



GUÍA DOCENTE

Cómic I

GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Cómic I
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Técnicas gráficas
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Clara Moreno / claramcela@gmail.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Técnicas gráficas se centra en el estudio y práctica del conjunto de fundamentos visuales y técnicas compositivas para el desarrollo de proyectos de diseño visual. En ella el alumno adquirirá los principios de las técnicas de expresión gráfica que le permitirán comprender y manipular la imagen, conocer las herramientas, observar la forma y conocer los principios de la ilustración. Se trata de una materia que no solo impregna aquellas asignaturas propias sino a todas las demás que formen parte de una propuesta educativa de grado que pretenda enseñar y explicar cómo funciona el proceso comunicativo ya que de lo que se trata al fin es de la organización de los elementos que lo componen que es común a cualquier disciplina que tenga que ver con las artes visuales y la comunicación.

Descripción de la asignatura

La asignatura plantea una introducción práctica-teórica al lenguaje del cómic a través del desarrollo de un proyecto breve e individual de narrativa gráfica impresa.

A lo largo del curso, el alumnado realizará un cómic breve abordando todas las fases de su producción: investigación y documentación, desarrollo de un guión y planteamiento de ritmo secuencial, diseño de personajes, planificación narrativa, composición, elección de técnica gráfica y diseño e impresión de la obra final.

Los conocimientos teóricos se trabajarán de forma integrada junto con ejercicios prácticos que abordarán todas las cuestiones que conforman el lenguaje del cómic. Asimismo, se fomentará el desarrollo de una voz

autoral y una estética propias, la experimentación gráfica y secuencial analizando proyectos de cómic de autores y autoras de diferentes contextos y estilos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1Entender el lenguaje gráfico para comunicarse visualmente a través de la composición, el color, la forma y el diseño.

K3Entender la teoría de los colores y su interacción a través de la física, la psicología y la percepción.

K4Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.

K6Conocer las principales herramientas que permiten la generación de contenido en proyectos de ilustración y desarrollo visual dentro del ámbito de la industria de la comunicación.

K7Comprender la narrativa gráfica para contar historias a través de imágenes en movimiento en el ámbito de la animación y la cinematografía.

K8Comprender las especificaciones técnicas del material y de los procesos de reproducción y edición de ilustraciones para garantizar la calidad final.

S1Generar imágenes a través de la resolución gráfica de aspectos formales, espaciales, lumínicos y compositivos de una idea en el ámbito de la ilustración.

S2Utilizar las herramientas digitales y programas informáticos de creación de imágenes en proyectos de ilustración y desarrollo visual.

S3Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas gráfico-plásticas en la generación de imágenes.

S5Diseñar personajes con una representación gráfica coherente de la figura humana y animal, su anatomía y su expresividad facial y corporal en consonancia con la psicología y el estilo visual definidos previamente.

S8Diseñar entornos y objetos teniendo en cuenta el marco de comunicación establecido, mediante la implementación de soluciones de sistemas de representación adecuados.

C1Desarrollar los rasgos gráficos necesarios para la definición de un estilo artístico personal.

C5Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

CONTENIDO

Antecedentes del cómic como arte popular

Narrativa gráfica, planificación y puesta en página

El guión de cómic

Diseño de personaje en el cómic

Técnicas de dibujo de cómic

TEMARIO

Unidad 1: Antecedentes del cómic como Arte popular.

Unidad 2: guión del cómic.

Unidad 3: diseño de personaje.

Unidad 4: planificación narrativa y gráfica.

Unidad 5: técnicas narrativas y de dibujo de cómic.

Unidad 6: desarrollo de un proyecto final.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	16	16
<i>Resolución de ejercicios</i>	40	40
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	63	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Semanas 1: Unidad 1

Semanas 2-4: Unidad 2

Semanas 5-6: Unidad 3

Semanas 7-9: Unidad 4

Semanas 10-12: Unidad 5

Semanas 13-14: Unidad 6 y presentación de proyectos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	0
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La evaluación será continua, por lo tanto, se valorará tanto el proceso de aprendizaje como el resultado del proyecto final.

La participación en clase se evaluará teniendo en cuenta la asistencia, la implicación en los ejercicios y dinámicas propuestas (tanto individuales como colectivas) y la puesta en común de todas ellas.

Las entregas deberán entregarse en las fechas establecidas.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bartual, R. (2014). Narraciones Gráficas. Del código medieval al cómic. Ediciones Marmotilla

Eisner, W. (2002). El cómic y el arte secuencial. Norma Editorial.

Galaxina, A. (2024). ¡Puedo decir lo que quiera! ¡Puedo hacer lo que quiera!. Libros Walden.

McCloud, S. (2007). Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica. Astiberri.

Vilches, G. (2023). El guión del cómic. Ediciones Marmotilla

Vilches, G. (2014). Breve historia del cómic. Ediciones Nowtilus S.L.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Grafitos de distintas durezas: 2H, HB, 2B, 3B, 7B.

Gomas de borrar (una precisa estilo MILAN 4836 y una maleable para carboncillo)

Sacapuntas

Surtido de 10-12 barras de carboncillo natural de distintos tamaños.

Una barrita de carboncillo comprimido.

Rotuladores calibrados de distintos grosores (0.1, 0.3, 0.5 y 0.8 mm).

Dos difuminos de distintos tamaños (uno más estrecho y preciso)

Gamuza para carboncillo (con dos retales es suficiente). Como opción vegana: tejido de microfibra, lo más suave posible.

Juego de mínimo 36 rotuladores de colores a base de alcohol.

x1 Bolígrafo gelly roll blanco 0.8 opaco.

x1 Rotulador PENTEL sign pen color negro.

Regla (aprox de 30cm), escuadra y cartabón.

Paquete de folios A4 de 500 hojas (de oficina es suficiente).

Block de bocetos A4 estilo Canson guarro.

Block de 50 para técnica mixta de grano fino.

Software:

Power Point y software básico de Adobe.