



GUÍA DOCENTE

Historia de la ilustración y del cómic

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Historia de la ilustración y del cómic
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y semiótica visual
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Ángela Sánchez / angela.sanchez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

En la materia Historia y Pensamiento los alumnos adquieren los fundamentos históricos y conceptuales de este grado, necesarios para su posterior aplicación práctica a través de las competencias adquiridas en otras materias. Debido al alto componente transdisciplinar de la creación artística en la industria digital, es necesario dotar al alumno de unos fundamentos en áreas tradicionalmente distantes. Esta materia trata de formar en un conocimiento generalista, con un gran énfasis en la conexión entre las disciplinas que convergen en el mundo del arte y la ilustración. Se combina la enseñanza tradicional de la historia y el pensamiento artístico con sus homólogos en las nuevas tendencias creativas y demandadas por la industria digital actual.

Descripción de la asignatura

En la asignatura Historia de la ilustración y del cómic se adquirirán las competencias básicas para entender el origen y evolución de los libros ilustrados, la historieta y el cómic. Se revisará brevemente el catálogo de publicaciones históricas, analizando una selección de las más relevantes. Este análisis se aplicará en una serie de ejercicios prácticos que permitan comprender las leyes compositivas y narrativas de cada periodo, y aplicarlas al trabajo personal de cada estudiante. La aplicación de la teoría en pequeños proyectos, tanto individuales como en grupo, permitirán al alumno comprender cómo se construye esta modalidad de lenguaje visual.

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.

K2Conocer los principios teóricos de la percepción visual y la semiótica en el marco de la ilustración y el desarrollo visual.

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

K10Identificar las características de la sociedad de la información y la industria digital actual con especial atención a las teorías de la imagen y las nuevas tendencias creativas.

S4Seleccionar la información y la documentación gráfica de referencia necesaria para la creación de personajes, escenarios u objetos.

S6Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo artístico personal.

S7Interpretar los códigos significativos de la imagen en proyectos de arte, comunicación y diseño visual.

S10Transmitir ideas y emociones a través de elementos estéticos y simbólicos, mensajes visuales y narrativas gráficas de manera efectiva y persuasiva adaptadas a las necesidades comunicativas de cada proyecto.

CONTENIDO

Orígenes y evolución histórica de la ilustración y el cómic

La ilustración y el cómic en la cultura popular y la industria editorial

La ilustración y el cómic como medios de expresión y crítica social

TEMARIO

1. Historia de la ilustración.

1.1. Historia de la escritura desde la antigüedad hasta Gutenberg.

1.1.1. Estudio de caso: Beatos de Liébana; La fuga de Atalanta.

1.2. Ilustración en la modernidad.

1.2.1. Estudio de caso: La divina comedia ilustrada por W. Blake y G. Doré.

1.3. La ilustración de cuentos populares.

1.3.1. Estudio de caso: evolución de Alicia en el País de las Maravillas; H.P. Lovecraft.

1.4. Ilustración expandida, autores contemporáneos.

1.4.1. Estudio de caso: Rebecca Dautremer, Ana de Juan.

2. Historia del cómic.

2.1. Inicios de la historieta.

2.1.1. Estudio de caso: Little Nemo en Slumberland.

2.2. La historieta europea.

2.2.1. Estudio de caso: Francisco Ibáñez.

2.3. El cómic independiente europeo.

2.3.1. Estudio de caso: Métal Hurlant y Moebius.

2.3.2. Estudio de caso: Ciudades oscuras.

2.4. El cómic norteamericano. Marvel, DC, Dark Horse, Image.

2.4.1. Estudio de caso: Arkham Asylum.

2.5. Cómic independiente americano.

2.5.1. Estudio de caso: Chris Ware.

2.6. Un arte industrial: guionistas, dibujantes y crítica social.

2.6.1. Estudio de caso: Persépolis; Providence (Alan Moore).

2.7. Cómic oriental. Manga y anime.

2.7.1. Estudio de caso: Akira.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

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

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

DESARROLLO TEMPORAL

Historia de la ilustración (5 semanas)

Historia del cómic (7 semanas)

Ejercicios y presentaciones (2 semanas)

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>	20	50
<i>Prueba Objetiva</i>	50	70

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>	5	5

<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	45	45
<i>Prueba Objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se deberá asistir al menos al 80% de las clases, así como entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso.

