

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: 12 de febrero de 2024

Fecha de cierre: 18 de marzo 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

Núcleos problemáticos globales	Competencias del ciudadano(a) global	Aportes del curso a una de estas competencias
NP 3. Contextos, realidades y pensamiento crítico (Pensamiento complejo y crítico)	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).	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.

3.2. Resultados de aprendizaje

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

4. Planeación y evaluación

<p>Temáticas del curso:</p> <p>Unidad 1. Historia del cómic</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
Unidad 1 12 de febrero	Actividad 1: Breve historia del cómic y libro ilustrado en Colombia y Latinoamérica Actividad 2: Breve historia del Fanzine y sus múltiples formas	Actividad 1. Línea de tiempo gráfica Actividad 2. 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%
Unidad 2 19 de febrero	Actividad 3: Las figuras retóricas como componente narrativo en la imagen y el cómic	Actividad 3. Creación de cada una de las figuras desde su lenguaje propio en la imagen	
Unidad 3 26 de febrero	Actividad 4: Personajes, secuencias y planos	Actividad 4. Exploración narrativa desde la imagen, y movimiento de página	
Unidad 4 4 de marzo	Actividad 5: recorrido editorial desde los diversos formatos en torno a la gráfica	Actividad 5. Recrear el formato más acorde a su gusto	
Unidad 5 11 de marzo	Actividad 6 Materialidad, componentes y posibilidades para la creación del cómic dentro del Fanzine	Actividad 6. Realizar machote de proyecto final	

Unidad 6 18 de marzo	Actividad 7 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:			
<ul style="list-style-type: none"> - Computador con acceso a Internet - Plataforma de aprendizaje: aula virtual y creación del curso en Moodle. 			

5. Perfil docente	
	<p>Laura Xue, Ilustradora infantil, 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 Cómic, 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 Caza de libro editores. Actualmente, es profesional de Promoción de la lectura, escritura y oralidad de la Dirección de Bibliotecas y Recursos de Apoyo de la Universidad de La Salle.</p>