



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

### Arte Secuencial y Cómic 2024\_25

Especialidad: Todas

Curso 2024/2025

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

#### → 1. Datos de identificación

##### DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola Superior de Disseny de València		
Título	Título de Grado de Enseñanzas Artísticas		
Departamento	Expresión y Representación		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Arte Secuencial y Cómic		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	4
Código	OP_ASC	Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO



Docente/s responsable/s	Dr. Antonio Javier García
Correo electrónico	ajgarcia@easdvalencia.com
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	Departamento de Expresión y Representación

---

## → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

---

El cómic se compone una serie de dibujos que configuran un relato. Puede contener o prescindir de texto. Narración y dibujo son los elementos que definen el cómic. Existen otras formas de definirlo como narrativa gráfica. Tiene un lenguaje propio y específico, hasta tal punto que es considerado el noveno arte.

Se pretende que el alumno/a adquiera un conjunto de habilidades comunicativas propias y específicas del cómic, por ello es necesario el conocimiento de los tipos de plano con sus cualidades dramáticas, la viñeta y sus virtudes rítmicas, el guion con sus funciones narrativas, la figura humana y sus características expresivas, simbólicas y los diferentes discursos que se manifiestan en onomatopeyas, bocadillos, voces del narrador...

Pero existen otros campos de la narración figurativa contemporánea que se influyen, relacionan y "contaminan", de y con, el cómic y viceversa. Estos se conforman a partir de la narratividad como son el cine, el teatro contemporáneo, la novela, la fotografía documental y la pintura figurativa y narrativa. Se pretende encontrar en estos campos de la imagen secuencial los factores que ayuden a conceptualizar un proyecto de cómic, sin olvidar la especificidad de su lenguaje.

La narración es determinante, por ello, se potenciará la capacidad significativa y discursiva del alumno, para contestar a la pregunta ¿qué historias contar? Generar un proyecto que utilice la narración implica, no solo ahondar en los estereotipos (estilos) del cómic y su imaginario, más bien en ahondar en los procesos para buscar en el propio hacedor (dibujante y narrador) sus experiencias personales y sus gustos en la literatura, la plástica, el cine, la psicología, el diseño (obviamente) o la filosofía. Se trata de enseñar fórmulas para adquirir capacidades de autoanálisis para conformar un proyecto de cómic incluso una historia personal. También es importante dirigirse hacia los procesos reflexivos y críticos que le hagan preguntarse sobre lo que se cuenta, narra o describe, razón por la cual nuestro propósito no consiste exclusivamente en enseñar habilidades, además es necesario que el dibujante conozca teórica y prácticamente las diversas escuelas y poéticas contemporáneas de la narración gráfica.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

**Habilidades propias del dibujo** en cuanto a estructura anatomía y movimiento de la figura humana.



El conocimiento de **un conjunto de técnicas gráficas** que sirvan como punto de partida para enfocar la asignatura.

**Sistemas de representación como la perspectiva.** Es necesario tener los conocimientos necesarios para situar la figura humana en un entorno arquitectónico y urbano.

**Diseño básico** en lo referente a los criterios de composición y la aplicación del color. El proyecto y sus procesos de creación como fase lógica, coherente y ordenada en la realización de una idea. Los medios audiovisuales en cuanto a sus sistemas de iluminación, composición.

La **fotografía** es muy importante en muchos procesos del cómic, interesa especialmente que el alumno conozca los tipos de plano y las reacciones psicológicas que estos producen.

Los **softwares** son de mucha de utilidad. Se deben conocer los programas necesarios para el dibujo, retoque digital de imágenes, de maquetación y diseño.

Los **conocimientos básicos en tipografía y lettering** para la presentación adecuada de los trabajos.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Nombre de la asignatura.

