

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CICLOS FORMATIVOS CURSO 2017 / 2018

MÓDULO: Proyectos de Cómic

CICLO: Cómic

DEPARTAMENTO: Comunicación Gráfica Audiovisual

PROFESOR/A: Julia Beamud Montero

1. INTRODUCCIÓN

Marco Legal:

Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

Identificación del título

Denominación: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.

Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.

Duración total del ciclo: Dos mil horas.

Familia profesional artística: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Referente Europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada)

La asignatura de Proyectos de Cómic trata de dotar a los alumnos de herramientas para poder elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado. Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.

Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos,

comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional. Ampliar su cultura visual, dentro del mundo del cómic, y sus herramientas de búsqueda.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivos generales y competencias profesionales

Objetivos Generales del Ciclo

Capacidades

- Obtener, seleccionar e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de narraciones gráficas.
- Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y edición de cómics y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.
- Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.

Destrezas

- Configurar proyectos de cómics partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.
- Interpretar y desarrollar guiones para proyectos de narrativa gráfica.
- Dominar el proceso de creación de imágenes para cómics.

- Transmitir mensajes de manera óptima mediante la narrativa gráfica.
- Realizar cómics con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
- Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.

Competencias

- Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de cómic.
- Interpretar la evolución de las tendencias expresivas en la narración gráfica y valorar los condicionantes simbólicos y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
- Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

Objetivos específicos

Capacidades

- Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica correspondiente para la creación de personajes y ambientaciones.
- Conocer y llevar a cabo las fases del proceso de creación y realización del cómic hasta la obtención de un producto final adecuado al nivel de calidad exigible profesionalmente.

Destrezas

- Plantear y llevar a cabo proyectos de cómic, en diferentes formatos, adecuados a la temática y especificaciones del encargo o a las propias motivaciones e intereses artísticos y profesionales.
- Adaptar un texto o guión literario al lenguaje y diferentes formatos de la narración gráfica.
- Dominar el lenguaje y los procesos técnicos de la narrativa gráfica y aplicarlos de manera creativa en proyectos de cómic de diferentes formatos.

- Utilizar los recursos del guión y la estructura narrativa en el desarrollo de los propios proyectos de cómic.

- Utilizar los elementos tipográficos o caligráficos idóneos para expresar un mensaje conforme a la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.

Competencias

- Aplicar las normas de presentación de originales de cómic para su posterior producción.

- Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de cómic de calidad artística y comunicativa.

3. SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS POR CURSO

1. El proyecto de narrativa gráfica. El proceso de creación y realización del original.

Etapas.

2. El tema. Adaptaciones de obras literarias y creación de obras propias.

Características y metodología de trabajo.

3. Extensión de la historia. El chiste gráfico, la tira cómica, la historieta corta. El libro.

4. Story-board. Las elipses. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión.

El encuadre.

5. Creación de personajes. Estudio y tipologías. Escenarios y ambientaciones.

Documentación.

6. Texto e imagen. Los diálogos. La voz en off. Símbolos, onomatopeyas y recursos propios del cómic. Composición de la viñeta, de la tira, de la página y del libro.

7. Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación.

8. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra final.

9. Entintado y /o técnica gráfica. Blanco y negro y/ o color. Aplicación de las técnicas manuales y/o digitales.

3.2. Distribución temporal de los mismos.

1^{er} Cuatrimestre.

1. INTRODUCCIÓN AL CÓMIC.
2. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO Y METODOLOGÍAS DE TRABAJO.
3. EL PROYECTO DE CÓMIC.
4. SECUENCIAS TIPOLOGÍAS DE PLANOS. DIFERENTES TIPOS DE SECUENCIACIÓN.

2º Cuatrimestre.

5. TEXTO E IMAGEN. EL TEXTO GRÁFICO.
6. LA CREACIÓN DE PERSONAJES. DESARROLLO.
7. EL TEMA. ADAPTACIONES. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PERSONAJE EN SU AMBIENTE. DESARROLLO DE PÁGINA.

4. SISTEMA DE EVALUACIÓN. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y MOMENTOS DE EVALUACIÓN. INDICADORES DE EVALUACIÓN.

4.1. Criterios generales de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Realizar proyectos de cómic de calidad técnica, artística y comunicativa, en diferentes formatos, a partir de un encargo o de la propia idea.
2. Adaptar y desarrollar una obra o texto literario según las pautas de la narrativa gráfica.
3. Analizar los distintos formatos de la narrativa gráfica y sus particularidades.
4. Analizar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la narrativa gráfica.
5. Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos propios del cómic y aplicarlos correctamente en el desarrollo de proyectos en diferentes formatos.
6. Comprender y llevar a cabo con calidad técnica y artística las diferentes fases de creación y realización de cómics y otros formatos.
7. Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.
8. Resolver con coherencia gráfica y comunicativa la transmisión de mensajes en supuestos prácticos de la especialidad.
9. Desarrollar y realizar proyectos de cómic adecuados a los parámetros de

profesionalidad y creatividad establecidos.

10. Presentar correctamente los originales de cómic para su posterior reproducción.

11. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.

12. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

4.2. Instrumentos de evaluación.

Se realizarán pruebas escritas a modo de control de asimilación de conceptos, así como el correcto desarrollo y realización final de cada proyecto, considerándose el tiempo de entrega dentro del plazo establecido.

Será muy importante la entrega de los trabajos en la fecha establecida, que estará marcada de antemano para el conocimiento del alumno. La no entrega en el plazo fijado supondrá penalización, de manera que la calificación restará 1.5 puntos en ese ejercicio. Y se podrá entregar hasta 3 días después con esa penalización, una vez pasados esos tres días el ejercicio estará suspenso. Dialogando con el alumno y viendo la manera de poder recuperarlo. (se pondrá trabajo extra, o podrá optar al aprobado al final del cuatrimestre siempre y cuando haya sido constante y el resto de ejercicios estén entregados en fecha y correctamente).

Se irá evaluando de forma continua. Habrá dos evaluaciones cuatrimestrales, y para su cómputo se realizará una media de los proyectos realizados durante el cuatrimestre en función de las unidades didácticas impartidas, que contabilizará de la siguiente manera:

80% Proyectos

20% de la prueba escrita

La primera evaluación en el mes de febrero, la segunda en junio, y para su cómputo se tendrán en cuenta las notas de los dos cuatrimestres.

La nota final será realizada con un **40% de la nota del primer cuatrimestre** y un **60% de la nota del segundo cuatrimestre**.

Si el alumno no superara con una calificación de 5 o superior en el primer cuatrimestre, al inicio del segundo cuatrimestre se ofrecerá recuperación de los contenidos no superados y de los objetivos no cumplidos. Igualmente habrá prueba de recuperación del 2º cuatrimestre antes de la evaluación final.

*Los exámenes teóricos deberán ser superados con una nota de 5 para que puedan computar con 20% de la nota. Estas pruebas teóricas podrán ser sustituidas en algunos casos por trabajo teóricos individuales o grupales.

4.3. Proceso de evaluación a seguir para el alumnado que pierda el derecho al proceso de la evaluación continua.

La evaluación de cada alumno es individualizada de forma que aunque el alumno haya perdido la evaluación continua se detallará lo que ha superado (aunque no sea suficiente para la calificación por cuatrimestres). De modo que la prueba global de junio será individualizada.

A cada alumno se le pedirá una prueba teórica y una práctica a desarrollar de los contenidos y trabajos no superados en las horas y fecha fijada, cuya superación lleve consigo la calificación positiva de 5 puntos o superior.

4.4. Convocatoria de Septiembre.

Volverá a ser individualizada y se tendrá en cuenta lo que haya podido superar en junio (aunque no haya llegado al mínimo de 5 puntos). Los plazos de septiembre son más estrictos por lo tanto puede no contarse con el tiempo deseado para llevarlo a cabo, lo que significa que el alumno se someterá a una prueba selectiva. Los contenidos no podrán ser tan extensos o variados pero evidenciarán los mínimos que deben ser superados. EL alumno podrá realizar trabajos durante el verano que servirán de apoyo a la prueba de septiembre.

Tanto los contenidos de la prueba teórica como práctica no podrán ser idénticos a los requeridos al alumnado evaluado por el procedimiento de evaluación ordinaria de junio.

4.5. Proceso de Evaluación.

Los criterios establecidos en el currículo están marcado al comienzo de este apartado. Para el estudio de la evaluación se tiene en cuenta las NOFC así como el Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

La evaluación, promoción, permanencia y movilidad se atenderán a lo establecido en el capítulo VI del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, y a la normativa que dicte al efecto la Consejería con competencias en materia de educación.

5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

5.1. Descripción de los métodos de trabajo para la consecución de los objetivos.

La metodología que utilizaremos estará basada en estrategia de enseñanza-aprendizaje.

La estructura del curso tiene como base central la realización de proyectos de cómic.

El conjunto de las estrategias metodológicas que se desarrollaran en esta asignatura serán fundamentalmente de indagación, haciendo referencia al aprendizaje por descubrimiento, en su concepción constructivista, sin excluir, cuando tanto el nivel del aula como el alumnado individualmente lo requieran, las de carácter expositivo.

El aprendizaje será de carácter flexible y progresivo, de forma que facilite la asimilación de conocimientos, concibiéndose así el aprendizaje como un proceso impulsado y mediatizado, por el cual el alumno construye y asimila nuevos conocimientos y significados, modificando y reordenando los que se poseía con anterioridad.

El alumno desempeñará así un rol activo y participativo al organizar y administrar su proyecto, responsabilizándose del mismo.

Se tendrá muy en cuenta el nivel de desarrollo del alumno y de sus conocimientos, motivaciones y habilidades previas.

También se aplicará una metodología individualizada y estimulante, de forma que incite a la participación activa y placentera en el proceso de aprendizaje, procurando que éste sea significativo para el alumno, despertando el interés por la asignatura, la creatividad y comunicación, el sentido crítico, la sociabilidad y la cooperación, atendiendo a cada alumno de forma personal: conociendo las aptitudes, destrezas, intereses y motivaciones, objetivos, ritmo, capacidad de aprendizaje de cada alumno, para lograr un clima positivo en general y el interés de cumplir los objetivos propuestos.

Se incitará la autodisciplina, dada por obedecer los propios intereses y de la comunidad, y así la cooperación entre el grupo que niegue la competitividad y el aislamiento.

5.2. Organización de tiempos

El módulo se imparte en 6 horas semanales las cuales serán distribuidas entre teóricas y prácticas dependiendo de las semanas y las unidades didácticas que se impartan.

El sistema de clases será teórico-práctico. Las clases se distribuyen en sesiones de teoría, conceptualización, investigación, tiempo dedicado a la práctica tutorizada individualmente y sesiones de crítica de los trabajos.

En las clases teóricas se expondrán los conceptos generales, teorías y métodos de diseño gráfico, así como las pautas a seguir en cada ejercicio.

Las clases prácticas tienen como objetivo adquirir experiencia y criterio propio, familiarizarse con las técnicas, aprender e interpretar y seleccionar alternativas y a sugerir nuevas aplicaciones de los resultados. Se realizarán trabajos en los que se aplicarán los conocimientos adquiridos y varios ejercicios puntuales de apoyo a la teoría, sobre generación de ideas, análisis funcional, formal y semántico, transmisión de connotaciones, evaluación de propuestas, etc.

5.3. Agrupamientos y espacios

Para impartir el módulo se cuenta con el aula de Diseño Gráfico. El aula cuenta con pantalla de proyección y pizarra para las explicaciones por parte del profesor. Apropiaada para la resolución de bocetos y posterior digitalización de las piezas que compondrán los proyectos. Al ser un aula teórico-práctica se podrán desarrollar allí todos los contenido tanto teóricos como prácticos. Utilizando las mesas grandes para dibujar, bocetar, la mesa de luz para hacer los artes finales, y los ordenadores para cuando hagamos procesos digitales.

5.4. Materiales y recursos didácticos

Los recursos didácticos, bibliografía, webgrafía, etc., se ofrecerán al alumnado vía mail y drive, fotocopias, libros, así como proyecciones.

5.5. Atención a la diversidad

Se prestará atención en la pronta detección de ACNEES. Se podrá adaptar los tiempos, espacios, recursos pero los contenidos mínimos deberán ser superados igualmente.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

En la medida de lo posible se organizarán visitas a empresas relacionadas con el sector del cómic, como estudios, periódicos, tiendas y eventos. Esto supone una toma de contacto directo con la realidad de la profesión, de manera que resulta de considerable valor didáctico. También visitas a exposiciones que se realicen en la ciudad o fuera de ella relacionadas con el cómic, el dibujo o el diseño.

Se plantea la posibilidad de visitar el Salón del Cómic en Barcelona en el mes de marzo-abril o alguna feria o congreso relacionado con el Cómic o la ilustración. El museo ABC de ilustración...etc Se planteará también un exposición fin de curso, así como una merienda tipográfica, donde junto con el ciclo de Gráfica Publicitaria, se realizarán diversos modelos de tipografía hechas con comida, fomentando así la convivencia y la creatividad en grupo.