

1. Identificación del curso
Nombre del curso: Cómic y Fanzine, alma y cuerpo para una Narrativa Gráfica
Nombre del docente responsable: Laura Xue
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: 24 de febrero de 2025 Fecha de cierre: 7 de abril de 2025 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		
Conocimientos por desarrollar:		

• 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,
Habilidades por desarrollar: • Realiza guiones, viñetas y personajes a partir de la observación y análisis de cómic, por medio de formatos editoriales como el fanzine. • Crea espacios secuenciales y narrativos a partir de las características plásticas del fanzine
Actitud por desarrollar: • Valora la Narrativa gráfica a partir de aspectos técnicos, argumentativos, estéticos, culturales y editoriales.

4. Planeación y evaluación
Temáticas del curso:
Unidad 1. Historia del cómic - Una breve historia del Cómic desde un enfoque nacional - La producción editorial en términos nacionales: conceptos claves
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 - Introducción a los elementos del lenguaje narrativo y gráfico
Unidad 3. Qué elementos conlleva a la creación gráfica desde lo plástico - Personajes, personalidades y características

- La fotografía, el collage, la pintura, el dibujo y los objetos
- Figuras retóricas para la creación de mundos dentro del cómic y la creación gráfica

Unidad 4. Elementos cinematográficos dentro del cómic

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

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

- Formatos de estudio: Libro álbum y libro pop Up

Unidad 6. Entrega final. Proyecto editorial propio.

- Muestra final, exposición y retroalimentación de los procesos editoriales.

Opción(es) metodológica:

El curso se compone de seis 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 seis 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 24 de febrero	Actividad 1: Breve historia del cómic y libro ilustrado en Colombia	Línea de tiempo gráfica Actividad 1. Recreación del referente histórico “Mojicón”	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% Seis actividades: 35% Trabajo final: 60%
	Unidad 2 3 de marzo	Actividad 2: Breve historia del Fanzine y sus múltiples formas	Actividad 2. Creación de varios formatos editoriales que el fanzine propone	
	Unidad 3 10 de marzo	Actividad 3: Personajes, secuencias y planos. 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 4 17 de marzo	Actividad 4: recorrido editorial desde los diversos formatos en torno a la gráfica	Actividad 4. Recrear el formato más acorde a su gusto	
	Unidad 5 31 de marzo	Actividad 5 Materialidad, componentes y posibilidades para la creación del cómic dentro del Fanzine	Actividad 5. Realizar <i>storyboard</i> y <i>storyline</i> de proyecto final	

	Unidad 6 7 de abril	Actividad 6 Proyección colectiva de cada resultado	Actividad 6 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 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 y Editorial Grupo Avanza.