---

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

---

### COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico, y la funcionalidad específica
CG4	Tener una visión científica sobre la percepción y comportamiento de la forma, de la materia, el espacio, del movimiento y del color



CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
------	---

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
CE3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1_ Resuelve un proyecto personal de cómic	CT8_CT2_CG2_CG3 CG18_CT3
R2_ Procesa los mecanismos creativos compuestos de documentación, conceptualización, ideación y resolución gráfica	CT8_CT2_CT3
R3_ Utiliza adecuadamente la narrativa del arte secuencial. Vincula el relato con el dibujo.	CG3_CE3
R4_ Representa satisfactoriamente la estructura y el movimiento de la figura humana. Demuestra gráficamente la expresión facial del rostro humano	CG2_CG4
R5_ Domina la comunicación gráfica vinculada con una capacidad crítica y analítica del proyecto.	CT8_CE2_CE3_CG18



---

## → 6. Contenidos

---

### Unidad 1. Tipologías de Artes Secuenciales

El TVO  
La tira cómica  
Cómic  
Novela gráfica  
Narración figurativa  
Story board

### Unidad 2. El lenguaje del cómic

Texto como imagen e imagen como narración  
Lenguaje de la viñeta  
Sonidos y onomatopeyas  
Tipologías de planos  
La First Page / Portadilla  
Guión

- Resumen\_abstrac
- Guión técnico y story board

### Unidad 3. Símbolo y anatomía de la figura humana

Esquemas

- Ritmo
- Gemoetría corpórea de la figura
- Movimiento y expresión

Anatomía

- Sistema muscular
- Diccionario de símbolos

El rostro

- Músculos faciales
- Expresión facial

### Unidad 4. Poéticas

Pioneros del cómic. Will Eisner

- Un nuevo lenguaje narrativo\_el cómic
- Los inicios de la novela gráfica

Escuela franco\_belga

- Hergé
- Moebius. Cómic y su influencia en el cine.

Cómic Underground

- Robert Crumb, Daniel Clowes, Charles Braun, Víctor Moscoso...



## Industria americana y los superhéroes

- Marvel y dc

## Escuela Japonesa

- Astroboy
- Mitología japonesa
- Ciberpunk

## Cómic social

- Joe Sacco
- Paco Roca
- Sonia Pulido

## Cómic en Valencia

- La línea clara y nuevas poéticas del cómic.



→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1_RA3_RA5	10
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	RA2_RA4	60
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1_RA2_RA3 RA4_RA5	15
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA4	5



SUBTOTAL			90
<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
Trabajo autónomo	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1_RA2 RA3_RA4	15
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1_RA2_RA3 RA4_RA5	30
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias...	RA1_RA3	15
SUBTOTAL			60
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

- Pizarra verde tradicional
- Ordenadores
- Cañón de proyección / Pantalla
- Aula para poder proyectar
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos y explicaciones teóricas. Pila y grifo
- Mesas retroiluminadas
- Reprografía e impresoras para papel

## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria





### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><b>Trabajos prácticos.</b> Suponen el 100% de la calificación total. Metodológicamente es la consecuencia de la aplicación de la <b>evaluación continua</b>.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología</p> <p>Se indicarán los porcentajes en las calificaciones otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	<p>RA1_RA2_RA3 RA4_RA5</p>

### 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><b>Trabajos prácticos.</b> Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p><b>Prueba objetiva teórico/práctica.</b> Se calificará con <b>Apto</b> o <b>no Apto</b>.</p> <p>El <b>Apto</b> es imprescindible para poder aprobar la asignatura. El Apto habilita calcular el promedio de los trabajos prácticos.</p> <p>Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de los trabajos y un apto en la prueba objetiva.</p> <p>El <b>no apto</b>, en la prueba objetiva, la nota final no podrá ser superior a un cuatro.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p>	<p>RA1_RA2_RA3 RA4_RA5</p>



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><b>Trabajos prácticos.</b> Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p><b>Prueba objetiva teórico/práctica.</b> Se calificará con <b>Apto</b> o <b>no Apto</b>.</p> <p>El <b>Apto</b> es imprescindible para poder aprobar la asignatura. El Apto habilita calcular el promedio de los trabajos prácticos.</p> <p>Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de los trabajos y un apto en la prueba objetiva.</p> <p>El <b>no apto</b>, en la prueba objetiva, la nota final no podrá ser superior a un cuatro.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p>	<p>RA1_RA2_RA3 RA4_RA5</p>

