



VOXEL
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO
DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A:

 **Deusto**
Universidad de Deusto

GRADO UNIVERSITARIO OFICIAL EN
**DISEÑO GRÁFICO Y
MOTION GRAPHICS**

4 AÑOS | 240 ECTS | PRESENCIAL | CAMPUS

Proyecto de la alumna Paola García

GRADO UNIVERSITARIO OFICIAL EN DISEÑO GRÁFICO Y MOTION GRAPHICS

El Grado Universitario en Diseño Gráfico y Motion Graphics de Voxel School te formará como un profesional capaz de crear, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes dentro de proyectos comunicativos.

El diseño gráfico va de la mano de la creatividad y juntos juegan un papel cada vez más relevante en la sociedad aportando un valor único al desarrollo de productos, servicios y experiencias.

Voxel School propone una revisión de la formación en diseño desde su enfoque más digital e interactivo.



TOP 5
MUNDIAL EN
MOTION GRAPHICS



TOP 3
MUNDIAL EN
PRODUCT DESIGN



*Entre las 14 mejores escuelas de artes
digitales del mundo*

VOXEL SCHOOL

Bienvenidos al mejor Centro Universitario en habla hispana.

Únete a la comunidad hispanohablante de artistas digitales de referencia y haz destacar tu trabajo gracias a nuestro profesorado formado por los mejores artistas de las principales compañías del entertainment del mundo y la calidad de nuestros programas formativos.



VOXEL
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO
DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A

Deusto
Universidades de Deusto



VOXEL
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO
DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A:



Deusto
Universidad de Deusto

UNIVERSIDAD DE DEUSTO

Voxel School, como centro adscrito a la Universidad de Deusto, forma parte de una de las universidades más prestigiosas de España, con más de 135 años de historia y proyección internacional.

La Universidad de Deusto ha sido siempre referente por su modelo educativo, centrado en la persona y en el desarrollo integral de cada estudiante. Su tradición pedagógica, junto a la innovación y la excelencia académica, brinda a los alumnos un entorno de calidad y prestigio reconocido dentro y fuera de España.

Gracias a esta adscripción, Voxel School une la solidez académica de Deusto con un enfoque práctico e industrial, ofreciendo titulaciones oficiales de alto reconocimiento y una formación que abre puertas a nivel nacional e internacional.

En definitiva, formar parte de Deusto permite a nuestros estudiantes combinar formación técnica y creativa con una comunidad global, una red de contactos única y un respaldo académico de alto prestigio.



VOXEL
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO
DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A:



Deusto
Universidad de Deusto

¿POR QUÉ ESTUDIAR EN VOXEL SCHOOL?

La visión de la escuela se basa en ofrecer **un nuevo enfoque sobre la educación universitaria** artística en el marco de la Economía Digital.

Junto a un amplio equipo de **profesionales involucrados en la docencia e investigadores vinculados a la universidad**, los alumnos pueden formar parte de **proyectos profesionales reales** que Voxel School pone en marcha **junto a empresas de primer nivel** gracias a su modelo **Industry Labs** a través del que ya se han realizado ya importantes **producciones de videojuegos, animación y VFX** a nivel internacional con la participación de empresas y estudiantes.

Es además, un **centro universitario adscrito** a la centenaria y prestigiosa **Universidad de Deusto**, con campus en Bilbao y San Sebastián y sedes en Vitoria y Madrid.



VOXEL
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO
DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A

Deusto
Universidad de Deusto

10 AÑOS CREANDO INDUSTRIA

Durante los últimos 10 años, nuestro objetivo ha sido inspirar, formar y conectar a la próxima generación de artistas digitales con la industria, proporcionándoles una educación innovadora.

2016

Voxel school abre sus puertas

2017

Centro Oficial PlayStation Talents

2018

Nuevos Másteres

2019

Másteres Avanzados Videojuegos AAA

2022

Nuevo campus y lanzamiento de nuevos grados

2021

Top 50 de las mejores escuelas del mundo

2020

Adaptación a los nuevos tiempos

2023

Top 14 de las mejores escuelas del mundo

2024

Programas de mentorship profesional

2025

Internacionalización de la escuela en Japón

2026

¡Descúbrelo con nosotros!

