



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA**



**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Modalidad presencial**

Programa
Narrativa Gráfica

Clave	Semestre 6º	Créditos 4	Duración	16 semanas	
			Campo de conocimiento	Artes Visuales / Diseño / Medios Digitales	
			Etapa	Intermedia	
Modalidad	Curso (x) Taller (X) Lab () Sem ()		Tipo	T () P () T/P (X)	
Carácter	Obligatorio () Optativo (X) Obligatorio E () Optativo E ()		Horas		
			Semana	Semestre	
			Teóricas	1	Teóricas 16
			Prácticas	2	Prácticas 32
			Total	3	Total 48

Seriación

Ninguna (X)

Obligatoria ()

Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	
Indicativa ()	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	

Objetivo general			
Hacer uso de las herramientas necesarias (tanto conceptuales y contextuales, como prácticas) para el análisis crítico y la producción de proyectos de narrativa gráfica.			
Objetivos específicos			
1. Desarrollar un proyecto de narrativa gráfica durante el semestre, en el cual aplicará los conocimientos obtenidos con la finalidad de tener como resultado un producto de cómic profesional.			
Índice temático			
	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción.	4	8
2	Contexto histórico cultural de la narrativa gráfica.	4	8
3	Aspectos teóricos.	4	8
4	Aspectos técnicos.	4	8
Total		16	32

Suma total de horas		48
Contenido Temático		
Tema	Subtemas	
1	Introducción. 1.1 Definición de Narrativa gráfica y términos específicos. 1.2 Definición de elementos básicos del cómic. 1.3 Tipos de publicaciones y formatos.	
2	Contexto histórico cultural de la narrativa gráfica. 2.1. Inicios del cómic. 2.2. Cómic norteamericano. 2.3. Manga y cómic asiático. 2.4. Cómic europeo. 2.5. Cómic mexicano y Latinoamericano.	
3	Aspectos teóricos. 3.1 El proceso de. 3.2 Ley de la clausura. 3.3 Saltos de tiempo. 3.4 Niveles de relación texto-imagen. 3.5 Composición. 3.6 Figuras cinéticas y metáforas visuales. 3.7 Análisis formal del cómic. 3.8 Análisis semiótico e iconográfico del cómic. 3.9 Niveles de abstracción. 3.10 Estilo gráfico y estilo narrativo.	
4	Aspectos técnicos. 4.1 Storyboard y niveles de bocetaje. 4.2 Técnicas en blanco y negro: tinta china y técnicas digitales. 4.3 Alto contraste, achurado y técnicas experimentales. 4.4 Diseño de página y composición. 4.5 Revisión del montaje. 4.6 Color. 4.7 Preprensa.	
Estrategias didácticas		Evaluación del aprendizaje
Exposición	()	Exámenes parciales ()

Trabajo en equipo	(X)	Examen final	()
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)
Trabajo de investigación	(X)	Presentación de tema	()
Prácticas (taller o laboratorio)	()	Participación en clase	(X)
Prácticas de campo	()	Asistencia	(X)
Aprendizaje por proyectos	(X)	Rúbricas	()
Aprendizaje basado en problemas	()	Portafolios	()
Casos de enseñanza	()	Listas de cotejo	()
Otras (especificar)	()	Otras (especificar)	()

Perfil profesiográfico

Título o grado	Licenciatura en Diseño Gráfico o Artes Visuales
Experiencia docente	Experiencia mínima de un año en diseño editorial y/o ilustración digital
Otra característica	

Bibliografía básica

- Eisner Will (2017). Narración gráfica: Principios y técnicas del legendario dibujante Will Eisner. España: Editorial Gustavo Gili.
- Eco, H. (2009). Apocalípticos e integrados. Barcelona: Editorial Lumen Tusquets.
- Groensteen, T. (2013) Comics and narration. USA: University Press of Mississippi.
- McCloud, S. (2016). entender el comic (5ª ed.). España: Editorial Astiberri.
- Mazur, Dan. (2014). Cómic, una historia global desde 1968 hasta hoy. España: Blume.
- MacCloud, S. (2012). Hacer Comics (5ª ed.). España: Editorial Astiberri.
- Spencer, G. (2010). Diseño de cómic y novela gráfica, la guía esencial. España: Editorial Parramon.

Bibliografía complementaria

- Aurrecochea Juan Manuel y Bartra Armando (1993) Puros cuentos: la historia de la historieta en México. México: Editorial Grijalbo. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes
- García, S. (2004). La Novela Gráfica. España: Editorial Astiberri.
- John A. Lent, (2017) Asian comics (Reprint), USA: University Press of Mississippi.
- Muro, M. (2005). Análisis e interpretación del cómic (1ª ed.). España: Universidad de la Rioja.