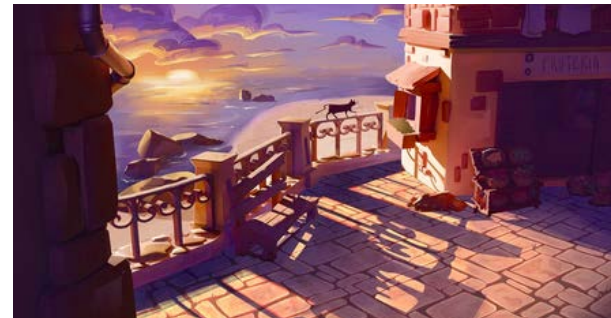
Desarrollarás un **portafolio orientado a los criterios de selección** de estudios y empresas del sector, aprendiendo a presentar tu trabajo de manera estratégica y profesional. También abordaremos aspectos esenciales de nuestra práctica laboral: **presupuestos, facturación, tarifas, derechos de uso** y todo lo necesario para iniciar tu carrera con seguridad.

### Masterclasses con artistas de renombre en la industria

Además, contaremos con tres masterclasses impartidas por artistas de referencia en la industria de la animación y los videojuegos, que compartirán su experiencia, metodologías y consejos para ayudarnos a dar el siguiente paso en nuestra trayectoria.

En ediciones anteriores han impartido masterclasses profesionales artistas de gran trayectoria en la industria, como Marek Madej (concept artist en *Cyberpunk 2077* y *The Witcher 3: Wild Hunt*), Esther Morales (diseñadora de personajes y visual developer para Cartoon Network y Netflix), Rafael Teruel (concept artist e ilustrador para *Magic: The Gathering*, Riot Games y Marvel) y Emilia Ibáñez (diseñadora de personajes en Nickelodeon).

Varios exalumnos del máster que actualmente trabajan en la industria han regresado para compartir su experiencia, logros y consejos, enriqueciendo nuestra comunidad y aportando una visión directa del mundo profesional.



Trabajos de portafolio de nuestro alumnado

## 4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

### MÓDULO 5: Proyecto de colaboración con empresa

Durante el mes de junio, nuestro alumnado tendrá la oportunidad de colaborar en proyectos reales con empresas.

Seleccionamos cuidadosamente aquellos proyectos y prácticas profesionales que realmente aporten valor y contribuyan al crecimiento profesional de quienes participan. Según nuestra experiencia, no basta con ofrecer una "cartera de empresas" si la experiencia no permite aprender y desarrollarse de manera efectiva.

La mayoría de estos proyectos son encargos de clientes reales, en los que el **alumnado participa bajo la tutoría de un director o directora de arte** del centro o de un responsable de proyecto. Cada año los proyectos varían, por lo que, si quieres conocer más detalles, te invitamos a consultarnos directamente.

Estas experiencias permiten al alumnado comprender de primera mano la dinámica profesional, aprender a trabajar con clientes y adquirir competencias aplicables al mundo laboral.

Este modelo favorece las oportunidades de contratación futuras y actúa como un verdadero puente hacia la industria.

Algunas de las empresas con las que hemos colaborado incluyen: el estudio de videojuegos **Lyceum VR**, las editoriales **Malas Artes**, **Nosolorol** y **Sauré**, el estudio de videojuegos **Bionic Ape** y **The Twisted House**, entre otras.