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><b>Trabajos prácticos.</b> Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p><b>Prueba objetiva teórico/práctica.</b> Se calificará con <b>Apto</b> o <b>no Apto</b>.</p> <p>El <b>Apto</b> es imprescindible para poder aprobar la asignatura. El Apto habilita calcular el promedio de los trabajos prácticos.</p> <p>Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de los trabajos y un apto en la prueba objetiva.</p> <p>El <b>no apto</b>, en la prueba objetiva, la nota final no podrá ser superior a un cuatro.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p>	<p>RA1_RA2_RA3 RA4_RA5</p>



---

→ 10. Bibliografía

---

Eisner, W. (2007). *El Cómic y el Arte Secuencial*. Barcelona, Norma  
García, S. (2004). *Anatomía de una historieta*. Madrid, Sinsentido  
Gasca, L., Gubern, R. (1991). *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra  
McClout, S. (2005). *Entender el cómic, El arte invisible*, Bilbao,  
Astiberri  
McClout, S. (2007). *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*,  
Bilbao Astiberri

Bibliografía complementaria:

AA.VV. (2017). *Històries de Superació I*. Valencia. EASD València, Fundació Horta Sud.  
AA.VV. (2020). *Històries de Superació II*. Valencia. EASD València, Fundació Horta Sud y CCCC.  
Arnheim, R. (2001). *Arte y Percepción Visual*. Madrid. Alianza  
Barcsay, J. (1990). *Anatomía Artística del cuerpo humano*. Madrid. Territorio  
Madrid Chion, M. (1990). *Cómo se Escribe un Guion*. Madrid. Cátedra  
Cuadrado, J. (2000). *Atlas español de la Cultura Popular. De la historieta y su uso, 1873- 2000*.  
Madrid, Sinsentido  
Martín, A. (2000). *Apunte para una Historia de los Tebeos*. Barcelona. Glénat  
Martín, A. (2000). *Los inventores del cómic español 1873/1900*. Barcelona. Planeta-De  
Agostini Dondis, D. (1985). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona. Gustavo Gili  
Eisner, W. (2008). *La Narración Grafica*. Barcelona. Norma  
Eisner, W. (2009). *Shop Talk. Conversaciones con Will Eisner*. Barcelona.  
Norma Eisner, W., Miller, F. (2006). *Eisner/Miller*. Barcelona. Norma  
Guiral, A. (2007). *Una Historia de los Cómic*. Girona. Panini  
Gasca L. (1969). *Los Cómic en España*. Barcelona. Lumen  
Gasca L., Gubern, R. (2008) *Diccionario de Onomatopeyas del Cómic*. Madrid.  
Cátedra Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómic*. Barcelona. Península  
Gelb, I. (1987). *Historia de la escritura. La escritura como imagen*. Madrid.  
Alianza Gombrich, E. H., (1998). *Arte e Ilusión*. Madrid. Debate  
Goldfinger, E. (2004). *Animal Anatomy for Artists*. Oxford: University  
Press Gómez M. Barbero, M. (1995) *Las Lecciones del Dibujo*. Cátedra.  
Madrid Halles, C. (1981). *Guía Completa de Dibujo y Pintura*. Barcelona.  
Blume Marsh, R. (1951). *Dibujo Anatómico Artístico*. Gustavo Gili.  
Barcelona  
Martín, A. (2000). *Apunte para una Historia de los Tebeos*. Barcelona. Glénat  
Martín, A. (1978). *Historia del Cómic Español: 1875-1939*. Barcelona.  
Gustavo Gili Magnus, G. (1989). *Manual para Dibujantes e Ilustradores*.  
Barcelona. Gustavo Gili Mckee, R. (2007). *El Guión*. Barcelona. Alba  
Lucie-Smith, E. (1998). *La Figura Humana en el Arte*. Madrid. Libros y Libros.

