ESCOLA D'ART DE MALLORCA

Govern de les Illes Balears
Conselleria d'Educació i Universitats

PROGRAMACIÓ DIDÀCTICA 2026-2027

1. Identificació del mòdul

1.1. Dades del mòdul

CICLE FORMATIU DE GRAU SUPERIOR DE COMIC (LOE)
MÒDUL MECO3-Projectes de còmic I

Curs	Període	Hores setmanals	Nombre de crèdits ECTS
Primer	Anual	4	8

Professorat responsable:
Florentino Flórez
Correu electrònic: fflorez@eam.cat
Horari de tutories: Lunes de 17:45-18:40

Coordinador de la família professional de Comunicació Gràfica i Audiovisual:
Jose Luis Díez
Correu electrònic: jdiez@eam.cat

1.2. Contextualització del mòdul dins el pla d'estudis

Los alumnos deberán aplicar procedimientos y destrezas cuyas bases adquieren en otras asignaturas: el dibujo, las técnicas, el color, la anatomía o la representación del espacio. Confluirán diferentes saberes que en este módulo serán integrados y experimentados.
El programa intentará ajustarse al desarrollo de las habilidades de los alumnos, según avance el curso. Aunque sin duda se les exigirán esfuerzos que les pondrán a prueba. Todo ello en el marco de una lógica profesional, ajustándose a los plazos y las necesidades expresivas y comunicativas de cada encargo.

1.3. Requisits per cursar el mòdul:

Capacidad para el dibujo de memoria, sensibilidad hacia la narración y la composición, comprensión del espacio, conocimientos de anatomía y curiosidad hacia las obras y autores de cómic.

2. Normativa de referència

Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño (BOE 25/05/2007).
Decret 15/2019, de 15 de març, pel qual s'estableixen els currículums, en l'àmbit de les Illes Balears, dels cicles formatius de grau mitjà de tècnic d'Arts Plàstiques i Disseny en Assistència al Producte Gràfic Imprès i de grau superior corresponents als títols de tècnic superior d'Arts Plàstiques i Disseny en Fotografia, de tècnic superior d'Arts Plàstiques i Disseny en Il·lustració i de tècnic superior d'Arts Plàstiques i Disseny en Còmic, pertanyents tots a la família professional artística de comunicació gràfica i audiovisual, i es regulen l'avaluació i les proves d'accés dels estudis professionals d'arts plàstiques i disseny (BOIB 035, 16 març 2019)

3. Objectius d'aprenentatge del mòdul

O1. Plantear y llevar a cabo proyectos de cómic en diferentes formatos adecuados a la temática y las especificaciones del encargo o a las propias motivaciones e intereses artísticos y profesionales.
O2. Adaptar un texto o un guión literario al lenguaje y a los diferentes formatos de la narración gráfica.
O3. Dominar el lenguaje y los procesos técnicos de la narrativa gráfica y aplicarlos de manera creativa en proyectos de cómic de diferentes ámbitos, géneros, temas y formatos.
O4. Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica necesarias para la creación de personajes y ambientaciones.
O5. Utilizar los recursos del guión y la estructura narrativa en el desarrollo de los propios proyectos de cómic.
O6. Utilizar los elementos tipográficos o caligráficos idóneos para expresar un mensaje conforme a la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.
O7. Conocer y llevar a cabo las fases del proceso de creación y realización de cómics hasta la obtención de un producto final de la calidad exigible a nivel profesional.
O8. Aplicar las normas de presentación de originales para reproducirlos posteriormente.
O9. Dominar las técnicas y las tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de cómic de calidad artística y comunicativa.
O10. Conocer la normativa específica que se aplica a la especialidad.
O11. Emitir un juicio crítico argumentado con respecto al propio trabajo y a los resultados obtenidos, así como valorar razonadamente las realizaciones de los otros.
O12. Explorar soluciones gráficas creativas e innovadoras para resolver ejercicios en el contexto de la especialidad.
O13. Valorar la realización de cómics como una oportunidad de experimentación, creación, comunicación y expresión artística personal

4. Continguts temàtics del mòdul *(distribuïts en unitats d'aprenentatge)*

4.1. Continguts temàtics

1. El proyecto de narrativa gráfica. El proceso de creación y realización del original. Etapas.
2. El tema. Adaptaciones de obras literarias y creación de obras propias. Características y metodología de trabajo.
3. Extensión de la historia. El chiste gráfico, la tira cómica, la historieta corta. El libro.
4. El guión ilustrado (storyboard). Las elipsis. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión. El encuadre.
5. Creación de personajes. Estudio y tipologías. Escenarios y ambientaciones. Documentación.
6. Texto e imagen. Los diálogos. La voz en off. Símbolos, onomatopeyas y recursos propios del cómic. Composición de la viñeta, de la tira, de la página y del libro.
7. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra Final.
8. Entintado y técnica gráfica. Blanco y negro y color. Aplicación de las técnicas manuales y digitales.
9. Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación.
10. El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para reproducirla.
11. Normativa que se aplica a la especialidad.
12. Esbozos y control del ritmo.

Desarrollo de los contenidos:

UD0l. Diseño de personajes, escenarios y objetos.

Contenidos

(5) Creación de personajes. Estudio y tipologías. Escenarios y ambientaciones. Documentación.

Dibujar y proyectar. La figura como problema central. Siluetas. La construcción del volumen, bocetos, monigotes, esqueletos y estructuras. Esferas y volúmenes. Proporciones. Figura y tercera dimensión. El gesto y la expresión. Marcadores faciales. El movimiento. Autoexigencia de calidad gráfica y estética. Estudio y tipologías. Protagonista único-múltiple. Activo-pasivo. Caracterización y carácter. El antagonista. Arquetipos y estereotipos. Escenarios y ambientaciones. Documentación. Ambientación: período, duración, localización. Guías de estilo de personajes. Diseño de vehículos y objetos. *Concept Art.* Anatomía humana y animal, una comparativa.

Ejercicios UD0l.

28-30-Sept. Diseño de personaje humano. Bocetos. Ensayos de volumen y caracterización. Presentación.
5-7-Oct. Bocetos de animales. Caballo, perro, gato.
14-Oct. Bocetos de pareja y antagonista.
19-21-Oct. Bocetos de escenarios y objetos para el personaje.
26-28-Oct. Examen empleando al personaje, su antagonista y la mascota.
4-Nov. Entrega del ejercicio, adjuntando memoria documental. Con seis desarrollos en DINA3: *turn-around* del personaje, hoja de expresiones faciales, hoja de construcción, movimientos y actitudes y pruebas de color y vestuario. Además, diseños de escenarios, de objetos o vehículos. Con indicaciones de color.

Criterios de evaluación de la UD01: CA5 / CA6 / CA7 / CA8 / CA11

UD02. El guión ilustrado [Storyboard]

Contenidos

(4) El guión ilustrado (storyboard). Las elipsis. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión. El encuadre.

El guión técnico y literario. La secuencialidad. Planificación y continuidad visual. Las elipsis. Las secuencias. Continuidad y salto de eje. El lenguaje audiovisual. Características generales. Story-boards. Los centros de interés en la imagen secuencial. Dibujo ágil y representación realista de espacios, iluminación, gestualidad y movimiento de los personajes. Continuidad de los ejes de acción. Interpretación del guión técnico. Técnicas de representación rápidas. Rapidez y adecuación a los plazos. Atención a las instrucciones del guión. Búsqueda de la claridad e inmediatez de la representación. Limpieza en la presentación.

Ejercicios UD02.

2-4-Nov. Story-board. Presentación.
9-11-Nov. DINA3. Story-board. 6 planos en color. Formato 12X10 cms. Con ayuda.
18-Nov. EXAMEN. DINA3. Story-board. Realización de 6 planos en B/N. Formato 12X10 cms. Entrega de la primera parte.

Criterios de evaluación de la UD02: CA3 / CA4 / CA6 / CA8 / CA11

UD03. Texto e imagen.

Contenidos

(6)Texto e imagen. Los diálogos. La voz en off. Símbolos, onomatopeyas y recursos propios del cómic. Composición de la viñeta, de la tira, de la página y del libro.

(9) Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación.

Los diálogos. La voz en off. Símbolos, onomatopeyas y recursos propios del cómic (auras, líneas de movimiento, etc.). Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación. Bocadillos y flujo visual. Tipos de bocadillos. La composición de la viñeta, imagen y texto.

Ejercicios UD03.

16-Nov. Presentación. El profesor aportará el guión y la distribución.
2 Página con varios personajes, voz en off, bocadillos, efectos visuales y onomatopeyas.
23-Nov. Bocetos de página.
25-Nov. Examen. Bocetos para página ubicando los bocadillos y resolviendo los problemas de continuidad.
2-Dic. Página a lápiz, lista para entintar. Con los bocadillos indicados.
9-Dic. Intercambio de las páginas con otros alumnos. Se entintará la página de un compañero.
21-Dic. Entrega de la página en formato físico. En el Classroom se entregarán las planchas con los textos.

Criterios de evaluación de la UD03: CA1 / CA4 / CA5 / CA6 / CA8 / CA9 / CA10 / CA11

UD04. Dimensiones del relato gráfico.

Contenidos

(3) Extensión de la historia. El chiste gráfico, la tira cómica, la historieta corta. El libro.

(7) Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra Final.

Formatos más habituales. Comic-book, Bedé y manga. El viaje del escritor: arquetipos y etapas. Introducción a la metodología proyectual: documentación, proceso de bocetos, desarrollo del proyecto final. Jerarquía de problemas. Imagen, texto y estructura. La escala de planos. Angulación y punto de vista. Picados y contrapicados.

Ejercicios UD04.

21-Dic. Presentación. Realización de tira personal. B/N. A entregar 2 tiras verticales con el personaje creado por los alumnos.

11-Ene. Resumen del guión. Bocetos de dos tiras para móvil.

27-Ene. Entrega de las tiras, con texto. Digital.

Criterios de evaluación de la UD04: CA1 / CA3 / CA4 / CA5 / CA6 / CA8 / CA9 / CA10 / CA11

UD05. Los personajes en acción.

Contenidos

Acting y narrativa. Deformación y comunicación. El gesto y la expresión. La curva corporal. La silueta. Dibujo de gestos, posturas y expresiones. Proporciones. La silueta. Expresión y continuidad. Las 22 viñetas de Wally Wood. La actitud del personaje. Diversidad: edad, género, etnia… Los objetos como personajes.

Ejercicios UD05.

25-Ene. Presentación. Dos páginas con discusión entre dos personajes. El profesor aportará el guión.

27-Ene. Diseño de dos personajes, hombre y mujer.

10-Feb. Original a lápiz de la primera página, con textos indicados.

17-Feb. Original a lápiz de la segunda página, con textos indicados.

22-Feb. Inicio del entintado.