Si el estudiante no completa el 80% requerido, pierde el derecho de evaluación en la convocatoria ordinaria.

Las faltas de asistencia justificadas se procesan con la Secretaría Académica a través de Classlife.

Las calificaciones de los ejercicios realizados durante el curso supondrán el 50% de la nota final. La participación en clase supondrá un 10 % de la nota final. Se realizará una prueba objetiva (examen) que supondrá el 40% de la nota final.

Será necesario aprobar todas las entregas y el examen para aprobar la asignatura. Cada una de las entregas, y el examen, han de tener una calificación superior al 5/10. No se hará media si hay alguna entrega / examen suspenso.

Las actividades y el examen se realizarán en clase. Estas pruebas son presenciales y manuscritas. No se permitirá el uso de ordenadores, auriculares, teléfonos móviles, calculadoras, smartwatches ni cualquier otro elemento electrónico.

Para aprobar la convocatoria extraordinaria, se presentarán las mismas entregas / examen que en la convocatoria ordinaria. Esas entregas tendrán los mismos criterios y porcentajes de evaluación. La calificación de las entregas / examen aprobadas durante la convocatoria ordinaria se guardarán hasta la convocatoria extraordinaria. En caso de aprobar las partes suspensas en la convocatoria extraordinaria, se hará media con ellas. En caso de suspender alguna parte en la convocatoria extraordinaria, no se guardarán esas calificaciones para el año siguiente.

Toda detección de plagio, copia o el uso de malas prácticas (como el uso de IAs) en una entrega o examen, implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y al coordinador académico, y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

No está permitido el uso de teléfonos móviles en el aula durante las clases, excepto indicación expresa del profesor. Los ordenadores portátiles podrán utilizarse únicamente para actividades relacionadas con la asignatura. El profesor podrá retirar el derecho al uso del ordenador a aquellos alumnos que lo utilicen para actividades que no estén relacionadas con la asignatura (consulta de correos, noticias o redes sociales, consulta o elaboración de actividades de otras asignaturas, etc.).

No está permitido consumir bebidas ni comidas en el aula. Tampoco está permitida la presencia de cualquier tipo de bebida en las mesas, incluso en envases cerrados.

Se demandará del alumno una participación activa, necesaria para el desarrollo de las clases. Se exigirá al alumno un buen comportamiento en todo momento durante el desarrollo de las clases. El mal comportamiento que impida el normal desarrollo de la clase puede conllevar la expulsión del aula por un tiempo a determinar por el profesor.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía esencial:

Corredor, Paloma (2017). Historia del cómic. Libsa.

Gubern, Román. (1988). El discurso del cómic. Cátedra.

McCloud, Scott. (2014). Entender el cómic: el arte invisible. Astiberri.

Merino, Ana. (2003). El cómic hispánico. Cátedra.

Sáez de Adana, Fernando (2021). Una historia del cómic norteamericano. Los libros de la catarata.

Bibliografía general:

García, Raúl. (2023). Manual del artista de storyboard. Canimation.

Millidge, Gary Spencer. (2010). Diseño de cómic y novela gráfica. Parramón.

Palacios, Jesús (coord.) (2009). Métal Hurlant y el cine fantástico. Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián.

Vallejo, Irene (2019). El infinito en un junco. Siruela.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Ordenador personal

Materiales de ilustración (cuaderno, lápiz, tinta)

Software:

Power Point y software básico de Adobe.