



ADMINISTRACIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA
CONSEJO DE EDUCACIÓN TÉCNICO-PROFESIONAL

EXP. 2019-25-4-000735

Res. 683/19

ACTA N° 189, de fecha 19 de marzo de 2019.

VISTO: La solicitud de aprobación de la Capacitación Profesional de Profundización “Historieta e Ilustración”, presentada por el Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular;

RESULTANDO: I) que dicha propuesta fue enviada por la Inspección Técnica de Dibujo, Prof. Laura BALBIER y trabajada en conjunto con el Departamento Pedagógico de la División de Capacitación y Acreditación de Saberes;

II) que en fecha 07/11/18 fue convocada la Asamblea Técnico Docente, no concurriendo ningún representante de la misma;

CONSIDERANDO: I) que la Dirección del Programa de Planeamiento Educativo sugiere aprobar lo solicitado;

II) que este Consejo entiende pertinente aprobar los diseños curriculares señalados;

ATENTO: a lo expuesto;

EL CONSEJO DE EDUCACIÓN TÉCNICO-PROFESIONAL POR UNANIMIDAD (TRES EN TRES), RESUELVE:

1) Aprobar la Capacitación Profesional de Profundización “Historieta e Ilustración” y su correspondiente Esquema Curricular, que se detallan a continuación:

ESQUEMA DE DISEÑO CURRICULAR

Identificación	Código SIPE	DESCRIPCIÓN			
Tipo de Curso	059	Capacitación Profundización Profesional			
Orientación	88B	Historieta e Ilustración			
Sector	800	Artes y Artesanías			
Modalidad	Presencial				
Perfil de Ingreso	Estudiantes y Egresados del Bachillerato Figari o Formación Profesional Artística Figari en sus distintas opciones Estudiantes y Egresados del Bachillerato Artístico, Matemática y Diseño, Biológico, Humanístico y Científico del CES. Estudiantes y Egresados del EMT Audiovisual y EMT de Construcción. Estudiantes y Egresados del CTT de Diseño Gráfico Estudiantes y Egresados de EMP en Industrias Gráficas Estudiantes y Egresados de Bellas Artes				
Duración	Horas totales:	Horas semanales:	Semanas		
	357	21	17		
Perfil de Egreso	Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado: <ul style="list-style-type: none"> - Crear y representar una historia propia, expresada mediante ilustración y texto, en formato de historieta, ya sea dibujo manual y/o digital. - Diseñar ilustraciones en apoyo a textos específicos. - Argumentar, desarrollar y expresar historias. - Crear personajes que interactúen en el contexto de una historia. - Diseñar escenas y locaciones. - Dominar la narración secuencial. - Desarrollar herramientas gráficas que le den sustento al relato. - Manejo del color. - Conocer y desarrollar de caligrafías manejándolas como un elemento gráfico más. - Manejar escalas apropiadas a los diferentes planos. - Representar escenas en perspectiva, demostrando diferentes puntos de vista. - Emplear las leyes de composición en el plano, para ser aplicadas en la página de la historieta - Conocer referentes literarios históricos. - Crear, narrar y adaptar textos literarios en formato de historieta. - Manejar y aplicar programas que permitan el armado, digitalización, ajuste, archivo y pre impresión de la historieta y la ilustración en formato digital. 				
Créditos Educativos y Certificación	Certificado	Capacitación Profundización Profesional en Historieta e Ilustración			
Fecha de presentación:	N° Resolución del CETP	Exp. N° 2019-25-4-000735	Res. N° 683/19	Acta N° 189	Fecha 19/03/19

FUNDAMENTACIÓN:

La historieta y la ilustración han acompañado la evolución social y cultural de las diversas sociedades, desde épocas en que la alfabetización no era un bien



cultural que alcanzara a la población en general y la forma de popularizar las ideas debía recurrir a la imagen.

Si bien la alfabetización hoy alcanza a la amplia mayoría de la población y llegó a expandirse hasta alcanzar la alfabetización digital, la imagen y la comunicación de las ideas no ha dejado de pasar por ese lugar expresivo y sensible, al contrario, hoy más que nunca la comunicación y la alfabetización visual pasa por la imagen en sus más diversos formatos.

El campo laboral relacionado al mundo de la imagen ilustrada está actualmente muy expandido, caracterizándose sus variantes dentro de las profesiones independientes. Esta área es sin duda un espacio seguro de formación para el desarrollo profesional futuro del estudiante.

Al día de hoy existe ausencia de cursos regulares con acreditaciones específicas dentro del campo de saberes de estas disciplinas.

Existen talleres, cursos cortos, seminarios; pero la mayoría de las veces son privadas. Quien hoy quiere obtener una formación específica, gratuita, completa y de calidad, se encuentra con un vacío en la oferta educativa. De ahí la oportunidad de contribuir al desarrollo de estas artes de la ilustración, la historieta y la caricatura, desde una escuela de artes dentro del CETP- UTU.

Con este curso se brindará una capacitación sólida en este campo del conocimiento, que a la fecha se ha mantenido mayoritariamente como aprendizaje autodidacta para aquellos que no pueden acceder a la oferta educativa privada.

OBJETIVO GENERAL:

Proporcionar al alumno los conocimientos necesarios para crear, expresar, armar e ilustrar una historia en formato de historieta, expresados por medio de dibujo manual y/o digital.

PERFIL DE EGRESO:

Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado:

- Crear y representar una historia propia, expresada mediante ilustración y texto, en formato de historieta, ya sea dibujo manual y/o digital.
- Diseñar ilustraciones en apoyo a textos específicos
- Argumentar, desarrollar y expresar historias.
- Crear personajes que interactúen en el contexto de una historia.
- Diseñar escenas y locaciones.
- Dominar la narración secuencial.
- Desarrollar herramientas gráficas que le den sustento al relato.
- Manejo del color
- Conocer y desarrollar de caligrafías manejándolas como un elemento gráfico más.
- Manejar escalas apropiadas a los diferentes planos.
- Representar escenas en perspectiva, demostrando diferentes puntos de vista.
- Emplear las leyes de composición en el plano, para ser aplicadas en la página de la historieta
- Conocer referentes literarios históricos.
- Crear, narrar y adaptar textos literarios en formato de historieta.
- Manejar y aplicar programas que permitan el armado, digitalización, ajuste, archivo y pre impresión de la historieta y la ilustración en formato digital.



MARCO CURRICULAR:

ASIGNATURA	CARGA HORARIA SEMANAL	HORAS DOCENTES
Taller de Historieta e Ilustración	15 (13 propias más 2 integradas, 1 con Taller Literario y 1 integrada con Taller de Ilustración de Arte Digital)	15 + 1 de coordinación
Taller Literario	2 hs propias, más 1 integrada con Taller de Historieta e Ilustración	3 + 1
Taller de Ilustración de Arte Digital	2 hs propias, más 1 integrada con Taller de Historieta e Ilustración	3 + 1

Las horas de coordinación se podrán cumplir 1 semanal o 2 quincenalmente, resuelto en acuerdo de los 3 docentes.

Es importante cumplirlas para poder trabajar de forma transversal entre las 3 asignaturas y que los alumnos alcancen verdaderos aprendizajes significativos, generando objetivos comunes, plasmados en productos valederos.

DESCRIPCIÓN DE LAS ASIGNATURAS:

Taller de Historieta e Ilustración.

En esta asignatura se aborda el dibujo dinámico – historieta _ y el dibujo estático – ilustración-.

En cada una de estas orientaciones se trabajarán aspectos como la sensibilidad estética, concordancia conceptual y de imagen con el texto, humor, reflexión, poder de síntesis y descripción de la imagen, investigación y documentación relacionada a la responsabilidad de autor, creación de escenas.

Taller Literario

En esta asignatura se trabajará en aspectos relacionados a la narrativa, trama e hilo conductor de un texto, síntesis adecuada de los mismos, dinámica del texto, referentes literarios históricos y creación de guión, como apoyo al taller de Historieta e Ilustración.

Taller de Ilustración de Arte Digital

En esta asignatura se tratarán las técnicas y procedimientos relativos a la diagramación, armado de página, digitalización, ajustes, archivos y pre impresión, como apoyo al Taller de Historieta e ilustración.

PROPUESTA METODOLÓGICA:

Se trabajará en modalidad taller de carácter presencial, con horas integradas como forma de trabajar los conocimientos de forma integral, para el logro de un objetivo común.

La coordinación será un espacio pedagógico donde llegar a acuerdos de temáticas, consignas y actividades

Las propuestas o consignas de trabajo tratarán de potenciar la identidad y el carácter nativista latinoamericano, el compromiso social, y una producción narrativa gráfica, que refleje un tiempo y un lugar en el mundo.

En cuanto a la carga horaria, se aconseja organizarlo en 3 días a la semana, 1 día de 5 hs de taller y otros dos días con 7 hs., que corresponden a 5hs de taller, más las 2 hs propias de cada asignatura, con la hora integrada.

EVALUACIÓN:

Evaluación integrada, en 2 etapas de presentación, una de carácter procesual y otra con carácter de evaluación final, con fechas acordadas por el equipo docente.

La propuesta de entrega final constará de una carpeta con una historieta de 4 páginas en formato papel y un soporte digital, con final cerrado de coherencia textual (lingüística o semiótica) y dimensión reflexiva ontológica e identitaria, sobre texto a acordar y 2 ilustraciones: una podrá ser la portada o portada y contra portada de la publicación o de inspiración libre y otra de temática acordada entre los docentes.

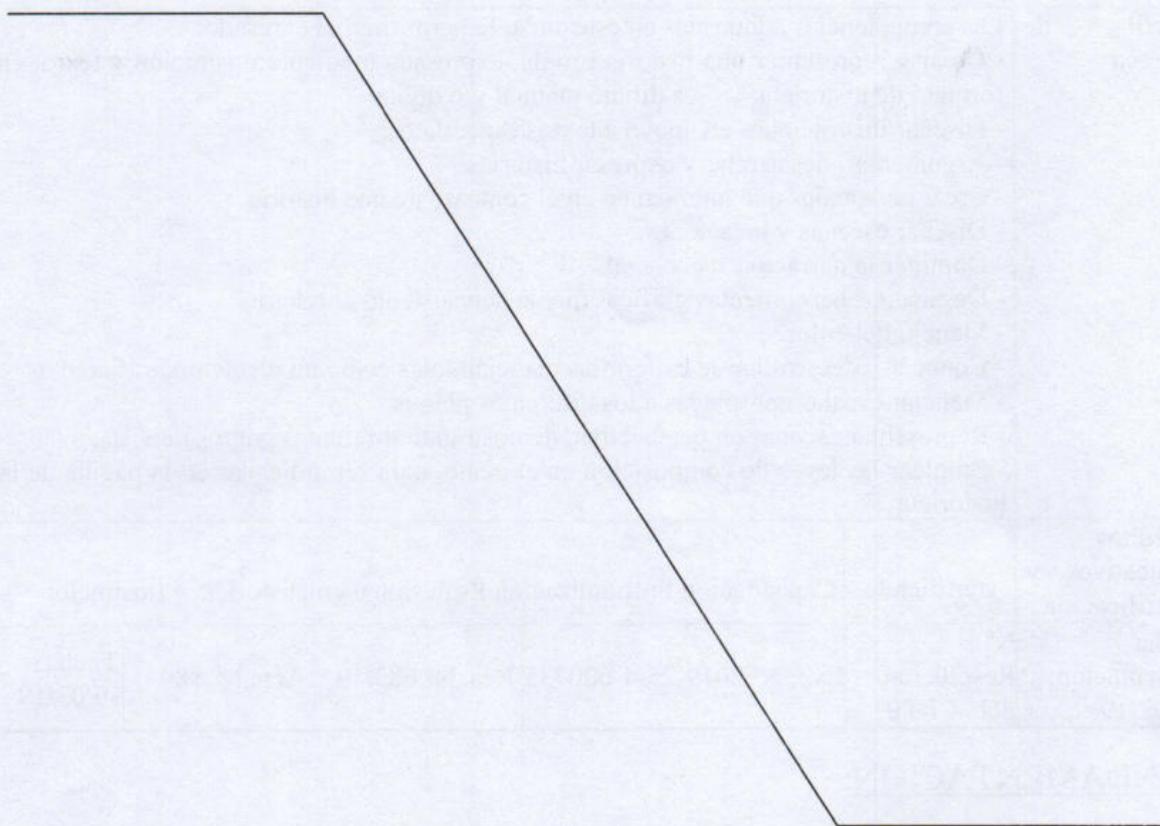


La calificación final será el promedio del proceso de aprendizaje del alumno en la capacitación y la entrega final, coordinada entre las 3 asignaturas que habilita la aprobación del curso.

Cabe aclarar que para aprobar deberá tener obligatoriamente los 3 Talleres con calificación de mínimo de 7, rigiéndose por el REPAG de Capacitaciones.

También deberá cumplir con un mínimo de asistencias del 80% de las clases a dictar.

En caso de no aprobar, se le dará una devolución con aspectos a mejorar del proyecto final, que será presentado a los 15 días ante el tribunal, compuesto por los 3 docentes, extra período de clases.



ESQUEMA DE DISEÑO CURRICULAR

Identificación	Código SIPE	DESCRIPCIÓN		
Tipo de Curso	059	Capacitación Profundización Profesional		
Orientación	88B	Historieta e Ilustración		
Sector	800	Artes y Artesanías		
Área de Asignatura	3669	Historia e Ilustración		
Asignatura	50670	Taller de Historieta e Ilustración		
Modalidad	Presencial			
Perfil de Ingreso	Estudiantes y Egresados del Bachillerato Figari o Formación Profesional Artística Figari en sus distintas opciones Estudiantes y Egresados del Bachillerato Artístico, Matemática y Diseño, Biológico, Humanístico y Científico del CES. Estudiantes y Egresados del EMT Audiovisual y EMT de Construcción. Estudiantes y Egresados del CTT de Diseño Gráfico Estudiantes y Egresados de EMP en Industrias Gráficas Estudiantes y Egresados de Bellas Artes			
Duración	Horas totales:	Horas semanales:	Semanas	
	255	15	17	
Perfil de Egreso	Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado: <ul style="list-style-type: none"> - Crear y representar una historia propia, expresada mediante ilustración y texto, en formato de historieta, ya sea dibujo manual y/o digital. - Diseñar ilustraciones en apoyo a textos específicos. - Argumentar, desarrollar y expresar historias. - Crear personajes que interactúen en el contexto de una historia. - Diseñar escenas y locaciones. - Dominar la narración secuencial. - Desarrollar herramientas gráficas que le den sustento al relato. - Manejo del color. - Conocer y desarrollar de caligrafías manejándolas como un elemento gráfico más. - Manejar escalas apropiadas a los diferentes planos. - Representar escenas en perspectiva, demostrando diferentes puntos de vista. - Emplear las leyes de composición en el plano, para ser aplicadas en la página de la historieta 			
Créditos Educativos y Certificación	Certificado	Capacitación Profundización Profesional en Historieta e Ilustración		
Fecha de presentación:	N° Resolución del CETP	Exp. N° 2019-25-4-000735	Res. N° 683/19	Acta N° 189
14/02/19				Fecha 19/03/19

FUNDAMENTACIÓN:

Dentro de las artes en el plano, la historieta e ilustración se encuentran absolutamente difundidas en medios gráficos y soportes digitales de diferente



tipo, ofreciendo un amplio espectro de posibilidades estéticas y conceptuales de representación del universo.

En este taller se trabajará experimentando y produciendo imágenes e historias expresadas en clave de historieta y de ilustración, como formas sensibles y artísticas de expresar ideas, sentimientos y emociones, con las características de cada una de estas propuestas.

