

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	33433
Nombre	Teoría del Cómic: Formas y Tendencias
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	4.5
Curso académico	2019 - 2020

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	3	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	16 - Compl. format. carácter optativo 3er curso	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
GUARDIA CALVO, ISADORA	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

RESUMEN

Estudio del cómic considerado como género comunicativo tanto en sus facetas específicas (imagen, guión, secuencialidad, puesta en escena, personajes) como en sus relaciones concretas con sus contextos culturales y sociales, en su historia y en sus autores, en sus estilos y sus géneros.

CONOCIMIENTOS PREVIOS**Relación con otras asignaturas de la misma titulación**

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.



Otros tipos de requisitos

No se exigen requisitos previos puesto que el seguimiento adecuado de la materia aportará las competencias necesarias al estudiante.

COMPETENCIAS

1301 - Grado Comunicación Audiovisual

- Conocer la comunicación como proceso y los diferentes elementos que lo constituyen. Poseer y comprender los conocimientos de la especificidad de los discursos, así como de los modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales. Conocer las distintas teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus diferentes lenguajes.
- Conocimiento de los diversos lenguajes, códigos y modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales: fotografía, cine, radio, televisión, vídeo e imagen electrónica, internet, etc. a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural y su evolución a lo largo del tiempo, que deberá generar la capacidad para analizar relatos y obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer y reconocer los diferentes estilos, épocas, géneros y autores que se han desarrollado a lo largo de la historia del cómic, y ser capaz de analizar y explicar una obra de cómic, contextualizándola adecuadamente.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Una introducción a la historia del cómic.

Revisión histórica de los antecedentes del cómic como modo de expresión autónoma y completa.

2. Un lenguaje narrativo.

Componentes narrativos del cómic como sistema de comunicación.

3. Una forma con diversos formatos.

La tira de prensa diaria. La página dominical. La revista antológica. El comic-book. El cuadernillo. El tomo. La novela gráfica.

**4. Un país, un autor.**

Análisis del trabajo realizado por una selección de autores imprescindibles y la evolución del cómic en los países más significativos del planeta.

5. Un género con muchos géneros.

Revisión y análisis de los géneros más significativos de la historia del cómic.

6. Un futuro muy presente. ¿Y digital?

Análisis de las nuevas formas del cómic tras el advenimiento del formato digital.

7. Unos tebeos que hay que leer.

Selección de obras fundamentales que deben leer los alumnos a lo largo del curso.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	45,00	100
Asistencia a eventos y actividades externas	3,00	0
Elaboración de trabajos en grupo	5,00	0
Elaboración de trabajos individuales	5,00	0
Estudio y trabajo autónomo	5,00	0
Lecturas de material complementario	10,00	0
Preparación de actividades de evaluación	15,00	0
Preparación de clases de teoría	10,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	14,00	0
TOTAL	112,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

1. Actividades de carácter presencial a la que corresponderá el 40 % del tiempo:

1.1. Clase magistral.

1.2. Tutoría individual y en grupo.



1.3. Presentación de trabajos individuales al grupo.

2. Actividades de carácter autónomo a las que corresponderá el 60% del tiempo:

2.1. Consulta y estudio de la bibliografía por parte del alumnado.

2.2. Preparación, individual o en grupo, de la exposición en el aula siguiendo las pautas que el profesor o profesora vaya marcando para las distintas fases del proceso.

2.3. Desarrollo de las diferentes fases del trabajo a presentar.

EVALUACIÓN

Asistencia obligatoria a todas las clases, participación en las discusiones y presentación de trabajos. No habrá examen teórico final.

REFERENCIAS

Básicas

- EISNER, Will: El cómic y el arte secuencial. Norma Editorial, Barcelona, 1988.
- EISNER, Hill: La narración gráfica. Norma Editorial, Barcelona, 1998.
- McCLOUD, Scott: Entender el cómic: el arte invisible. Astiberri, Bilbao, 2008.
- McCLOUD, Scout: La revolucion de los Comics. Norma Editorial, Barcelona, 2001.
- La Historia del Cómic. Editorial Toutain. Barcelona, 1985.
- Del tebeo al manga. Una Historia de los Cómic. Editorial Panini. Barcelona. 2007.

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno