

Guía docente de la asignatura

Ilustración y Cómic

Fecha última actualización: 17/06/2021

Fecha de aprobación: 17/06/2021

Grado	Grado en Bellas Artes	Rama	Artes y Humanidades				
Módulo	Complementos Específicos de Formación para la Creación Gráfica y Visual	Materia	Creación Gráfica				
Curso	3º	Semestre	1 ó 2º	Créditos	6	Tipo	Optativa

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Haber cursado al menos el 75% de los módulos 1, 2, 3.

Los estudiantes de la Mención en Animación cursarán esta asignatura.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

Conocimiento y aplicación de los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas, tecnologías y procesos derivados de creación y producción de la obra gráfica como vía de expresión en la creación artística.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA**COMPETENCIAS GENERALES**

- CG01 - Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y la síntesis.
- CG02 - Capacidad para la gestión de la información.
- CG03 - Capacidad de comunicación
- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG08 - Capacidad de colaboración y trabajo en equipos multidisciplinares

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE06 - Conocimiento del vocabulario, códigos, y conceptos inherentes al ámbito artístico.
- CE07 - Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
- CE09 - Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos.
- CE10 - Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción.
- CE19 - Capacidad de utilización de los diferentes recursos plásticos.
- CE24 - Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística.
- CE32 - Habilidades y capacidades para la creación artística.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Preparar a la persona graduada para aplicar los conocimientos adquiridos a una práctica artística profesional que le permita tanto asumir la elaboración y defensa de argumentos como la resolución de problemas en el ámbito artístico.
- Conocer y comprender los fundamentos gráficos que definen el lenguaje de la Ilustración y el Cómic.
- Conocer el funcionamiento del mundo editorial.
- Comprender las bases que componen el proceso creativo en Ilustración y Cómic.
- Adquirir las habilidades y destrezas necesarias para la ejecución de proyectos gráficos relacionados con la asignatura.
- Saber realizar un análisis crítico de la obra de autores consagrados.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

- Tema 01. INTRODUCCIÓN
- Tema 02. HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN Y EL CÓMIC
- Tema 03. EL PROCESO CREATIVO EN LA ILUSTRACIÓN Y EL CÓMIC
- Tema 04. RELACIÓN ENTRE LA GRÁFICA Y EL TEXTO
- Tema 05. FUNDAMENTOS GRÁFICOS
- Tema 06. TIPOLOGÍAS ILUSTRATIVAS
- Tema 07. FUNDAMENTOS GRÁFICOS Y NARRATIVOS DEL CÓMIC
- Tema 08. TIPOLOGÍAS DEL CÓMIC
- Tema 09. TÉCNICAS GRÁFICAS ESPECÍFICAS DE LA ILUSTRACIÓN Y EL CÓMIC

- Tema 10. ANÁLISIS DE OBRAS PUBLICADAS



PRÁCTICO

Seminarios/ Talleres

Encuentro con profesionales del campo de la ilustración y el cómic. La intención de este seminario es poner al alumno en contacto con la realidad del cambiante mundo profesional.

Prácticas de Laboratorio

1. Desarrollo Tres trabajos, cada uno constará de cómo mínimo cuatro originales con técnica libre.

(Vinculados a todo el temario)

2. Prácticas de clase. Se propondrán algunas de las siguientes prácticas de clase al alumnado. Estos trabajos breves tienen como objetivo principal que los/las estudiantes tengan la oportunidad de enfrentarse a la mayor cantidad de problemáticas que se pueden dar en el mundo de la Ilustración y del Cómic.

Lista de prácticas a proponer (dependiendo del ritmo y características del grupo se propondrán unas u otras) :

A. Desarrollo de estilo gráfico. Diversas propuestas para trabajar la creación del estilo. (TEMA 3)

B. Color y técnicas libres como elementos narrativos en la relación entre la página y el texto . (TEMA 4)

C. Relaciones entre figura y espacio dentro del espacio gráfico y composición de página. (TEMA 5)

D. Ilustración infantil a partir de un texto propuesto. (TEMA 6) E . Ilustración editorial. (TEMA 6)

F. Ilustración publicitaria. (TEMA 6)

G. Ilustración de moda. (TEMA 6)

H. Dibujo científico. (TEMA 6) I. Cómic. Narración secuencial libre. (TEMA 7) J. Interpretación de secuencia previa. (TEMA 7)

K. Narración alternativa. (TEMA 8)

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- ARIZPE, Evelyn & STYLES, Morgan. Lectura de imagen. Los niños interpretan textos visuales. México: Fondo de Cultura Económica, 2004
- AUMONT, Jacques. La imagen. Barcelona: Paidós, 1992
- BARBIERI, Daniele. Los lenguajes del cómic. 1a reimpression, Barcelona, Paidós, 1998.
- BERGER, John.) Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili, 2000
- BLACKMAN, Cally. Cien años de ilustración de moda. Editorial Blume. 2007.



