**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA**

**COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA**

**COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN**

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

GUIA PARA LLENADO DE FORMATO

|  |
| --- |
| **I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN** |
| 1. Unidad Académica: Facultad de Artes   2. Programa (s) de estudio: Licenciatura en Medios Audiovisuales 3. Vigencia del plan: (2008-1)   1. Nombre de la Unidad de aprendizaje: ARTE SECUENCIAL PARA MEDIOS AUDIOVISUALES: LAS TÉCNICAS DEL *COMIC*   5. Clave:    6. HC: 2 HL\_\_\_\_ HT\_2\_\_\_ HPC\_\_\_\_ HCL\_\_\_\_ HE 2 CR \_6\_\_  7. Etapa de formación a la que pertenece: Disciplinaria.  8. Carácter de la Unidad de aprendizaje: Obligatoria \_\_\_\_\_\_\_ Optativa \_\_\_\_X\_\_\_\_\_\_\_   1. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: NINGUNO |

Formuló: LIC. CLAUDIA ISADORA HERNÁNDEZ LEAÑO Vo.Bo. Mtro. Daniel Serrano Moreno

LIC. JOSÉ ADÁN TORRES NARVÁEZ

Fecha: Mayo 2015 Cargo: Director de la Facultad de Artes.

|  |
| --- |
| **II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO** |
| La unidad de aprendizaje ¨ Arte Secuencial Para Medios Audiovisuales: Las Técnicas Del *Comic”,* introduce a los alumnos a una reflexión acerca de la utilidad del uso del arte gráfico y secuencial para la elaboración y complemento de discursos en los medios audiovisuales.  Por medio de estos conocimientos, se pretende reforzar las habilidades para concretar ideas transformándolas en imágenes que se componen para formar un discurso audiovisual.  La unidad de aprendizaje ¨ Arte Secuencial Para Medios Audiovisuales: Las Técnicas Del *Comic”,* corresponde a la etapa disciplinaria de la licenciatura. Los conocimientos adquiridos son de tipo ¨Optativo¨, sirviendo como refuerzo al perfil práctico y teórico de la licenciatura. |

|  |
| --- |
| **III. COMPETENCIA DEL CURSO** |
| Aplicar las principales técnicas de ilustración a través de ejercicios básicos de dibujo y el análisis de los distintos géneros para desarrollar un discurso estructurado por imágenes secuenciales bajo cualquier modelo icónico de ilustración, manejando herramientas tecnológicas de trabajo con profesionalismo, creatividad e innovación. |

|  |
| --- |
| **IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO**  Elaboración de secuencia de un proyecto ilustrativo en soporte digital. |

|  |
| --- |
| **V. DESARROLLO POR UNIDADES** |
| **Unidad I. Historia y lenguaje del comic**  **Competencia.** Analizar la evolución del comic a través de la revisión histórica del mismo, por medio de lecturas y revisión de material gráfico para distinguir los diversos estilos iconográficos con sensibilidad y cuidado en el detalle. |
| CONTENIDO DURACION 15 HORAS  |  |  | | --- | --- | | 1.1Encuadre de la Materia  * + 1. Criterios de Evaluación     2. Firma de Acuerdos.   **1.2Historia del comic**   * + 1. La historia del comic desde las cavernas hasta el siglo 21     2. Principales expositores Mundiales     3. El comic o Historieta en México     4. Gestión Estatal     5. Gestión Local   **1.3 Tipos de Historietas**  1.3.1. Análisis del comic Europea  1.3.2. Análisis y cultura norteamericana del comic  1.3.3. Análisis y Cultura asiática del Manga, manwa y otros.  1.3.4. Análisis y cultura del comic Nacional, Historieta, meximanga.  1.3.5. Cuento Ilustrado, Novela Gráfica, cartón político y otros.  **1.4 Fenómenos digitales de arte secuencial**  1.4.1. Cartón social, cultural y político de las redes sociales. |  | |

|  |
| --- |
| **V. DESARROLLO POR UNIDADES** |
| **Unidad 2. Uso del comic en los medios audiovisuales**  **Competencia.** Distinguir los comandos elementales de los programas digitales para la creación de ilustraciones por medio de prácticas con *softwares* especializados para la creación de ilustraciónes y arte secuencial, con sentido crítico y creatividad. |
| CONTENIDO DURACION 15 HORAS **2.1 El comic para medios audiovisuales.**  2.1.1. Creadores y Animadores   * + 1. Estilos de representación gráfica para la producción audiovisual     2. Storyboard     3. Caricaturas   **2.2 Materiales y herramientas de trabajo para el comic o la ilustración.**  2.2.1. Equipo convencional.  2.2.2. Equipo tecnológico.   * 1. **Photoshop como herramienta de trabajo**      1. Uso del photoshop para la creación de storyboard e historietas      2. Otras herramientas digitales.   **2.4 Taller de creatividad**  2.4.1. Pensamiento creativo   * + 1. Taller de expresión oral y escrita |

