



Trabajo de la alumna Irati de la Torre



CENTRO PIXELS

MÁSTER 680h

PRESENCIAL - BILBAO

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:** 680 horas
- **Periodo Lectivo:** Octubre a Mayo (600h)
- **Proyecto colaborativo con Empresa:** Junio (80h)

HORARIO

- **Mañanas**
- De lunes a viernes

SOFTWARE

- Clip Studio Paint
- Photoshop
- Blender

PRECIO

- **6.695€** (sin descuentos)
- Matrícula: 2.500€ (incluida en el precio)

LOCALIZACIÓN

- Bilbao
- C/ Blas de Otero 1

1. ¿EN QUÉ CONSISTE EL MÁSTER?

El **concept art** es una de las disciplinas más influyentes en la industria del cine y los videojuegos. A través de ella, los profesionales dan forma visual a ideas y conceptos que servirán de guía al resto del equipo artístico para crear personajes, escenarios y modelos finales.

La **ilustración digital**, integrada dentro del ámbito del 2D art, abarca la creación de material gráfico definitivo: ilustraciones, paisajes, edificaciones para juegos de gestión, cartas, piezas publicitarias, editorial y mucho más.

En el **Máster en Ilustración Digital y Concept Art** trabajaremos estas dos áreas, junto con el **Visual Development**, como pilares fundamentales del diseño aplicado al cine, la ilustración, los videojuegos y el sector editorial. Gracias a una **metodología que reproduce el ritmo y las dinámicas reales de trabajo** en estudios profesionales, desarrollarás un portafolio sólido, alineado con sus objetivos laborales y con el tipo de empresa o proyecto al que aspire acceder.

Durante la formación, profundizarás en los conocimientos más avanzados del diseño para videojuegos y cine de animación. Aprenderás técnicas de ilustración, anatomía, dibujo complejo en perspectiva, fundamentos de entornos 3D, desarrollo de concept art profesional y el uso de los últimos materiales y software empleados actualmente en la industria.



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.

Gracias a las clases de cuatro horas diarias, combinadas con el esfuerzo individual, podrás experimentar una evolución palpable en tus habilidades y acercarte al nivel profesional necesario para **dar el salto a la industria** o comenzar tu carrera 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, reproduciremos el **método de trabajo de las empresas líderes del sector**, con entregas semanales, correcciones grupales y simulacros de entrevistas laborales. También abordaremos aspectos clave del ejercicio profesional, como **tarifas, facturación y rangos salariales** habituales en la industria.

Todo este proceso, unido a un **portafolio sólido y bien orientado** al finalizar el máster, constituirá tu mejor herramienta para destacar en los procesos de selección.



3. HERRAMIENTAS DE TRABAJO

Trabaja con material profesional en nuestras aulas.

Trabajaremos en nuestro centro de Deusto, en Bilbao (C/ Blas de Otero 1, bajo), donde cada estudiante dispondrá de un **puesto completamente equipado**: tableta Wacom Cintiq 16, pantalla secundaria, conexión a internet, ratón y teclado.

Sabemos que los profesionales del sector utilizan este tipo de tabletas junto a los programas más demandados de la industria como lo son: Clip Studio Paint y Blender.

No será necesario que traigas tu propio material al centro, ya que disponemos de todo lo necesario. Eso sí, **es importante que tengas una tableta en casa para poder continuar** con tus proyectos fuera del horario lectivo. Esta tableta no necesita tener pantalla ni pertenecer a una marca específica.

Si necesitas recomendaciones sobre qué modelo elegir, estaremos encantados de ayudarte.



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.

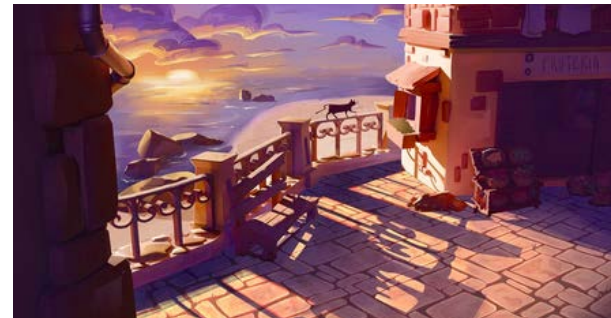
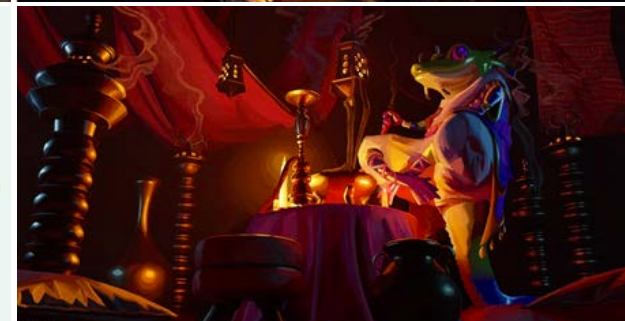
Desarrollarás un **portafolio orientado a los criterios de selección** de estudios y empresas del sector, aprendiendo a presentar tu trabajo de manera estratégica y profesional. También abordaremos aspectos esenciales de nuestra práctica laboral: **presupuestos, facturación, tarifas, derechos de uso**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