- BOOTH, Wayne B. La retórica de la ficción. Barcelona, Bosch, 1974.
- COLOMER, T. Siete llaves para valorar las historias infantiles. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2002
- DALLEY, Terence. Guía completa de Ilustración y Diseño, técnicas y materiales. Turisem Hermann Blume. 1981.
- DAVIS, Flora. La comunicación no verbal. Madrid, Alianza Editorial, 1976.
- ECO, Humberto. Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Barcelona, Lumen, 1968.
- EISNER, Will. El cómic y el arte secuencial. Barcelona, Norma, 1996.
- La narración gráfica. Barcelona, Norma.
- GARCÍA PADRINO, Jaime. Formas y colores: la ilustración infantil en España. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. (Arcadia; 9.) 2004.
- GARCÍA, Sergio. Anatomía de una historieta. Madrid, Sinsentido, 2004.
- Historia de una página. Catálogo de exposición, Barcelona, Glénat, Universidad de Granada, 2002.
- Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic. Barcelona, Glénat, 2000.
- GARCÍA, Sergio & Trondheim, Lewis. Cómo hacer un cómic. Vigo : Faktoría K de libros , 2009.
- GASCA, Luis; GUBERN, Roman. El discurso del cómic. Madrid, Cátedra, 1991.
- GUBERN, Roman. Comunicación y cultura de masas. Barcelona, Bruguera, 1983.
- El lenguaje de los cómics. Barcelona, Península, 1972.
- LAVER, James. Breve historia del traje y de la moda. Ed. Cátedra, Madrid. 1988.
- McCLOUD, Scott. Entender el cómic. El arte invisible. Bilbao, Astiberri, 2005.
- La revolución de los cómics. Barcelona, Norma, 2001.



- Hacer Cómic. Bilbao. Astiberri. 2006.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- AICHER, Olt: Analógico y digital. Barcelona, Gustavo Gili, 2001.
- ARFUCH, Leonor, Norberto CHAVES y María LEDESMA: Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos. Buenos Aires, Paidós, 1997.
- BARONI, Daniele: Diseño gráfico. Barcelona, Folio, 1989.
- BERGER, René: Arte y comunicación. Barcelona, Gustavo Gili, 1976.
- COSTA, Joan: Diseño, Comunicación y Cultura. Madrid, Fundesco, 1994.
- COSTA, Joan: La esquemática. Visualizar la información. Barcelona, Paidós, 1998.
- KRESS, Gunther: El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación. Archidona, Ediciones Aljibe, 2005.
- MATTELART, Armand: Historia de la sociedad de la información. Barcelona, Paidós, 2002.
- MC LEAN, Ruari: Manual de Tipografía, Madrid, Herman Blume, 1987.
- MIRZOEFF, Nicholas: Una introducción a la cultura visual. Barcelona, Paidós, 2003.
- MÜLLER - BROCKMANN, Josef: Historia de la comunicación visual. México, Gustavo Gili, 1998.
- PRATKANIS, Anthony; Elliot ARONSON: La era de la propaganda. Uso y abuso de la persuasión. Barcelona, Paidós, 1994.
- ROM, Josep: Els fonaments del disseny gràfic. Procés projectual i metodologia. Barcelona, Trípod, 2002
- WURMAN, Richard Saul: Angustia informativa, Buenos Aires. Pearson Education, 2001

ENLACES RECOMENDADOS

- https://biblioteca.ugr.es/pages/biblioteca_electronica
- <https://digibug.ugr.es/>
- Editoriales y agencias editoriales.
- <http://www.grupo-sm.com>
- <http://www.edebe.com>
- <http://www.mediavaca.com/>
- <http://www.kalandraka.com/>
- <http://www.faktoriakdelibros.com/>
- <http://www.sinsentido.es/>
- <http://www.dccomics.com/>
- <http://www.marvel.com/>



- <http://www.dargaud.com/>
- <http://www.casterman.com/>
- <http://www.dupuis.com/>
- <http://www.comic.de/manga/mangamuseum/>
- <http://www.coconino-world.com/>
- <http://www.cappelendamm.no>
- <http://www.heartagency.com>
- <http://www.normaeditorial.com/>
- <http://www.ponentmon.com/>
- <http://www.astiberri.com/>
- <http://www.kodansha-intl.com/>
- <http://www.shueisha.co.jp/>
- <http://www.fantagraphics.com/>
- <http://www.barbara-fiore.com/>
- <http://www.glenat.com/>
- <http://www.actes-sud.fr/>

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Clases expositivas
- MD02 Seminarios
- MD03 Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 Actividad autónoma del alumnado
- MD06 Tutorías académicas

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

Evaluación continua. Sistema general de evaluación SE3 (50%) SE4 (40%) y SE5 (10%)



. Para seguir la evaluación continua es obligatoria la asistencia. Superar el 20% de no asistencia conllevará perder el derecho a la misma.

