



**EXTENSIÓN  
PROFESIONAL**



# DISEÑO DE PERSONAJES O MASCOTAS PUBLICITARIAS

**INICIO: 27 DE ABRIL**

**MALI**

Cuando una empresa utiliza un personaje o mascota para presentarse al público, facilita la recordación y fidelización hacia ella. Quizás uno de los casos más recientes y exitosos en el Perú ha sido la creación de "Milco", la mascota oficial de los juegos Panamericanos y Parapanamericanos 2019. Milco no solo ha logrado impulsar la asistencia de los peruanos hacia el evento que representa, sino que gracias a su personalidad alegre y luchadora, se ha convertido en la mascota que todos querían tener cerca: adquirieron sus peluches, llaveros, stickers, polos, gorras y más.

El poder de una mascota está en la imagen que es capaz de transmitir, por ello su creación implica tanto la construcción de un perfil específico, como el desarrollo de manuales para su uso y guías para reforzar la independencia del personaje. En este curso haremos un repaso de los aspectos teóricos y técnicos para que puedas desarrollar tu mascota de manera coherente y con una personalidad capaz de ser recordada.

## OBJETIVO

---

Brindar conocimiento sobre la creación y uso de las mascotas, el proceso de diseño y aplicaciones prácticas dirigidas, su aplicación en el mercado, y herramientas para el desarrollo de una propuesta ajustada a las necesidades de su producto o servicio.

## DIRIGIDO A

---

El participante debe tener una base de conocimiento sobre diseño, publicidad y/o marketing para el manejo del lenguaje y contenidos tratados en el curso. Habilidades de diseño y/o dibujo básicas son requeridas.

## DOCENTE

---



### Raúl Villanueva Mavila

Diseñador con más de 30 años de experiencia, de los cuales los últimos 20 han estado enfocados en el manejo de licencias, el diseño de personajes, la creación de promociones y desarrollo de juguetes. Actualmente es director creativo en la Compañía Panamericana de Licencias - CPL.

Trabajó con compañías como Nickelodeon, Warner Bros., Marvel, DC Comics y Cartoon Network desarrollando productos con sus personajes y creando campañas promocionales para productos de consumo masivo. Asimismo coordina con proveedores internacionales para la elaboración de peluches, juguetes, etc. Para ello, diseña dichos productos, ve la aprobación por la compañía representada, supervisa la elaboración de prototipos y su fabricación final.

# CONTENIDOS

---

## ▶ Historia, presentación y objetivos

- Desarrollo histórico de las mascotas: del tótem tribal a las caricaturas en cajas de cereales.
- Evolución en los diferentes tipos, variaciones culturales.
- Análisis sobre la diferencia entre mascotas y personajes.
- Aplicación de personajes a productos (licenciamiento).

**Tarea para la casa:** elegir un producto, una causa y un equipo deportivo sobre los cuales elaborar sus mascotas.

## ▶ Estructura teórica de una mascota

- Elementos, psicología, gráfica.
- Desarrollo de perfiles para crear la mascota.
- Boceteo inicial, exploración.
- Discusión en grupo.

## ▶ Desarrollo de los personajes

- Proporciones, estructura (esqueleto), exploración de poses.

## ▶ Construcción

- Elección de la línea a seguir.
- Definir detalles de anatomía y accesorios (ropa y otros).
- Expresiones.

## ▶ Creación

- Finalizar la creación de la mascota seleccionada.
- Aplicación al contexto, como en caja de cereal, junto al equipo deportivo, etc.
- Crítica grupal.