NETFLIX

ROOM8 *studio*

PENDULO  
STUDIOS

MERCURYSTEAM

  
Animation studioS

NOSOLOROL



*Algunas empresas para las que ha trabajado nuestro alumnado*

## 5. REQUISITOS DE ADMISIÓN

- **No exigimos una formación previa específica.** La experiencia nos demuestra que nuestros estudiantes provienen de áreas muy diversas y logran excelentes resultados. En cualquier caso, te solicitaremos una muestra de tus trabajos para evaluar tu punto de partida.
- **Perfil recomendado.** Las personas con estudios relacionados con el arte, la ilustración o los videojuegos encajan especialmente bien en esta formación, aunque no es un requisito indispensable.
- **Muestra de trabajos o portafolio.** Siempre pedimos que nos envíes una muestra de tu trabajo artístico. Si ya dispones de un portafolio, perfecto. Si no, puedes enviarnos piezas concretas que representen tu nivel actual.
- **Reunión de valoración.** Recomendamos realizar una breve reunión (online o presencial) para conocerte, resolver dudas y verificar si nuestra formación se ajusta a tus objetivos profesionales.
- **Actitud y compromiso.** El sector de la ilustración, el cine y los videojuegos es exigente. Buscamos estudiantes con motivación, ganas de trabajar y capacidad de esfuerzo y que esté dispuesta a trabajar por ello. Si quieres dedicarte a este mundo, todo depende de ti.

## 6. PRECIO Y OPCIONES DE FINANCIACIÓN

**PRECIO : 4.245€ (Matrícula incluida)**

### Sistemas de pago disponibles

- **Pago único**
  - El primer pago de **1.600 €** se realiza en el momento de la **matriculación para reservar la plaza.**
  - El importe restante deberá abonarse **antes del 30 de septiembre de 2026.**
  - *Esta modalidad incluye un 2% de descuento adicional.*
- **Pago fraccionado**
  - El primer pago de **2.500 €** se realiza en el momento de la **matriculación para la reserva de plaza.**
  - El importe restante se divide en tres cuotas iguales, que se abonan en:
    - octubre 2026
    - diciembre 2026
    - febrero 2027

## 7. DESCUENTOS Y PROMOCIONES – Curso 2026/2027

Descuento para **nuevo alumnado** – Quiero matricularme en Centro Pixels por primera vez.

Si decides escoger el sistema de pago único

**2%**

En el caso de que decidas realizar el pago del curso o máster en el formato de pago único podrás seleccionar este descuento.

*Este descuento es acumulable a:*

- *Matriculación antes del 31/03/2026*
- *Matriculación antes del 15/06/2026*

Si formalizas tu matriculación antes del 31/03/2026

**4%**

Si decides matricularte antes del 31 de marzo de 2026 podrás obtener un 4% de descuento en el precio total del máster.

*Este descuento es acumulable a:*

- *Descuento por pago único*

*Este descuento no es acumulable a:*

- *Matriculación antes del 15/06/2026*

Si formalizas tu matriculación antes del 15/06/2026

**100€**

Si decides matricularte antes del 15 de junio de 2026 podrás obtener una rebaja de 100€ en el precio total del máster.

*Este descuento es acumulable a:*

- *Descuento por pago único*

*Este descuento no es acumulable a:*

- *Matriculación antes del 31/03/2026*

## 7. DESCUENTOS Y PROMOCIONES – Curso 2026/2027

Descuento para **alumnado actual y alumni** – Estoy estudiando o he estudiado anteriormente en Centro Pixels.

Si decides escoger el sistema de pago único

**2%**

En el caso de que decidas realizar el pago del curso o máster en el formato de pago único podrás seleccionar este descuento.

*Este descuento es acumulable a:*

- *Descuento para alumni*
- *Descuento para alumnado actual*

Descuento para alumni – Antigo alumnado

**5%**

Si ya has cursado con nosotros anteriormente, pero no estás matriculado/a en este momento, tenemos para ti un descuento del 5%.

