

Formato de cursos acreditables para estudiantes

1. Identificación del curso
Nombre del curso: Cómic y Narrativa Gráfica
Nombre del docente responsable: Laura Xue Riaño Mora
Código del curso: BIBLEO21_G01
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: 3 de agosto del 2026 Fecha de cierre encuentros: 14 de septiembre del 2026 Fecha de cierre curso: 28 de septiembre del 2026 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 y las narrativas gráficas, que componen diversos espacios literarios. • Reconoce los elementos constitutivos y aspectos esenciales del proceso del cómic y la narrativa gráfica, desde una producción literaria y editorial. • Crea 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 del cómic, y lecturas de narrativas gráficas. • 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> <ul style="list-style-type: none"> - Una breve historia del libro ilustrado desde un enfoque nacional - La producción editorial en términos nacionales: conceptos claves - Introducción a los elementos del lenguaje narrativo y gráfico <p>Unidad 2. Qué papel cumple el Fanzine dentro de la creación gráfico-narrativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qué es el Fanzine y sus diversos formatos - Planos, escenas y secuencias del cómic en la producción editorial fanzine - Formatos editoriales complementarios <p>Unidad 3. Qué elementos conlleva a la creación gráfica desde lo plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 (formatos editoriales)

- Libro álbum
- Libro ilustrado
- Libro cartonero y chatarrero
- Libro pop Up
- Libro informativo

Unidad 6. Cómo me presento. El formato editorial como cara y voz del quien narra.

- Presentación y retroalimentación del producto final

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 Lunes 3 de agosto	Actividad 1: Breve historia del libro ilustrado en Colombia 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
	Unidad 2	Actividad 3: Las figuras retóricas como	

Lunes 10 de agosto	componente narrativo en la imagen y el cómic	las figuras desde su lenguaje propio en la imagen	valoración porcentual: Asistencia 5% Siete actividades: 35% Trabajo final: 60%
Unidad 3 Lunes 24 de agosto	Actividad 4: Personajes, secuencias, planos y colores	Actividad 4. Exploración narrativa desde la imagen, y movimiento de página	
Unidad 4 Lunes 31 de agosto	Actividad 5: recorrido editorial desde los diversos formatos editoriales en torno a la gráfica	Actividad 5. Recrear el formato más acorde a su gusto	
Unidad 5 Lunes 7 de septiembre	Actividad 6 Materialidad, componentes y posibilidades para la creación del cómic dentro del Fanzine	Actividad 6. Realizar machote de proyecto final	
Unidad 6 Lunes 14 de septiembre	Actividad 7 Proyección colectiva de cada resultado	Actividad 7 Entrega del proyecto final	
Plazo para culminación del curso: Desde el lunes 21 de septiembre hasta el lunes 28 de agosto	Los estudiantes dispondrán de unos días adicionales para la culminación satisfactoria de este espacio académico. (En caso de ser necesario)	Después de la fecha no se aceptarán plazos adicionales	

Bibliografía/cibergrafía central:

Paz Castillo María Fernanda (2011). Una historia del libro ilustrado para niños en Colombia

Guerra Pablo, Álvarez Laura Valentina (2024) 100 años del cómic colombiano

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, Editorial Grupo Avanza y Caza de libro editores. Actualmente, ejerce como Profesional de Promoción de lectura en la Dirección de Bibliotecas y Recursos de Apoyo de la Universidad de La Salle.