


ED.300.031.03.02		SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD. PROGRAMA ANALÍTICO	 BELLAS ARTES <small>INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</small>
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

FACULTAD	ARTES VISUALES Y APLICADAS
PROGRAMA	DISEÑO GRÁFICO
SEMESTRE	2022-1
ASIGNATURA	NARRACIÓN GRÁFICA
CÓDIGO	11103
INTENSIDAD HORAS SEMANA	4
CRÉDITOS	2
(PRE) REQUISITOS	DIBUJO 2
CORREO ELECTRÓNICO	jrodriguez@bellasartes.edu.co
DOCENTE(S)	Julio César Rodríguez

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Narración Gráfica hace parte del Área de Expresión, en la que se tratan las técnicas de expresión tanto análogas como digitales y los lenguajes en los que se inscriben. Se oferta en el tercer semestre del ciclo de fundamentación, ciclo en el cual se abordan los elementos conceptuales y técnicos necesarios para la comprensión amplia del campo profesional del Diseño Gráfico y permite al estudiante la apropiación de métodos de aprendizaje para perfilar y encarar problemáticas propias de la disciplina, que, en este caso, se satisfacen a través de la producción de relatos gráficos.


OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

General

Comprender los procesos que involucran la escritura y producción de relatos gráficos, a través del estudio y aplicación de conceptos de escritura narrativa y técnicas de ilustración.

Específicos

- Comprender las relaciones de texto e imagen en la producción de relatos gráficos.
- Entender los procesos y técnicas de edición y producción de ilustraciones para relatos gráficos.
- Aplicar en la creación de relatos impresos y digitales métodos adecuados de presentación y concreción.

ED.300.031.03.02		<p>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO</p>	 <p>BELLAS ARTES INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</p>
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la asignatura en el plan de estudios


A partir de la complementariedad de lo icónico y lo verbal, la narración gráfica posibilita diversas formas de expresión y comunicación de ideas y relatos con un lenguaje propio, caracterizado por elementos narrativos cuyos referentes comunes lo hacen claramente identificable; ejemplo de ello es la historieta, el cómic, el foto-relato y la novela gráfica, entre otros. La asignatura ofrece elementos para la estructura y elaboración del relato documentado o ficcional, con los que el estudiante puede desarrollar diversas posibilidades creativas en estos géneros.

Descripción Narración Gráfica

La asignatura busca introducir a los estudiantes en áreas de conocimiento concernientes a la comunicación y narrativa, a través de los elementos que constituyen la creación de relatos gráficos. Se explorarán los lenguajes del cómic y el libro álbum, sistemas de códigos que, integrando texto e imagen, transmiten información y construyen significados. La asignatura también busca desarrollar y/o fortalecer las habilidades técnicas del estudiante en lo que respecta a escritura e ilustración.

DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

Unidad 1	Febrero 3	Presentación Programa.
	Febrero 10	¿Qué es un relato gráfico?
	Febrero 17	Diseño de personajes
	Febrero 24	Acting de personajes
	Marzo 3	Entornos y escenarios
	Marzo 10	Narración Secuencial
Unidad 2	Marzo 17	¿Qué es un cómic?
	Marzo 24	Planos y encuadres
	Marzo 31	Globos y cartuchos
	Abril 7	Onomatopeyas
	Abril 21	Guion gráfico
Unidad 3	Abril 28	Diseño de una página de cómic
	Mayo 5	¿Qué es un libro álbum?
	Mayo 12	Relación imagen texto
	Mayo 19	Poética de la imagen
	Mayo 26	Escritura de guion
	Junio 2	Bocetación y dibujo
	Junio 9	Arte-finalizado y publicación

ED.300.031.03.02		<p>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO</p>	 <p>BELLAS ARTES INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</p>
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

Competencias de comunicación visual (Programa de Diseño Gráfico)

Se relacionan con la capacidad de comunicar gráficamente mediante la construcción inteligible de signos usando diversidad de medios, a partir de la indagación del mundo perceptivo del ser humano y de los diversos entornos culturales que este construye.

- Conocimiento de la relación de la imagen con el campo perceptivo y de valoración estética.
- Conocimiento de la imagen como elemento central de la comunicación visual (semiología de la imagen).
- Capacidad de elaborar elementos de relevancia comunicativa, de acuerdo con la situación social y la población a la que orienta su acción.
- Conocimiento de la comunicación, de la óptima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde.

Competencias a desarrollar

- Habilidad interpretativa y decodificadora de textos dirigida a la producción de relatos gráficos.
- Experiencia en la elaboración de textos narrativos de ficción y documental.
- Habilidad en el manejo de técnicas análogas de ilustración.
- Criterios estéticos respecto al tratamiento de la imagen en función del relato.

MÉTODO

La asignatura se basa en el aprendizaje a través de la producción de imágenes y escritos (guion, diseño de personajes, storyboards, etc.) Las clases están comprendidas por trabajo práctico de los estudiantes previa explicación en donde se exponen conceptos y técnicas. Los recursos didácticos usados en la asignatura incluyen lecturas de cómics y talleres prácticos asistidos por el docente. Esta información se comparte a través del Classroom de la asignatura.

Recursos de E-learning


- **Google Classroom.** Plataforma educativa gratuita diseñada para formación Blended Learning (B- learning).

EVALUACIÓN

Cada corte se evalúa con las actividades desarrolladas en el aula durante las 6 semanas que lo comprenden.

