VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A:
Deusto
Universidad de Deusto



GRADO UNIVERSITARIO OFICIAL EN

CONCEPT ART E ILUSTRACIÓN*

4 AÑOS | 240 ECTS | PRESENCIAL | CAMPUS

**Pendiente de Verificación*

Proyecto del alumno Alejandro Miguel Chisaguano

GRADO UNIVERSITARIO OFICIAL EN

CONCEPT ART E ILUSTRACIÓN

El Grado Universitario en Concept Art de Voxel School es una titulación oficial universitaria de 4 años que te formará como uno de los mejores profesionales desde 3 dimensiones; artística, creativa y tecnológica, cubriendo la rápida evolución de la industria audiovisual y convirtiéndote en uno de los perfiles más completos.

Fórmate con los mejores profesionales, siendo capaz de gestionar proyectos audiovisuales en cada una de sus diferentes fases y dominando las herramientas necesarias.

TOP 14
MUNDIAL EN
CONCEPT ART & ILLUSTRATION

Proyecto de la alumni Alba Paniagua

VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES



Entre las 14 mejores escuelas de artes digitales del mundo

VOXEL SCHOOL

Durante la última década Voxel School ha formado a los mejores artistas digitales de la industria española del creative media & entertainment.

El centro universitario reúne a la élite del arte digital en una gran comunidad de artistas, profesionales, empresas y estudiantes.

VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A: Deusto Universidad de Deusto



Deusto
Universidad de Deusto

UNIVERSIDAD DE DEUSTO

Voxel School es un centro universitario adscrito a la Universidad de Deusto, una de las instituciones académicas más prestigiosas de España, con más de 135 años de historia y proyección internacional.

Esta alianza combina el prestigio académico de Deusto con el enfoque práctico e industrial de Voxel School, ofreciendo titulaciones oficiales orientadas directamente a las necesidades de la industria creativa.

VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A: Deusto Universidad de Deusto

11 AÑOS CREANDO INDUSTRIA

Durante los últimos 11 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

2020
Adaptación a los nuevos tiempos

2021
Top 50 de las mejores escuelas del mundo

2022
Nuevo campus y lanzamiento de nuevos grados

2023
Top 14 de las mejores escuelas del mundo

2024
Programas de mentorship profesional

2025
Internacionalización de la escuela en Japón

2026
Nuevo campus en Canarias

2027
¡Descúbrelo con nosotros!

Proyecto del alumni Josu Badillo

VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

Deusto Universidad de Deusto

4 AÑOS | 240 ECTS | 60 PLAZAS

MODALIDAD PRESENCIAL



Conviértete en un perfil artístico y técnico capaz de diseñar los personajes, criaturas y mundos de videojuegos, cine, animación y publicidad desde su fase de preproducción

SOFTWARE DEL GRADO

- Adobe Photoshop
- ZBrush
- Blender
- Substance Suite

SALIDAS PROFESIONALES

- Character designer
- Concept Artist
- Environment & Props Designer
- Color Artist
- Visual Development Artist
- Storyboard Artist

¡Échale un vistazo al trabajo de nuestros alumnos!

PLAY REEL →

Obtén un título Oficial Universitario

Deusto
Universidad de Deusto

Proyecto del alumno Alejandro Miguel Chisaguano

VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A: Deusto Universidad de Deusto

1ER CURSO

En el primer curso se refuerzan las bases artísticas de la ilustración: dibujo, volumen, color y composición para crear mundos coherentes y creativos



SEMESTRE 1

FUNDAMENTOS DE LA CREATIVIDAD

Formación Básica (6 ECTS)

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

DIBUJO ARTÍSTICO

Formación Básica (6 ECTS)

Representarás la realidad con dibujo, dominando técnicas y forma para expresar ideas visualmente.

TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

Formación Básica (6 ECTS)

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

TEORÍA DEL COLOR

Formación Básica (6 ECTS)

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

INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN VISUAL

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Aprenderás los fundamentos de la composición visual y los recursos creativos aplicados a la ilustración.