3-Mar. Entrega de las páginas finales, entintadas, con los textos indicados, en formato físico.

Criterios de evaluación de la UD05: CA1 / CA4 / CA5 / CA6 / CA7 / CA8 / CA9 / CA10 / CA11

UD06. El proyecto de narrativa gráfica.

Contenidos

(1) El proyecto de narrativa gráfica. El proceso de creación y realización del original. Etapas.

(2) El tema. Adaptaciones de obras literarias y creación de obras propias. Características y metodología de trabajo.

Del guión literario al guión gráfico. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra Final. Rapidez y adecuación a los plazos. Atención a las instrucciones del guión. El flujo viñeta a viñeta. Manga frente a comic. Escorzos. Perspectivas forzadas. Exageraciones. El espacio negativo.

Ejercicios UD06.

24-Feb. Presentación. 4 páginas DINA3 en B/N. Realización de historieta corta. A partir de las *Crónicas Marcianas* de Ray Bradbury. Adaptación del guión, realización de guión gráfico, bocetos de páginas, lápices más ajustados y entintado.

8-Mar. Bocetos de páginas.

24-Mar. Páginas a lápiz, listas para entintar.

19-Abr. Entrega del ejercicio. Originales + archivos con los textos.

Criterios de evaluación de la UD06: CA1 / CA2 / CA4 / CA5 / CA6 / CA7 / CA8 / CA9 / CA10 / CA11 / CA12

UD07. Flujo visual.

Contenidos

(8) Entintado y técnica gráfica. Blanco y negro y color. Aplicación de las técnicas manuales y digitales.

(10) El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para reproducirla.

(11) Normativa que se aplica a la especialidad.

(12) Esbozos y control del ritmo.

Se muestra, no se cuenta. El punto de vista. Sistemas de imágenes. Composición de página. Diferentes diseños de página. Viñetas horizontales y verticales. Cuadrículas. Continuidad y flujo visual. El tamaño de las viñetas. La necesaria variedad. Viñetas subyugadas. Viñetas de fondo continuo y viñetas de fondo repetido. Travellings. Claridad. El plano de situación. La regla del eje. Acción-reacción. Puntos de referencia. Blanco y negro y color. Aplicación de las técnicas manuales y digitales. Color directo y digital. Iluminación. Elaboración de unos lápices adecuados. Sistemas de indicación de los negros. Entintado. Línea pura y modulada. La mancha negra y las medias tintas. Rayados y tramas. Feathering. Problemas concretos de entintado: pelos de diferentes colores, arrugas de diferentes telas, texturas... La iluminación narrativa. Siluetas.

Ejercicios UD07.

14-Abr. Realización de ocho páginas a lápiz sobre guión propuesto por el profesor.

19-Abr. Realización de los bocetos de las ocho páginas. Rotulado de las páginas.

21-Abr. Inicio de los lápices.

5-May. Entrega de cuatro páginas a lápiz. Con bocadillos indicados.

12-May. Entintado de las cuatro páginas. Intercambio de planchas entre los alumnos.

19-May. Entrega de las otras cuatro páginas a lápiz. Con bocadillos indicados.

26-May. Entrega, con memoria, de las ocho páginas entintadas y con los textos.

Criterios de evaluación de la UD07: CA1 / CA3 / CA4 / CA5 / CA6 / CA7 / CA8 / CA9 / CA10 / CA11 / CA12

4.2.Distribució temporal

2 sesiones de 2 horas a la semana.

Mes	Dies	Unitat didàctica / continguts	Activitats d'aprenentatge	Procediments i tècniques d'avaluació
Septiembre	28-30	**UD0I. Diseño de personajes, escenarios y objetos.**	Diseño de personaje. Bocetos de personajes.	
Octubre	5-7		Diseño de personaje. Bocetos de personajes.	
	12-14		Ensayos de volumen y caracterización. Bocetos de animales.	
	16		Jornada profesional.	
	19-21		Bocetos de pareja y antagonista.	

	26-28		Bocetos de escenarios y objetos para el personaje.	Examen empleando al personaje, su antagonista y la mascota.
Noviembre	2-4	**UD02. El guión ilustrado [Storyboard]**	Revisión de diferentes secuencias.	**UD01. Entrega.** Con memoria.
	9-11		Realización de 6 planos en color.	
	16-18	**UD03. Texto e imagen.**	Presentación. Plancha con dos personajes.	Examen: Story-board. **UD02. Entrega.** Story Color.
	23-25		Bocetos de página.	Examen. Bocetos para guión ubicando los bocadillos y resolviendo los problemas de continuidad.
	30			
Diciembre	2		Página a lápiz, lista para entintar.	
	9		Intercambio de la página con otros alumnos.	
	14-16			
	18			**Reunió Avaluació Seguiment 1**
	21	**UD04. Dimensiones del relato gráfico.**	Presentación. Realización de tira personal	**UD03. Entrega.** La página.
Enero	11-13		Resumen del guión. Bocetos de las dos tiras.	
	18			
	25-27	**UD05. Los personajes en acción.**	Presentación. Dos páginas con discusión entre dos personajes.	**UD04. Entrega. Tiras.** Con memoria.
Febrero	1-3			
	8-10		Original a lápiz de la primera página.	
	15-17		Original a lápiz de la segunda página.	
	22-24	**UD06. El proyecto de narrativa gráfica.**	Presentación. 4 páginas DINA3 en B/N Adaptación del guión	
Marzo	3			**UD05. Entrega.** Las dos páginas finales, entintadas.
	8-10		Bocetos de páginas.	
	15-17			
	19			**Reunió Avaluació Seguiment 2**
	22-24		Páginas a lápiz, listas para entintar.	
Abril	5-7	**UD07. Flujo visual.**	Realización de ocho páginas a lápiz	
	12-14			
	19-21		Realización de los bocetos de las ocho páginas. Rotulado de las páginas. Inicio de los lápices.	**UD06. Entrega.** Cuatro páginas. Con bocadillos indicados.
	26-28			
Mayo	3-5		Entrega de cuatro páginas a lápiz.	
	10-12		Intercambio de parte de las planchas entre los alumnos.	
	17-19		Entrega de las otras cuatro páginas a lápiz.	
	24-26			***UD07.*** **Entrega.** 8 Páginas**.** Con memoria.
Junio	31-2	**Evaluación Ordinaria**		Exámenes
	7	**Ordinaria**		***Reunión de evaluación***
	14-16	**Evaluación extraordinaria**		Exámenes
	18	**Extraordinaria**		***Reunión de evaluación***