Participación activa en las clases expositivas, seminarios y debates en clase presencial u online, lectura de la documentación digital y online sugerida por los docentes.(correo electrónico UGR, consigna UGR, Uso de herramientas que nos facilita Google a través de go.ugr.es. Plataforma PRADO 2)

-Desarrollo y presentación presencial u online de los trabajos propuestos por los docentes realizados en casa y entregados al correo institucional en las fechas anunciadas. (desarrollo “ejercicios prácticos” y las “prácticas de clase”(presencial o mediante Go UGR, PRADO, correo electrónico UGR)

La evaluación se establece continua. De este modo queda de manifiesto el grado de aprovechamiento del alumno y el grado de consecución de los objetivos marcados, pudiendo el profesor en todo momento acometer determinadas actuaciones tendentes a incentivar a aquellos alumnos que necesiten actividades de refuerzo, y permitir el conocimiento de los progresos y evolución del alumnado. Se valorarán fundamentalmente: - Los conocimientos sobre la materia. - Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo. - La adquisición de destrezas y hábitos de trabajo en la creación. - El desarrollo de actitudes hacia la asignatura. - La resolución y constancia en el desarrollo y entrega de las actividades planteadas (presencial y autónoma). - La actitud positiva, crítica y participativa en el desarrollo de las clase, y en el juicio analítico, crítico y reflexivo de su propia obra. - La implicación e impulso en su autoaprendizaje, destacando especialmente la diversidad de las fuentes de información. - La originalidad, experimentación e investigación en cuanto a los planteamientos y recursos propios de la asignatura. - Habilidad para la presentación de resultados de su aprendizaje. - La asistencia continuada a las clases online y la puntualidad. - Capacidad de relación, reflexión, crítica y autocrítica en las diferentes actividades.

La calificación Final que el alumno obtiene es la media de cada una de las valoraciones parciales que el profesor ha recogido de cada una de las actividades planteadas.

Procedimiento de evaluación: - Seguimiento del planteamiento, contenido, proceso y resultado de los trabajos y/o supuestos planteados por el profesor ya sea de forma individual o en grupo.

- Análisis de los materiales procedentes del trabajo y de su presentación.

• Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Google Drive) y sincrónicas (Go UGR, PRADO, correo electrónico UGR).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Aquellos alumnos que no asistan al desarrollo de las clases online o se hayan acogido a la evaluación única final, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios y extraordinarios que se establecen en esta nueva situación.

Procedimiento de evaluación:

Realización proyecto 30% · Portfolio trabajos curso 70%



1- Realización en directo, ya sea presencial en el aula o mediante videoconferencia, de un proyecto sobre los contenidos de la asignatura que serán indicados el día y hora del examen, con el objetivo de ver la destreza que tiene el alumno a la hora de enfrentarse a un proyecto de ilustración y/o cómic. Contabilizando un 30% de la nota. Para ello deberán tener herramientas y materiales de los que dispongan para poder realizar dicha prueba en directo.

2- Entrega de todos los trabajos desarrollados en el curso. Calificación Final. Sistema de calificación Final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.

Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Google Drive) y sincrónicas (Go UGR, PRADO, correo electrónico UGR).

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Aquellos alumnos que no asistan al desarrollo de las clases online o se hayan acogido a la evaluación única final, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios y extraordinarios que se establecen en esta nueva situación.

Procedimiento de evaluación:

Realización proyecto 30% · Portfolio trabajos curso 70%

1- Realización en directo, ya sea presencial en el aula o mediante videoconferencia, de un proyecto sobre los contenidos de la asignatura que serán indicados el día y hora del examen, con el objetivo de ver la destreza que tiene el alumno a la hora de enfrentarse a un proyecto de ilustración y/o cómic. Contabilizando un 30% de la nota. Para ello deberán tener herramientas y materiales de los que dispongan para poder realizar dicha prueba en directo.

2- Entrega de todos los trabajos desarrollados en el curso. Calificación Final. Sistema de calificación Final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

Criterios de evaluación: El alumnado deberá demostrar que ha adquirido los contenidos desarrollados en la guía docente y ha superado las competencias expuestas en la asignatura.

· Atendiendo a las recomendaciones sanitarias de las autoridades y dependiendo del número de estudiantes matriculados, del espacio disponible y de las dinámicas de cada grupo, éstos podrán desarrollarse presencialmente o a través de medios telemáticos con herramientas asincrónicas (PRADO, Correo electrónico UGR, consigna UGR, Google Drive) y sincrónicas (Go UGR, PRADO, correo electrónico UGR).

INFORMACIÓN ADICIONAL

Las adaptaciones expresadas en esta guía a los dos escenarios posibles en relación a los contenidos, las metodologías docentes y la evaluación tienen un carácter estrictamente excepcional, y no suponen, en modo alguno, su continuidad en cursos sucesivos una vez





superado el escenario de crisis que las justifica.

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.

