



Máster en
Concept Art



**LCI
Barcelona**

**The World is
Your Classroom**

MÁSTER EN CONCEPT ART

- Titulación: Máster en Concept Art
- Créditos: 60 ECTS
- Duración: 1 año académico
- Fecha de inicio: Octubre
- Language: Español
- Modalidad: Presencial

Nacido entre la ilustración y la cinematografía, el arte conceptual es una disciplina clave en sectores como la animación, el cine y los videojuegos gracias a su capacidad para transmitir ideas, situaciones y conceptos durante la fase de preproducción de proyectos.

Como futuro concept artist, te convertirás en un diseñador capaz de imaginar, desarrollar y representar visualmente ideas que sirvan de guía para el equipo creativo de un proyecto, reflejando fielmente la visión del director de arte. Serás responsable de dar vida a las primeras identidades, escenarios y atmósferas de una producción, por lo que necesitarás un alto nivel de creatividad, imaginación y dominio técnico.

El Máster en Concept Art te sumergirá de lleno en esta profesión, proporcionándote las herramientas artísticas y técnicas necesarias para diseñar, pintar, interpretar y desarrollar proyectos completos de forma profesional. A lo largo del programa, aprenderás a analizar el sector al que se dirige cada proyecto, a transmitir emociones a través del color, a encuadrar y crear planos narrativos, y a diseñar personajes, vehículos, entornos y universos originales. Al finalizar, sabrás crear y comunicar, a través de imágenes, las ideas que se te pidan, convirtiéndote en una figura clave en cualquier proceso de producción visual.

Impartido por profesionales y expertos internacionales del mundo de la animación y los videojuegos, este máster ha sido diseñado con un enfoque completamente práctico y adaptado a las exigencias actuales de la industria.

¿A quién va dirigido?

Este programa está dirigido a titulados en Bellas Artes y en disciplinas artísticas afines como el diseño, la comunicación audiovisual, la animación o el cine, así como a profesionales de otros ámbitos que deseen especializarse y ampliar su formación en el campo del arte conceptual.

Asimismo, el máster está pensado para quienes quieran perfeccionar y enfocar sus conocimientos en el diseño de concept art aplicado a la animación y los videojuegos, combinando su bagaje creativo con una formación académica específica y orientada al sector profesional.

Para acceder al programa se requiere contar con un título universitario o experiencia profesional demostrable, así como conocimientos previos en dibujo artístico, pintura y manejo del software Adobe Photoshop, principal herramienta técnica del máster.

Salidas profesionales

- Concept artist
- Visual development artist
- Character design
- Artista de texturas
- Ilustrador
- Storyboard artist
- Director de arte, etc.

Objetivos

- Fomentar una metodología de trabajo alineada con los sistemas utilizados en producciones profesionales.
- Perfeccionar tus habilidades artísticas con un enfoque práctico y aplicado.
- Asentar las bases del concept art y explorar sus principales campos de aplicación en animación, cine y videojuegos.
- Proporcionarte un conocimiento profundo del mercado y sus distintas especialidades.
- Formarte como un profesional capaz de crear piezas gráficas funcionales y emocionalmente potentes.
- Favorecer el desarrollo de un estilo propio que te identifique como autor o autora.
- Dotarte de una formación artística y técnica sólida para abordar proyectos de principio a fin con calidad profesional.

