



CAFÉ OTAKU

CLUB DE ANIME

Autores: Christian Chuva G. Jonathan Navarro.

OBJETIVO GENERAL:

Compartir el gusto por la cultura pop japonesa *J-pop*, por medio de un club de discusión, análisis, elaboración de animes, mangas y cosplayers, para propiciar un sano esparcimiento que permita a los estudiantes distraerse de sus labores diarias.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reunir estudiantes con intereses comunes hacia la cultura pop japonesa.
- Debatir temas relacionados al anime y sus similares.
- Diseñar y elaborar cosplay basados en personajes ficticios.
- Exponer temas sociales presentes en los cortometrajes animes.

PROBLEMÁTICA

La problemática que se busca dar solución a través de este proyecto es la de crear un espacio en el cual los jóvenes compartan su gusto por la cultura pop japonesa y den a conocer la tribu urbana denominada Otakus. Ayudándolos a desarrollar sus capacidades como el dibujo y diseño de vestuario y disfraces.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El presente proyecto consiste en entablar un club de análisis y discusión de temas relacionados a los animes, así como también ayudar a los mangakas a desarrollar sus aptitudes para el dibujo y brindar el apoyo para los cosplayers, compartiendo experiencias y sugerencias entre los integrantes.

Para los aficionados a los animes se brindarán proyecciones de los mismos para luego entablar foros sobre los temas más destacados que brinda

¿POR QUÉ UN CLUB ANIME?

En vista de la amplia diversidad cultural presente en la Universidad Nacional de Educación en la cual se encuentran diferentes personas con diversos gustos o aficiones y que se interrelacionan en un ambiente de paz, alegría y respeto, es necesaria la conformación de diferentes espacios de interacción entre estudiantes y docentes, donde puedan compartir y relajarse de las arduas tareas diarias y dialogar sobre temas que sean de interés para el grupo y les permita continuar con sus aficiones.

Dentro de la educación se toma en consideración las capacidades particulares de todos los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje, para poderlas potenciar y apoyar a que mejoren y a través de éstas, crear nuevos ambientes de construcción del conocimiento y la mejor forma para conseguirlo es por medio de lo que se disfruta y puede ser compartido.

Es por todo esto la necesidad del presente proyecto y su utilidad dentro del ámbito académico, que le brindará al estudiante una opción sana y divertida de canalizar sus habilidades y gustos.



Dibujo: Angélica García

cada proyección, también entablar debates que permitan destacar el valor cultural que presenta cada una de las animaciones.

Los que gusten del dibujo o también llamados mangakas se les presenta talleres de dibujo y pintura de personajes caricaturescos, para lo cual tendremos el apoyo del estudiante Carlos Anrango quien es un consagrado caricaturista animador.

Las cosplayers tendrán su espacio para el diseño y elaboración de disfraces que nos servirán para una exposición posterior en la cual se representarán escenas de animes conocidos.

Además se pretende realizar una casa abierta en la cual se exhibirán los mejores trabajos elaborados a lo largo del taller.

SESIONES

Las sesiones están planificadas para ser realizadas dos veces por semana (lunes y miércoles) en un aula a convenir de acuerdo a las circunstancias y disponibilidad, con una duración de cada taller de noventa minutos y con una temática guía por mes.

- Anime: proyección de animes de corta duración con tinte social y moral; debate de anime versus anime.
- Mangas: talleres de dibujo y secuenciación o animación; concurso de mangakas.
- Cosplayers: diseño y elaboración de disfraces; representación de escenas clásicas del anime.



Dibujos: Angélica García





Imagen: anime-hd-wallpapers-hd-download-wallpaper-21595791



INFORMACIÓN IMPORTANTE