OBJETIVOS GENERALES:

- 1- Conocer y aplicar los criterios narrativos y gráficos para su posterior edición de historieta e ilustración.
- 2- Estudiar y experimentar mediante el dibujo, color, texto, fotografía, etc., de la narración gráfica y dinámica de la historieta, así como la creación de una imagen (ilustración), apoyándose en textos propios y guiones, adaptaciones literarias, etc.
- 3- Manejar los conceptos del lenguaje gráfico plástico presentes en una composición de estilo historieta y en la ilustración: creación y diseño de escenas y locaciones, leyes de la composición, expresividad de la línea, color, claroscuro, textura, caligrafía, escala, perspectiva, puntos de vista.
- 4- Diseñar personajes que interactúen en el contexto de una historia.
- 5- Crear argumento y desarrollo de una historia, dominando la narración secuencial

PERFIL DE EGRESO:

Al finalizar el curso el alumno será capaz de:

- Crear y representar una historia propia, expresada mediante ilustración y texto, en formato de historieta, ya sea dibujo manual y/o digital.
- Diseñar ilustraciones en apoyo a textos específicos
- Argumentar, desarrollar y expresar historias.

- Crear personajes que interactúen en el contexto de una historia.
- Diseñar escenas y locaciones.
- Dominar la narración secuencial.
- Desarrollar herramientas gráficas que le den sustento al relato.
- Manejo del color.
- Conocer y desarrollar de caligrafías manejándolas como un elemento gráfico más.
- Manejar escalas apropiadas a los diferentes planos.
- Representar escenas en perspectiva, demostrando diferentes puntos de vista.
- Emplear las leyes de composición en el plano, para ser aplicadas en la página de la historieta

CONTENIDOS:

Unidad 1: Ilustración.

- Relación con el texto de referencia.
- Elementos de composición gráficas en apoyo del texto.
- Técnicas expresivas.

Unidad 2: Introducción a la historieta y su lenguaje.

- Orígenes, reseña histórica, referencias.
- Distintos géneros de relatos gráficos
- Desarrollo del guión y de la historia.
- El arte secuencial: dinámica narrativa
- La viñeta: características, elementos, proporciones, encuadre, planos, globos de texto.

Unidad 3: Creación de personajes y hojas de estilo, escenografía, uso de documentación.



- Conformación anatómica del personaje en diferentes edades, expresión, movimiento (masa corporal y músculos del cuerpo) y poses, caracterización, indumentaria.

- Animales: anatomía y movimiento.

- El entorno visual y la estructura espacial: escenografía, perspectiva cónica con 1, 2 y 3 puntos de fuga, punto focal o centro de interés, planos y contrastes.

- El personaje dentro de la viñeta. Interacción.

Unidad 4: Color.

- El color en la historieta, paletas cromáticas, escala de grises, blanco y negro, contrastes, claroscuro tonal, texturas.

- Luz, sombra y contraluz. Luz reflectada, de rebote y de relleno.

- Investigación y documentación como antecedentes y referencias de la historia.

Unidad 5: Dinámica narrativa de la historieta.

- Desglose gráfico del texto.

- Diseño, composición y diagramación de página.

- El dibujo en la página, bocetos y proceso en papel, digitalización, arte de tapa.

Unidad 6: Post producción.

- Armado, diseño de publicación, formatos para impresión, soportes, pruebas de impresión.

- Presentación de la historieta y/o ilustración en formato RGB o CMYK según el soporte, ajustes de impresión, etc.

PROPUESTA METODOLÓGICA:

Trabajo de aula, en modalidad de taller, donde cada estudiante trabaja desde el inicio del proceso sobre su propia creación, dirigido por premisas comunes de trabajo y desarrollado según etapas diferentes en la planificación.

Se explicitarán objetivos y contenidos, así como se pautarán tiempos y fechas

de entrega que podrán ser diferentes para cada alumno.

Se priorizará la experimentación en el taller (aula), el intercambio de propuestas diferentes y el conocimiento de diversos referentes de la historieta y la ilustración.

EVALUACIÓN:

Criterios de evaluación: Tanto en la historieta como en la ilustración, según los motivos y referencias (históricas, documentación, etc.), se tomará en cuenta el discurso o desarrollo de la acción, sin ser condicionante la técnica o las herramientas de trabajo, haciendo especial interés en el conjunto narrativo que contiene una historia.

En el caso de la ilustración, se trata de reacción, o sea, el resultado de una historia representada en una imagen que no precisamente contiene a la misma; de forma general: se trata de seleccionar un pasaje de la misma que sea de especial interés y que funcione junto al texto, y a diferencia de las viñetas de una historieta, reúnan información más detallada, pero sin develar el final de la historia a la que representa, pues se trata de un apoyo visual al texto. También puede tratarse de una ilustración simple en su contenido que represente algo sin estar especificado ni apoyado por texto alguno, una idea cualquiera, entonces allí la información reunida debe ajustarse al momento más importante de la acción o narración.

La evaluación de la capacitación será integrada, en 2 etapas de presentación, una de carácter procesual y otra con carácter de evaluación final, con fechas acordadas por el equipo docente.

La propuesta de entrega final constará de una carpeta con una historieta de 4 páginas en formato papel y un soporte digital, con final cerrado de coherencia textual (lingüística o semiótica) y dimensión reflexiva ontológica e identitaria,



sobre texto a acordar y 2 ilustraciones: una podrá ser la portada o portada y contra portada de la publicación o de inspiración libre y otra de temática acordada entre los docentes.

La calificación final será el promedio del proceso de aprendizaje del alumno en la capacitación y la entrega final, coordinada entre las 3 asignaturas que habilita la aprobación del curso.

