

# PER ASPIRA AD ASTRA



## MANUEL YUCRA

Motion Designer / 2D Animator

Transformo ideas complejas en diseños audiovisuales memorables, estratégicos y funcionales.

Con más de 8 años de experiencia, he trabajado en proyectos editoriales, audiovisuales y digitales para múltiples marcas, desde la idea hasta su ejecución.

Amante del cine de autor, el rock clásico y los videojuegos con fuerte narrativa visual.

## EDUCACIÓN

### *Diseño Profesional Gráfico*

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

### *Guion Cinematográfico*

EPIC - Escuela de Cine y Artes Visuales

### *Master Training After Effects*

BPRO+ Design Training Center

### *Storyboard para Cine y Publicidad*

Crehana

### *Diseño UX/UI + Figma*

Udemy

### *After Effects Avanzado*

Crehana

## IDIOMAS

### *English – Intermediate (Professional Working Proficiency)*

Asociación Cultural Peruano Británica

## EXPERIENCIA

### Motion Designer & Animador 2D

2022 - 2026

*FORECLOSURE LISTINGS – Contenido Promocional*

- Creación de video y motion para marketing internacional. Producción ágil, remota y alineada a objetivos de marca.

### Director de Animación

2021 - 2025

*DIMENSION4L – Producción de Animación 2D*

- Dirección creativa y de producción en proyectos de animación 2D. Gestión de equipos, flujos de trabajo y calidad narrativa.

### Diseñador Gráfico & Animador 2D

2021 - 2022

*WEBTILIA – Productos Digitales*

- Diseño y animación para campañas publicitarias. Trabajo colaborativo con equipos creativos para marcas peruanas relevantes.

### Motion Designer

2020 - 2023

*EY – Comunicación Corporativa e Interna*

- Motion corporativo para comunicación interna y externa. Transformación de información compleja en contenido visual claro.

### Motion Designer

2020 - 2021

*OEA – Contenido Educativo y Marketing*

- Contenido audiovisual para marketing educativo en salud. Adaptación de información técnica en narrativas visuales accesibles.

### Graphic Designer

2018 - 2019

*CECOSAMI – Editorial y Packaging*

- Diseño creativo de libros y empaques conceptuales

## HERRAMIENTAS