*Este descuento es acumulable a:*

- *Descuento por pago único*

*Este descuento no es acumulable a:*

- *Descuento para alumnado actual*

Descuento para Alumnado actual

**7%**

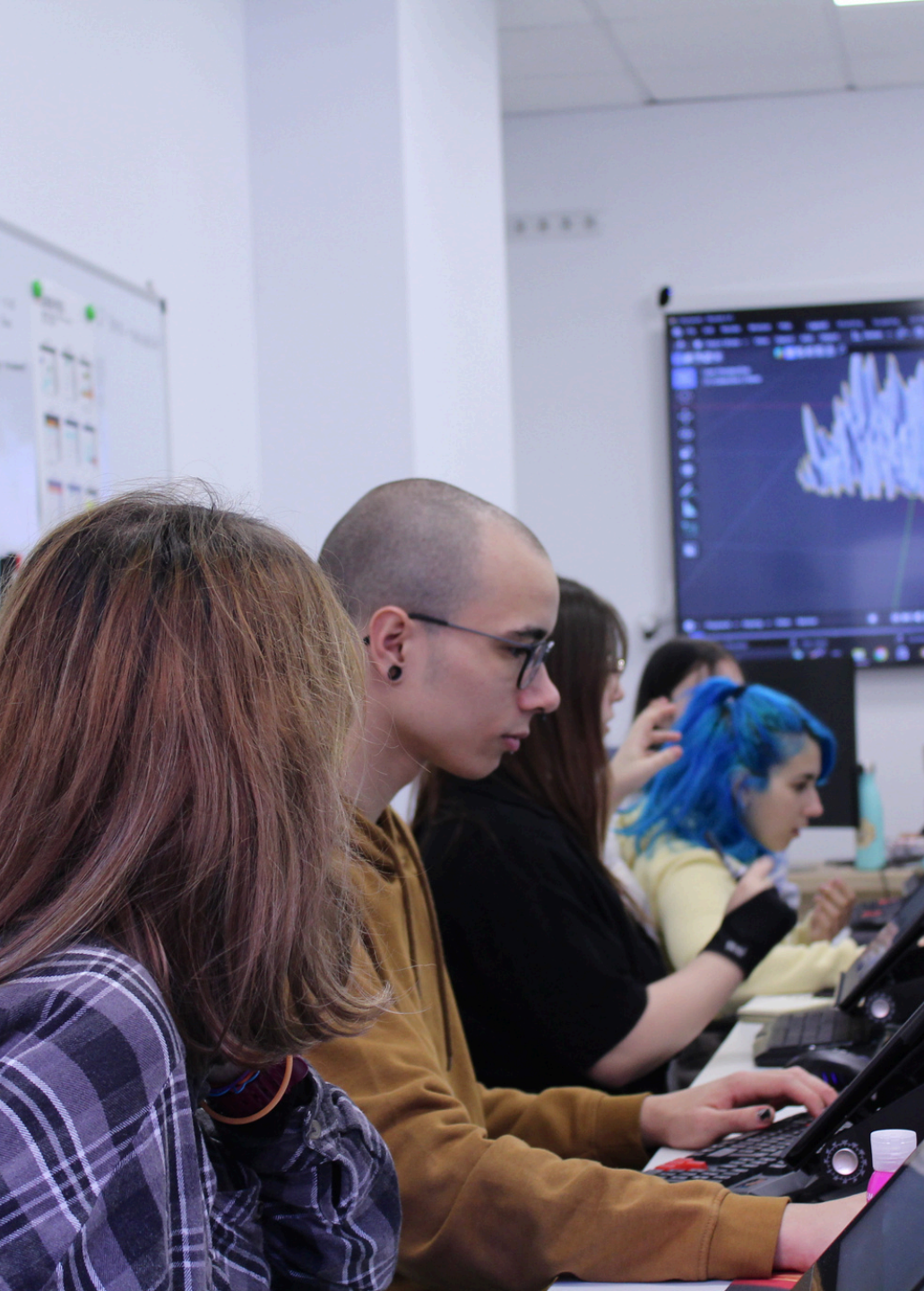
Si actualmente te estás formando en Centro Pixels y te gustaría realizar otro curso o máster con nosotros, podrás obtener un 7% de descuento si te matriculas **antes del 15 de mayo**, dentro del mismo curso lectivo.