Cabe aclarar que para aprobar deberá tener obligatoriamente los 3 Talleres con calificación de mínimo de 7, rigiéndose por el REPAG de Capacitaciones.

En caso de no aprobar, se le dará una devolución con aspectos a mejorar del proyecto final, que será presentado a los 15 días ante el tribunal, compuesto por los 3 docentes, extra período de clases.

MATERIALES y EQUIPAMIENTO

Sugerido para los alumnos:

Hojas formato A3, gramaje 180 gramos.

Hojas de papel cuadriculado para bocetos.

Hojas papel de calco.

Lápices grafito medio y blando.

Lápices de color acuarelables.

Marcadores.

Proporcionados por la Escuela:

Salón con mesas individuales o mesas largas.

Buena iluminación.

Cañón proyector.

Escaner.

Materiales fungibles:

Acuarelas (se sugiere 1 set cada 6 alumnos)

Lápices de colores acuarelables (1 caja cada 6 alumnos)

Pinceles de distintas puntas (12 aprox.)

Marcadores de diferentes puntas (1 caja de finos, 1 caja de medios y 1 caja de gruesos)

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- Alexander Rob; “Como dibujar y pintar arquitectura de fantasía”; Ed. Norma
- Barnhart Duane; “Como dibujar comics”; Ed. Books; España
- Chinn Mike; “Como escribir e ilustrar una novela gráfica”; Ed. Norma
- Corredor Paloma; “Historia del Comics”; Ed. Libsa; Madrid; 2018
- Costa José y Mainero Gabriel; “La historieta en el Uruguay, un viaje en el tiempo- 1890-1955”; Formato CD ROM; Uruguay; 2012
- Costa José y Mainero Gabriel; “La historieta en el Uruguay, un viaje en el tiempo- 1855-2005”; Formato CD ROM; Uruguay; 2012
- Edwards Betty, “El color”; Ed. Urano; New York; 2004
- Eisner Will; “El comics y el arte secuencial”; Ed. Norma; Barcelona; 2002
- Evans Peter; “Guía de referencia para dibujar personajes de fantasía”; Ed. Norma.
- Hogarth Brune; “Dibujo de la cabeza humana a su alcance”Ed. Taschen; España; 1999
- Hogarth Brune; “Dibujo de luces y sombras a su alcance”Ed. Taschen; España; 1999
- Lippincott; “Técnicas de ilustración de fantasía”; Ed. Norma
- Loomis Andrew; “El dibujo de figura en todo su valor”; Ed. Lancelot; Argentina; 2012



- Loomis Andrew; "Dibujo de cabeza y manos"; Ed. Lancelot; Argentina; 2012
- Loomis Andrew; "El dibujo al alcance de todos"; Ed. Lancelot; Argentina; 2012
- Loomis Andrew; "Dibujo tridimensional"; Ed. Lancelot; Argentina; 2012
- Goddin Phillipe; "Como nace un comic. Espiando a Hergé"; Ed. Juventud; Barcelona; 1991
- Kubert Joe; "Como dibujar comic, superhéroes, el maravilloso mundo"; Ed. Martínez Roca; España; 2001
- Mc Canon, Thorton S y Williams Y; "Escribir e ilustrar libros infantiles; Ed. Acanto; Barcelona; 2015
- Mc Claoud; "Como se hace un comic. El arte invisible"; Ed. B; España; 1995
- Rodríguez Juelé; "Muxica. La historia Charrúa"; Volumen 1 y 2; Ed. Cruz del Sur; Uruguay; 2006
- Smith Ray; "Introducción a la perspectiva"; Ed. Blume; España; 1997
- Vayra Renzo; "Las aventuras de Juan el Zorro y el Ñandú" / Serafín J. García / Editorial Belerofonte.
- Vayra Renzo; "Tres cuentos de la selva" / Horacio Quiroga / Editorial Trilce.
- Vayra Renzo; "Las Hortensias" / Felisberto Hernández / Editorial Cuenco de Plata.
- Vayra Renzo; "Encuentro en Sáked" / Renzo Vayra / Ediciones Cruz del Sur.
- Vayra Renzo; "El atillo de la memoria" / Renzo Vayra / Ediciones Cruz del Sur.
- Vayra Renzo; "Los jardines de Péntax" / Renzo Vayra / Ediciones M3.
- <https://es.wikihow.com/crear-una-novela-gráfica>

ESQUEMA DE DISEÑO CURRICULAR

Identificación	Código SIPE	DESCRIPCIÓN			
Tipo de Curso	059	Capacitación Profundización Profesional			
Orientación	88B	Historieta e Ilustración			
Sector	800	Artes y Artesanías			
Área de Asignatura	3670	Ilustración de Arte Digital			
Asignatura	50671	Taller de Ilustración de Arte Digital			
Modalidad	Presencial				
Perfil de Ingreso	Estudiantes y Egresados del Bachillerato Figari o Formación Profesional Artística Figari en sus distintas opciones Estudiantes y Egresados del Bachillerato Artístico, Matemática y Diseño, Biológico, Humanístico y Científico del CES. Estudiantes y Egresados del EMT Audiovisual y EMT de Construcción. Estudiantes y Egresados del CTT de Diseño Gráfico Estudiantes y Egresados de EMP en Industrias Gráficas Estudiantes y Egresados de Bellas Artes				
Duración	Horas totales:	Horas semanales:	Semanas		
	51	2 PROPIAS+1 INTEGRADA	17		
Perfil de Egreso	Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado: Manejar y aplicar programas que permitan el armado, digitalización, ajuste, archivo y pre impresión de la historieta y la ilustración en formato digital.				
Créditos Educativos y Certificación	Certificado	Capacitación Profundización Profesional en Historieta e Ilustración			
N° Resolución del CETP	Fecha de presentación:	Exp. N° 2019-25-4-000735	Res. N° 683/19	Acta N° 189	Fecha 19/03/19

FUNDAMENTACIÓN:

La presencia de esta asignatura se fundamenta en el hecho de ser un complemento imprescindible desde el punto de vista técnico y tecnológico para el logro de los objetivos establecidos en el taller.