5. Materials i recursos didàctics

5.1. Bibliografia bàsica

BUSCEMA, John y Lee, Stan. *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel*. Ediciones Martínez Roca. Barcelona, 1999
EISNER, Will, *La narración gráfica*, Norma editorial, Barcelona, 1998
GIBBONS, Dave y PILCHER, Tim, *Cómo crear cómics*, Norma Editorial, Barcelona, 2018

5.2. Bibliografia complementària

ANDELMAN, Bob, *Will Eisner, El espíritu de una vida,* Norma Editorial, Barcelona, 2005
ASSOULINE, Pierre, *Hergé*, Ediciones Destino, Barcelona, 1997
BUCKLER, Rich. *How to Draw Dynamic Comic Books.* Vanguard Productions.USA, 2007.
BROWER, Steven, *From shadow to light, The life and art of Mort Meskin*, Fantagraphic Books, USA 2010
CANEMAKER, John, *Winsor McCay. His life and art.* Abbeville. NY, 1987 / *The art and flair of Mary Blair.* Disney Editions. NY, 2003
CHATENET, Aymar de y MARMONNIER, *Christian, René Goscinny, los primeros pasos de un guionista genial,* Norma Editorial, Barcelona, 2007

CHAYKIN, Howard, *The art of Ramona Fradon*, Dynamite Enterteinment, USA 2013
CLOWES, Dan (intr.) *Will Elder. The Mad Playboy of Art*, Fantagraphics Books, Seattle, 2003
COUCH, N. C. Christopher, *Jerry Robinson, Ambassador of Comics*, Abrams ComicArts, New York, New York, 2010
CRUMB, Robert, *The R. Crumb Coffe Table art Book*. Kitchen Sink Press. New York, 1997
CUERVO, Javier, *Flash Gordon el conquistador*, Rema y Vive, Gijón, 2016
DAVID, Peter. *But I digress…* Pretextos Dolmen. Palma de Mallorca, 2002
DINI, Paul y KIDD, Chip, *Batman animated*, Harper Enterteinment, New York, 1998
DUIN; Steve y RICHARDSON, Mike, *Comics between the panels*, Dark Horse Comics, Milwaukie,1998
EISNER, Will, *Shop Talk*, Dark Horse, Oregon, 2001
EVANIER, Mark, *Kirby, El rey de los comics,* Rossell Fantasy Works, Gerona, 2009
FERNÁNDEZ, Leandro. *Aprende a dibujar cómics*. Dolmen, Palma de Mallorca, 2015
FERRIS, Hugh, *The metropolis of tomorrow.* Princeton Architectural Press. New York, 1986.
FLÓREZ, Florentino, *Mark Schultz. Out of the past. Ilustraciones y cómic 1985-2005*, Casal Solleric, Palma, 2005 / *Com ser Gallardo*. Casal Solleric. Palma, 2006 / A *Flor De Piel. Las historietas de Ana Miralles*, Casal Solleric, Palma, 2007 / *Freak out. Gilbert Shelton's comics*, Casal Solleric, Palma, 2008 / *John Buscema. Historietas y dibujos*, Casal Solleric, Palma, 2009 / *Wallace Wood. Woodwork*. Casal Solleric, Palma, 2010 / *Josep Maria Blanco Ibarz. Humor Blanco*, Casal Solleric, Palma, 2011 / *Flesh&Steel. The art of Russ Heath*, Casal Solleric, Palma, 2013 / *Ditko Unleashed*, IDW, USA 2016
GARCÍA, Sergio (Coord.), *Historia de una página*. Glénat. Granada, 2002
GODDIN, Philippe, *Cómo nace un cómic. Espiando a Hergé,* Editorial Juventud, Barcelona, 1993
HAJDU, David, *La plaga de los comics,* Es Pop Ediciones, Madrid, 2018
HARVEY, Robert C. *Milton Caniff, conversations,* University Press of Missisipi, 2002
HILL; Roger, *Reed Crandall, Illustrator of the comics*, TwoMorrows Publishing, North Carolina, 2017
HOWE, Sean, *Marvel Comics, la historia jamás contada,* Panini Comics, Barcelona, 2013
KANE, Brian M., *Hal Foster*, Vanguard productions, New Jersey, 2001
KITCHEN, Dennis y BUHLE, Paul, *The Art of Harvey Kurtzman, The Mad genius of comics,* Abrams Comicarts, New York, 2009
KLEY, Heinrich, *The drawings of Heinrich Kley.* Dover Publications Inc., New York, 1961 / *More drawings by Heinrich Kley*. Dover Publications Inc., New York, 1962