Competencias

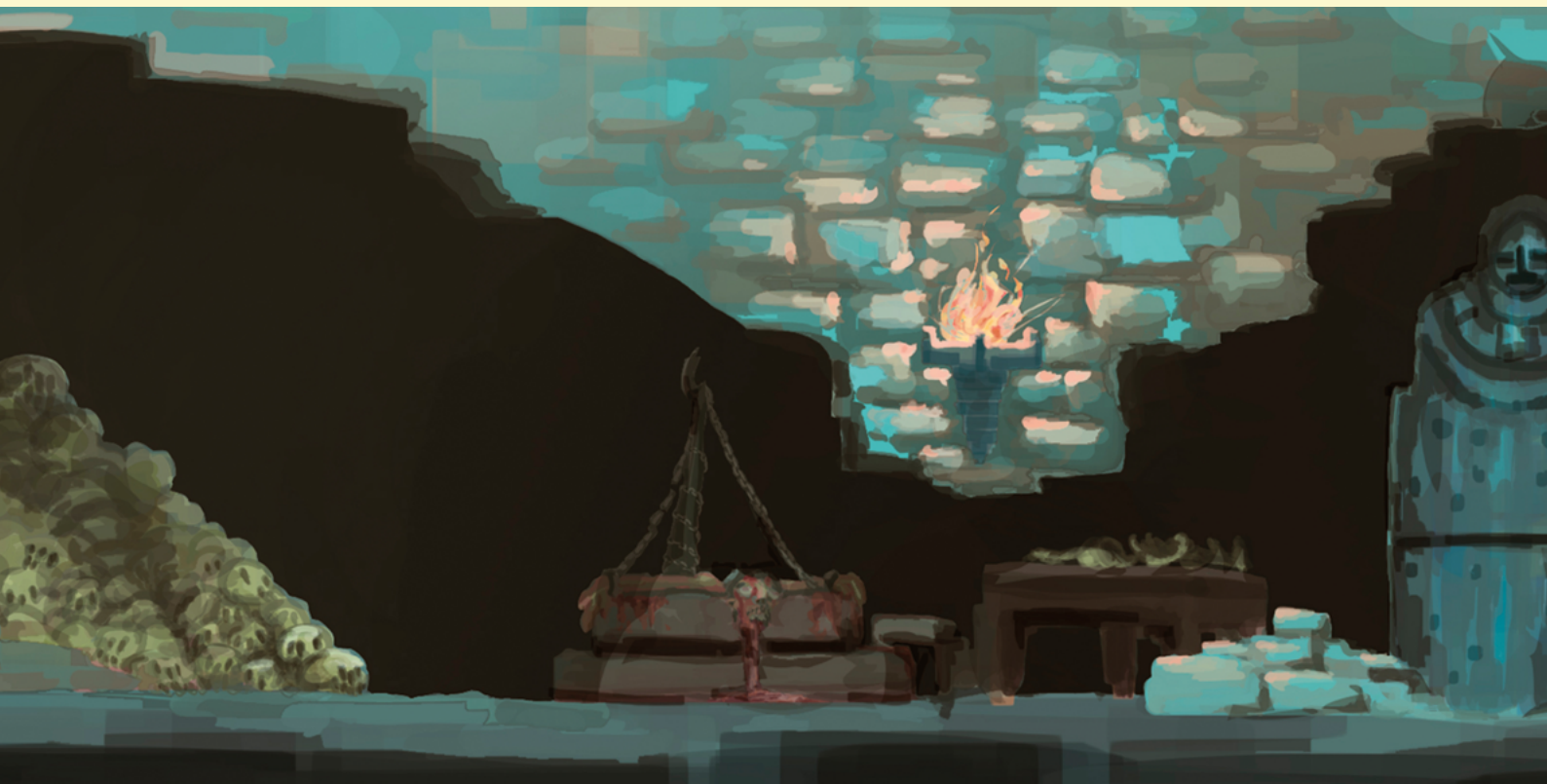
- Desarrollar ideas visuales que comuniquen con claridad y emoción.
- Dominar las herramientas más utilizadas en el sector, como Adobe Photoshop, y aplicarlas en contextos reales.
- Crear y adaptar metodologías de trabajo según las particularidades de cada proyecto.
- Comprender los procesos, dinámicas y cultura de trabajo del sector de la animación y los videojuegos.
- Analizar encargos y proponer soluciones creativas y funcionales con visión crítica.
- Colaborar como parte de un equipo interdisciplinar en entornos profesionales.
- Adaptarse a los cambios y exigencias del mercado laboral creativo.
- Aplicar recursos técnicos y artísticos para desarrollar proyectos personales con estándares profesionales.
- Abordar el proceso de creación audiovisual desde el concept art, participando en todas sus fases con una visión integral.

Estructura y metodología

El plan de estudios del Máster en Concept Art consta de 12 asignaturas distribuidas en tres módulos, más un trabajo final de máster que se inicia durante el tercer módulo y se desarrolla posteriormente de forma autónoma, con el acompañamiento y seguimiento del profesorado a través de tutorías personalizadas.