Proyecto de la alumna Lydia Moreno



V
VOXEL
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO
DE ARTES DIGITALES

Deusto
UNIVERSIDAD DE DEUSTO

4 AÑOS | 240 ECTS | 60 PLAZAS

MODALIDAD PRESENCIAL

OLIVIA MAREQUE



OLIVIA MAREQUE



OLIVIA MAREQUE



*Conviértete en el mejor diseñador gráfico
con una formación única que abarca el área
de los motion graphics*

SOFTWARE DEL GRADO

Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe Premiere
Adobe After Effects
Adobe InDesign
Reaper
Ableton
Cinema 4D
Redshift
Touch Designer
Figma

SALIDAS PROFESIONALES

Art Director
Video Editor Artist
Graphic Designer
UX/UI Designer
3D Motion Grapher
2D Motion Grapher
Typography Artist
Illustrator
Web Designer

¡Échale un vistazo al trabajo
de nuestros alumnos!

PLAY REEL MOTION GRAPHICS →

PLAY REEL DIRECCIÓN DE ARTE
EN CREATIVIDAD PUBLICITARIA →

Obtén un título Oficial
Universitario

 **Deusto**
Universidad de Deusto

SEMESTRE 1 **CURSO 1**

FUNDAMENTOS DE LA CREATIVIDAD

Aprenderás los fundamentos de los procesos creativos y cómo generar ideas de forma ordenada y práctica mediante distintos métodos y estrategias.

DIBUJO ARTÍSTICO

Representarás la realidad con dibujo, dominando técnicas y forma para expresar ideas en 2D.

TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

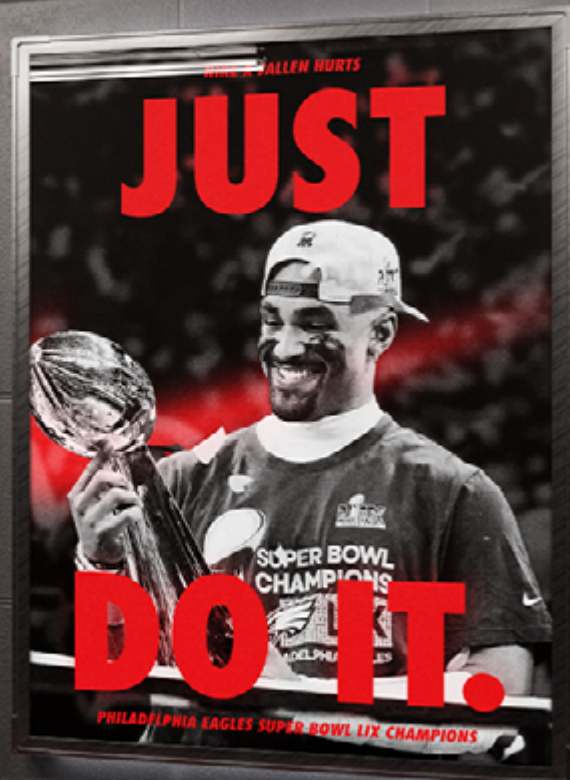
Participarás en proyectos gráficos haciendo uso de aplicaciones y herramientas basadas en gráficos rasterizados y vectoriales.

TEORÍA DEL COLOR

Explorarás el lenguaje del color, su uso, combinaciones y efectos para lograr una expresión visual adecuada.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Te iniciarás en las bases del diseño gráfico, desarrollando un proyecto propio mientras aprendes procesos de formalización y técnicas de representación visual.



SEMESTRE 2 **CURSO 1**

FOTOGRAFÍA

Asentarás los fundamentos de la imagen fotográfica introduciéndote en el manejo de las herramientas y técnicas fotográficas digitales.

DISEÑO VECTORIAL

Conoce como diseñar y desarrollar proyectos gráficos haciendo uso de aplicaciones y herramientas basadas en gráficos vectoriales.

HISTORIA Y CULTURA VISUAL

Estudiarás la creación y el diseño en medios audiovisuales y su papel en la comunicación y las industrias culturales.

LABORATORIO DE PROYECTOS I: DISEÑO GRÁFICO

Desarrollarás un Proyecto Gráfico aplicando lo aprendido, gestionando todas sus fases con foco en la investigación, planificación, producción y evaluación final.