 **b.water**
Animation studioS

NOSOLOROL

 **BIONICAPE**
GAME STUDIOS

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 : 6.695€ (Matrícula incluida)

Sistemas de pago disponibles

- **Pago único**
 - El primer pago de **2.500 €** 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%

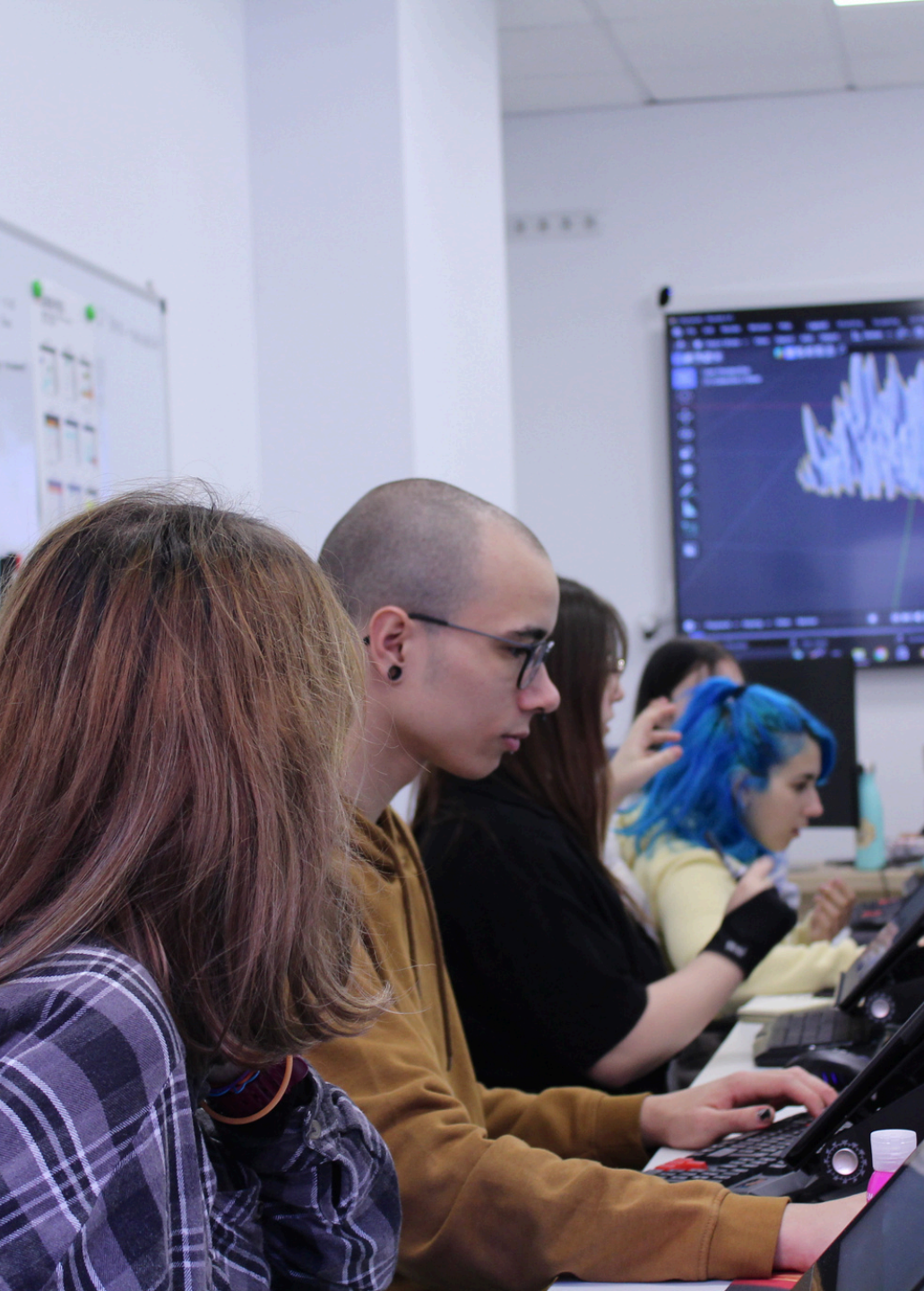
Si actualmente te estás formando en Centro Pixels y te gustaría realizar otro curso o máster con nosotros, podrás obtener un 7% de descuento si te matriculas **antes del 15 de mayo**, dentro del mismo curso lectivo.

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 Irati de la Torre

CENTRO PIXELS

centropixels.com / info@centropixels.com / (+34) 687 295 623