El máster combina el aprendizaje de técnicas pictóricas tradicionales con herramientas digitales avanzadas, integrando conocimientos plenamente actualizados y orientados al entorno profesional. A lo largo del programa, trabajarás con recursos como la fotografía o el 3D, que te permitirán optimizar el proceso creativo y mejorar la calidad de tus resultados visuales.

Uno de los módulos está dedicado a la exploración de salidas profesionales y especialidades dentro del concept art a través de masterclasses impartidas por profesionales internacionales del sector. En estas sesiones, profundizarás en los distintos campos de aplicación del concept art, como los videojuegos, el cine, la animación, el merchandising, los parques temáticos o los juegos de mesa, entre otros.



Partners

Gigamesh

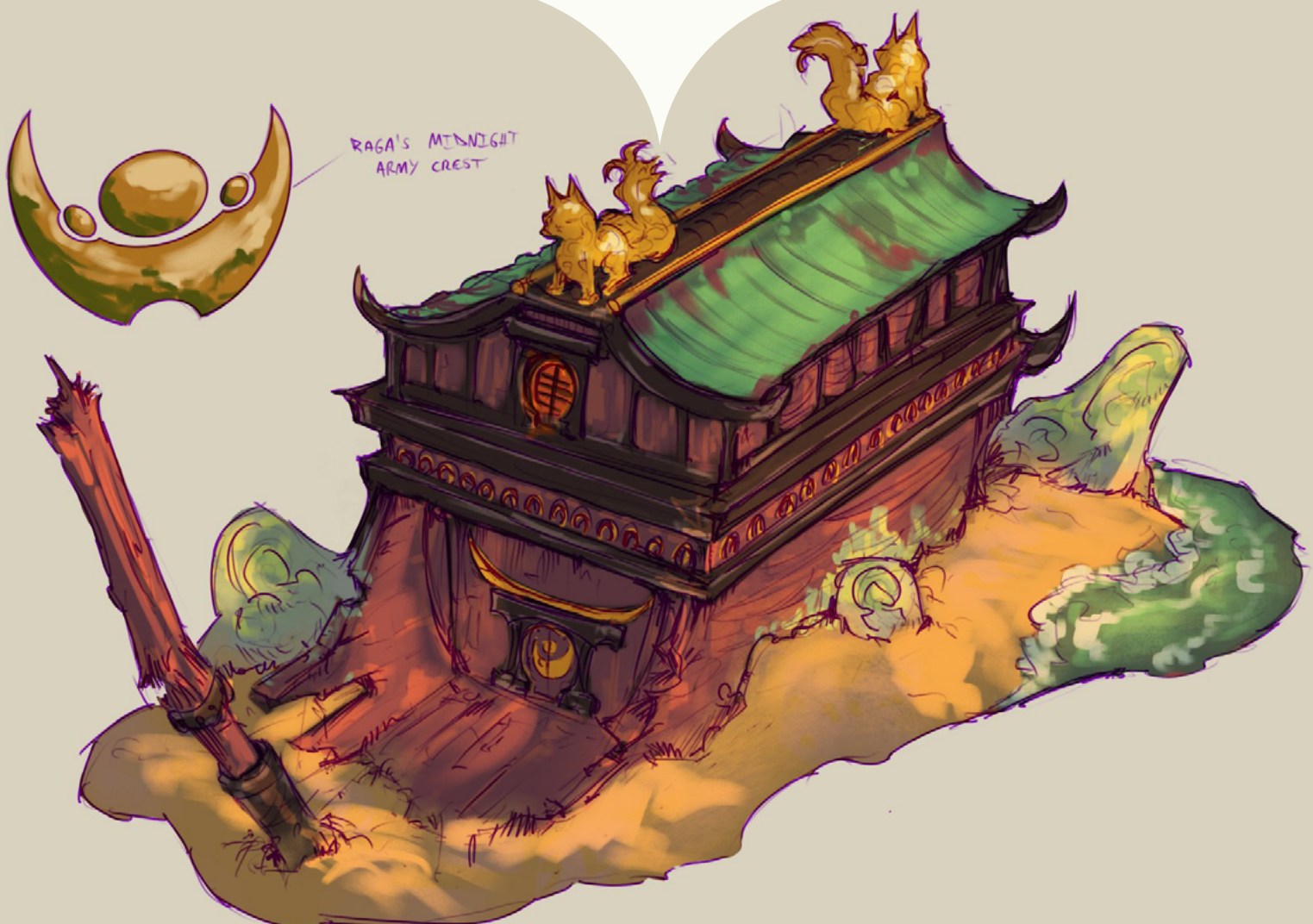
Editorial y librería de referencia especializada en literatura fantástica, ciencia ficción, terror, cómic y juegos no electrónicos. Es una de las más grandes e influyentes de Europa, reconocida por haber sido la primera en traducir, editar y publicar "Juego de Tronos" en España.

