

TALLER DE ILUSTRACIÓN DE MODA



Duración:

3 meses



Clases Presenciales



Modalidad:

Miércoles y viernes
2:00 pm a 4:00 pm



Inversión:

\$60 dólares mensuales



Lic. Pablo Tercero

Graduado de la UPOLI de diseño de productos y diseño gráfico, con experiencia en el campo del diseño textil vestuario, sublimado, serigrafía, metodología y conceptualización de diseño.

Cuenta con 10 años de experiencia de ser docente en varias universidades del país.

Actualmente trabaja para una empresa privada en diseño de estampado de textil y diseño de uniformes.

METODOLOGÍA

El taller se desarrolla bajo una metodología práctica con el enfoque de aprender haciendo, el estudiante recibe un 20% de información teórica y el 80% se realizan prácticas que permitan que el contenido impartido sea verdaderamente aplicado por el estudiante.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

A personas que deseen incursionar en el mundo del dibujo de la moda.

Requisitos

- Mayor de 16 años
- Copia de cédula
- Llenado de hoja de inscripción



OBJETIVOS

- **Desarrollar sobre el dibujo para la moda un enfoque particular que ejemplifica la expresión artística y la estilización de la forma humana.**
- **A partir del dibujo de objetos y formas básicas, para comenzar con los principales conceptos del dibujo. Mejorar la técnica, valorando también el color, el dibujo y las posibles herramientas tecnológicas expresivas.**
- **En este taller veremos, diferentes técnicas de expresión, más tips para lograr los objetivos del taller...Encontrar tu propio estilo.**

CERTIFICATE EN EL TALLER

ILUSTRACIÓN DE MODA



505 8206-0366



escuelacreativa@nicaraguisena.com

<https://www.nicaraguisena.com/escuela-creativa/>

PLAN DE CONTENIDO

Modulo I - Introducción al figurín

Desarrollar sobre el dibujo a mano alzada y proporción de la figura humana: Cuerpo y rostro.

- A. Introducción del Figurín.
- B. Canón de proporción de Cuerpo.
- C. Representación en formatos.
- D. Representación de figurín.
- E. Representación de outfit

Modulo II Técnicas y detalles.

Desarrollar técnicas de representación artística para su aplicación en los figurines.

- A. Técnica de acuarelas
- B. Técnica de Tizas Pasteles
- C. Técnica Mixta.
- D. El collage
- E. Detalles

Modulo III Representación Digital

Desarrollar técnicas de representación artística para su aplicación en los figurines.

- A. Introducción al software.
- B. Herramientas de dibujo
- C. Dibujo digital de Figurín
- D. Dibujo de outfit
- E. Detalles (digital).
- F. Ficha técnica del dibujo digital

Presentación de Proyecto.