|  |
| --- |
| **V. DESARROLLO POR UNIDADES** |
| **Unidad 3. Producción digital: storyboards, comics o ilustraciones.**  **Competencia.** Realizar producción de arte secuencial utilizando las herramientas digitales profesionales y sus elementos complementarios para construir discurso audiovisual con creatividad y profesionalismo. |
| CONTENIDO DURACION 15 HORAS **3.1 Metodología de la elaboración de un comic**  3.1.1. Estructura de una historia: Paradigmas metodológicos   * 1. **Aspectos técnicos y estilísticos del mensaje en comic**      1. Onomatopeyas      2. Superdeformes      3. Planos y ángulos   **3.3 Desarrollo de trabajo final**  3.3.1. Bosquejo   * + 1. Boceto     2. Storyboard     3. Producto Final, comic digital.   **3.4 Campo Profesional**  3.4.1. Campo laboral   * + 1. Estrategias de promoción y difusión del trabajo artístico   **3.5 Presentación final del proyecto en digital.**   |  |  | | --- | --- | |  |  | |

**VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No. Práctica** | **Competencias** | **Descripción** | **Material de apoyo** | **Duración** |
| **1** | Identificar fundamentos  Históricos y lenguaje del comic | Encuadre, videos y  Examen diagnostico  Temas:   * + 1. Criterios e evaluación,     2. Historia, Cultura y la Animación, estilos de representación icónica video 1   1.1.2-Examen diagnostico de técnica de dibujo (Empirismo ilustrativo) | Cañon proyector  Link youtube  Uso power point  Uso de pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Tabloides en blanco o cartulinas blancas para el alumno | 2 horas |
| **2** | Reconocer los Tipos de historieta en el mundo | Clase magistral, Video y ejercicios.  1.1.1.-Cultura Japonesa, europea, mexicana y la Animación, estilos de representación icónica video 2  1.1.3- Ejercicio de soltura para dibujar (Estimulación psicomotriz fina) | Cañon proyector  Link Youtube  Uso power point  Material trabajo del alumno.  Uso de pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio | 2 horas |
| **3** | Identificar las técnicas básicas del modelo ilustrativo comic para el desarrollo de la figura humana y la creatividad | Ejercicios   * + 1. La historia del comic desde las cavernas hasta el siglo 21     2. Principales expositores Mundiales     3. El comic o Historieta en México | Cañon proyector  Pizarrón o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 2 horas |
| **4** | Identificar las técnicas básicas del modelo ilustrativo comic para el desarrollo de la figura humana y la creatividad | * + 1. Gestión Estatal     2. Gestión Local | Cañón proyector  Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 horas |
| **5** | Identificar las técnicas básicas del modelo ilustrativo comic para el desarrollo de la figura humana y la creatividad | 1.3.1. Análisis del comic Europea  1.3.2. Análisis y cultura norteamericana del comic  1.3.3. Análisis y Cultura asiática del Manga, manwa y otros. | Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 2 horas |
| **6** | Identificar las técnicas básicas del modelo ilustrativo comic para el desarrollo de la figura humana y la creatividad | 1.3.4. Análisis y cultura del comic Nacional, Historieta, meximanga.  1.3.5. Cuento Ilustrado, Novela Gráfica, cartón político y otros. | Cañon proyector  Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 2 horas |
| **7** | Identificar las técnicas básicas del modelo ilustrativo comic para el desarrollo de la figura humana y la creatividad | 1.4.1. Cartón social, cultural y político de las redes sociales.  *.* | Cañon proyector  Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 horas |
| **8** | Identificar las técnicas básicas del modelo ilustrativo comic para el desarrollo de la figura humana y la creatividad | 1.4.1. Cartón social, cultural y político de las redes sociales.  Examen diagnostico 2 | Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 horas |
| **9** | Distinguir los comandos elementales de los programas digitales para la creación de ilustraciones por medio de prácticas con *softwares* especializados para la creación de ilustraciónes y arte secuencial, con sentido crítico y creatividad. | **El comic para medios audiovisuales.**  2.1.1. Creadores y Animadores | Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 horas |
| **10** |  | * + 1. Estilos de representación gráfica para la producción audiovisual | Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 Horas |
| **11** | Distinguir los comandos elementales de los programas digitales para la creación de ilustraciones por medio de prácticas con *softwares* especializados para la creación de ilustraciónes y arte secuencial, con sentido crítico y creatividad. | * + 1. Storyboard     2. Caricaturas | Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 2 Horas |
| **12** | Distinguir los comandos elementales de los programas digitales para la creación de ilustraciones por medio de prácticas con *softwares* especializados para la creación de ilustraciónes y arte secuencial, con sentido crítico y creatividad. | **.**  2.2.1. Equipo convencional. | Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 horas |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **13** | Distinguir los comandos elementales de los programas digitales para la creación de ilustraciones por medio de prácticas con *softwares* especializados para la creación de ilustraciónes y arte secuencial, con sentido crítico y creatividad. | 2.2.1. Equipo convencional.  Practica sobre equipo convencional | Cañon proyector  Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 horas |
| **14** | Distinguir los comandos elementales de los programas digitales para la creación de ilustraciones por medio de prácticas con *softwares* especializados para la creación de ilustraciónes y arte secuencial, con sentido crítico y creatividad. | 2.2.2. Equipo tecnológico. | Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 horas |
| **15** | Distinguir los comandos elementales de los programas digitales para la creación de ilustraciones por medio de prácticas con *softwares* especializados para la creación de ilustraciónes y arte secuencial, con sentido crítico y creatividad | 2.2.2. Equipo tecnológico.  Practica sobre equipo tecnológico   * + 1. Uso del photoshop para la creación de storyboard e historietas | Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 horas |
| **16** | Distinguir los comandos elementales de los programas digitales para la creación de ilustraciones por medio de prácticas con *softwares* especializados para la creación de ilustraciónes y arte secuencial, con sentido crítico y creatividad | * + 1. Otras herramientas digitales.     . Pensamiento creativo   * + 1. Taller de expresión oral y escrita | Cañon proyector  Power point  Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 2 horas |
| **17** | Realizar producción de arte secuencial utilizando las herramientas digitales profesionales y sus elementos complementarios para construir discurso audiovisual con creatividad y profesionalismo. | Clase y magistral  Ejercicios  .31.1. Estructura de una historia: Paradigmas metodológicos | Cañón proyector  Material trabajo del alumno.  Pizarrón o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 horas |
| **18** | Realizar producción de arte secuencial utilizando las herramientas digitales profesionales y sus elementos complementarios para construir discurso audiovisual con creatividad y profesionalismo | Ejercicios   * + 1. Onomatopeyas     2. Superdeformes | Cañon proyector  Pizarrón o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 2 horas |
| **19** | Realizar producción de arte secuencial utilizando las herramientas digitales profesionales y sus elementos complementarios para construir discurso audiovisual con creatividad y profesionalismo | Charla magistral y  Ejercicios   * + 1. Planos y ángulos | Cañon proyector  Pizarrón o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 1 horas |
| **20** | Realizar producción de arte secuencial utilizando las herramientas digitales profesionales y sus elementos complementarios para construir discurso audiovisual con creatividad y profesionalismo | Charla Magistral y Ejercicios  3.3.1. Bosquejo   * + 1. Boceto     2. Storyboard | Pizarron o rotafolio  Plumones para pizarron o rotafolio  Material trabajo del alumno. | 2 horas |
| **21** | Emisión de mensajes sintéticos para su exhibición como evidencia de aprendizaje | Charla magistral   * + 1. Producto Final, comic digital. | Cañón proyector  Material trabajo del alumno | 1 horas |
| **22** | Emisión de mensajes sintéticos para su exhibición como evidencia de aprendizaje | Presentacion final  **Campo Profesional**  3.4.1. Campo laboral   * + 1. Estrategias de promoción y difusión del trabajo artístico | Explanada cultural  Universitaria  Material trabajo del alumno | 2 horas |