Colabora activamente con el máster, especialmente en el desarrollo del trabajo final, para el cual deberás transformar en artbook una novela cedida por la propia editorial. Además, Gigamesh ofrece su sala de eventos para la presentación pública de estos proyectos, que se retransmite en directo a través de su canal de YouTube. El acto cuenta con la participación del autor o autora de la obra original, que comparte sus impresiones sobre las propuestas presentadas.

G I G A M E S H

Ediciones El Transbordador

Editorial independiente que publica ciencia ficción, fantasía, terror, ensayo, poesía y literatura weird. Su colaboración con el máster nos permite adaptar obras reales de su catálogo, facilitando el contacto con los autores para enriquecer el proceso y ofrecer una experiencia profesional auténtica.



MÓDULO I (16 ECTS) INTRODUCCIÓN AL CONCEPT ART

Este módulo sienta las bases técnicas y conceptuales necesarias para introducirte en el mundo del concept art. Entrenarás habilidades fundamentales como el dibujo artístico tradicional y la adaptación de técnicas clásicas de pintura al entorno digital. Todo el aprendizaje se desarrolla con una visión aplicada al concept art, profundizando en las necesidades y particularidades de este sector profesional.

ASIGNATURAS

- Dibujo artístico.
- Pintura digital.
- Narrativa y composición visual.
- Teoría del color.

OBJETIVOS

- Conocer el origen, la evolución y el contexto actual del concept art, así como su papel dentro del mercado laboral.
- Familiarizarte con los métodos de trabajo y los enfoques artísticos que se utilizan en la industria del concept art.
- Adquirir las herramientas y los conocimientos técnicos más relevantes y demandados en el sector.

MÓDULO II (14 ECTS) DESARROLLO DEL CONCEPT ART

En este módulo nos centraremos en los aspectos clave para crear y diseñar entornos dentro del concept art. A través de diferentes asignaturas y técnicas, aprenderás a desarrollar escenarios visuales sólidos y funcionales. No trabajaremos el entorno únicamente desde una perspectiva artística o pictórica, sino que incorporaremos conocimientos de antropología, geolocalización y arquitectura que te permitirán construir mundos más creíbles, coherentes y ricos en narrativa visual.

ASIGNATURAS

- Dibujo al natural.
- Diseño de entornos.
- Luz y color.
- Workshop: modelado 3D.

OBJETIVOS

- Aprender una metodología de trabajo profesional que te permita mejorar tus habilidades artísticas y comprender a fondo los principios del concept art y sus posibles aplicaciones.
- Desarrollar destrezas en el uso de las principales técnicas y herramientas que demanda el mercado laboral actual.



PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO III (20 ECTS) EJECUCIÓN DE UN CONCEPT ART

Este módulo se centra en el desarrollo del trabajo final de máster. Con los conocimientos adquiridos a lo largo de los módulos anteriores, te prepararás para llevar a cabo un proyecto completo de concept art en un contexto real. Aprenderás a abordar un encargo desde cero, siguiendo los procesos de trabajo propios de la industria y entregando, paso a paso, las distintas piezas gráficas, documentos visuales y propuestas necesarias para responder a las exigencias de un cliente o director de arte.

ASIGNATURAS

- Procesos de trabajo.
- Diseño de props.
- Diseño de personajes.
- Concept art en la industria.

