

PROGRAMA DE

# ARTE E ILUSTRACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

Prepárate para desarrollar tu conocimiento técnico y conceptual desde los métodos tradicionales que han constituido la base de este medio expresivo. Aprendes a elaborar un portafolio que te permita tener acceso al ámbito laboral.

## ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

El programa Arte e Ilustración está dirigido a profesionales del arte y personas afines al sector, como arquitectos y diseñadores de diversos rubros interesados en este medio y en su desarrollo técnico.

## BENEFICIOS:

### METODOLOGÍA TEÓRICA / PRÁCTICA.

Fusión perfecta entre el conocimiento conceptual y su aplicación tangible.

### NETWORKING PROFESIONAL.

Donde podrás ampliar tu red de contactos.

### 1ºER CAMPUS CREATIVO Y MULTIDISCIPLINARIO DEL PAÍS.

Contamos con espacios que te permiten desarrollar al máximo tu creatividad.

### DOCENTES ESPECIALIZADOS Y RECONOCIDOS EN EL MUNDO DEL ARTE.

## DURACIÓN:

Tres meses (aproximadamente)

## MATRÍCULA:

S/ 280

## 3 CUOTAS:

S/ 900 c/u

\*Accede a beneficios exclusivos con tu asesor.

## CERTIFICACIÓN:

Finalizando el Programa el estudiante recibirá un certificado virtual a nombre de Corriente Alterna.

# PLAN DE ESTUDIOS

## 1. ILUSTRACIÓN NATURALISTA, BOTÁNICA Y ZOOLOGICA

Introducción a las técnicas tradicionales de observación y representación, en torno a los géneros de ilustración botánica y zoológica.

## 2. ILUSTRACIÓN PARA PRENSA E ILUSTRACIÓN EDITORIAL

Desarrollo de un lenguaje simbólico y lúdico que facilite la capacidad de expresar una idea compleja con imágenes sencillas. Así mismo, se repasará conceptos básicos de composición que otorgue al estudiante las herramientas necesarias para crear escenarios que relaten, complementen y enriquezcan una historia.

## 3. PORTAFOLIO DE ILUSTRACIÓN

Desarrollo de portafolios, entendidos como herramientas profesionales para la presentación, práctica y proceso de la ilustración, discusión e inmersión laboral del trabajo de cada estudiante.

## 4. ILUSTRACIÓN PARA PUBLICIDAD Y DISEÑO DIGITAL

Análisis de los procesos de trabajo para desarrollar ilustraciones relacionadas a las disciplinas de la publicidad y el diseño. Desde la conceptualización hasta la presentación final de las obras.

## 5. DISEÑO DE PERSONAJES Y AMBIENTE PARA COMIC

Revisamos las herramientas para la construcción de personajes. Se abordan temas de teoría narrativa, ilustración y diseño visual de personajes para facilitar la creación de una narrativa gráfica consistente.

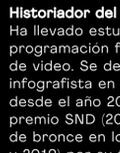
## 6. INFOGRAFÍA

Enfoque en las bases conceptuales de la infografía, entendiéndola como una herramienta expresiva y de organización de conceptos a partir de dinámicas en el aula a mano alzada y con apps gratuitas de visualización de datos.

# DOCENTES

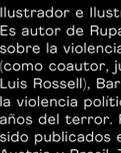
## RODRIGO DE LA HOZ

**Artista plástico e ilustrador.**  
Es autor de las novelas gráficas "Islas" y "Estética Unisex", así como guionista de "Abelardo Alzamora: Maestro, campesino y escritor de Yapatera". Su trabajo en cómic e ilustración ha sido incluido en diferentes publicaciones nacionales e internacionales. Ha montado exposiciones individuales y colectivas desde el 2003 y ha participado como invitado en festivales de cómic en Colombia, Bolivia y Argentina. Se desempeña como docente desde el 2012.



## ALONSO GUZMÁN BARONE

Artista Visual peruano-italiano galardonado por su habilidad en Visual Storytelling, Ilustración, Dirección de Animación y Diseño. Su trabajo ha sido elogiado y reconocido por prestigiosas instituciones internacionales como American Illustration, America Journalism Online, The FWA, Gestalten, y otros. Ha tenido el privilegio de trabajar con clientes de renombre en EEUU, como Bussines Insider, WIRED, Sports Illustrated, Barron's, Noema Magazine, Newmark Graduate School of Journalism at CUNY y Curriculum Associates.



## RAÚL RODRÍGUEZ

**Historiador del Arte de la UNMSM.**  
Ha llevado estudios en diseño, programación front-end y edición de video. Se desempeña como infografista en el diario El Comercio desde el año 2007. Ha recibido un premio SMD (2016), y dos medallas de bronce en los premios NH (2018 y 2019) por su trabajo en la prensa diaria. Ha realizado diversas charlas y talleres sobre infografía y visualización de datos en distintas instituciones.



## JESUS COSSIO

Ilustrador e Ilustrador.  
Es autor de Rupay - historias gráficas sobre la violencia política 1980 - 1984 (como coautor, junto a Alfredo Villar y Luis Rossell), Barbarie - cómics sobre la violencia política 1985 - 1990, y Los años del terror. Rupay y Barbarie han sido publicados en España, Francia, Austria y Brasil. También es autor de la tira de humor Las increíbles aventuras del hombre que no se hacía dramas. Ha sido invitado a festivales de cómic en Argentina.



# ¿POR QUÉ ESTUDIAR EL PROGRAMA DE ARTE E ILUSTRACIÓN?

**1** Adquirirás una serie de herramientas y métodos de trabajo que te permitirán desarrollar y conceptualizar tus proyectos ilustrativo aplicados a la publicidad o el diseño.



**2** Desempeñarás una función esencial en el campo de la ilustración, utilizando temas, técnicas y herramientas necesarias para tu desarrollo.



**3** Diferenciarás la función de la ilustración en contextos diversos, como una revista, un libro de cuentas o un diario.



**4** Interpretarás la naturaleza de los encargos encomendados y desarrollarás de manera creativa un proyecto que expresará conceptualmente las ideas del artista de manera efectiva y única.



CON EL RESPALDO DEL GRUPO