Proyecto de la alumni Marta Alonso

1ER CURSO

En el primer curso se refuerzan las bases artísticas de la ilustración: dibujo, volumen, color y composición para crear mundos coherentes y creativos



SEMESTRE 2

FUNDAMENTOS ESCULTÓRICOS

Formación Básica (6 ECTS)

Aprenderás cómo desarrollar el proceso creativo, las técnicas, los materiales y las herramientas que se utilizan en el ámbito escultórico para aplicarlos a cualquier proyecto.

DISEÑO VECTORIAL

Formación Básica (6 ECTS)

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

HISTORIA Y CULTURA VISUAL

Formación Básica (6 ECTS)

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

LABORATORIO DE PROYECTOS I: ILUSTRACIÓN Y COMUNICACIÓN VISUAL

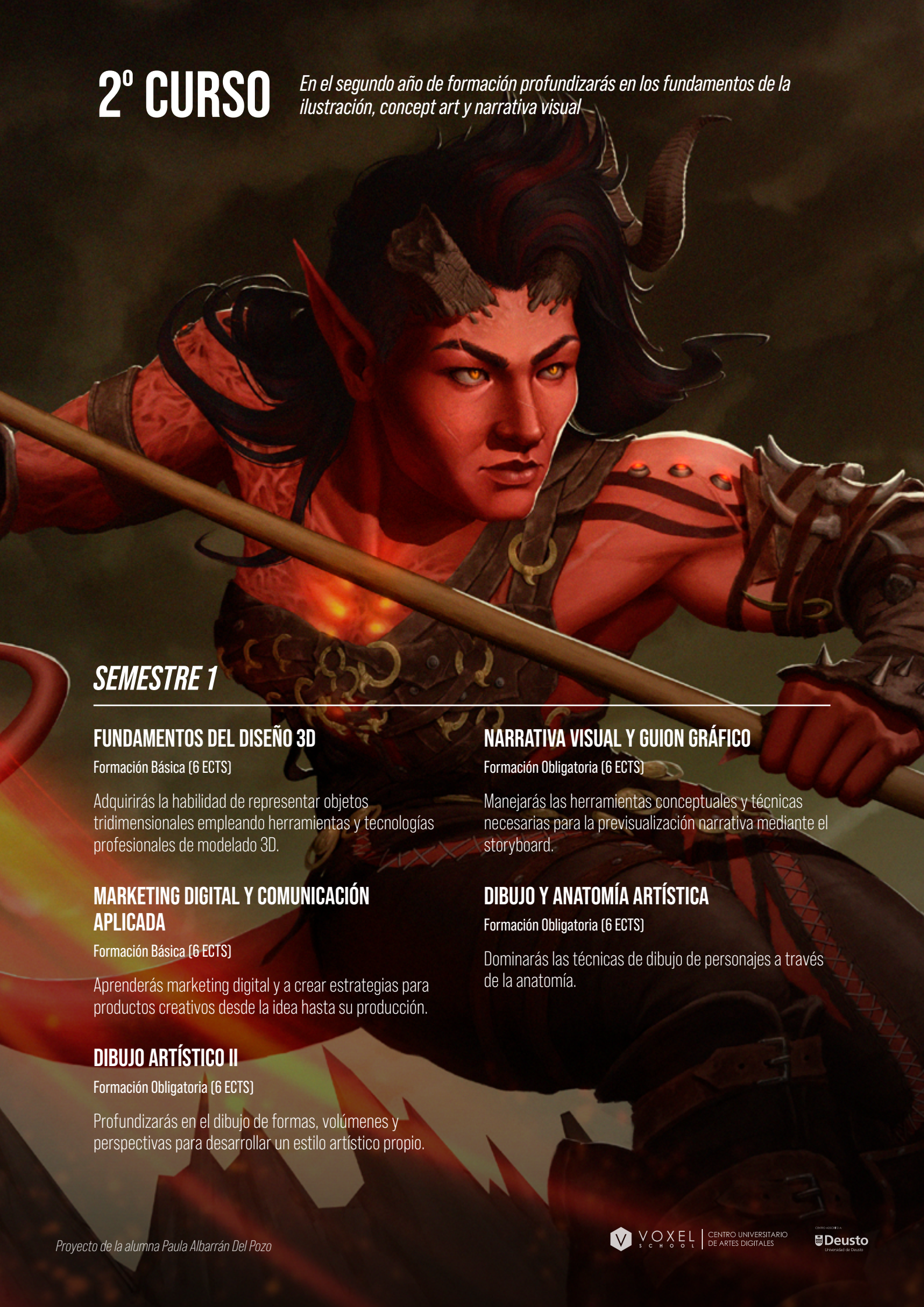
Formación Obligatoria (12 ECTS)

