



VOXEL
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO
DE ARTES DIGITALES

CENTRO ADSCRITO A:

 **Deusto**
Universidad de Deusto

GRADO UNIVERSITARIO OFICIAL EN
EFFECTOS VISUALES PARA CINE
COMPOSICIÓN, POSTPRODUCCIÓN Y VFX

4 AÑOS | 240 ECTS | PRESENCIAL | CAMPUS

Proyecto del alumni Germán Zayas Cabrera

GRADO UNIVERSITARIO OFICIAL EN EFECTOS VISUALES PARA CINE

COMPOSICIÓN, POSTPRODUCCIÓN Y VFX

El Grado en Efectos Visuales para Cine (Composición, Postproducción y VFX) de Voxel School te forma como artista digital especializado en VFX para cine, animación, videojuegos, televisión y experiencias interactivas.

Ante la gran demanda de esta especialidad dentro de las industrias creativas, consecuencia de los cambios que se están dando en la producción audiovisual, estudiando este grado dominarás los conocimientos técnicos, tecnológicos y productivos más actuales enfocados a la edición, composición e integración de efectos visuales utilizados en la práctica profesional.



TOP 3
MUNDIAL EN
**VISUAL EFFECTS
PRODUCTION EXCELLENCE**





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.



 **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.

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

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!

4 AÑOS | 240 ECTS | 60 PLAZAS

MODALIDAD PRESENCIAL

Conviértete en un experto conocedor de los procesos para crear o manipular imágenes fuera de la realidad

SOFTWARE DEL GRADO

Autodesk Maya
ZBrush
Houdini
Arnold Render
Redshift
Shotgrid
Capture Reality
Agisoft Delight
Nuke / Nuke Studio
Davinci Resolve
Unreal Engine
Substance Painter

SALIDAS PROFESIONALES

VFX Artist
3D Generalist
Surfacing Artist
Rigging Artist
Color Grading Artist
CFX Artist
Compositing Artist
Keyer Artist
Matchmove Artist
Finishing Artist

¡Échale un vistazo al trabajo de nuestros alumnos!

PLAY REEL →

Obtén un título Oficial Universitario

 **Deusto**
Universidad de Deusto



ACADEMIC



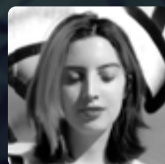
PARTNER

 **AUTODESK**
Authorized Training Center

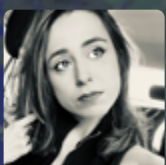
UN CLAUSTRO DE PRIMER NIVEL



VÍCTOR PACHEGO
SENIOR PREVIS &
VFX LAYOUT ARTIST
LOS GATOS VFX



ISABEL MARTÍNEZ
CREATURE TD
INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC



SILVIA CAMAÑO
PRODUCTION COORDINATOR
& CFX SUPERVISOR
VOXEL SCHOOL



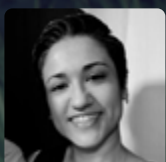
GUIDO FLORIANI VENERO
SUPERVISOR DE EFECTOS
ESPECIALES Y FX ARTIST
FREELANCE



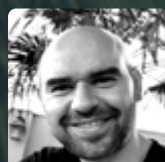
JAIME FIESTAS
LINE PRODUCER
FLYING BARK PRODUCTIONS



JOSÉ ANTONIO RODRÍGUEZ
DIRECTOR DE DESARROLLO
DE NEGOCIO
VOXEL SCHOOL



ISABEL CANO MARTÍN
VFX PRODUCER
FREELANCE



MIGUEL ÁNGEL ARRIBAS
PIPELINE TECHNICAL
DIRECTOR
EL RANCHITO



1^{ER} CURSO

En el primer curso conocerás las bases de los VFX: composición digital, efectos visuales e integración de imagen real para crear escenas coherentes

SEMESTRE 1

FUNDAMENTOS DE LA CREATIVIDAD

Formación Básica (6 ECTS)

Te introducirás en los fundamentos de los procesos creativos inherentes a la expresión y práctica artística aprendiendo a generar ideas de forma ordenada y práctica a través de diferentes métodos y estrategias para trabajar la creatividad a nivel práctico.

DIBUJO ARTÍSTICO

Formación Básica (6 ECTS)

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

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 LOS EFECTOS VISUALES

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Dominarás tecnologías y motores gráficos para crear efectos visuales en tiempo real, desde los más simples hasta los más complejos.

1^{ER} CURSO

En el primer curso conocerás las bases de los VFX: composición digital, efectos visuales e integración de imagen real para crear escenas coherentes

SEMESTRE 2

FOTOGRAFÍA

Formación Básica (6 ECTS)

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

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO 3D

Formación Básica (6 ECTS)

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

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: DISEÑO EFECTOS VISUALES

Formación Obligatoria (12 ECTS)

Realizarás un proyecto visual básico aplicando herramientas y metodologías de gestión en todas las fases: planificación, producción y evaluación final.

2º CURSO

En el segundo año de formación profundizarás en los fundamentos del 3D para VFX, escultura digital, integración visual y uso de motores gráficos

SEMESTRE 1

DISEÑO VECTORIAL

Formación Básica (6 ECTS)

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

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.

