



PROGRAMA DE ASIGNATURA

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Asignatura	Narrativa Gráfica, Cómic y Manga				
Carrera	Oferta para todas las carreras de pregrado y programas de postgrado de la Universidad de Santiago de Chile.				
Código	684 T-1				
Créditos SCT-Chile	3	Trabajo Directo semanal	4 horas pedagógicas	Trabajo Autónomo semanal	2 horas cronológicas
Categoría	Curso Cultural de Formación Integral -CCFI				
Área de conocimiento	La asignatura de Narrativa Gráfica, Cómic y Manga, se enmarca en la dimensión de Desarrollo Cultural y Artístico de la formación integral de la Universidad de Santiago de Chile, orientada a la valoración y desarrollo de la cultura y vinculación con el medio de las y los estudiantes a través del arte". (Resolución N° 8417, Artículo 3. Establece normativa para la implementación de la Formación Integral a nivel Institucional.)				
Departamento	Departamento de las Culturas y las Artes				
Profesor/a	José Ignacio Díaz Matamoras				
Correo	jose.diaz.ma@usach.cl				

2. CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO

Los Cursos Culturales de formación integral corresponden a un espacio de desarrollo y bienestar estudiantil en el que se construye comunidad universitaria promoviendo actitudes y valores. Fomentan el trabajo en equipo y el desarrollo del pensamiento crítico; buscan el fortalecimiento de la autoestima y la adaptabilidad a diferentes escenarios a través de la expresión, en un ambiente de respeto, libre de violencia y discriminación; contribuyen a la sociedad y su entorno para responder a los desafíos sociales, políticos, económicos, culturales y medioambientales del país, en coherencia con el Modelo Educativo Institucional (MEI)

La asignatura Narrativa Gráfica, Cómic y Manga tiene como propósito fomentar la comprensión gráfica básica e histórica de este medio, así como promover la ética, la aceptación de la diversidad, el respeto por el trabajo bien realizado, la perspectiva de género, la inclusión, el aprendizaje autónomo y el compromiso con la calidad y el trabajo en equipo.

El curso está orientado a entregar herramientas fundamentales para el desarrollo de un proyecto básico de narrativa gráfica. Se alienta al estudiante a investigar, durante sus horas no presenciales, sobre estilos narrativos y gráficos de su interés. El rol del docente es guiar este proceso, acompañando al estudiante en la búsqueda de su propio estilo, de modo que sea capaz de relatar y dibujar de forma autónoma en cualquier plataforma.





3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RdeA)

Resultado de aprendizaje general	
Integrar elementos básicos conceptuales desde la investigación de las diferentes épocas, corrientes y estilos, permitiéndole al alumno, generar contenido propio apto para la publicación en papel u otra plataforma respetando su propio trabajo y el de sus compañeros, entendiendo que su obra es pública y social, que debe adecuarse a los requerimientos de perspectiva de género, inclusión y contexto en un entorno principalmente presencial de aprendizaje.	
Resultados de aprendizaje específicos	Unidades temáticas
- Generar investigación a través de los estilos y las épocas de la narrativa gráfica, identificando y aplicando los conceptos, los estilos de dibujo y guionización, analizando el contexto de las obras presentadas, su año de publicación y uso en diversos momentos históricos. Su influencia como elemento artístico y de comunicación. Finalmente, tomar estos elementos para diseñar y crear escenarios y personajes en base a geometría básica, práctica de perspectiva y elementos cotidianos.	UNIDAD I: La Narrativa Gráfica a través del tiempo: Creación de Conceptos, estilos, personajes y escenarios.
- Generar y crear guiones literarios como así también técnicos a partir de lo investigado relatando vivencias propias o historias inéditas con el fin de componer una narración gráfica. En este sentido, se diseñan en base a elementos gráficos tales como la diagramación, elementos del cine (como ángulos de cámara cuyo fin es permitir una composición correcta de la historia.	UNIDAD II: Narración: Guion Técnico y Literario.
- Diseñar una narración gráfica a partir de los guiones literarios y guiones técnicos en formatos estandarizados internacionalmente, componiéndolos a través de la edición de software computacional para su publicación en cualquier plataforma.	UNIDAD III Dibujo: Diseño gráfico, entintado y publicación





4. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

La asignatura emplea estrategias integradas para desarrollar habilidades teóricas, técnicas y creativas en torno a la narrativa gráfica:

- **Teórico-práctico:** Clases expositivas combinadas con ejercicios de dibujo (perspectiva, figura humana, retrato, diseño), apoyadas por material virtual en Campus Virtual.
- **Autónomo:** Investigación personal sobre estilos gráficos y contextos de publicación de las obras. El docente guía la búsqueda del estilo propio. Se elabora un portafolio que registra el progreso desde la semana 1 a la 15 que grafique el progreso y la práctica constante.
- **Colaborativo:** Actividades grupales con evaluación formativa para practicar la narración gráfica antes del trabajo individual.
- **Basado en proyectos:** Desarrollo individual de un cómic en tres etapas: diseño de personajes, guion técnico/literario y narración gráfica como producción final.
- **Aula expandida:** Observación directa de espacios universitarios para diseñar escenarios realistas, integrando arquitectura, luz y paisaje en la narrativa.

5. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Procedimientos de evaluación

- Una evaluación de las Competencias Genéricas a través de una escala de apreciación. Esta, tiene carácter de formativa y se obtiene a través de las tareas que se dan clase a clase y su desarrollo (portafolio).
- Una evaluación sumativa que se obtiene a través de la entrega de la creación y desarrollo de uno o varios personajes además de un script (33%).
- Una evaluación sumativa que se obtiene a través de la entrega de un guion literario, uno técnico y el desarrollo de una reseña de la historia (33%).
- Una evaluación sumativa que se obtiene del producto final del proceso y que es una narración gráfica de 4 a 8 páginas (33%).

6. RECURSOS DE APRENDIZAJE





BIBLIOGRAFÍA:

- Loomis A., "Fun with a Pencil" (1939). Titan Books, EE.UU. 2013
- Loomis, A., "Creative Illustration" (1947), Titan Books, EE.UU. 2013
- Loomis, A., "Drawing the Head and Hands" (1956), Titan Books, EE.UU. 2013

RECURSOS EDUCATIVOS EN LÍNEA

- Material gráfico y literario referido a la creación de guiones para narrativa gráfica
- Toriyama A., "Taller de Manga" (1984), Planeta De-Agostini, 1996

OTROS

- Visuales: Películas de Studio Ghibli, recomendando específicamente "Naáusica del Valle de la Luna", "El Castillo Ambulante" y "La Colina de las Amapolas".
- Guías y materiales audiovisuales entregados por el profesor y disponible en la plataforma Moodle Campus Virtual.