|  |
| --- |
| **VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO** |
| Ejercicios prácticos del alumno. Incorporación del alumno a equipos de trabajo para la realización de proyectos. Se trabaja con el modelo de enseñanza constructivista. |

|  |
| --- |
| **VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN** |
| **GENERAL**  Asistencia en clase  80%  Evidencias de trabajo en casa  20% Cada Unidad presentara una miniexpo donde exhibirán su carpeta de trabajo con las tareas de casa entre los alumnos en el aula de clase donde harán comparativas, compartirán experiencias y intercambiaran ilustraciones sobre ellos mismos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **IX. BIBLIOGRAFÍA** | |
| **Básica** | 1. **Complementaria** |
| NORLING E. (2012) PERSPECTIVE MADE EASY.  Ozawa T. (2004) Biblioteca Creativa. Ed. Norma, Barcelona.  Pawlink J. (1996) Teoría del color. Paidós. Barcelona.  Wigan M. (2008) Imagenes en secuencia. Gustavo Gili. Barcelona.  Williams R. (2009) The animator´s survival kit. Farber and Farber. Estados Unidos de America. | Kartalopoulos B. (2014) Why comics are more important tan ever. Blog digital. Recuperado en: http://www.huffingtonpost.com/bill-kartalopoulos/why-comics-matter\_b\_6056736.html?utm\_hp\_ref=books&ncid=tweetlnkushpmg00000030 |