OBJETIVOS GENERALES:

- Introducir al alumno en programas de software vectorial tipo Illustrator, Corel, Inkscape, Vector (online) y de retoque de imagen (pixelar), tipo Gimp o Photoshop, Pixlr (online) o similar.
- Tratar la imagen y el color como concepto y elemento comunicador de expresión y sensibilidad.



- Proporcionar las herramientas técnicas digitales para la publicación del producto, en formato papel o formato digital.

PERFIL DE EGRESO:

Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado:

Manejar y aplicar programas que permitan el armado, digitalización, ajuste, archivo y pre impresión de la historieta y la ilustración en formato digital.

CONTENIDOS:

Unidad 1: Fundamentos del software vectorial.

- Ejercicios de punto, líneas y formas geométricas básicas.
- Ejercicios de dibujo aplicados, con diferentes trazos, tipos de globos de texto, deltas y tipografías adecuadas al mensaje, diagramación de viñetas.
- Importar, exportar y guardar en diferentes formatos.
- Manejo de herramientas de dibujo y de relleno.

Unidad 2: Fundamentos de software pixelar.

- Ajustes de brillo, contrastes.
- Selección de píxeles, trazados de zona.
- Manejo de color, subjetividad del color, el color como elemento de transmisión de emociones.
- Entintado y delineado.

Unidad 3: Apoyo técnico digital al taller (esta unidad se deberá trabajar a lo largo del curso).

- Apoyo al bocetado y al Story Board.
- Dibujo y diseño de personajes.
- Digitalización, escultura y modelado 3D

Unidad 4: Presentación en redes

- Direccional exposición en redes sociales referentes al tema, investigación en

sitios referentes a ilustración y similares.

PROPUESTA METODOLÓGICA:

La metodología de trabajo de este taller de Ilustración de Arte Digital se basará en brindar apoyo tecnológico informático al Taller de Historieta e Ilustración.

Para ello se trabajará de forma paralela y complementaria a las tareas propuestas por dicho taller, bajo esta consigna será fundamental establecer líneas de trabajo coordinadas e integradas entre los docentes.

Para poder concretar estas acciones se deberá potenciar el carácter pedagógico de la coordinación.

En cuanto a las consignas de trabajo del alumno, las mismas podrán ser de concreción técnica digital, individual o en equipo.

Se apelará al trabajo de modalidad integradora, de trabajo interdisciplinar, con metodologías activas, experimentales, transversalizando los aprendizajes de manera dinámica, potenciando el aprendizaje significativo.

EVALUACIÓN:

Se partirá de una evaluación diagnóstica de los conocimientos relativos al software, a partir de esto se planificará el curso, de forma de nivelar conocimientos y avanzar a partir de ello.

La calificación será de carácter formativo, avaluando en su conjunto aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales de los estudiantes.

En cuanto a los aspectos procedimentales y conceptuales los alumnos tendrán que demostrar poder generar archivos digitales completos, que pongan de manifiesto los cometidos solicitados en el programa del Taller de Ilustración de Arte Digital.

La evaluación de la capacitación será integrada, en 2 etapas de presentación, una de carácter procesual y otra con carácter de evaluación final, con fechas



acordadas por el equipo docente.

La propuesta de entrega final constará de una carpeta con una historieta de 4 páginas en formato papel y un soporte digital, con final cerrado de coherencia textual (lingüística o semiótica) y dimensión reflexiva ontológica e identitaria, sobre texto a acordar y 2 ilustraciones: una podrá ser la portada o portada y contra portada de la publicación o de inspiración libre y otra de temática acordada entre los docentes.

La calificación final será el promedio del proceso de aprendizaje del alumno en la capacitación y la entrega final, coordinada entre las 3 asignaturas que habilita la aprobación del curso.

Cabe aclarar que para aprobar deberá tener obligatoriamente los 3 Talleres con calificación de mínimo de 7, rigiéndose por el REPAG de Capacitaciones.

También deberá cumplir con un mínimo de asistencias del 80% de las clases a dictar.

En caso de no aprobar, se le dará una devolución con aspectos a mejorar del proyecto final, que será presentado a los 15 días ante el tribunal, compuesto por los 3 docentes, extra período de clases.

MATERIALES y EQUIPAMIENTOS:

Equipos: Contar con 1 computador por alumno.

5 tabletas digitales.

Hardware: Core i5, con 8 GB de memoria RAM y 1 TERA de memoria externa

Software: Gimp o Photoshop, Manga studio (clip studio paint) Illustrator e Indesign, Inkscape y Sketchup.

Salida Online; se podrá utilizar también los recursos de PIXTON Y CANVA registrándose con un usuario.