Criterios de evaluación para actividades de imagen:

30% Técnica. Se evalúa la capacidad del estudiante para hacer uso adecuado de las herramientas aprendidas en clase, así como de los debidos procesos y métodos para la producción de un relato gráfico.

ED.300.031.03.02		<p>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO</p>	 <p>BELLAS ARTES INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</p>
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

70% Gráfica. Se evalúa la capacidad del estudiante para desarrollar de manera adecuada las imágenes y productos visuales solicitados para la actividad.

Criterios de evaluación para actividades escritas:

50% Conceptualización. Se evalúa la capacidad del estudiante para analizar, interpretar y exponer sus ideas según los temas vistos en clase.

50% Escritura. Se evalúa la capacidad del estudiante para redactar textos narrativos y/o argumentativos de manera correcta y coherente.

Unidad 1 (Semana 6)

Parcial 1 (30%)

Instrumento: Ejercicios prácticos en clase.

Unidad 2 (Semana 12)

Parcial 2 (30%)

Instrumento: Ejercicios prácticos en clase.

Unidad 3 (Semana 18)

Evaluación Final (40%)

Instrumento: Ejercicios prácticos en clase.

Observaciones

Se llamará a lista en los primeros 10 minutos de la asignatura y al finalizar la clase. La asignatura se reprueba con 5.4 faltas. Cada falta corresponde a una hora de ausencia, por lo tanto, 2 clases a las que no se asista, significarán la reprobación de la asignatura. Las faltas sólo se retirarán con excusa médica o motivo de fuerza mayor, ambos casos soportados a través de coordinación académica.


Los ejercicios deben ser entregados según los lineamientos dispuestos en la tarea de cada ejercicio alojada en Classroom. Lxs estudiantes tendrán plazo de 6 días calendario para entregar cada tarea.

En cada sesión se dispondrá un espacio de asesoría del ejercicio en curso y otro de retroalimentación del ejercicio previo. No se realizarán asesorías en franjas horarias distintas o adicionales al horario de la asignatura. Lxs estudiantes que no asistan a su asesoría y tengan soporte de excusa médica podrán tener su asesoría en la sesión siguiente.

Procurando el bienestar tanto de estudiantes como del docente, se realizará pausa activa cada media hora por 5 minutos, pausa que será anunciada por el docente.

Los trabajos entregados para el curso deben ser completamente de la autoría de lxs estudiantes, el docente tiene la facultad para exigir material de soporte que corrobore la autoría del material en cualquier momento. De comprobarse algún tipo de uso indebido de imágenes la nota será de 0.0. No se permitirán fanarts, copias o reproducciones de imágenes de otrxs autorxs.

Este documento es propiedad del Instituto Departamental de Bellas Artes. Prohibida su alteración o modificación por cualquier medio, sin previa autorización del Rector.

ED.300.031.03.02		<p>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</p> <p>PROGRAMA ANALÍTICO</p>	 <p>BELLAS ARTES INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DEL VALLE</p>
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Obligatoria)

EISNER, WILL. El cómic y el arte secuencial. Norma Editorial. Barcelona. 2002.
 GARCÍA, SANTIAGO. La Novela Gráfica. 2ª edición Astiberri Ensayo. Bilbao. 2010
 GUBERN, ROMÁN. La Mirada Opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea. GG Mass Media. España: Editorial Gustavo Gili. 1992.
 GUBERN, ROMÁN; GASCA LUÍS. El Discurso del Cómic. Colección Signo e imagen. Madrid: Ediciones Cátedra. 1991
 JOST, FRANCOIS; GAUDREAU, ANDRÉ. El Relato cinematográfico. Paidós Comunicación Cine. Barcelona: Ediciones Paidós. 1995
 RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUIS. El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza Colección Medios de Comunicación en la Enseñanza. España: Editorial Gustavo Gili. 1991.
 ROSERO, JOSE. Las cinco relaciones dialógicas entre el texto y la imagen dentro del álbum ilustrado. Bogotá. 2017.
 SOUTER, NICK Y TESSA. El arte de la ilustración. Quarto Publishing. Madrid. 2008.
 WIGAN, MARK. Pensar Visualmente. Lenguaje, ideas y Técnicas para el Ilustrador. Gustavo Gili. Madrid, 2007.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

SAENZ, RODOLFO. Cómo hacer un buen guion para animación (Fragmento). Ediciones la Flor. Buenos Aires. 2008

PERFIL DEL DOCENTE

Julio César Rodríguez, diseñador gráfico egresado de la Universidad del Valle, docente en Univalle desde el año 2012 y en Bellas Artes desde el 2016. Actualmente se dedica a la ilustración y al cómic. Experiencia de 10 años en el desarrollo de conceptos visuales para campañas publicitarias y producción de contenidos editoriales y de animación para marcas como Varta, Johnson & Johnson, Harinera del Valle, Baterías Mac, entre otros. En 2017 incursionó en el campo autoral con la publicación “El Cerra’o”, cómic que relata aspectos de la idiosincrasia colombiana en los que se mezclan la violencia con creencias paranormales como la brujería y los espantos.

Ganador en el año 2019 de la Beca para publicación de Cómic o Novela Gráfica de la secretaría de Cultura de Cali. Participante con El Cerra’o en la feria del libro de Cali, la Fiesta del libro y la Cultura de la alcaldía de Medellín, en el Laboratorio de Cine Transmedia de Género Fantástico organizado por Oveja Eléctrica en asocio con Ideartes y la Cinemateca de Bogotá, en la Feria del libro de Manizales, entre otros eventos.