OBJETIVOS

- Desarrollar las capacidades artísticas y profesionales necesarias para que puedas desempeñarte como concept artist multidisciplinar en un proyecto audiovisual de principio a fin.
- Conocer la cultura, los procesos de trabajo y las dinámicas que definen hoy el sector de la animación y los videojuegos.
- Adquirir los recursos técnicos y artísticos fundamentales para potenciar tus habilidades creativas y técnicas, y así poder llevar a cabo proyectos propios con calidad profesional.

TRABAJO FINAL DE MÁSTER (10 ECTS)

En colaboración con Gigamesh, este proyecto representa la culminación de tu formación y te permitirá aplicar de forma integral todo lo aprendido a lo largo del máster. Tendrás la oportunidad de desarrollar el apartado visual y artístico de una novela cedida por la propia editorial y librería, abordando su transformación en un proyecto completo de concept art dentro de un contexto real.

Trabajarás desde el encargo inicial hasta la entrega final, siguiendo los procesos y metodologías profesionales utilizados en una industria donde la compra de derechos y las adaptaciones cinematográficas son prácticas habituales.

Finalmente, presentarás tu trabajo en la sala de eventos de Gigamesh y recibirás feedback directo del autor o autora de la obra original.

PRÁCTICAS EN EMPRESA (OPCIONALES)

Máster en Concept Art

DIRECTOR DEL MÁSTER



David Carretero
Director del Área
de Animación y Videojuegos

Animador y realizador con más de 20 años de experiencia en el sector, ha trabajado en proyectos de consultoría, desarrollo, diseño, ilustración, animación, realización y dirección en cine, publicidad, televisión, teatro y videojuegos. Ha colaborado con clientes como Bassat Ogilvy, Mediapro, TV3, TVE, Danone, Orange, TMB, Nike, Adidas y Philip Roman, y ha participado en películas galardonadas con el Goya y en un film nominado a los Oscars. Actualmente, compagina su actividad profesional con la dirección del área de Animación y Videojuegos de LCI Barcelona.

EQUIPO DOCENTE

Joseba Alexander

Concept artist y artista de texturas con más de diez años de experiencia en las industrias de la animación, los videojuegos y el cine. Actualmente forma parte del equipo de DON'T NOD, y anteriormente ha trabajado para empresas y estudios como Ubisoft, HBO y Smilegate, participando en proyectos tan conocidos como "Assassin's Creed Valhalla", "Watch Dogs", "30 Monedas" y "Ender's Game".

Jaume Cullell

Tras formarse en Producción y Realización de Animación y cursar un máster en Preproducción, inició su carrera profesional en publicidad, realizando storyboards para la productora Garage Films. Más adelante trabajó en Neptuno Films y BKN, desempeñando funciones de diseño de personajes y supervisión de arte. Durante una década ejerció como ilustrador freelance en proyectos editoriales, videojuegos y revistas. Es cofundador de la AEC (Asociación Española de Caricaturistas) y ha compaginado su trayectoria artística con una importante labor como docente.

David Gómez Castro

Concept artist con una sólida trayectoria en la industria de los videojuegos y la animación. Actualmente trabaja para Ubisoft, pero también ha estado en otros estudios como Omnidrone, Nexxyo Labs y Gameloft, desarrollando proyectos de arte conceptual, ilustración y diseño de personajes. Licenciado en Bellas Artes, ha complementado su formación con experiencia internacional y destaca por su versatilidad técnica y sensibilidad artística aplicada al desarrollo visual.

Jordi Grangel

Cofundador y codirector de Grangel Studio, centro creativo nacido en Barcelona y especializado en diseño para producciones de animación. Desde 1995 se ha consolidado como uno de los estudios más prestigiosos a nivel internacional con más de 40 largometrajes y otros numerosos proyectos en cine, publicidad y televisión, entre los que destacan "El príncipe de Egipto", "Spirit", "Madagascar", "La novia cadáver" de Tim Burton, "Kung Fu Panda", "Cómo entrenar a tu dragón", "Hotel Transylvania" y "Pinocho" de Guillermo del Toro. Han trabajado con empresas tan destacadas como Warner Bros, DreamWorks, Sony, Universal, Paramount o Laika, entre otras. Grangel Studio trabaja en proyectos que emplean diversas técnicas, centrándose en la creación y desarrollo de estilos y personajes. Desde los primeros conceptos artísticos hasta la supervisión meticulosa de la producción, publicidad y merchandising, su compromiso es traspasar los límites de la originalidad, la innovación y la calidad.