FUNDAMENTOS DEL DISEÑO 3D

Aprenderás a proyectar los elementos tridimensionales, utilizando herramientas y tecnologías profesionales de modelado 3D.

MARKETING DIGITAL Y COMUNICACIÓN APLICADA

Comenzarás a animar gráficos vectoriales usando herramientas digitales del sector, aplicando fundamentos de animación en personajes y elementos dentro del proceso vectorial.

INTRODUCCIÓN A LOS MOTION GRAPHICS

Te adentrarás en el diseño 3D creando objetos y espacios, aprendiendo a aplicar atributos, iluminar escenas y entender su uso en animación 3D.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL

Desarrollarás un proyecto editorial completo, desde la idea hasta la publicación, trabajando identidad, mensaje de marca y maquetación con herramientas digitales.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO PUBLICITARIO

Aplicarás la gráfica en proyectos publicitarios, conociendo sus criterios y adaptaciones en distintos medios, tanto impresos como digitales.

SEMESTRE 2 **CURSO 2**

DISEÑO 3D

Domina los softwares clave para crear personajes, escenarios y objetos 3D usados en la industria del videojuego.

MOTION GRAPHICS I

Te iniciarás en la producción de Motion Graphics a partir de un briefing, creando propuestas gráficas con herramientas profesionales y aplicando técnicas de producción y entrega.

LABORATORIO DE PROYECTOS II: EDITORIAL Y PUBLICITARIO

Desarrollarás un Proyecto Editorial o Publicitario aplicando dirección, gestión de equipos y pitching, y conociendo el pipeline y la estructura financiera del sector diseño.

FORMACIÓN ÉTICA, HUMANA Y EN OPCIONES DE LA PERSONA I

Orientación centrada en el respeto a los Derechos Humanos, valores de paz, igualdad y solidaridad, con foco en los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030.

3M E O O E

SEMESTRE 1
CURSO 3

EDICIÓN Y COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL

Editarás proyectos audiovisuales usando herramientas técnicas y tomando decisiones creativas para unir contenido en una pieza final coherente y efectiva.

ARTES FINALES

Trabajarás el proceso de preparación de un archivo gráfico para su reproducción en un medio físico y digital

DISEÑO DE INTERACCIÓN, EXPERIENCIA E INTERFAZ DE USUARIO

Te iniciarás en UX (User Experience) y UI (User Interface, así como el diseño de interacción (IXD),, aprendiendo diseño centrado en el usuario, usabilidad, accesibilidad e investigación en proyectos para web y móvil.

MOTION GRAPHICS II

Aprenderás a animar tipografía combinando técnica y estética para comunicar ideas a través del movimiento y el ritmo, profundizando en su uso expresivo y narrativo.

ILUSTRACIÓN DIGITAL

Entenderás como visualizar ideas para acompañar textos en diversos medios, entendiendo el papel de la imagen desde la ilustración gráfica en el contexto editorial.

SEMESTRE 2 **CURSO 3**



FORMACIÓN ÉTICA, HUMANA Y EN OPCIONES DE LA PERSONA II

Orientación centrada en el respeto a los Derechos Humanos, valores de paz, igualdad y solidaridad, con foco en los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030.

DIRECCIÓN DE ARTE

Aprenderás las funciones y fases de la dirección de arte en un proyecto, cómo se construye y materializa una estética determinada al servicio de un propósito comunicativo y expresivo determinado.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y DESARROLLO WEB

Te introducirás en el diseño y desarrollo de sitios web, manejando entornos de desarrollo integrado de alto nivel y utilizando herramientas de diseño gráfico y edición digital de imágenes.

LABORATORIO DE PROYECTOS III: MOTION GRAPHICS MULTIPLATAFORMA

Desarrollarás un Proyecto de Motion Graphics en un contexto multiplataforma, aplicando técnicas de producción, gestión de recursos y conocimientos sobre financiación y propiedad intelectual.

SEMESTRE 1 **CURSO 4**

OPTATIVA 1. COMPOSICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN

Comenzarás a manejar programas de composición por nodos, organizar materiales y aplicar técnicas de montaje para comunicar eficazmente mensajes audiovisuales según planificación.