KUBERT, Joe. *Heroes and Superheroes: Joe Kubert's World of Cartooning*. Joe Kubert's World of Cartooning, 1998 / *Horror: Joe Kubert's World of Cartooning*. Joe Kubert's World of Cartooning, 1998 / *Inking: Joe Kubert's World of Cartooning*. Joe Kubert's World of Cartooning, 1998 / *Penciling: Joe Kubert's World of Cartooning*. Joe Kubert's World of Cartooning, 1998 / *Story-Graphics: Joe Kubert's World of Cartooning*. Joe Kubert's World of Cartooning, 1998 / *Supervillains: Joe Kubert's World of Cartooning*. Joe Kubert's World of Cartooning, 1998 / *Superheroes : Joe Kubert's Wonderful World of Comics*. Watson-Guptill Publications, 1999 / *Joe Kubert's Comic Book Studio Instruction Book*. Running Press, 2002 / *How to Draw From Life. Joe Kubert*. Vanguard, 2009
LARSON, Gary, *The far side gallery (varios volúmenes)*. Warner books. Kansas City, 1998
LEVITZ, Paul. *75 Years of DC Comics. The Art of Modern Mythmaking*. Taschen, 2017 / *Will Eisner: Champion Of The Graphic Novel*. Abrams books, 2015
MARTIN, Gary, *The Art of Comic Book Inking*, Dark Horse Comics, Milwaukie, 1997
MATANIA, Fortunino, *Drawing from History. The forgotten art of Fortunino Matania*. Book Palace Books. London, 2016
MATEU-MESTRE, Marcos, *Framed Ink*. Designstudio Press. California, 2010 / *Tinta vol. 2.* Ediciones Anaya Multimedia. Madrid, 2022.
MCCLOUD, Scott, *Cómo se hace un cómic*, Ediciones B, Barcelona, 1995 / *La revolución de los comics*, Norma editorial, Barcelona, 2001
MORRISON, Grant, *Supergods,* Turner Publicaciones, Madrid, 2012
MUNUERA, Jose Luis. *Oficio dibujante*. Astiberri. Bilbao, 2021
MUYBRIDGE, Aedweard, *The Human Figure in Motion*. Dover, 1955 / *Animals in Motion.* Dover, 1957
PARR, Michael, *Tintín, el sueño y la realidad,* Editorial Zendrera Zariquiey, Barcelona, 2002
PIEKOS, Nate, *The essential guide to comic book lettering,* Image comics, 2022
ROBERTS, Tom, *Alex Raymond, his life and art,* Adventure House, Maryland, 2007
SCHELLY, Bill, *Man of Rock, A biography of Joe Kubert*, Fantagraphics Books, Seattle, 2008 / *The Art of Joe Kubert.* Fantagraphics, 2011
SEMPÉ, *Sálvese quien pueda*. Editorial Fundamentos. Madrid. 1973
SIMON, Joe, *The comic book makers*, Crestwood, New York, 1990
SKINN, Dez, Comix, *The underground revolution*, Collins & Brown, London, 2004
TORIYAMA, Akira. *Taller de manga.* Planeta DeAgostini Comics. Barcelona, 1996
TOTH, Alex, *Toth Black and White.* Auad Publishing. San Francisco, 1999
TUCKER, Reed, *Marvel vs DC*. Planeta Comic. Barcelona, 2021
VV. AA.. *Aprende a dibujar cómics Vol. II*. Dolmen, Palma de Mallorca, 2006
WILLIAMSON, Al (Intr.), *Al Williamson Hidden lands*. Dark Horse. Milwaukie, 2004
WOLVERTON, Basil, *The art of Basil Wolverton*. Fantagraphics. Seattle, 1989

Webs:
https://blambot.com/
https://www.comics.org/
https://digitalcomicmuseum.com/
https://tbeoynolocreo.blogspot.com/

5.3. Altres recursos
Visitas a empresas.
Revistas y publicaciones específicas
Asistencia a ferias, exposiciones y eventos culturales relacionados con la especialidad.
Recursos online a través de la web de la asignatura como vídeos, documentales o páginas web.

6. Metodologia docent

6.1. Estratègies generals metodològiques
La materia se constituye como un taller de trabajo, creación y producción, incentivando al estudiante en la búsqueda e investigación de sus propios recursos expresivos.
Confluyen aspectos teórico-prácticos, que se aplicarán siguiendo una metodología de trabajo proyectual, con diferentes **etapas de ejecución**: bocetos, elaboración de lay-outs, disposición de textos, preparación del original y acabados.
No se descuidarán los aspectos puramente prácticos, de oficio, sin los cuales la labor del dibujante de cómics carece de sentido.
Tampoco se olvida la **variedad de encargo**s y por eso se oscila entre proyectos de desarrollos largos y otros más cortos y rápidos.
Se integrarán las exposiciones teóricas con abundante apoyo visual, análisis de trabajos y muestras, ejercicios prácticos aplicados a proyectos concretos y actividades extraescolares complementarias.
La información no se transmite sólo de forma colectiva, sino también individualizada, durante la realización de los ejercicios y tras su entrega.