DISEÑO 3D I

Formación Obligatoria (6 ECTS)

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

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA, ILUMINACIÓN Y COMPOSICIÓN

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Estudiarás la iluminación desde su valor narrativo y estético, así como técnicas, exposición, color y composición en el espacio fílmico y audiovisual.

NARRATIVA VISUAL Y GUIÓN GRÁFICO

Formación Obligatoria (6 ECTS)

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

2º CURSO

En el segundo año de formación profundizarás en los fundamentos del 3D para VFX, escultura digital, integración visual y uso de motores gráficos

SEMESTRE 2

ESCULTURA DIGITAL

Formación Básica (6 ECTS)

Iniciarás en el modelado y la escultura digital 3D, usando herramientas actuales para crear modelos orgánicos de alta poligonización con técnicas inspiradas en la escultura tradicional.

ILUMINACIÓN Y MATERIALES EN TIEMPO REAL

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Te capacitarás para representar superficies, texturas y luces en 3D, ajustando color y efectos en tiempo real con motores gráficos y herramientas de renderizado.

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: COMPOSICIÓN EFECTOS VISUALES CINE Y VÍDEO

Formación Obligatoria (12 ECTS)

Crearás una pieza visual en tiempo real aplicando conocimientos de VFX, dirección y gestión de proyectos, trabajo en equipo y estructura del sector audiovisual.

3^{ER} CURSO

En el tercer curso profundizarás en partículas, composición por nodos y postproducción avanzada para crear efectos visuales complejos y profesionales

SEMESTRE 1

COMPOSICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN I

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Aprenderás a usar programas de composición por nodos, organizar materiales, manejar formatos y aplicar técnicas de montaje para comunicar mensajes efectivos.

VFX: PARTÍCULAS Y DINÁMICAS

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Dominarás la creación de efectos visuales con partículas así como los diferentes sistemas físicos de fracturas y colisiones manejando los diferentes softwares profesionales necesarios.

VFX: EFECTOS VOLUMÉTRICOS

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Crearás efectos volumétricos como humos, nieblas o similares manejando diferentes softwares profesionales.

ANIMACIÓN 3D Y RIGGING

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Dominarás la animación por esqueletos aplicando anatomía, física y principios de animación para controlar y deformar personajes u objetos con precisión técnica y artística.

LENGUAJE AUDIOVISUAL Y CINEMATOGRAFÍA

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Comprenderás la narrativa audiovisual y crearás planos, movimientos de cámara y recursos narrativos, además de montar escenas con iluminación, sonido y dirección artística.

3^{ER} CURSO

En el tercer curso profundizarás en partículas, composición por nodos y postproducción avanzada para crear efectos visuales complejos y profesionales

SEMESTRE 2

COMPOSICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN II

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Dominarás los flujos de trabajo en producción virtual, gestionando iluminación, composición y renderizado en tiempo real dentro de sets de grabación virtual.

VFX EN TIEMPO REAL

Formación Obligatoria (6 ECTS)

Usarás tecnología y motores gráficos para crear efectos visuales en tiempo real, desde partículas simples hasta complejos efectos volumétricos.

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: COMPOSICIÓN EFECTOS VISUALES ENTORNO INTERACTIVO

Formación Obligatoria (12 ECTS)

Desarrollarás un proyecto de producción virtual en tiempo real, aplicando técnicas y gestión de recursos, además de aprender sobre financiación, propiedad intelectual y derechos.

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 PRODUCCIÓN**
- **VFX AVANZADOS**
- **PREPRODUCCIÓN Y DESARROLLO VISUAL APLICADO**
- **DISEÑO 3D II**
- **TÉCNICAS AVANZADAS DE DISEÑO 3D**
- **EFECTOS VISUALES APLICADOS A LA ANIMACIÓN**
- **MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADOS DE OBJETOS Y ESCENARIOS**
- **MOTION GRAPHICS I**

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 del alumno Miguel Lorenzo

ESTE GRADO ES PARA TI SI...

Te fascina descubrir cómo se crean los efectos visuales de las grandes películas y series.

Te imaginas creando planos imposibles, nuevos escenarios y dejando tu huella en las mejores películas.

Te interesa el CGI y la tecnología que hay detrás de los VFX, la composición digital y la producción virtual.

Sueñas con trabajar en cine, series o producciones audiovisuales internacionales.