Máster en Concept Art

Joan Piqué

Concept artist, ilustrador y director de arte con una sólida trayectoria en las industrias del entretenimiento y el marketing. Ha trabajado en cine, series, videojuegos y publicidad, desarrollando nuevas IPs y aportando soluciones visuales eficaces y de alta calidad. Su experiencia incluye colaboraciones con estudios y marcas como Netflix, Ubisoft, Marvel, Hasbro, Universal Studios, Mediapro, Port Aventura o Binance, entre muchos otros, combinando creatividad, dirección artística y una fuerte visión narrativa.

Allan Rabelo

Artista gráfico nacido en Río de Janeiro y afincado en Barcelona. Ha colaborado con numerosos estudios en la realización de motion graphics, storyboards para publicidad, cine y animación, así como en ilustración editorial, cómic e ilustración infantil para editoriales de Brasil y España. Ha trabajado como storyboard artist en películas y series como “Cidade dos Homens”, “Tropa de Elite”, “Mandrake”, “Good”, “Chico & Rita” y “O Rastro”. Tiene formación en diseño gráfico, animación y artes digitales.

Santi Sallés

Sketcher, ilustrador y diseñador gráfico y creativo con más de 30 años de trayectoria en el sector. Trabaja como freelance para agencias de comunicación, publicidad, eventos e instituciones culturales, y ha publicado varios libros centrados en el dibujo y la ilustración. Es urban sketcher y youtuber, y participa habitualmente en festivales internacionales de “travelogues” o diarios de viaje como “Matitte en Viaggio” en Italia o “Rendezvous du Carnet de Voyage” en Francia. Además, imparte talleres y conferencias y realiza demostraciones de dibujo en todo el mundo.

Òscar Sarramia

Ilustrador, diseñador y realizador con una amplia trayectoria profesional, trabaja desde 1996 en el ámbito de la animación, el diseño y la ilustración. Es creador, director y director artístico de la serie “Horacio el Inuit”. Inició su recorrido dibujando para fanzines de fútbol y rock y, tras dejar atrás su sueño de ser futbolista, se formó como ilustrador. Desde entonces, ha trabajado en publicidad, prensa y animación.

Xavi Segura

Actualmente trabaja como director técnico en Wild Bytes y Custome Effects. Fue supervisor de modelado en Protopenedés y cuenta con más de 20 años de experiencia en la industria de la animación 3D. Ha trabajado para BKN, Tomavistas, Andorra TV y en campañas publicitarias para marcas como Nike, TV3, Club Super 3, Movistar y Canal+. Además, tiene una amplia trayectoria como docente, con más de 15 años de experiencia en instituciones especializadas en animación y tecnología.

Josu Solano

Ilustrador especializado en concept art y desarrollo visual, centrado en la creación de keyframes, entornos, escenarios y criaturas. Combina herramientas 2D y 3D para generar imágenes con finalidad conceptual. Ha trabajado en proyectos de animación, cine y videojuegos, y actualmente colabora como artista de cartas para “Magic: The Gathering”.

Pablo Soto León

Concept artist y artista de texturas con más de diez años de experiencia, principalmente en la industria de la animación. Ha trabajado en diversas series y películas para estudios como Mago Productions, B-Water Studios, TV3, The Box, Not To Scale, ZDF Studios, Dracco Brands y D’Ocon Films. Como docente, cuenta con más de cinco años de experiencia impartiendo clases en LCI Barcelona y U-tad. Actualmente compagina su actividad profesional con la dirección de nuestro Master in 3D Animation and VFX.

Toni Vicent

Profesional con más de 20 años de experiencia en el mundo de la ilustración y la animación. Creador y desarrollador de cómics tanto personales como por encargo, ha trabajado para estudios de cine de animación, realizando layouts y diseño de personajes. Su trayectoria combina narrativa visual, creatividad y un profundo conocimiento del lenguaje gráfico aplicado a la animación y al cómic.



Centro Autorizado (Código 08058398)



Generalitat de Catalunya
**Departament
d'Educació**

+34 93 237 27 40
admissions@lcibarcelona.com
barcelona.lcieducation.com

**Member of
LCI Education**