De dos formas: apuntes y correcciones por escrito, sobre el informe que el alumno entrega; y conversaciones personalizadas sobre su evolución en clase.
Teniendo en cuenta la variedad formal y genérica del cómic y la imposibilidad de que el alumno domine todas sus posibles formas, los proyectos serán muy variados para facilitar el desarrollo del estilo que considere más adecuado a su personalidad gráfica.
Especialización que es habitual en la vida profesional.

6.2. Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge
La clase girará en torno a dos tipos de actividad: ejercicios cortos y largos.

- Los cortos serán de realización rápida, a entregar al final de la sesión. Tendrán relación con los problemas más básicos y generales: figura humana, expresiones, representación del espacio, empleo de la iluminación, narrativa gráfica, entintado, bocetos gráficos, etc. Se trata de encargos que luego el alumno puede repetir y practicar por su cuenta y que le ayudarán a mejorar determinadas destrezas. Con acabados abocetados, empleando un dibujo pictográfico, básico. Algunos se repetirán a lo largo del curso, atendiendo a las carencias y necesidades del grupo.

- Los largos tienen una estructura más formal. Primero se plantea el encargo, después se analizan cómics que resuelven ese tipo de problemas y proyectos similares realizados por alumnos de cursos anteriores. A partir de ahí se inicia la fase de documentación por parte de cada alumno, los primeros bocetos y más tarde la realización del proyecto propiamente dicho.

El proceso se complementa con correcciones e indicaciones constantes y una revisión final, con los trabajos ya evaluados, comparando los logros y carencias de cada obra.

6.3. Instal·lacions del centre i material
Aula que se pueda oscurecer y acceso a un reproductor de DVD y televisión o proyector de diapositivas y/o de vídeo. Acceso a ordenadores, scanner y tantas mesas de dibujo como alumnos asistan. Una pizarra y algo de papel para gastar.

6.4. Activitats interdisciplinàries
La asignatura está abierta a que puedan producirse..

6.5. Activitats complementàries i extraescolars
Les activitats complementàries es desenvoluparan d'acord amb les necessitats acadèmiques de l'assignatura i/o el calendari de les institucions públiques i privades que les organitzen (si escau)..

6.6. Atenció a la diversitat
La *Llei Orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'Educació* (Títol II, equitat en l'educació) tracta de l'atenció educativa diferent de l'ordinària: Necessitat Específica de Suport Educatiu (ANESE), una categoria única que inclou l'alumnat amb Necessitats Educatives Especials (NEE), l'alumnat amb Dificultat Específiques d'Aprenentatge (DEA), l'alumnat amb Altes Capacitats (AC), l'alumnat d'Incorporació Tardana (IT), i l'alumnat amb Condicions Personals o d'Història Escolar (CP/HE), però en principi per l'ensenyament obligatori.

Per altra banda, la normativa autonòmica que regula els ensenyaments artístics professionals d'arts plàstiques i disseny no preveu l'**atenció a la diversitat** ni les **adaptacions curriculars individuals** (ACI) a l'aula, tan sols l'article 13.2 del *Real Decreto 596/2007* estatal estableix que: "Els centres que imparteixin ensenyaments professionals d'arts plàstiques i disseny desenvoluparan i completaran els currículums establerts per l'Administració educativa corresponent, mitjançant la posada en pràctica del seu projecte educatiu i la implementació de programacions didàctiques que prenguin en consideració les característiques del context social i cultural, les necessitats de l'alumnat, amb especial atenció als que presentin una discapacitat, i les possibilitats formatives de l'entorn".

Aquestes mesures administratives, que recorda la disposició addicional 1ª del *Reial Decret 596/2007* estatal, es centren principalment en facilitar a l'alumnat els mitjans i recursos que siguin necessaris per accedir als ensenyaments artístics professionals d'arts plàstiques i disseny i cursar-los.

- Accés als estudis (article 17.1 del *Reial Decret 596/2007* estatal).
- Convocatòria extraordinària (article 19.5 del *Reial Decret 596/2007* estatal).
- Expedient acadèmic (article 20.2 del Reial *Decret 596/2007* estatal).

En aquest context, sempre hem intentat donar a l'alumnat un **tracte individualitzat i personalitzat**, raó per la qual pensem que no és necessari adoptar mesures especials per atendre l'alumnat amb problemes d'aprenentatge i altres necessitats educatives específiques, en un sentit (discapacitat psíquica, sensorial o motora, trastorns greus de conducta) o en un altre (superdotació, sobredotació). No obstant això, demanem l'alumnat una adreça de correu electrònic per estar en contacte, enviar i rebre exercicis, atendre consultes puntuals, i poder donar una millor atenció personalitzada, aquesta vegada en línia.

En tot cas, en tractar-se d'ensenyaments artístics professionals de lliure elecció, entenem que no es poden fer **adaptacions curriculars significatives**, en el sentit d'adequar els objectius educatius, eliminar o incloure determinats continguts essencials, i modificar els criteris d'avaluació.

Per contra, entenen que sí són possibles les **adaptacions curriculars no significatives** (modificacions dels elements del currículum que no afecten a l'assoliment dels objectius d'aprenentatge) i les **adaptacions d'accés al currículum** (elements organitzatius, recursos de tot tipus i optimització d'aquests), en el marc del *Decret 39/2011, de 29 d'abril, pel qual es regula l'atenció a la diversitat i l'orientació educativa als centres educatius no universitaris sostinguts amb fons públics* a les Illes Balears.

