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

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: 8 de febrero del 2027
Fecha de cierre encuentros: 15 de marzo del 2027
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 problémicos 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 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,

Habilidades por desarrollar:

- Realiza guiones, viñetas y personajes a partir de la observación y análisis del cómic, y lecturas de narrativas gráficas.
- Crea espacios secuenciales

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 libro ilustrado desde un enfoque nacional
- La producción editorial en términos nacionales: conceptos claves
- Introducción a los elementos del lenguaje narrativo y gráfico

Unidad 2. Cómo leemos la imagen

- Figuras retóricas en la imagen
- Diálogos entre imagen y texto

Unidad 3. Personajes

- Personajes, personalidades y características
- Qué elementos conlleva a la creación gráfica desde lo plástico
- fotografía, el collage, la pintura, el dibujo y los objetos

Unidad 4. La imagen y el movimiento

- El guion: guion literario y guion técnico
- Story line
- Storyboard
- Cine y 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 8 de febrero	**Actividad 1:** Breve historia del libro ilustrado en Colombia Mojicón 1924 **Actividad 2**: El fanzine como hogar de la imagen	**Actividad 1.** Línea de tiempo gráfica **Actividad 2.** Creación y reconocimiento de formatos editoriales	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% Siete actividades: 35% Trabajo final: 60%
Unidad 2 Lunes 15 de febrero	**Actividad 3:** Las figuras retóricas como componente narrativo en la imagen y el cómic	**Actividad 3.** Composición propia (exploración) de cada una de las figuras retóricas	
Unidad 3 Lunes 22 de febrero	**Actividad 4:** Personajes, secuencias, planos, colores y exploración gráfica	**Actividad 4.** Exploración narrativa desde la imagen y la creación de personajes	
Unidad 4 Lunes 1 de marzo	**Actividad 5:** Cómo se compone una imagen para el movimiento. Cotidianidad y narrativas locales	**Actividad 5.** El guion del diario vivir	
Unidad 5 Lunes 8 de marzo	**Actividad 6** Formatos editoriales: libro ilustrado, álbum, informativo o no ficción, cartonero, fanzine	Actividad 6. Recrear uno de los formatos editoriales desde una narrativa propia	

Unidad 6 Lunes 15 de marzo	**Actividad 7** Evaluación y retroalimentación producto final: Formato editorial, narrativa propia Proyección colectiva de cada resultado	Actividad 7 Socialización del producto final	

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.