Proyecto del alumno Germán Zayas Cabrera

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

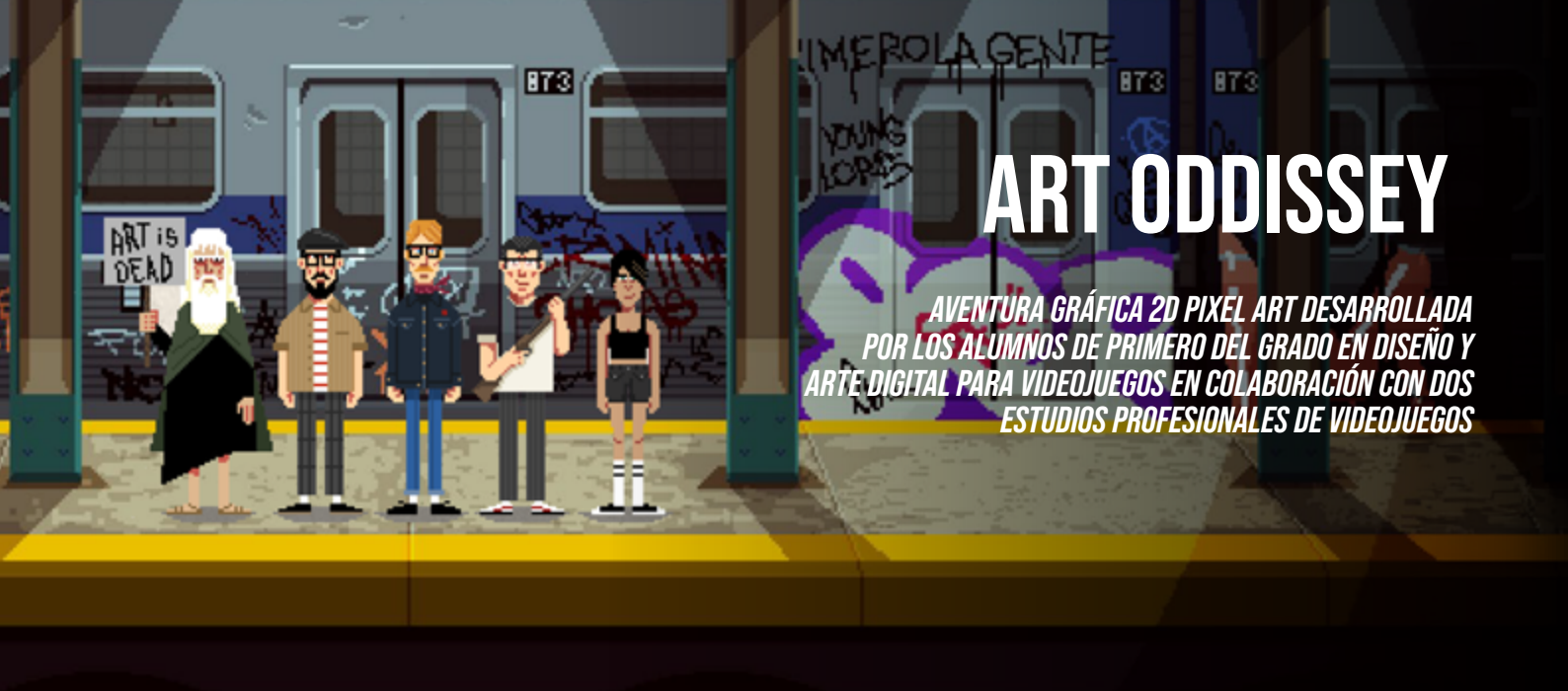


VOXEL SCHOOL DEJA SU HUELLA EN LA NIEVE

De la mano de MIOPIA FX, nuestros alumnos participaron durante sus prácticas en la postproducción y los VFX de la película "La Sociedad de la Nieve" de J. A. Bayona

ALUMNI DE VOXEL SCHOOL

- LORENA GUZMÁN RIVAS · IVÁN ALEXIS REYES REINA · VÍCTOR RODRÍGUEZ LÓPEZ ·
- ALBA CARVAJAL MIGALLÓN · MIKELE LÓPEZ DE LA HOZ · CARLOS RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ ·
- BLANCA CAMUÑAS LÓPEZ · JUAN RAMÓN MARTÍNEZ BOADO ·



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)

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

SKYDANCE
ANIMATION

PlayStation

Electronic Arts

xrealitySTUDIOS
ART BY VISUAL EFFECTS

MERCURYSTEAM

ILLUSORIUM

UBISOFT

Ánima
kitchent

DA
ZN



SELECTA PLAY



SABER

2K

BAMBU PRODUCCIONES
SOCIALPOINT
INETUM
GRUPO NGN INC.
KLANG GAMES
GRUPO 5 ACCIÓN Y GESTIÓN
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
WEEWO
DIGITAL COALITION 3D
NUBIKA DIGITAL
PLAYWIND GAMESTHE
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.

Globant

KRAKEN
STUDIOS

ARSCADE

PLAYSTATION
TALENTS

CORE
ANIMATION

MIDPIA
EFECTOS
VISUALES

beauty &
THE BIT

KRAKATOA

USER
T38
POST
PRODU
CTION
DESIGN

Electronic Arts

EL RANCHITO

ILLUSORIUM

xreality
ART IN VISUAL EFFECTS
STUDIOS

TWIN PINES

ORCA
STUDIOS

WACHAJACK

ITOOSOFT

Monigotes

EL
GUIRÍ
STUDIOS

tango°

MADRID
IN GAME

MR
FACTORY

SKYDANCE
ANIMATION

RAISED BY MONSTERS

AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS



CLUBS DE ALUMNOS

IDEAL PARA CONOCER GENTE CREATIVA Y APRENDER DIVIRTIÉNDOSE

*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.



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