Esta asignatura aborda transversalmente las principales áreas de conocimiento impartidas en el primer curso de una manera integrada en un proyecto de diseño de preproducción.

Proyecto de la alumni Esther Callealta

2º CURSO

En el segundo año de formación profundizarás en los fundamentos de la ilustración, concept art y narrativa visual



SEMESTRE 1

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO 3D

Formación Básica (6 ECTS)

Adquirirás la habilidad de representar objetos tridimensionales empleando herramientas y tecnologías profesionales de modelado 3D.

MARKETING DIGITAL Y COMUNICACIÓN APLICADA

Formación Básica (6 ECTS)

Aprenderás marketing digital y a crear estrategias para productos creativos desde la idea hasta su producción.

DIBUJO ARTÍSTICO II

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Profundizarás en el dibujo de formas, volúmenes y perspectivas para desarrollar un estilo artístico propio.

NARRATIVA VISUAL Y GUION GRÁFICO

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Manejarás las herramientas conceptuales y técnicas necesarias para la previsualización narrativa mediante el storyboard.

DIBUJO Y ANATOMÍA ARTÍSTICA

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Dominarás las técnicas de dibujo de personajes a través de la anatomía.

Proyecto de la alumna Paula Albarrán Del Pozo

2º CURSO

En el segundo año de formación profundizarás en los fundamentos de la ilustración, concept art y narrativa visual



SEMESTRE 2

DISEÑO 3D

Formación Básica (6 ECTS)

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

PINTURA DIGITAL Y TÉCNICAS DE INTEGRACIÓN DE IMAGEN

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Dominarás técnicas avanzadas de pintura digital, tratamiento de imagen e integración de elementos para crear composiciones visuales coherentes y expresivas.

FORMACIÓN ÉTICA, HUMANA Y EN OPCIONES DE LA PERSONA I

Formación Obligatoria (6 ECTS)

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

LABORATORIO DE PROYECTOS II: DESARROLLO VISUAL Y DISEÑO CONCEPTUAL

Formación Obligatoria (12 ECTS)

Desarrollarás propuestas visuales y conceptos artísticos mediante procesos de diseño, experimentación y desarrollo gráfico.

Proyecto de la alumni Malena Santos

3ER CURSO

En el tercer curso profundizarás en el desarrollo visual y conceptual, perfeccionando técnicas avanzadas de ilustración, diseño de personajes y creación de entornos.



SEMESTRE 1

DISEÑO DE PERSONAJES

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Diseñarás personajes originales mediante el estudio de la anatomía, proporciones, expresividad y lenguaje visual.

DISEÑO DE CRIATURAS

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Crearás criaturas originales explorando su anatomía, morfología y comportamiento para crear seres únicos y verosímiles.

DISEÑO DE OBJETOS Y ENTORNOS

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Explorarás la creación de objetos y entornos mediante el estudio de la forma, perspectiva, funcionalidad y narrativa visual.

NARRATIVA VISUAL AVANZADA

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Profundizarás en los recursos narrativos y compositivos para construir historias visuales complejas, coherentes y expresivas.

