

DIPLOMADO EN MANGAKA

Formación profesional integral en dibujo y narrativa manga

Duración: 33 clases (1 clase semanal)

Modalidad: Taller teórico-práctico presencial y digital

Carga horaria por clase: 3 horas

Carga horaria total: 99 horas

Día y horario: Sábados de 14:00 a 17:00 hs

Inicio: Marzo 2026

OBJETIVO GENERAL:

Formar mangakas capaces de comprender y dominar el lenguaje visual japonés aplicado al manga, desarrollando desde los fundamentos del dibujo anatómico y digital hasta la narrativa visual avanzada y la producción completa de un manga propio, integrando herramientas tradicionales y digitales.

■ BLOQUE I – CREACIÓN DE PERSONAJES MANGA

Propósito: Introducir al estudiante en los principios técnicos y expresivos del dibujo anatómico y digital, aplicados al diseño de personajes manga.

UNIDAD 1 – Elementos del rostro

- ☑ Estructura del cráneo (frente, perfil y 3/4) – método Loomis.
- ☑ Regla de los tercios y proporciones faciales.
- ☑ Variaciones de edad y género.
- ☑ Ojos, nariz, boca y orejas: construcción, estilo y expresión.
- ☑ Introducción al dibujo digital: resolución, RGB/CMYK, píxeles y mapa de bits.

UNIDAD 2 – Estructura y anatomía general del cuerpo

- ☑ Esqueleto humano: Estructura, proporciones, simetría y equilibrio.
- ☑ Anatomía completa
- ☑ Clasificación de cuerpos: edad, género, complexión y estilo.
- ☑ Estructura de manos, pies y extremidades.
- ☑ Línea de acción y posturas.
- ☑ Uso de modelos 3D y referencias digitales para la construcción anatómica.

UNIDAD 3 – Lineart, luz, sombra, color y herramientas digitales

- ☑ Control de línea, valor, estabilizador y presión digital.
- ☑ Tipos de luces y sombras. Achurados y crosshatching.
- ☑ Principios del color: tono, brillo y saturación.
- ☑ Capas, máscaras, carpetas, opacidad y objetos inteligentes.
- ☑ Herramientas de pintura digital: pinceles, degradados, tramas y blending modes.
- ☑ Creación de personaje completo con color digital.
- ☑ **Trabajo practico n°1 – Personaje manga**

■ BLOQUE II – MOVIMIENTO, VESTIMENTA Y ESCENARIOS MANGA

Propósito: Profundizar en la comprensión del cuerpo en acción, la dinámica del movimiento, la aplicación de perspectiva y la relación del personaje con su entorno visual.

UNIDAD 4 – Cuerpo y movimiento

- ☑ Perspectiva (1, 2, 3, 4 y 5 puntos de fuga).
- ☑ Línea de horizonte, punto de vista y escala.
- ☑ Poses dinámicas, escorzo y proyección espacial del cuerpo humano.
- ☑ Rango de movimiento del esqueleto, rotaciones y articulaciones.
- ☑ Musculatura en movimiento: inserciones y torsiones.
- ☑ Aplicación del movimiento en la figura: energía y ritmo corporal.

UNIDAD 5 – Vestimenta y texturas

- ☑ Diseño de vestimenta: caída, tensión y peso de la tela.
- ☑ Puntos de pliegue y deformaciones según postura.
- ☑ Tipos de telas, accesorios y elementos decorativos.
- ☑ Vestimenta por época, género y estilo.
- ☑ Texturas aplicadas: metal, cuero, madera, piel y tela.
- ☑ Uso de referencias digitales y fotomontaje para patrones y acabados.

UNIDAD 6 – Escenarios y composición

- ☑ Elementos de la composición visual y figura/fondo.
- ☑ Escenarios con distintos ángulos y planos.
- ☑ Perspectiva aplicada a entornos urbanos y naturales.
- ☑ Espacios interiores, exteriores y ambientación narrativa.
- ☑ Movimiento de cámara y ritmo visual.
- ☑ Integración del personaje en el escenario: coherencia espacial y tonal.
- ☑ **Trabajo practico n°2 – escenario manga**

■ BLOQUE III – CREACIÓN DE MANGA PROPIO

Propósito: Integrar los conocimientos adquiridos en la producción de un manga original, comprendiendo la estructura narrativa, el diseño de página y la dirección visual completa.