*Este descuento es acumulable a:*

- *Descuento por pago único*

*Este descuento no es acumulable a:*

- *Descuento para alumni*



## 8. ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CENTRO PIXELS?

Centro Pixels nace de la mano de profesionales en activo del sector nacional que conocen de primera mano las carencias de la formación reglada, especialmente cuando se trata de ofrecer verdadera especialización. Por eso, ponemos a tu alcance justo lo que estás buscando: la experiencia real de docentes que trabajan en la industria, técnicas y workflows actualizados, y un acompañamiento directo mediante clases personalizadas.

Aquí no hablamos desde la teoría, sino desde la experiencia. Te guiaremos y asesoraremos para que alcances la meta profesional que te propongas. Pero queremos ser honestos: para que funcione, no basta con promesas. El último ingrediente imprescindible es tu compromiso.

Por eso hemos diseñado un sistema de aprendizaje intensivo y exigente, la única vía efectiva para garantizar resultados reales y medibles. Si tú pones el esfuerzo, nosotros te damos las herramientas, el conocimiento y el apoyo necesarios para que llegues tan lejos como quieras.

### 1 / Nos caracteriza la exigencia

En Centro Pixels creemos en el trabajo duro y en la disciplina diaria. Por eso buscamos personas comprometidas, con verdadera motivación y disposición para esforzarse. El sector de la ilustración, el cine y los videojuegos es competitivo y desafiante, y queremos a quienes estén dispuestos a dar el paso y trabajar de verdad por sus objetivos.

Si quieres dedicarte a este mundo, todo depende de ti.

### 2 / Queremos que te sientas parte de esto

En Centro Pixels no trabajamos con grandes grupos: queremos que cada alumno tenga su propio espacio y se sienta realmente acompañado. Tanto si estudias de forma presencial como online, la formación es siempre en directo y está diseñada para adaptarse a tus necesidades individuales.

Aquí no eres un número: eres parte del equipo.

## 8. ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CENTRO PIXELS?

### 3 / Cada uno de nuestros servicios nace de una necesidad real

Diseñamos nuestras formaciones respondiendo directamente a lo que la industria exige hoy a los profesionales de la ilustración, el cine y los videojuegos. Nuestro objetivo es ayudarte a construir un portfolio verdaderamente profesional, alineado con el tipo de empresa en la que quieres trabajar o con el proyecto personal que deseas llevar a cabo. Todo lo que aprendes aquí tiene un propósito: prepararte para destacar.

### 4 / Trabaja como se trabaja en la industria

Ponemos a tu disposición equipos, tabletas y materiales de última generación para que puedas desarrollar tu potencial al máximo. Y si eliges la modalidad online, disfrutarás de una experiencia tan real como venir al centro: clases siempre en directo, con interacción continua con tu profesorado.

Este enfoque nos permite mantener un alto nivel de exigencia en entregas y dedicación, garantizando que los resultados sean sólidos, visibles y verdaderamente valiosos para tu futuro profesional.

### 5 / Creemos en la transparencia

Queremos que nos contactes con total confianza. Si podemos ofrecerte exactamente lo que necesitas, te lo diremos con claridad; y si no es así, también. Nuestros precios son visibles en todo momento, al igual que cada uno de los servicios que ofrecemos. Aquí no hay letra pequeña: solo honestidad y compromiso con tu formación.

### 6 / Las prácticas profesionales deben aportar valor

Seleccionamos cuidadosamente los proyectos de colaboración que realmente contribuyan a tu crecimiento. Tener una larga lista de empresas no sirve de nada si la experiencia no impulsa tu desarrollo.

Por eso, la mayoría de nuestras colaboraciones con empresas nacen de encargos reales de clientes. El alumnado trabaja en ellos con la guía directa de un director/a de arte en el centro o de un responsable de proyecto, garantizando aprendizaje auténtico y aplicable a la industria.

Cada año los proyectos cambian según las oportunidades reales del mercado. Si quieres conocer las opciones disponibles actualmente, solo tienes que preguntarnos.





*Trabajo de la alumna Noa Bedia*

# **CENTRO PIXELS**

[centropixels.com](http://centropixels.com) / [info@centropixels.com](mailto:info@centropixels.com) / (+34) 687 295 623

