

INFORMACIÓN DEL PLAN DOCENTE

CÓDIGO-NOMBRE: Narrativa, animación y cómic

TITULACIÓN: Máster en Ilustración, Narrativa y Diseño.

CENTRO: 203 – Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle

DETALLE DE LA ASIGNATURA

1.2. Carácter

Obligatoria

1.3. Nivel

Grado (MECES 3)

1.4. Curso

1

1.5. Semestre

Primer semestre

1.6. Número de créditos ECTS

3.0

1.7. Idioma

Español

1.8. Requisitos previos

No se han establecido.

1.9. Recomendaciones

No se han establecido.

1.10. Requisitos mínimos de asistencia

El alumnado debe cumplir con el 80% de asistencia para ser evaluado en la convocatoria ordinaria. De no ser así, al alumno pasa a ser evaluado en convocatoria extraordinaria.

1.11. Equipo docente

Sergio García Cabezas

1.12. Competencias y resultados del aprendizaje

Competencias

- CO01: Aplicar técnicas narrativas avanzadas en diseño e ilustración.
- CO04: Analizar y aplicar el conocimiento sobre la evolución histórica y las tendencias actuales de la ilustración para desarrollar proyectos visuales que respondan a las demandas específicas del sector.

Habilidades y destrezas

- H01: Desarrollar y aplicar técnicas avanzadas de comunicación audiovisual en la creación de narrativas, explorando la interacción entre distintos lenguajes y medios.
- H03: Producir obra gráfica y análisis crítico que contribuyan al conocimiento y a la praxis del diseño y la ilustración.
- H04: Seleccionar y utilizar tendencias emergentes en el ámbito profesional de las narrativas visuales, desarrollando una voz propia y una transferencia a las prácticas creativas del sector del diseño y la ilustración.

Conocimientos

- C01: Adquirir un conocimiento profundo de los elementos narrativos que intervienen en la ilustración y el diseño, comprendiendo su estructura y significados, para entender y articular con rigor la dimensión narrativa de la obra.
- C03: Recopilar técnicas de experimentación e innovación en proyectos de ilustración y diseño, identificando las necesidades y tendencias del sector profesional.
- C04: Adquirir un conocimiento avanzado sobre la evolución histórica de la ilustración, analizando sus principales corrientes, estilos y transformaciones en relación con los contextos culturales y tecnológicos.

1.12. Contenidos del programa

- Teoría y análisis avanzado de la narrativa en cómics y animación.
- Exploración de la evolución histórica y cultural del cómic y la animación .

- Análisis de técnicas narrativas en el cómic y la animación.

1.13. Referencias de consulta

- Bittinger, N. (2024). *El gran libro del anime: Las obras maestras de la animación japonesa* (M. García García, Trad.). Lunwerg Editores.
- Horno López, A. (2017). *El lenguaje del anime: Del papel a la pantalla* (2.ª ed. ampliada y actualizada). Diábolo Ediciones.
- McCausland y Salgado (2024). *Viñetaria*. Cátedra.
- McCloud, S. (2019) *Entender el cómic*. Astiberri.
- VVAA (2013) *Supercómic*. Errata Naturae.

Metodologías docentes y tiempo de trabajo del estudiante

2.1. Relación de actividades formativas

- AF01 - Lección magistral
- AF02 - Seminarios, talleres
- AF06 - Visualización y análisis de video
- AF07 - Presentaciones
- AF09 - Trabajo en equipo
- AF10 - Trabajo individual

2.2. Presencialidad

La presencialidad contiene los siguientes elementos:

- Sesión magistral
- Debate y puesta en común.
- Exposición por alumnado.
- Estudio de casos.
- Actividades de aplicación práctica.
- Trabajo por proyectos.
- Prácticas de taller.

- Búsqueda de información y documentación.
- Tutorías programadas.

Sistemas de evaluación y porcentaje en la calificación final

3.1 Convocatoria ordinaria

El alumnado podrá ser evaluado en convocatoria ordinaria cuando la media de las tareas sea igual o superior a 5.

Las actividades de evaluación se evaluarán en base a las competencias específicas que se trabajen en la asignatura y de las actividades profesionales que se infieran de ellas.

- 10% - EV01 - Participación activa y asistencia
- 90% - EV02 - Trabajos de análisis

3.2 Convocatoria extraordinaria

Acudirán a convocatoria extraordinaria los alumnos que no superen la evaluación continua o que no cumplan con los requisitos de asistencia.

Las actividades de evaluación en la convocatoria extraordinaria serán las mismas que en la convocatoria ordinaria. El alumnado deberá entregar todos los trabajos correspondientes y cumplir los mismos criterios de evaluación establecidos para la convocatoria ordinaria, tanto en forma como en contenido, con el objetivo de garantizar la igualdad en la exigencia académica.

Cronograma orientativo

- Bloque 1: Presentación de la asignatura y contextualización de contenidos.
- Bloque 2: Desarrollo de contenidos clave. Análisis de casos y ejercicios guiados.
- Bloque 3: Actividades prácticas: trabajo individual o en grupo, tutorías y seguimiento.

Bloque 4: Presentación y entrega de trabajos. Evaluación y cierre de la asignatura.