PREPRODUCCIÓN Y DESARROLLO VISUAL APLICADO

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Estudiarás los procesos para la visualización de ideas y la preproducción artística de proyectos gráficos.

Proyecto de la alumni Malena Santos

3ER CURSO

En el tercer curso profundizarás en el desarrollo visual y conceptual, perfeccionando técnicas avanzadas de ilustración, diseño de personajes y creación de entornos.



SEMESTRE 2

DIRECCIÓN DE ARTE Y ESTILOS VISUALES

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Explorarás la dirección artística y los lenguajes visuales para definir identidades estéticas coherentes, originales y adaptadas a cada proyecto.

PROCESOS INTEGRADOS DEL DISEÑO 2D Y 3D

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Integrarás técnicas y herramientas de creación 2D y 3D para desarrollar proyectos visuales complejos, optimizando los flujos de trabajo y producción.

FORMACIÓN ÉTICA, HUMANA Y EN OPCIONES DE LA PERSONA II

Formación Obligatoria (6 ECTS)

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

LABORATORIO DE PROYECTOS III: DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y PORTFOLIO PROFESIONAL

Formación Obligatoria (12 ECTS)

Explora la dirección artística, define tu lenguaje visual y construye un portfolio profesional orientado al sector del concept art.

Proyecto del alumni Joaquín Ochoa

4º CURSO

El cuarto año es más especializado, permitiéndote elegir optativas, y está orientado a culminar tu formación, preparar demo-reels, prácticas y el TFG



SEMESTRE 1

En el primer semestre de cuarto curso podrás elegir entre dos experiencias para potenciar tu crecimiento profesional y personal:

- **Cursar 5 asignaturas optativas en Voxel**, con un alto grado de especialización y uso de herramientas punteras del sector
- **Programa erasmus y movilidad internacional** Realizar una estancia internacional en una universidad extranjera que ampliará tu visión académica y del mundo

FORMACIÓN OPTATIVA

(6 ECTS cada una)

- DISEÑO DE PRODUCTO
- ILUSTRACIÓN EDITORIAL AVANZADA
- DISEÑO DE PREPRODUCCIÓN PARA PRODUCCIONES AUDIOVISUALES
- NARRATIVA Y ARTE SECUENCIAL
- CONCEPT ART Y DESARROLLO VISUAL PARA VIDEOJUEGOS

Proyecto del alumni Joaquín Ochoa

4º CURSO

El cuarto año es más especializado, permitiéndote elegir optativas, y está orientado a culminar tu formación, preparar demo-reels, prácticas y el TFG



SEMESTRE 2

ÉTICA CÍVICA Y PROFESIONAL

Formación Obligatoria (6 ECTS)

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

Formación Optativa (12 ECTS)

