

### 1. Identificación del curso

**Nombre del curso:** Cómic y Fanzine: Narrativa Gráfica

**Nombre del docente responsable:** Laura Xue Riaño Mora

**Intensidad horaria:** 48 horas

Número de horas de acompañamiento directo del docente (HD): 18 horas

Número de horas de trabajo independiente (HI): 30 horas

Modalidad: Virtual

Fecha de inicio: 26 de agosto de 2024

Fecha de cierre: 30 de septiembre de 2024

Lugar de realización: Conexión a través de Cisco Webex y trabajo independiente mediante aula virtual en Moodle.

Horario: lunes de 4 a 6 p.m.

**Público objetivo:** curso dirigido a estudiantes de pregrado con el interés de conocer cuáles son los elementos para la creación plástica y literaria del cómic, desde la producción editorial del Fanzine

### 2. Propósito del curso

#### Objetivo general

Desarrollar con los participantes, un proceso de investigación y creación en torno al cómic, con el objetivo de implementar este lenguaje narrativo en su cotidianidad, aportando estrategias nuevas y diversas para la sistematización de sus propios procesos.

#### Objetivos específicos

Propiciar en el estudiante los elementos más destacados del lenguaje gráfico como herramienta de creación

Establecer criterios para la lectura y escritura del cómic, desde una narrativa crítica, estética y cultural.

**3. Competencias y resultados de aprendizaje**

**3.1. Competencias del ciudadano(a) global**

<b>Núcleos problemáticos globales</b>	<b>Competencias del ciudadano(a) global</b>	<b>Aportes del curso a una de estas competencias</b>
<p>NP 3. Contextos, realidades y pensamiento crítico (Pensamiento complejo y crítico)</p>	<p>Piensa de forma crítica, creativa y sistemática, incluyendo la adopción de un enfoque con múltiples perspectivas, que reconoce las diferentes dimensiones, perspectivas y ángulos de los problemas (por ejemplo, competencias de razonamiento y de resolución de problemas sustentadas en un enfoque de múltiples perspectivas) (Unesco, 2017).</p>	<p>El reconocimiento de los elementos del lenguaje gráfico y su práctica a través de la lectura, escritura, y creación editorial, son herramientas fundamentales para desarrollar y fortalecer las competencias de pensamiento complejo, análisis y generación de criterios reflexivos, miradas de corte estético de diferentes realidades y contextos, realizando también procesos de sistematización.</p>

**3.2. Resultados de aprendizaje**

<p><b>Conocimientos por desarrollar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los elementos del lenguaje del cómic, que componen diversos espacios literarios.</li> <li>• Reconoce los elementos constitutivos y aspectos esenciales del proceso del cómic desde una producción gráfica y editorial.</li> <li>• Compone una narrativa gráfica, en torno a los procesos personales, institucionales y colectivos,</li> </ul>
<p><b>Habilidades por desarrollar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza guiones, viñetas y personajes a partir de la observación y análisis de cómic</li> <li>• Crea espacios secuenciales</li> </ul>
<p><b>Actitud por desarrollar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valora la Narrativa gráfica a partir de aspectos técnicos, argumentativos, estéticos, culturales y editoriales.</li> </ul>

**4. Planeación y evaluación**

<p><b>Temáticas del curso:</b></p> <p><b>Unidad 1. Historia del cómic</b></p>
---

- Una breve historia del Cómic desde un enfoque latinoamericano y nacional
- La producción editorial en términos nacionales: conceptos claves
- Introducción a los elementos del lenguaje narrativo y gráfico

#### **Unidad 2. Qué papel cumple el Fanzine dentro de la creación gráfico narrativa**

- Qué es el Fanzine y sus diversos formatos
- Planos, escenas y secuencias del cómic en la producción editorial fanzine
- Formatos editoriales complementarios

#### **Unidad 3. Qué elementos conlleva a la creación gráfica desde lo plástico**

- Personajes, personalidades y características
- Iluminación, color y estructura
- La fotografía, el collage, la pintura, el dibujo y los objetos
- Machote, borrador editorial

#### **Unidad 4. Elementos cinematográficos dentro del cómic**

- El guion: guion literario y guion técnico
- Story line
- Storyboard
- La ambientación
- Componente editorial

