



GUÍA DOCENTE

Cómic II

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Cómic II
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Técnicas gráficas
Curso:	2
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Déborah Villahoz / debora.villahoz@u-tad.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

En la asignatura de Cómic II se adquirirán competencias y habilidades básicas necesarias para crear un cómic y utilizar las herramientas narrativas del medio correctamente. En esta asignatura nos centraremos en guion, tinta y color. Esto le servirá al alumno para comprender el proceso creativo y profesional de un cómic.

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

Guión, acción y emoción

Entintado digital

Color y estilo

La novela gráfica

TEMARIO

1. Presentación de la asignatura
2. Guion, acción y emoción
 - 2.1 Características del guion de cómic
 - 2.2 Entender el guion. La escaleta
 - 2.3 Composición de página
3. Entintado
4. Color y estilo
 - 4.1 Color en la narración de cómic
 - 4.2 Procesos para colorear
 - 4.2.1 Bases de color.
 - 4.2.2 Iluminación
5. La novela gráfica

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	22	22
<i>Resolución de ejercicios</i>	34	34
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	36	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	54	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 – 2 semanas

Tema 2 – 3 semanas

Tema 3 – 3 semanas

Tema 4 – 3 semanas

Tema 5 – 3 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>	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	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	70	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	20

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La asignatura se compone de una parte práctica, que será evaluada principalmente con los Ejercicios del curso y un Dossier Final de una página de cómic; y una parte teórica, que será evaluada con un examen. Ambas deben estar aprobadas de manera independiente con nota igual o superior a 5. La nota final de la asignatura será la media de todas las prácticas y actividades entregadas que computarán el 70% de la nota, el examen supondrá el 20 % de la nota final; el 10% restante dependerá del comportamiento y actitud en el aula y los trabajos realizados en clase. En la convocatoria extraordinaria se deben presentar todos los trabajos pendientes para completar el Dossier Final y la valoración será similar a la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Goethe, J. W. (2008) Teoría de los colores. Murcia, Consejo general de la arquitectura técnica de España.

Gurney, J. (2015) Luz y color: la guía de los profesionales del arte y la imagen. Anaya Multimedia.

Muñoz, D. (2020). Escribir con viñetas, pensar en bocadillos: Manual de guión de cómic. Es Pop Ediciones

Sanderson, B. (2022). Curso de escritura creativa. EDICIONES B.

Vilches, G. (2020). El guión de cómic I.

Vilches, G. (2020). El guión de cómic II.

V.V.A.A. (2023) Color y Luz. Escuela de artistas. Madrid, Ediciones Anaya Multimedia.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Material a aportar por el alumno:

Estuche básico de acuarelas (colores primarios y secundarios)

Cartulinas (gramaje 160) de diversos colores (canson Mi-Teintes)

Estuches de barras pasteles (mínimo 12 colores)

Cuaderno de dibujo artístico de anillas BASIC A4 (papel grueso)

Pinceles para acuarelas de varios tamaños

Estuche de rotuladores calibrados Micron (Mínimo 3 rotuladores)

Software:

Power Point y software básico de Adobe.