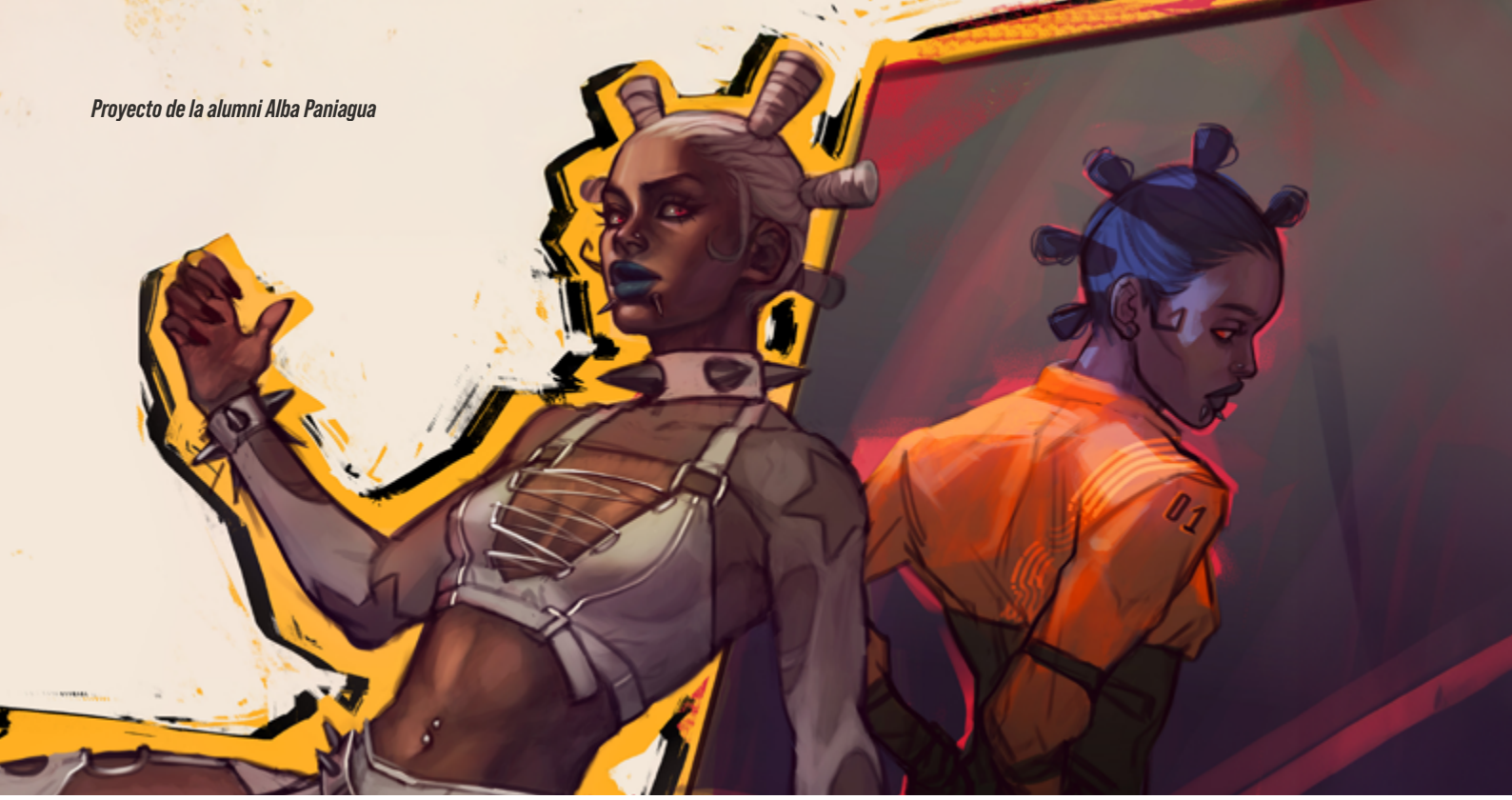
Realizarás tus prácticas en un entorno laboral real donde aplicarás todos los contenidos teóricos y técnicos adquiridos a lo largo de tu formación.

TRABAJO FIN DE GRADO

(12 ECTS)

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 de la alumna Carla Rodríguez



Proyecto de la alumni Alba Paniagua

ESTE GRADO ES PARA TI SI...

Quieres dar vida a personajes y contar historias a través del ilustración digital.

Te apasiona la ilustración, el concept art y la creación de mundos y personajes.

Disfrutas explorando formas, colores y estilos para construir mundos visuales con identidad.

El storytelling siempre ha formado parte de ti y quieres llevarlo a su máxima expresión.