#### **Unidad 5. La estética de la producción editorial entorno a la imagen**

- Libro álbum
- Libro cartonero y chatarrero
- Libro pop Up
- Libro informativo

#### **Opción(es) metodológica:**

El curso se compone de cinco unidades de abordaje conceptual, contextual y explicativo, de manera que, se privilegia el aprendizaje significativo mediante horas de trabajo virtual a través del aula de Moodle y de trabajo independiente. Cada unidad distribuida en cinco semanas, cada una con un encuentro virtual sincrónico y acompañamiento virtual asincrónico por parte de la docente:

1. Seis sesiones sincrónicas explicativas y conceptuales sobre los contenidos y temáticas.
2. Acompañamiento virtual mediante las cinco unidades de trabajo independiente en el aula de Moodle: seis actividades y trabajo final.
3. Retroalimentación de las prácticas de lectura, análisis y escritura en sesiones presenciales, resolución de inquietudes y asesoría en el aula virtual.

#### **Cronograma:**

Semana	Actividad	Producto esperado / Fecha de entrega	Criterios de evaluación
<b>Unidad 1</b> 26 de agosto	<b>Actividad 1:</b> Breve historia del cómic y libro ilustrado en Colombia y Latinoamérica <b>Actividad 2:</b> Breve historia del Fanzine y sus múltiples formas	<b>Actividad 1.</b> Línea de tiempo gráfica <b>Actividad 2.</b> Creación y desarrollo de formatos fanzineros	Se evaluará la participación en las clases, entrega de las actividades y prácticas de acuerdo con los indicadores de logros propuestos en el curso. Tendrán la siguiente escala de valoración porcentual:  Asistencia 5%  Siete actividades: 35%  Trabajo final: 60%
<b>Unidad 2</b> 2 de septiembre	<b>Actividad 3:</b> Las figuras retóricas como componente narrativo en la imagen y el cómic	<b>Actividad 3.</b> Creación de cada una de las figuras desde su lenguaje propio en la imagen	
<b>Unidad 3</b> 9 de septiembre	<b>Actividad 4:</b> Personajes, secuencias y planos	<b>Actividad 4.</b> Exploración narrativa desde la imagen, y movimiento de página	
<b>Unidad 4</b> 16 de septiembre	<b>Actividad 5:</b> recorrido editorial desde los diversos formatos en torno a la gráfica	<b>Actividad 5.</b> Recrear el formato más acorde a su gusto	
<b>Unidad 5</b> 23 de septiembre	<b>Actividad 6</b> Materialidad, componentes y posibilidades para la creación del cómic dentro del Fanzine	Actividad 6. Realizar machote de proyecto final	

<b>Unidad 6</b> 30 de septiembre	<b>Actividad 7</b> Proyección colectiva de cada resultado	Actividad 7 Entrega del proyecto final	
--	---	--	--

**Bibliografía/cibergrafía central:**

Paz Castillo María Fernanda (2011). Una historia del libro ilustrado para niños en Colombia

Abel, J. y Madden, M., (2008) 'Drawing Words and Writing Pictures: Making Comics: Manga, Graphic Novels, and Beyond'

Edgardo Civallero, (2015) Libros cartoneros, Olvidos y posibilidades.  
<http://biblio-tecario.blogspot.com.es/>

**Observaciones o requerimientos especiales:**

- Computador con acceso a Internet
- Plataforma de aprendizaje: aula virtual y creación del curso en Moodle.

**5. Perfil docente**



Laura Xue, Ilustradora, historietista y licenciada en educación artística. Gran parte de su trabajo está enfocado en la formación, creación, producción y auto publicación de los diversos lenguajes gráficos, especialmente Cómics, a partir de herramientas editoriales. Lleva una trayectoria gráfica en la cual ha diseñado, animado e ilustrado varios espacios culturales tales como: conciertos, marcas y literatura, este último de la mano de editoriales como Fondo de Cultura Económica, Editorial Grupo Avanza y Casa de libro editores. Actualmente, es profesional de Promoción de lectura de la Dirección de Bibliotecas y Recursos de Apoyo de la Universidad de La Salle.