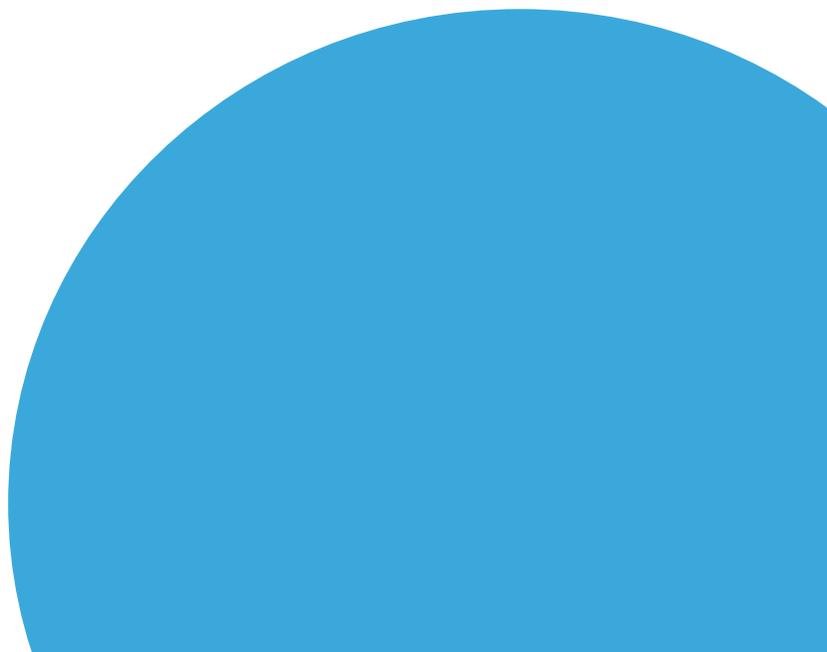
## ▶ Herramientas para el aprovechamiento de las mascotas

- El futuro de las mascotas.
- Explicación de la guía de estilo y sistemas de licenciamiento.
- Cierre.

# METODOLOGÍA

---

Cada clase constará de exposición teórica, discusiones en grupo y aplicaciones prácticas en el diseño de mascotas. Los participantes usarán el material que les acomode para tomar notas, adicionalmente se requiere material de dibujo como lápiz, colores, marcadores, y sketch book.



# INICIOS y HORARIOS

---

## ▶ INICIO: 27 DE ABRIL DE 2020

**Horario:** Lunes de 7 a 10 p.m.

**Fechas:** 27 de abril; 4, 11, 18 y 25 de mayo; 1 de junio (6 sesiones)

## ▶ LUGAR

Museo de Arte de Lima - MALI, Paseo Colón 125, Lima 1

# CERTIFICACIÓN

---

Se emitirá certificado a nombre del Museo de Arte de Lima - MALI.

**Requisito:** Asistir a más del 50% de las sesiones.

# INVERSIÓN

---

## INVERSIÓN

- ▶ **Inversión única:** S/690
- ▶ **Financiamiento:** dos cuotas de S/390 (antes de la 1.º y 3.º clase)

El curso también se ofrece para ser dictado "in company". Consultar presupuesto.

Se acepta efectivo, tarjeta de débito y tarjeta de crédito VISA, Mastercard, American Express y Diners Club

## DESCUENTOS

- ▶ 30 % por pronto pago hasta el 27 de febrero.
- ▶ 20% por pronto pago hasta el 27 de marzo.
- ▶ 20% por grupo de tres personas a más.
- ▶ 20 % a miembros del PAM (Programa Amigos del MALI).
- ▶ 10 % por grupo de dos personas.

Descuentos no acumulables. No aplica descuentos si se cancela en dos cuotas.

# INFORMES E INSCRIPCIONES

---

- ▶ **Correo:** informes@mali.pe
- ▶ **Teléf:** 204-0000, anexo 201 (lunes a sábados de 9:00 a. m. a 6:00 p. m.)
- ▶ **Horario de atención:** Lunes a sábados de 8:00 a. m. a 8:00 p. m. y domingos de 8:00 a. m. a 5:00 p. m. en el Museo de Arte de Lima - MALI, Paseo Colón 125, Parque de la Exposición.

  /CursosMALI/

**MALI**