De fet, l'article 20.2 (documents bàsics d'avaluació i mobilitat dels ensenyaments professionals d'arts plàstiques i disseny) del *Reial Decret 596/2007* estatal explica que les mesures d'adaptació curricular han de constar a l'expedient acadèmic de l'estudiant (si escau). Per altra banda, no s'ha de confondre l'**adaptació curricular no significativa** de la qual parlem amb l'adaptació a la que fa referència l'article 21 del *Reial Decret 596/2007* estatal està referida a l'**adaptació per trasllat d'expedient acadèmic** a un centre d'altra administració educativa.

7. Criteris, procediments i instruments d'avaluació i qualificació

7.1. CA/Criteris d'avaluació del mòdul:
Se valorará la capacidad del alumno para:
CA1. Realizar proyectos de cómic con calidad técnica, artística y comunicativa, en diferentes formatos, a partir de un encargo o de una idea propia.
CA2. Adaptar y desarrollar una obra o texto literario según las pautas de la narrativa gráfica.
CA3. Analizar los diferentes formatos de la narrativa gráfica y sus particularidades.
CA4. Analizar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la narrativa gráfica.

CA5. Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos propios del cómic y aplicarlos correctamente según la naturaleza del proyecto.
CA6. Comprender y llevar a cabo con calidad técnica y artística las diferentes fases de creación y realización de cómics y otros formatos.
CA7. Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionadas y archivarlas correctamente.
CA8. Resolver con coherencia gráfica y comunicativa la transmisión de mensajes en supuestos prácticos de la especialidad.
CA9. Desarrollar y realizar proyectos de cómic adecuados a los parámetros de profesionalidad y creatividad establecidos.
CA10. Presentar correctamente los originales de cómic para reproducirlos.
CA11. Utilizar con destreza las técnicas y las tecnologías propias de la especialidad y las herramientas y los recursos correspondientes, en función de las especificaciones del proyecto.
CA12. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional.

7.2 Procediments i tècniques d'avaluació i criteris de qualificació o ponderació (ordinària)

"Según lo que se establece en el apartado 1 del artículo 19 del Real Decreto 596/2007, la evaluación en las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño será continua y tendrá en cuenta el progreso y la madurez académica del alumnado en relación con los objetivos generales y las competencias profesionales propias del ciclo. La aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere que asista de forma regular a las clases y a las actividades programadas para los diferentes módulos formativos del ciclo."

Si un alumno falta a más de 10 clases seguidas o a 20 no continuadas, de manera injustificada, será baja de oficio y perderá las dos convocatorias del curso. En su momento se le comunicará su situación debidamente y con claridad, para que, si procede, pueda justificar algunas de las ausencias.

La evaluación será **continua** y tomará en cuenta los siguientes aspectos: asistencia y puntualidad, planteamiento de dudas y consultas de interés general, aportación de ideas, conocimientos o materiales complementarios, capacidad de autocrítica, adecuada expresión oral, correcta metodología de trabajo.

La evaluación será **individual,** lo cual quiere decir que se procurará atender a los diferentes estados de partida de cada alumno, teniendo en cuenta sus puntos fuertes y debilidades. Se buscará una posición de equilibrio que prime los procesos mentales, la metodología de trabajo, sin descuidar los resultados gráficos conseguidos.

L**a evaluación será pública (dentro de la clase)**. Todos los trabajos entregados serán expuestos en la clase para que puedan apreciar los resultados conseguidos por los compañeros y relacionarlos con sus propios logros. También para que juzguen cómo se aplican los criterios de evaluación en el conjunto de la clase. Ese análisis comparativo se considera muy importante en el proceso de aprendizaje.

El respeto a los tiempos indicados también es importante. Una dejación continuada de los plazos previstos es motivo suficiente para que el alumno deba presentarse a las pruebas de recuperación. No basta con realizar los trabajos con corrección, si no es en los tiempos marcados. **Más de tres entregas fuera de plazo** obligarán al alumno a realizar la prueba objetiva final para demostrar que puede ajustarse a los plazos indicados.

Se establecerán controles para comprobar si el alumno se ajusta también a los **plazos parciales**. No basta con cumplir con la entrega final, si no se sigue una metodología apropiada. En otras palabras, se penalizará el dejarlo todo para el último día. Para comprobar que se respetan esos plazos parciales se evaluarán los trabajos en diferentes momentos puntuales de su realización.

Todo trabajo presentado fuera de plazo tendrá una nota máxima de 6.

Interiorización de los procesos de evaluación. Muy importante: el alumno debe entender que los criterios de evaluación no son un capricho. Cuando, tras concluir sus estudios, salga a la calle a luchar por un encargo o un contrato, nadie va a estar a su lado diciéndole qué debe mejorar o corregir. Así que para entonces ya debe tener asimilado cierto nivel de autoexigencia que le permitirá avanzar y abrirse paso en el competitivo mundo laboral.
En cada proyecto se enfatizarán los aspectos más relevantes a cuidar. En algunos casos será el realismo, en otros la expresividad o la creatividad, siempre la claridad y variedad de la narrativa, la buena lectura de los textos, etc. Los mínimos exigibles no son invenciones del profesor, son los criterios que cualquier editor empleará para valorar su trabajo. Por eso los estudiantes deben conocerlos, no solo para entender las exigencias a las que se verán sometidos. También para que esas exigencias sean estaciones de destino hacia las que dirigir sus esfuerzos. De nada sirve imponer unos criterios de evaluación a los alumnos si no asumen que son relevantes, que forman parte del medio al que piensan dedicar sus vidas.

Recuperaciones
Si la media ponderada de todos los trabajos resulta aprobada, no se realiza la prueba objetiva final.