OPTATIVA 2. DISEÑO 3D II

Profundizarás en modelado 3D, aprendiendo a crear personajes orgánicos, entornos modulares y superficies sólidas, combinando conceptos técnicos y artísticos avanzados.

OPTATIVA 3. MOTION GRAPHICS III

Perfeccionarás tu conocimiento con técnicas avanzadas de gráficos en movimiento en un entorno 3D, técnicas de animación basadas en motores físicos y sistemas de partículas y dinámicas.

OPTATIVA 4. DISEÑO DE PACKAGING

Aprenderás diseño gráfico aplicado a envases, considerando materiales, etiquetado, impresión y normativas, además de estrategia de producto y criterios comunicacionales.

SEMESTRE 1 **CURSO 4**

OPTATIVA 5. DISEÑO Y DESARROLLO WEB AVANZADO

Obtendrás una visión crítica ante las nuevas tendencias de diseño en el ámbito web multiplataforma y conocerás las herramientas para el diseño y desarrollo de proyectos multiplataforma.

OPTATIVA 6.EFECTOS VISUALES EN TIEMPO REAL

Conocerás la tecnología para realizar efectos visuales en tiempo real y las principales herramientas de motores gráficos para crear efectos simples y complejos, principalmente partículas y efectos volumétricos.

OPTATIVA 7. PREPRODUCCIÓN Y DESARROLLO VISUAL APLICADO

Conocerás a fondo los procesos para la visualización de ideas y la preproducción artística de proyectos gráficos.

OPTATIVA 8. DISEÑO DE PRODUCCIÓN

Conocerás el rol del departamento de Producción en una obra audiovisual, desde la gestión y toma de decisiones hasta la distribución y explotación del producto final.

#ESPACIOSINESTESIA



SEMESTRE 2 **CURSO 4**

ÉTICA CÍVICA Y PROFESIONAL

La asignatura de ética cívica armoniza la práctica profesional con la dinámica de la sociedad civil; con el conjunto de derechos y valores humanos, y con el logro del bien común.

PRÁCTICAS EN EMPRESA/ FORMACIÓN PARA EL EMPLEO

Realizarás tus prácticas en un entorno laboral real donde aplicarás todos los contenidos teóricos y técnicos adquiridos a lo largo de tu formación.

TRABAJO FIN DE GRADO

Como fin de tus estudios tendrás que presentar un trabajo original, autónomo y personal cuya elaboración podrá ser individual o coordinada y que realizarás bajo la orientación de una tutora o tutor.



Proyecto del alumno Leonardo Revuelta

ESTE GRADO ES PARA TI SI...

Buscas perfeccionar sus habilidades y avanzar profesionalmente como diseñador gráfico.

Deseas especializarte en diseño gráfico tras completar tu formación.

Eres un artista del entretenimiento en cine, TV, videojuegos u otros medios.

Eres autodidacta con experiencia que busca estudios y oportunidades profesionales.



Proyecto de la alumna Beatriz Navarro



VOXEL *Life!*

UNA COMUNIDAD DE ARTISTAS PARA ARTISTAS

En Voxel School realizamos de manera constante **actividades relacionadas** con las áreas de **3D y videojuegos, cine y publicidad y diseño e ilustración.**

Se trata de **eventos inspiradores** en los que participan empresas, artistas de reconocido prestigio y los profesionales con más talento.

VUESTRO ÉXITO ES NUESTRO ORGULLO

*Únete a una comunidad de artistas formados en nuestras aulas
que hoy son referentes de la industria e inspiran
a las nuevas generaciones*



CLARA RUIZ

MOTION GRAPHIC DESIGNER

HOGARTH



PALOMA PILAR LOREDO

DIRECCIÓN DE ARTE CAMPAÑAS Y AUTOPROMOCIONES

RTVE

EL IMPACTO DE UNA COMUNIDAD DE ALUMNI DE MÁS DE 5000 ARTISTAS EN LA INDUSTRIA

SKYDANCE
ANIMATION

PlayStation®

Electronic Arts

xrealitySTUDIOS
ART IN VISUAL EFFECTS

mercurysteam

ILLUSORIUM

UBISOFT

Ánima
kitchent



BAMBU PRODUCCIONES

SOCIALPOINT

INETUM

GRUPO NGN INC.

