

ESNE

Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración

Guía Docente

Curso Académico 2022/2023

COMIC Y STORYBOARD I

Datos de identificación de la asignatura

Código

1350010

Curso

2º

Semestre

A

Créditos ECTS

6

Tipo de Asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Modalidad/es de Enseñanza

Presencial

Lengua Vehicular

Español

Profesorado de la asignatura

Profesor

Álvaro Zornoza Vergara

Datos de Contacto

alvaro.zornoza@esne.es

Tutorías Académicas

Consultar en el Campus Virtual el documento "Horarios de Tutorías - Grado en Diseño Audiovisual " que se harán públicas, en el portal del alumno.

Requisitos previos

Esenciales

Los propios del título.

Aconsejables

Los propios del título.

Sentido y aportaciones de la asignatura al plan de estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la materia de Arte y Humanidades.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Esta asignatura establece las bases de la narrativa gráfica aplicada a la creación de story boards y del cómic. Está directamente relacionada con la asignatura de Técnicas Narrativas aplicadas y

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias básicas

CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales

CG06: Manejar correctamente las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías en el campo de la ilustración y del diseño audiovisual.

CG01: Demostrar iniciativa y creatividad en el ámbito del diseño audiovisual, la creación gráfica y la ilustración.

CG02: Comprender la actividad profesional de un diseñador como un servicio a la persona y a la sociedad, promoviendo el respeto de la diversidad y pluralidad de ideas, personas y situaciones.

CG03: Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua propia e inglesa en la comunicación sobre diseño audiovisual o ilustración.

CG04: Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo para adquirir conocimientos y habilidades inherentes al campo del diseño audiovisual y la ilustración.

CG05: Aplicar los conocimientos y las habilidades adquiridas durante la formación a la creación gráfica, audiovisual y la ilustración desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora para la resolución de problemas.

CG07: Aplicar los conocimientos adquiridos para desarrollar investigaciones científicas en el ámbito del diseño.

Competencias transversales

CT01: Comprender la información proveniente de fuentes diversas.

CT02: Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.

CT03: Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.

CT04: Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos

CT05: Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

CT06: Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.

CT07: Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.

CT08: Ejercer un comportamiento profesional acorde con los principios constitucionales y los valores éticos, sociales y ambientales.

Competencias específicas

CE03: Analizar la realidad descomponiendo los elementos que la conforman en sus formas más básicas para representarla gráficamente mediante diferentes técnicas.

CE04: Conocer las técnicas de creación artística, teorías del color y la forma para el diseño de productos audiovisuales o ilustraciones.

CE05: Conocer las características de los elementos gráficos e imágenes para el desarrollo de ilustraciones o productos audiovisuales.

CE06: Conocer y utilizar las teorías más importantes del color y su aplicación al diseño para la creación de obras o productos.

CE07: Conocer y dominar los lenguajes y herramientas necesarias para la creación de contenidos gráficos, visuales, audiovisuales y de la ilustración.

CE10: Conocer y analizar las estructuras narrativas visuales y audiovisuales para su aplicación a la creación de obras o productos.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

A la superación de esta asignatura el estudiante será capaz de:

- Hacer una inmersión en el mundo del cómic y del storyboard aplicando los conocimientos de dibujo e ilustración.
- Crear personajes expresivos tanto facial como corporalmente
- Elaborar viñetas narrativamente interesantes
- Documentarse para elaborar entornos históricos y culturales realistas o fantásticos.
- Dominar el lenguaje visual aplicado al cómic y el storyboard, fundamentalmente la representación de emociones, actitudes, y movimiento.
- Elaborar cómics o novelas gráficas a partir de una idea, dirigidos a un público objetivo y con unos condicionantes técnicos fijados
 - Conocer los aspectos profesionales y técnicos para trabajar como dibujante en estos ámbitos.

Contenidos / Temario / Unidades didácticas

Breve descripción de los contenidos

1) El cómic:

- Planificar un cómic: documentación, referencias, idea, guión, concepto y estilo gráfico.
- Retícula de viñetas, composición estructurada o libre. Inclusión de textos, cartelas, bocadillos.
- Creación de los personajes: fundamentos de las expresiones faciales y corporales.
- Diseño de escenarios: perspectiva y encuadre adecuados a la narración.
- De la tira cómica a la saga: aspectos narrativos a tener en cuenta.
- Dominio de las gamas, paletas de color, aspectos emocionales del cromatismo.
- Trato con editoriales y promoción del profesional del cómic.