Proyecto del alumni Miguel Sabater

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



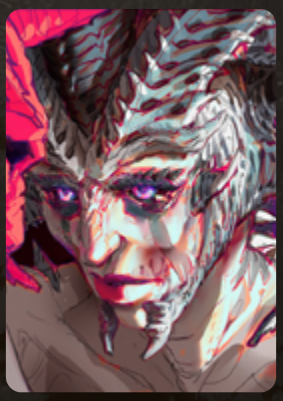


ADRIÁN DONO CARAMÉS

FREELANCE CONCEPT ARTIST

2K GAMES | EIDOS MONTRÉAL | HEXWORKS | EPIC GAMES





SANTIAGO ARDERIUS GARCÍA

CONCEPT ARTIST

GAMES WORKSHOP

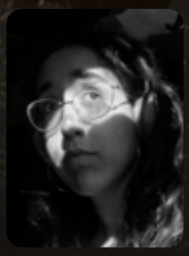




CARLOS ORTIZ MORENO

SENIOR CONCEPT ARTIST

2K GAMES





ALICIA PINTO PÉREZ

CONCEPT ARTIST

2K GAMES





MARÍA DEL ROCÍO BENITO

CONCEPT ARTIST

NIEKO





AXEL ALBA MORCILLO

CONCEPT ARTIST / ILLUSTRATOR

PARADOX INTERACTIVE



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.

VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A Deusto Universidad de Deusto

VOXEL Life!