KLANG GAMES

GRUPO 5 ACCION Y GESTION

SOCIAL

RODEO FX

MCAFFEE

FUNCOM

ELAMEDIA ESTUDIOS

CORPORALABS

SIENA EDUCACION

ALIGHT SOLUTIONS

BKOOL

AMOVENS

SUPERHEROES AMS

FHECOR

EOS ENERGY

GAME HOUSE

ARMADILLO AMARILLO

PROMINEO STUDIOS

TEATRO CERVANTES

ZITRO GAMES

LOTOARCHILAB

ARSCADE

ONE MAN STUDIO

ONYX STUDIO

NEXXYO LABS

INFINIGON GAMES

ALKIMIA INTERACTIVE

PRAENARIS

JALEO PR

GROWUP STUDIO

DARDO STUDIOS

ROOM 8 STUDIO

ACCENTURE ESPAÑA

GLOBANT

OUTRIGHT GAMES

PRODIGIOSO VOLCAN

AIM SPORT

GAYA STUDIOS

PLAYWIND GAMES

GALLEON STUDIOS

FEDEROPTICOS

REBEL WOLVES

MAYENCE IBERICA

NACON

BE FOOTBALL

PLAYGROUND GAMES

TEAM FROM EARTH

3DMA STUDIOS

MONKEY

DIGITALTWIN TECHNOLOGY

GMBH

LUCID GAMES LTD

JYAMMA GAMES

MONDO DISCO

NUBIKA DIGITAL

ALIVE VFX

DIGITAL LEGENDS

ENTERTAINMENT

NIEKO

LURTIS AI

SOEDESCO

GAMELOFT

BIG TOYS

WEEWOO

DIGITAL COALITION 3D

NUBIKA DIGITAL

PLAYWIND GAMES

MOON ACTIVE

BE FOOTBALL

LEROY MERLIN

PARTNERS DE LA INDUSTRIA

Prestigiosas organizaciones de la industria del creative media&entertainment están involucradas en el exitoso ecosistema de Voxel School para potenciar la integración de nuestros alumnos en el entorno profesional, lo que les permite colaborar en proyectos reales de la industria.



Electronic Arts



ILLUSORIUM



ITOOSOFT

t a n g o °



UN LUGAR EN EL QUE CADA RINCÓN VIBRA CON CREATIVIDAD

*Únete a uno de los clubes organizados por y para alumnos
dedicados a la ilustración, juegos de mesa y rol y al
visionado de películas/cortos para su posterior debate.*



CLUB DIBUJO



CLUB ROL



CINEFORUM

UNA INDUSTRIA MUNDIAL UN CENTRO FORMATIVO QUE MIRA AL MUNDO

Convenios internacionales Erasmus durante el primer semestre del 4º curso.

ESTADOS UNIDOS

HOLANDA

BULGARIA

REINO UNIDO

DINAMARCA

ESPAÑA

FRANCIA

SINGAPUR

REPÚBLICA CHECA

CANADÁ

SUECIA

ESLOVENIA

AUSTRALIA

ALEMANIA

NORUEGA

BÉLGICA

NUEVA ZELANDA

JAPÓN

SUIZA



VOXEL
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO
DE ARTES DIGITALES

CONVENIO ADSCRITO A:

Deusto
UNIVERSIDAD DE DEUSTO

SEMANAS INMERSIVAS

Participamos en proyectos colaborativos con organizaciones y compañías de distintos países, brindando a los estudiantes la posibilidad de viajar a las instalaciones de empresas asociadas y de gran relevancia en el sector.



TOKIO



CALIFORNIA



CANADÁ

¡ASÍ FUE NUESTRO VIAJE A JAPÓN!

Nuestros alumnos de 1º y 2º tuvieron la oportunidad de visitar las sedes de algunas de las empresas más influyentes del país nipón.

PIE

dhv

WACHAJACK

TCA

KASSEN



CREA LO IMPOSIBLE



VOXEL
S C H O O L

CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

C. de los Vascos, 25, 28040 Madrid

Horario: de lunes a viernes de 08:30h a 21:30h

+34 911 805 570 | 911 668 882

orientacion@voxelschool.com

www.voxelschool.com