2) El Storyboard

- El storyboard como herramienta fundamental en la creación audiovisual.
- Diferencias entre cómic y storyboard.
- El storyboard en publicidad, cine, videojuegos y televisión.
- Cuándo y cómo realizar storyboard básicos o elaborados. La profesión de dibujante de storyboard.
- La utilización de recursos técnicos para dibujar storyboard útiles y estéticamente valiosos.
- Relaciones entre el storyboard y el concept art

Temario desarrollado

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
1. TÍTULO TEMA 1.	Febrero-Marzo
2. TÍTULO TEMA 2.	Marzo-Abril
3. TÍTULO TEMA 3.	Mayo

Sesión 1: introducción del curso

Sesión 2: introducción básica de guión y técnicas de composición asociado a la tensión dramática e intención del director.

Sesión 3: Análisis de escenas fílmicas con el fin de comprender las intenciones narrativas del director.

Sesión 4: Introducción a la perspectiva con el fin de comprender cómo crear un espacio 3D a través del dibujo y poder aplicarlo a la hora de recrear escenas para storyboard y para cómic más adelante.

Sesión 5: Explicación y comprensión de cómo funcionan la saturación de los colores en las distancias con el fin de comprender cómo crear profundidad en nuestras composiciones.

Sesión 6: Primeros ejercicios sobre expresión corporal y facial. Realizaremos un “calco” básico de una escena, ya sea cinematográfica o una escena de un

videojuego con el fin de comprender cómo se aplica lo que hemos aprendido en las sesiones previas.

Sesión 7: Realización de nuestro primer storyboard. Se les entregará varios guiones técnicos y tendrán que realizar la escena que ellos prefieran.

Sesión 9: Realización de nuestro primer storyboard basado en una porción de una canción con el fin de realizar nuestro primer videoclip en animática y aprender edición de video con adobe Premier.

Sesión 11: A través de los primeros guiones que tengan realizados de la asignatura de guión, deberán realizar un storyboard final sobre estos mismos como entrega final del primer semestre.

Sesión 12: tiempo para realizar su ejercicio.

Sesión de recuperación: tutorías/ solución de dudas.

Sesión 13: introducción al medio del cómic y el manga. Títulos, autores importantes, influencias, etc..

Sesión 14: Explicación sobre la estructura del producto literario, estructura de la página del cómic/ manga, formatos, viñetas.

Composición y diseño de una página.

Sesión 15: Anatomía de personajes y diseño de personajes de nuestro proyecto.

Sesión 16: Realización de una página.

Sesión 17: Introducción a la técnica de entintado.

Sesión 18: Coloreado digital, técnicas y estilos.

Actividades formativas

Actividades Formativas	Horas de Actividad
Sesión teórica presencial	20
Trabajos o casos prácticos	35
Debates	5
Tutoría	10
Trabajo	76
Realización de examen final	4

Metodologías docentes

- **Clase magistral presencial:** El profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, etc., en el aula.
- **Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos:** El profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos.
- **Aprendizaje colaborativo a través del debate:** El profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.
- **Tutorías.** El profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.

Sistemas de evaluación

General

Sistema de Evaluación	Criterios de Evaluación	Ponderación sobre la Calificación Final
Examen final	Se valorará la resolución de las cuestiones y problemas planteados, junto con la forma de desarrollarlos.	30% + 30%
Evaluación de trabajos o casos prácticos	La consecución de los objetivos marcados para cada práctica individual o grupal propuesta.	25%

Participación en debates	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el estudiante por la asignatura y sus contenidos, así como su actitud y capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	5%
Asistencia y participación en clase	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el estudiante por la asignatura y sus contenidos, así como su actitud y capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	10 %

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de, al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario constará como trabajo no entregado.
- Los trabajos debe entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco).
- El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase,

teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

- El trabajo realizado durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

Evaluación en Convocatoria Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, el profesor podrá solicitar la realización o repetición de los trabajos suspendidos o no presentados, así como de un trabajo extra.
- En la evaluación extraordinaria, todos los trabajos serán realizados de forma individual. Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. se destinará finalmente, el resto de la nota a una prueba definitiva. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Framed ink
- Framed perspective volume 1 technical perspective and visual storytelling.
- Framed perspective volume 2 technical drawing for shadows volume and characters.

- Dibujar cómics al estilo MARVEL de Stan Lee y Jon Buscema
- Andrew Loomis - Figure Drawing For All It's Worth

Bibliografía complementaria – Webgrafía

- Domestika-Ilustración de storyboards para cine y publicidad de Pablo Buratti
 - Laia lopez - 21 Draw
 - Griz and norm
-