BIBLIOGRAFÍA:

- Barnhart Duane; "Cómo dibujar comics" Idea books S.A. 2004
- Gray Peter; "Curso práctico de Dibujo e Ilustración para artistas de todos los niveles" Planeta de Agostini, 2006
- Guía del usuario PHOTOSHOP; Adobe.com; 2014
- McCannon Desdemona, Thornton Sue, Williams Yadzia, "Escribir e Ilustrar libros Infantiles", Ed. Acanto 2015
- Muñoz Alvaro; "Aprende a dibujar Cómic" Ed. Dolmen; 2016 12 volúmenes.
- Otaku Camilo y Mata Jorge; "Como dibujar Manga"; Ed. Libsa; Madrid; 2007
- Rodríguez Juelé; "Muxica. La historia Charrúa"; Volumen 1 y 2; Ed. Cruz del Sur; Uruguay; 2006
- Vayra Renzo; "Las aventuras de Juan el Zorro y el Ñandú" / Serafín J. García / Editorial Belerofonte.
- Vayra Renzo; "Tres cuentos de la selva" / Horacio Quiroga / Editorial Trilce.
- Vayra Renzo; "Las Hortensias" / Felisberto Hernández / Editorial Cuenco de Plata.
- Vayra Renzo; "Encuentro en Sáked" / Renzo Vayra / Ediciones Cruz del Sur.
- Vayra Renzo; "El altillo de la memoria" / Renzo Vayra / Ediciones Cruz del Sur.
- Vayra Renzo; "Los jardines de Péntax" / Renzo Vayra / Ediciones M3.

WEBGRAFÍA

- https://www.canva.com/es_co/crear/comics/
- <https://es.wikihow.com/crear-una-novela-gráfica>
- www.ivanevsky.net
- Corel tutoriales; corelclub.org
- Los mejores tutoriales de ADOBE ILLUSTRATOR CC&CS6



ESQUEMA DE DISEÑO CURRICULAR

Identificación	Código SIPE	DESCRIPCIÓN			
Tipo de Curso	059	Capacitación Profundización Profesional			
Orientación	88B	Historieta e Ilustración			
Sector	800	Artes y Artesanías			
Área de Asignatura	473	T.L.T			
Asignatura	50672	Taller Literario			
Modalidad	Presencial				
Perfil de Ingreso	Estudiantes y Egresados del Bachillerato Figari o Formación Profesional Artística Figari en sus distintas opciones Estudiantes y Egresados del Bachillerato Artístico, Matemática y Diseño, Biológico, Humanístico y Científico del CES. Estudiantes y Egresados del EMT Audiovisual y EMT de Construcción. Estudiantes y Egresados del CTT de Diseño Gráfico Estudiantes y Egresados de EMP en Industrias Gráficas Estudiantes y Egresados de Bellas Artes				
Duración	Horas totales:	Horas semanales:	Semanas		
	51	2 PROPIAS+1 INTEGRADA	17		
Perfil de Egreso	Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado: Conocer referentes literarios históricos. Crear, narrar y adaptar textos literarios en formato de historieta.				
Créditos Educativos y Certificación	Certificado	Capacitación Profundización Profesional en Historieta e Ilustración			
Fecha de presentación:	N° Resolución del CETP	Exp. N° 2019-25-4-000735	Res. N° 683/19	Acta N° 189/19	Fecha 19/03/19

FUNDAMENTACIÓN:

Dentro del Diseño Curricular que se pretende, resulta imprescindible construir un espacio de reflexión que permita acercar insumos teóricos para la elaboración de la Historieta.

Considerando que la Historieta es un arte en el que confluyen diferentes expresiones artísticas, como ser la Literatura y el Dibujo, y a su vez, siendo una disciplina que exige pensar en imágenes la construcción de un relato a medio camino entre la Literatura y el Cine, es necesario contribuir desde este taller a la construcción literaria del guión.

Por otra parte, nos parece interesante pensar la Historieta como una construcción que realice un aporte a la identidad de nuestro entorno y nuestro tiempo, por ello es que creemos importante focalizarla y ambientarla hacia la reflexión de América Latina del Siglo XX y XXI. Para ello se trabajará en la construcción de un texto ya publicado por un escritor, procurando así el problema de la transformación de un relato a otro formato (el guión), o la construcción de un guión creativo, que tenga algún aspecto identitario en la línea de lo planteado.

De esta forma el estudiante podrá reflexionar no sólo en la construcción propia del guión, sino también en la problemática de la traducción de diferentes géneros, y en la importancia de aportar, desde su propia creación, a la identidad de su tiempo.

OBJETIVOS GENERALES:

- 1- Conocer las particularidades de un guión.
- 2- Distinguir y utilizar adecuadamente los diferentes elementos de una historia.
- 3- Aprender a plasmar una historia en imágenes.
- 4- Reflexionar y visualizar a la Historieta como un arte que permite conformar identidades en el tiempo y el espacio en que vivimos.
- 5- Enfrentar el desafío de plasmar un texto puramente literario a un guión de historieta.
- 6- Reconocer la dimensión y profundidad de los personajes y presentarla en los detalles.
- 7- Disponer adecuadamente las secuencias y el climax narrativo, así como el conflicto y los elementos propios de un guión, el golpe de efecto, el acontecimiento narrativo, las escenas y los actos.



PERFIL DE EGRESO:

Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado:

Conocer referentes literarios históricos.

Crear, narrar y adaptar textos literarios en formato de historieta.

CONTENIDOS

UNIDAD 1: El guión.

