

CURSO	:	Manga y Anime
DURACIÓN	:	32 Horas (16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	No requiere conocimientos previos.

SUMILLA

El curso de Manga y Anime forma parte del área de formación artística especializada. Su desarrollo es teórico-práctico y está orientado al aprendizaje de los fundamentos del dibujo manga, el diseño de personajes, la narrativa gráfica y la producción de proyectos visuales con enfoque creativo y profesional.

El curso incorpora herramientas digitales y recursos contemporáneos de apoyo creativo, incluyendo metodologías de trabajo asistidas por IA para investigación visual, generación de referencias, exploración conceptual y organización del flujo de trabajo artístico. Al finalizar, el estudiante desarrollará una propuesta de manga integrando técnicas tradicionales y recursos digitales alineados con las tendencias actuales de la industria creativa.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Block de dibujo.
- Lápices HB y 2B.
- Borrador, regla.
- Estilógrafos o plumillas.
- Cuadernos de apuntes.

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono
- Buena conexión a internet
- Espacio libre de distracciones y ruidos
- Cuaderno o libreta de anotaciones

Este curso NO requiere de la instalación de ningún programa o aplicación.

- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.us/download>

SES	CONTENIDO
1	INTRODUCCIÓN AL MANGA Y DISEÑO DE OJOS <ul style="list-style-type: none"> • Historia y evolución del manga y anime • Características del estilo manga • Diseño de ojos masculinos y femeninos • Uso de referencias visuales digitales
	ACTIVIDAD: Desarrollo de lámina de ojos.
	TAREA: Elaborar una lámina con 10 diseños de ojos Manga (5 masculinos y 5 femeninos), aplicando las características estudiadas en clase.
2	ROSTROS Y PROPORCIONES <ul style="list-style-type: none"> • Estructura del rostro • Proporciones manga • Vista frontal y 3/4
	ACTIVIDAD: Construcción de rostros en distintos ángulos.
	TAREA: Dibujar 5 rostros Manga utilizando vista frontal y 3/4, respetando las proporciones estudiadas.

3	PERFIL Y EXPRESIONES <ul style="list-style-type: none"> • Perfil • Picado y contrapicado • Expresiones emocionales
	ACTIVIDAD: Crear una composición gráfica usando formas y operaciones básicas.
	TAREA: Desarrollar una hoja de expresiones faciales que incluya alegría, tristeza, enojo, sorpresa y miedo en un mismo personaje
4	DISEÑO DE CABELLO <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de cabello • Identidad visual del personaje
	ACTIVIDAD: Creación de personaje básico.
TRABAJO	Elaborar una lámina de personaje que incluya ojos, rostro frontal, vista 3/4, perfil, expresiones faciales y diseño de cabello, aplicando los contenidos de las sesiones 1 a 4.
	TAREA: Diseñar 5 estilos de cabello distintos para personajes Manga, considerando edad, personalidad y género.
5	NARRATIVA VISUAL Y PERFIL PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje visual • Viñetas • Storyboard, planos y encuadres • Perfil psicológico del personaje principal
	ACTIVIDAD: Crear un storyboard básico.
	TAREA: Crear una secuencia de 4 viñetas que represente una acción simple utilizando diferentes tipos de plano.
6	DIAGRAMACIÓN Y ROUGHS <ul style="list-style-type: none"> • Composición de página • Roughs • Flujo de lectura
	ACTIVIDAD: Maquetación de página manga.
	TAREA: Elaborar el rough preliminar de una página Manga de una sola hoja aplicando composición y flujo de lectura.
7	ANATOMÍA MASCULINA <ul style="list-style-type: none"> • Proporciones masculinas • Construcción corporal
	ACTIVIDAD: Lámina anatómica masculina.
	TAREA: Dibujar una figura masculina de cuerpo completo aplicando las proporciones anatómicas estudiadas.
8	ANATOMÍA FEMENINA <ul style="list-style-type: none"> • Proporciones femeninas • Construcción corporal femenina
	ACTIVIDAD: Lámina anatómica femenina.
TRABAJO	Desarrollar el perfil psicológico de un personaje y una secuencia narrativa breve utilizando recursos de narrativa visual, diagramación de página y diseño anatómico básico de personajes, aplicando los contenidos de las sesiones 5 a 8.
	TAREA: Dibujar una figura femenina de cuerpo completo aplicando las proporciones anatómicas estudiadas.

9	MANOS Y PIES <ul style="list-style-type: none"> • Estructura de manos • Estructura de pies • Poses
	ACTIVIDAD: Estudios anatómicos, dibujar manos y pies en diferentes poses.
	TAREA: Realizar una lámina con 10 estudios de manos y 10 estudios de pies en diferentes posiciones.
10	ESCORZO Y MOVIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> • Escorzo • Movimiento • Poses dinámicas
	ACTIVIDAD: Dibujar personajes en acción.
	TAREA: Dibujar 3 personajes en poses dinámicas aplicando escorzo y sensación de movimiento.
11	ENTINTADO TRADICIONAL Y DIGITAL <ul style="list-style-type: none"> • Plumilla y estilógrafo • Entintado digital • Limpieza de línea
	ACTIVIDAD: Entintado de ilustración.
	TAREA: Entintar una ilustración realizada previamente aplicando limpieza de línea y jerarquía visual.
12	EFFECTOS MANGA Y ACABADOS <ul style="list-style-type: none"> • Speed lines • Brillos • Tramas y efectos
	ACTIVIDAD: Maquetación de página manga.
TRABAJO	Elaborar una ilustración completa aplicando manos, pies, escorzo, entintado y efectos manga, utilizando los contenidos de las sesiones 9 a 12.
	TAREA: Aplicar efectos Manga (líneas de velocidad, brillos y sombras) sobre una ilustración terminada.
13	PERSPECTIVA I <ul style="list-style-type: none"> • Uno y dos puntos de fuga • Escenarios básicos
	ACTIVIDAD: Construcción de escenario
	TAREA: Construir un escenario simple utilizando uno o dos puntos de fuga.
14	PERSPECTIVA II <ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de fuga • Profundidad visual
	ACTIVIDAD: Construcción de escenario avanzado.
	TAREA: Elaborar un escenario urbano o fantástico aplicando tres puntos de fuga y profundidad visual.
15	SESIÓN 15: SETTEI, VESTUARIO Y HERRAMIENTAS DIGITALES <ul style="list-style-type: none"> • Settei de personaje • Diseño de vestuario • Organización profesional de proyectos • Generación de referencias visuales mediante IA • Exploración conceptual asistida por IA • Buenas prácticas éticas en el uso de IA
	ACTIVIDAD: Construcción de escenario avanzado.
	TAREA: Desarrollar una hoja modelo (Settei) de personaje que incluya vestuario, vistas principales y referencias visuales obtenidas mediante herramientas digitales de apoyo creativo.

TRABAJO	Desarrollar una hoja modelo (Settei) con vestuario, propuesta visual y escenario en perspectiva, incorporando herramientas digitales y recursos contemporáneos de apoyo creativo.
16	EXAMEN FINAL: Evaluación práctica individual que integra los contenidos desarrollados durante las sesiones 1 a 15. PROYECTO FINAL: Desarrollo y exposición de una propuesta de manga que integre diseño de personajes, narrativa visual, composición de página, perspectiva y uso de recursos digitales para optimizar el flujo de trabajo creativo.

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
Telf: 242-6890 / 242-6747
arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe

HD/06.26