UNIDAD 7 – Narrativa visual y guion

- ☑ Historia y clasificación del manga: demografía y temática.
- ☑ Estructuras narrativas (ki-sho-ten-ketsu)
- ☑ Guion, premisa, conflicto y estructura narrativa.
- ☑ Creación de protagonistas, antagonistas y secundarios.
- ☑ Construcción de sistemas de poder y reglas del universo narrativo.
- ☑ Documentación y cultura visual.

UNIDAD 8 – Diseño de capítulos y páginas

- ☑ Storyboard y name (diseño de páginas).
- ☑ Composición y ritmo de lectura.
- ☑ Secuencia de viñetas, planos y ángulos visuales.
- ☑ Regla de los 180°, espacios negativos y balance visual.
- ☑ Tipografía, globos de diálogo y onomatopeyas.

UNIDAD 9 – Producción digital y maquetado

- ☑ Preparación del proyecto digital completo.
- ☑ Entintado, tramas y acabado final.
- ☑ Diseño de portada a color.
- ☑ Exportación profesional y presentación del manga terminado.

TRABAJO PRACTICO N°3 – PAGINA MANGA

Este trabajo representa la instancia práctica de integración que cierra el proceso formativo del diplomado. Es un ensayo profesional, donde los estudiantes aplican todos los conocimientos y técnicas desarrolladas a lo largo del curso, simulando la experiencia de producción de un manga real.

Durante esta instancia, los estudiantes elaborarán un manga original que incluirá:

- ☑ Documentación visual y escrita del proceso creativo.
- ☑ Fichas de tres personajes principales.
- ☑ Name completo del primer capítulo (aprox. 30 páginas).
- ☑ Una página finalizada, entintada y con tramas.
- ☑ Portada a color con identidad visual propia.

El objetivo de este proyecto es que los alumnos consoliden su identidad como mangakas, afiancen su método de trabajo y se preparen para la etapa superior de evaluación: el Examen Final GEMBU.

■ BLOQUE IV – EXAMEN FINAL «GEMBU» – DIPLOMADO DE MANGAKA

Objetivo:

El Examen Final «GEMBU» es la última etapa de evaluación para los estudiantes que han completado los tres niveles de enseñanza en nuestra institución. Cada año se realizan dos instancias donde los participantes demuestran sus habilidades y competencias adquiridas, presentando el primer capítulo completo de su historia y cerrando su carrera como verdaderos mangakas.

El objetivo principal es que los estudiantes puedan comunicar de forma correcta un capítulo entero de su historia. Se busca que demuestren no solo las técnicas y habilidades necesarias para crear un manga de alta calidad, sino también la comprensión profunda del oficio y la experiencia real de un mangaka.

El examen promueve la vivencia del ritmo de trabajo profesional, la planificación y la dedicación necesarias para crear una obra que cautive a los lectores. Al finalizar, se espera que los estudiantes estén preparados para enfrentar los desafíos y oportunidades de la industria del manga.

Titulación:

Los estudiantes que superen con éxito el Examen Final GEMBU recibirán el Diplomado de Mangaka, acreditando su dominio y habilidades excepcionales en la creación de manga. Este logro representa el cierre de un camino formativo intenso y apasionante, y el inicio de una nueva etapa profesional. Con este título, los egresados estarán preparados para emprender nuevas aventuras creativas y dar sus primeros pasos en la industria del manga.

Premiación:

Cada año se elegirá un ganador entre todos los participantes del Examen Final GEMBU, quien recibirá un reconocimiento especial: la oportunidad de tener su primer capítulo de manga impreso en formato físico, editado por una editorial reconocida, y será convocado para exponer su trabajo en eventos y espacios culturales vinculados al manga.

Además, su capítulo será compartido con la comunidad global a través de nuestras redes, donde podrá ser admirado y celebrado por estudiantes, seguidores y aficionados. Este premio representa una oportunidad única para mostrar talento, creatividad y dedicación, abriendo puertas a nuevas experiencias profesionales en el mundo del manga.

Metodología y evaluación:

- ☑ Clases teórico-prácticas con enfoque de taller.
- ☑ Uso combinado de materiales tradicionales y digitales.
- ☑ Ejercicios progresivos que integran observación, análisis y creación.
- ☑ Evaluación continúa basada en proceso, participación y resultados.
- ☑ Trabajos prácticos de ensayo profesional
- ☑ Examen GEMBU como instancia final de titulación.