- Particularidades del género.
- Diferencia entre un guión en imágenes y un guión dramático.

UNIDAD 2: La historia. Concepto y elementos.

- Tema o idea controladora
- Los personajes: Protagonistas/Antagonistas
- El conflicto.
- Estructura del guion.
- Ambientación, localización.

UNIDAD 3: Especificidades del guión.

- Escenas
- Secuencias
- Acontecimiento narrativo
- Golpes de efecto
- Climax narrativo
- Actos
- Trama y tipos de trama. (arquitraba, minitraba, antitraba)

UNIDAD 4: Adaptación de un guión.

- Problemas de la adaptación de un cuento o un libreto dramático a un guión en imágenes.

PROPUESTA METODOLÓGICA:

La propuesta metodológica es la del Taller. Se presentarán diversos textos en diferentes formatos, cuento, dramas, poemas, o videos, y a partir de ellos se trabajarán los conceptos teóricos, visualizándolos en forma práctica, de manera que los estudiantes puedan apoderarse del conocimiento que les permita el enriquecimiento de su propia creación.

EVALUACIÓN:

La evaluación de la capacitación será integrada, en 2 etapas de presentación, una de carácter procesual y otra con carácter de evaluación final, con fechas acordadas por el equipo docente.

La propuesta de entrega final constará de una carpeta con una historieta de 4 páginas en formato papel y un soporte digital, con final cerrado de coherencia textual (lingüística o semiótica) y dimensión reflexiva ontológica e identitaria, sobre texto a acordar y 2 ilustraciones: una podrá ser la portada o portada y contra portada de la publicación o de inspiración libre y otra de temática acordada entre los docentes.

La calificación final será el promedio del proceso de aprendizaje del alumno en la capacitación y la entrega final, coordinada entre las 3 asignaturas que habilita la aprobación del curso.

Cabe aclarar que para aprobar deberá tener obligatoriamente los 3 Talleres con calificación de mínimo de 7, rigiéndose por el REPAG de Capacitaciones.

En caso de no aprobar, se le dará una devolución con aspectos a mejorar del proyecto final, que será presentado a los 15 días ante el tribunal, compuesto por los 3 docentes, extra período de clases.

MATERIALES Y HERRAMIENTAS:

Los materiales que se requerirán para el curso son los necesarios para cualquier



curso teórico habitual.

Acceso a los textos.

Posibilidad de proyectar videos o imágenes.

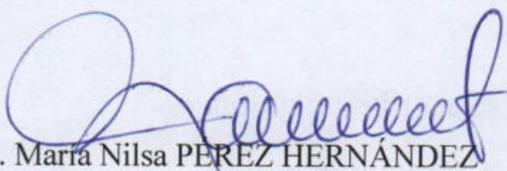
BIBLIOGRAFÍA:

- Campbell, J. (1994). Los mitos. Su impacto en el mundo actual. Barcelona, España: Editorial Kairós.
- Campbell, J. (2006). El héroe de las mil caras. México: Fondo de Cultura Económica.
- Chion, M. Cómo se escribe un guión.
- Egri, L. Cómo escribir un drama.
- Field, S. El manual del guionista.
- Masotta, O. (1970). La Historieta en el mundo moderno. Barcelona, España: Ed.Paidós.
- Mckee, R. (2005) El guión. Barcelona, España: Alba Editorial.
- Stanislavski, C. (2007) La construcción del personaje. Madrid, España: Alianza Editorial, Madrid.
- Seger, L. Cómo convertir un buen guión en un guion excelente.
- Vanoye, F. Guiones modelo y modelos de guión.

WEBGRAFÍA:

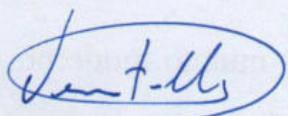
- MEC. (2002). Formación del Profesorado. Curso: El cine como recurso didáctico. Amar el cine 2: el guión. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=xKdz5Vp1D8g>
- RunbenGuo. (2014) Cómo escribir un guión. Parte 1. Introducción. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=C116rWrQXmk>
- RunbenGuo. (2014) Cómo escribir un guión. Parte 2. Elementos principales. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=O6g29hEkSfc>

2) Pase al Departamento de Administración Documental para comunicar a la Dirección del Programa de Planeamiento Educativo (Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular), a la División de Capacitación y Acreditación de Saberes, a los Programas Educativos y Campus Regionales de Educación Tecnología y a la Mesa Permanente de la Asamblea Técnico Docente. Cumplido, siga a la Dirección de Comunicaciones para su publicación en la página web. Hecho, archívese.



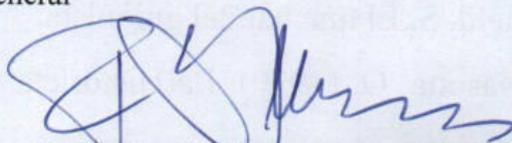
Ing. Agr. María Nilsa PEREZ HERNÁNDEZ

Directora General



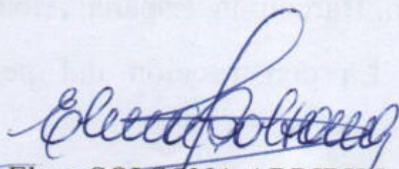
Mtro. Téc. Miguel VENTURIELLO BLANCO

Consejero



Mtro. Téc. Freddy AMARO BATALLA

Consejero



Ese. Elena SOLSONA ARRIBILLAGA

Secretaria General

NC/sa