Los alumnos podrán volver a entregar aquellos trabajos no aprobados o no presentados. Los alumnos con asistencia irregular o que fallan las entregas, obtendrán la calificación mediante la suma ponderada de todos los trabajos y proyectos y deberán realizar una prueba objetiva final en la ***Evaluación Ordinaria***. Deben presentarse TODOS los trabajos, sin excepción.

Si no consiguen aprobar, podrán recuperar los trabajos suspendidos, además de realizar una nueva prueba objetiva final en la **Evaluación Extraordinaria.**

Procediments i tècniques d'avaluació	**Tipus (*)**	**Criteris d'avaluació**	**Criteris de qualificació o ponderació**	
			Avaluació continua / complementaria	
Técnicas de observación (registros, listas de control, parciales, etc.)	*NR*	*CA5, CA6, CA7, CA9, CA11*	*5%*	---
Proyectos y memorias	*R*	*CA1, CA2, CA3, CA4, CA5, CA6, CA7, CA8, CA9, CA10, CA11, CA12.*	*95%*	*70%*
Prueba objetiva final	*R*	*CA1, CA2, CA3, CA5, CA6, CA7, CA8, CA9, CA10, CA11, CA12*	---	*30%*
Total			100 %	100 %

*Aquest camp s'utilitza per especificar el tipus o caràcter de l'activitat d'avaluació: NR (no recuperable) o R (recuperable).

De acuerdo al BOIB (16 de marzo de 2019): "Els resultats de l'avaluació final de cada mòdul s'han d'expressar en termes de qualificacions d'acord amb una escala numèrica del zero al deu, sense decimals."

No todos los ejercicios pesan lo mismo en la nota global. A continuación se detallan las notas ponderadas.

UD01	UD02	UD03	UD04	UD05	UD06	UD 07	Técnicas de observación
5 %	*10 %*	*10 %*	*5 %*	*10 %*	*20 %*	*35 %*	*5 %*

Los ejercicios breves, así como la memoria que se entrega con cada proyecto o las entregas parciales, se computan como categoría aparte: *Técnicas de observación.* Pesan un 5 % en la nota final.

Para los alumnos que deben presentarse a la evaluación complementaria (Ordinaria o Extraordinaria) la ponderación cambia:

UD01	UD02	UD03	UD04	UD05	UD06	UD07	Prueba objetiva final
5 %	*5 %*	*5 %*	*5 %*	*5 %*	*10 %*	*35 %*	*30 %*

7.4. Criteris, procediments i instruments d'avaluació d'alumnes amb el mòdul pendent (extraordinària)

Procediments i tècniques d'avaluació	Criteris d'avaluació	Criteris de qualificació o ponderació
Proyectos y memorias	*CA1, CA2, CA3, CA4, CA5, CA6, CA7, CA8, CA9, CA10, CA11, CA12.*	*70%*
Prueba objetiva final	*CA1, CA2, CA3, CA5, CA6, CA7, CA8, CA9, CA10, CA11, CA12*	*30%*
Total		100 %

Los alumnos con esta asignatura pendiente deberán realizar los mismos ejercicios que los que la cursan por primera vez.

7.4 Criteris específics / rúbrica.

- Correcta metodología de trabajo (CA1, CA2, CA3, CA4, CA5, CA6, CA7, CA8, CA9, CA10):
  Uso adecuado y suficiente de la documentación / Soltura en la realización de bocetos comunicativamente válidos / Acabados limpios y claros, con una línea de contorno que ayude a vehicular los diferentes espacios, o con un color que clarifique los volúmenes o aporte un valor estético añadido / Facilidad con la técnica elegida / Impacto gráfico de las imágenes / Expresividad en los contrastes de color y del trazo utilizados / Integración de los diferentes elementos / Ilustración adecuada a los sistemas de reproducción y/o impresión habituales / Adecuación del tratamiento formal al planteamiento comunicativo y las pautas del encargo / Cumplimiento de los plazos
- Dominio de las destrezas básicas de dibujo (CA1, CA2, CA7):
  Representar de memoria espacios tridimensionales sin aberraciones, desde cualquier punto de vista posible / Dibujo de figuras anatómicamente correctas, o deformadas pero lo suficientemente expresivas / Resolución gráfica de los medios tonos / Rapidez y soltura en el dibujo / Representación correcta de la iluminación
- En algunos temas hay prioridades concretas (CA1, CA2, CA7, CA8, CA9):
  Claridad y buena lectura en la exposición de las acciones / Utilización dramática de la iluminación / Modernidad de las propuestas / Originalidad de las comunicaciones / Originalidad y fantasía en el diseño de personajes y ambientes / Uso narrativo del punto de vista y la composición / Expresividad de las figuras en gestos y acciones
- Narrativa (CA1, CA2, CA5, CA7, CA8, CA9, CA10):
  Buena continuidad en los ejes de acción / Mantenimiento del raccord de elementos y acción / Soluciones ajustadas a las planificaciones propuestas / Correspondencia entre el guión y su solución gráfica / Gestualidad y vestuario de los personajes ajustado al guión /
- Respecto a las memorias (CA5, CA8, CA9, CA10):
  Claridad y sencillez en la exposición / Argumentación ordenada / Capacidad de autocrítica / Capacidad para relacionar las pautas del encargo con los resultados obtenidos / Capacidad para integrar el propio trabajo en anteriores secuencias estilísticas / Cuidado con la ortografía y búsqueda de la claridad expositiva en la redacción.

8. Altres observacions

Ninguna.