EVENTOS QUE UNEN A NUESTRA COMUNIDAD DE ARTISTAS

CONFERENCIAS

CHARLAS EN LAS QUE SE ABORDAN LOS TEMAS MÁS NOVEDOSOS DE LA INDUSTRIA

VOXEL TRENDS

TODAS LAS NOVEDADES DE LA INDUSTRIA EN INTERESANTES DEBATES Y MESAS REDONDAS

PORTFOLIO REVIEWS

REVISIÓN DE LOS TRABAJOS DE NUESTROS ALUMNOS POR PROFESIONALES DEL SECTOR

MASTER CLASSES

DE LA MANO DE LOS MEJORES PROFESIONALES, APRENDERÁS Y APLICARÁS LAS ÚLTIMAS TÉCNICAS Y WORKFLOWS DE LA INDUSTRIA

BREAKDOWNS

ANÁLISIS DE LOS WORKFLOWS DE PROYECTOS PROFESIONALES EN LOS QUE PARTICIPAN NUESTROS ALUMNOS

INDUSTRY WEEKS

JORNADAS DE CONTACTO CON LAS EMPRESAS MÁS RELEVANTES DEL SECTOR





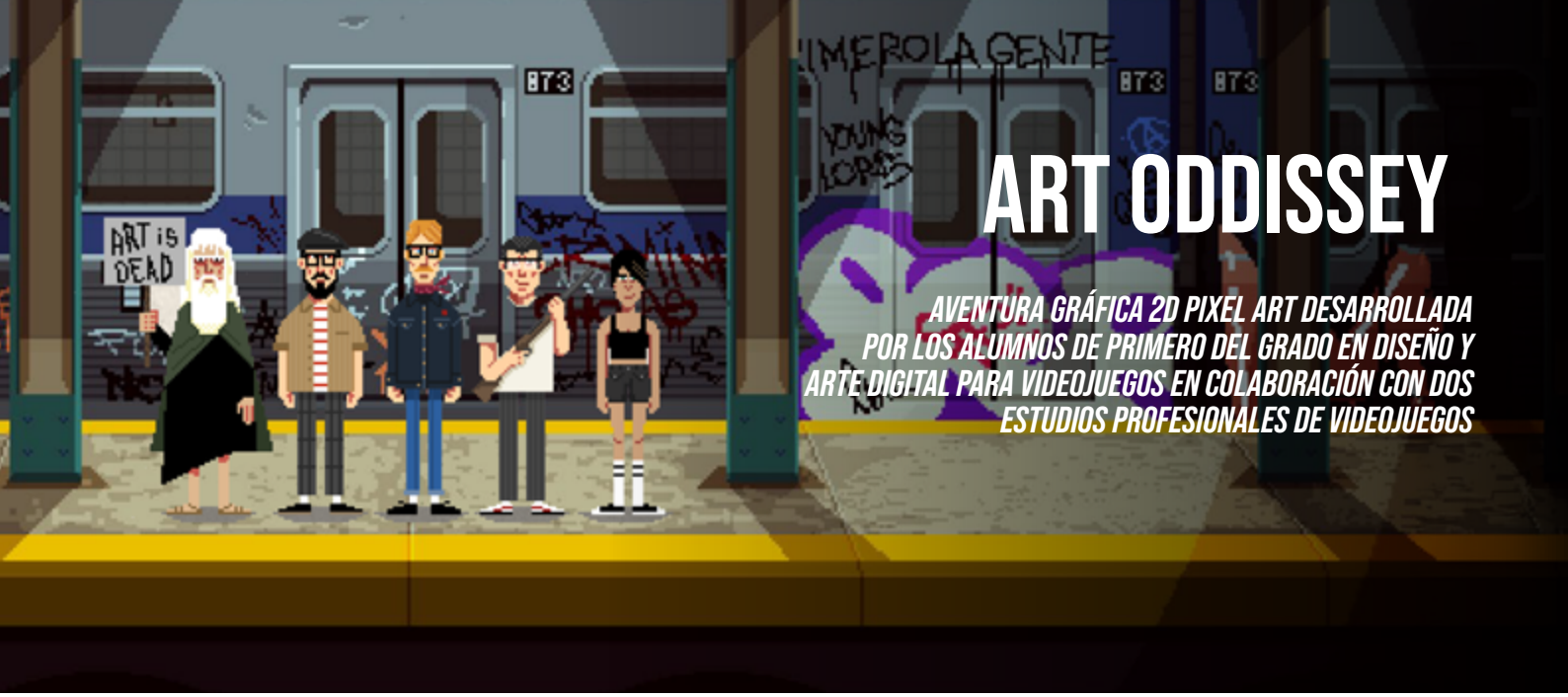




Demo Técnica de Nik Ranieri, Leyenda de la animación 2D en Walt Disney Animation Studios

VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A Deusto Universidad de Deusto



ART ODDISSEY

AVENTURA GRÁFICA 2D PIXEL ART DESARROLLADA POR LOS ALUMNOS DE PRIMERO DEL GRADO EN DISEÑO Y ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS EN COLABORACIÓN CON DOS ESTUDIOS PROFESIONALES DE VIDEOJUEGOS

LABORATORIO DE PROYECTOS

COLABORA CON EMPRESAS, ARTISTAS, DIRECTORES Y PRODUCTORES DESDE EL PRIMER DÍA

Desde el primer año, formarás junto a tus compañeros un equipo de producción para desarrollar un proyecto grupal.

*Durante esta etapa, irás adquiriendo conocimientos sobre cómo **trabajar en equipo** y experimentarás las diferentes fases de una producción. Esta experiencia te brindará una comprensión más profunda de los **desafíos y oportunidades** del mundo laboral.*

*Además, colaborarás con **artistas, estudios** y **profesionales de la industria**, viviendo una experiencia cercana al **mundo laboral** desde el inicio de tu formación.*



CLOSE SO FAR

CORTO DE ANIMACIÓN 3D REALIZADO POR LOS ALUMNOS DEL GRADO EN ANIMACIÓN DIGITAL Y DIRIGIDO POR FEDERICO RADERO (FUTBOLÍN, POCOYO) Y PRODUCIDO POR JAIME FIESTAS (MORTADELO Y FILEMÓN, CONDORITO, LOVE, DEATH AND ROBOTS)

VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A Deusto Universidad de Deusto

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

SKYDANCE ANIMATION · PlayStation · Electronic Arts · xreality STUDIOS

mercurysteam · ILLUSORIUM · UBISOFT · ÁNIMA kitchent

DAZN · SELECTA PLAY · SABER · 2K

BAMBU PRODUCCIONES
SOCIALPOINT
INETUM
GRUPO NGN INC.
KLANG GAMES
GRUPO 5 ACCIÓN Y GESTIÓN SOCIAL
RODEO FX
MCAFEE
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 ENTERTAIMENT
NIEKO
LURTIS AI
SOEDESCO
GAMELOFT
BIG TOYS
WEEWOO
DIGITAL COALITION 3D
NUBIKA DIGITAL
PLAYWIND GAMESTHE
MOON ACTIVE
BE FOOTBALL
LEROY MERLIN

Proyecto del alumno Mario Bonilla

VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A: Deusto Universidad de Deusto

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.*

PLAYSTATION TALENTS UNIVERSITY LAB

ARSCADE

EL GUIRI STUDIOS

KRAKEN STUDIOS

MIOPIA EFECTOS VISUALES

WACHAJACK

beauty & THE BIT

CORE ANIMATION

USER T38 POST PRODUCTION DESIGN

KRAKATOA

TWIN PINES

ITOOSOFT

Globant

UN CLAUSTRO DE PRIMER NIVEL



MIGUEL ÁNGEL ARRIBAS
LAB LEAD
METROPOLIS VFX





MAGUI ALONSO
CLEAN UP LEAD / SENIOR CLEAN UP ARTIST
THE SPA STUDIOS





ERICA BARCALA
CAMPAIGN MARKETING MANAGER
PLAYSTATION





JORDI SOLANES
LEAD ANIMATOR
FORTICHE PRODUCTION





ADRIÁN MORENO
SENIOR ADVANCE 3D ARTIST
GLOBANT





ANITA NÚÑEZ
VFX PRODUCER
WONDER & RILET





MARÍA SÁNCHEZ
MOTION DESIGNER
DAZN ESPAÑA





VÍCTOR PACHECO
SENIOR PREVIS & VFX LAYOUT ARTIST
VOXEL SCHOOL



Proyecto de la alumna Sara Soria

VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A: Deusto Universidad de Deusto





CLUBS DE ALUMNOS

IDEAL PARA CONOCER GENTE CREATIVA Y APRENDER DIVIRTIÉNDOTE

En Voxel School también hay vida extra-académica más allá de las aulas: ***los clubs de alumnos****.*

Los alumnos dirigen diferentes clubs con el ***objetivo de mejorar la convivencia, hacer amistades y fomentar la creatividad durante la etapa universitaria****. Disfruta junto a otros estudiantes de actividades como análisis de videojuegos, juegos de mesa, dibujo, rol, pintura de miniaturas...*

Participar en estos clubs te permitirá ***conectar con personas que comparten tus mismas pasiones e incluso conocer nuevas****, y por supuesto* ***divertirte****.*







ERASMUS Y MOVILIDAD INTERNACIONAL

UN CENTRO FORMATIVO QUE MIRA AL MUNDO

En Voxel School, ***apostamos por la internacionalización*** *como parte esencial de la formación y desarrollo profesional de nuestros estudiantes. Nuestro compromiso es* ***brindar oportunidades que les permitan ampliar su visión global****, adquirir experiencias interculturales y establecer* ***conexiones con la industria creativa a nivel mundial****.*

A través de acuerdos con universidades, empresas y redes internacionales*, preparamos a nuestros alumnos para* ***afrontar los retos de un mercado globalizado****.*



VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A: Deusto Universidad de Deusto

SEMANAS INMERSIVAS

ENTORNOS GLOBALES Y PROYECTOS REALES

*Voxel School participa en **proyectos colaborativos con instituciones y empresas de diferentes países**, lo que nos permite ofrecer a los estudiantes la oportunidad de trabajar en **entornos multiculturales y bajo estándares internacionales**.*

*Estas experiencias no solo enriquecen su aprendizaje, sino que también **fomentan habilidades clave** como la **adaptación, el trabajo en equipo y la comunicación intercultural**, preparándolos para afrontar con éxito los retos del mundo profesional actual.*



TOKIO
WACHAJACK



CALIFORNIA
ARSCADE STUDIO



CANADÁ
OTHER OCEAN



¡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 dhu WACHAJACK TCA KASSEN



CREA LO IMPOSIBLE

VOXEL
SCHOOL

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

© Voxel School S.L. 2026. Todos los derechos reservados