



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
EEASSD DO SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidade: Gráfico

Disciplina: Narración gráfica aplicada



Índice

| | | |
|-----------|--|----------|
| 1. | Identificación e contextualización | 3 |
| 2. | Descrición da disciplina | 3 |
| 2.1 | Descritores | 3 |
| 2.2 | Relación con outras disciplinas de contidos progresivos..... | 3 |
| 2.3 | Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación | 3 |
| 2.4 | Metodoloxía | 3 |
| 3. | Obxectivos..... | 5 |
| 4. | Competencias que se desenvolven na disciplina | 5 |
| 4.1 | Competencias transversais | 5 |
| 4.2 | Competencias xerais | 5 |
| 4.3 | Competencias específicas da titulación..... | 5 |
| 5. | Organización dos contidos | 6 |
| 5.1 | Contidos | 6 |
| 5.2 | Organización | 7 |
| 6. | Procedemento de avaliación..... | 7 |



1. Identificación e contextualización

| Datos da disciplina | | | | | |
|----------------------------------|----------------------------|------|-------------------------|---------------|-------|
| Escolas | EASD Ramón Falcón de Lugo | | | | |
| Web escolas | | | | | |
| Mail escolas | | | | | |
| Materia | Optativa | | | | |
| Disciplina | Narración gráfica aplicada | | | | |
| Carácter | Optativa (Op.) | Tipo | Teórico-práctica (T.P.) | Duración | Anual |
| Curso | 2º | | | Créditos ECTS | 6 |
| Horas de clase semanais | 2 | | | | |
| Horas de traballo non presencial | 66 | | | | |
| Horas de tutoría | 6 | | | | |

2. Descrición da disciplina

2.1 Descritores

Procedimentos e fundamentos da narrativa visual.

Elementos básicos da imaxe narrativa e do arte secuencial. Viñeta e páxina, texto, técnicas de ilustración enfocadas á narratividade gráfica...

Proxectos de narratividade gráfica como forma de comunicación. O cómic. A novela gráfica. O storyboard de presentación e o storyboard audiovisual (sintaxis propia)...

Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

Esta disciplina, de carácter optativo e en segundo curso, non ten relación con outras de contido progresivo.

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

No ámbito do deseño gráfico solemos incidir na imaxe única, significativa, coas súas diferentes solucións. Narración gráfica aplicada pretende definir e incidir nun campo máis preciso, en vinculación directa cunha narración complexa, da natureza que sexa. A imaxe narrativa secuencia contén unha linguaxe en desenrolo que require a súa propia articulación gráfica. Nesta disciplina achegámonos ás claves da narrativa gráfica nos distintos campos de aplicación e a multiplicade de recursos e solucións para que, como ben recolle a normativa que regula estes estudos, facili-



tar ao deseñador/a gráfico/a o acceso a ámbitos profesionais coma a produción gráfica, a dirección de arte en publicidade, o deseño audiovisual, o grafismo en televisión, o deseño multimedia e de interacción (web), e por suposto, como deseñador de material didáctico, e mesmo a investigación e/ou a docencia.

2.4 Metodoloxía

Actividades introductorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia ao longo do curso, incidindo nas competencias e nos contidos que se traballan, a metodoloxía e o sistema de avaliación.

Exposición maxistral

Explicación por parte do profesorado na aula dos contidos dos temas ou unidades didácticas enumeradas.

Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

Prácticas non presenciais

Resolución por parte do alumnado das actividades e problemas propostos nalgúns temas mediante traballos autoxestionados onde completará os coñecementos teórico-prácticos.

Exposición e debate

Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados o longo do curso.

Titorías docentes

A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas.

Actividades de avaliación

- **Formativa.**
 - Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
 - Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- **Sumativa.**
 - Comprobar si se adquiriron as competencias previas.
 - Establecer balances dos resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar a formación, academicamente dirixidas, relacionadas cos contidos e realizadas no centro ou fora del.



3. Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

- T.1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T.2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T.3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo.
- T.7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T.8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- T.14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- T.15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y del espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

4.2 Competencias xerais

- G.2. Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G.3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G.12. Ahondar en la historia y la tradición de las artes y el diseño.
- G.18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G.20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- G.21. Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias específicas da titulación

- E.G.2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- E.G.3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- E.G.5. Establecer estructuras organizativas de la información
- E.G.6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólica con la funcionalidad específica
- E.G.7. Determinar, y en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del Proyecto
- E.G.8. Conocer los canales que sirvan de soporte a la comunicación visual y utilizarlas conforme a los objetivos comunicativos del proyecto.



E.G.11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

5. Organización dos contidos

5.1 Contidos

Narrativa gráfica como forma de comunicación.

Fundamentos da narración icónica.

Imaxen e secuencialidade. Códigos narrativos e composición gráfica da secuencia.

Texto na narrativa gráfica.

Estructura e contexto. Lectura, ritmo e composición da páxina e da secuencia.

Procedimentos de lectura e comprensión.

Publicación en prensa.

Campos de aplicación

Soportes editoriais. Cómic book , novela gráfica, album ilustrado.

Soportes audiovisuais: filmes, publicidade e animación.

Técnicas de ilustración e deseño en narrativa gráfica: tradicionais, dixitais, fotográficas.

Banda deseñada ou comic, novela gráfica , album ilustrado.

Linguaxes e recursos.

Evolución e tipoloxía.

O caso concreto do comic. Viñetas, bocardillos, estilemas, gestemas.

Interacción texto/imaxe (rotulación)

Complementariedade texto/imaxe (idea a comunicar)

Sistemas de cor.

Relación con outras formas comunicativas. Linguaxe cinematográfico, dirección artística e deseño de produción.

Natureza, planificación e desenvolvemento de guións, personaxes, fondos...

Estructura del guión na narrativa gráfica.

Técnicas para a realización dos storys de presentación, dirección artística e deseño de produción.

Storyboards

Natureza, planificación e desenvolvemento de guións, personaxes, fondos...

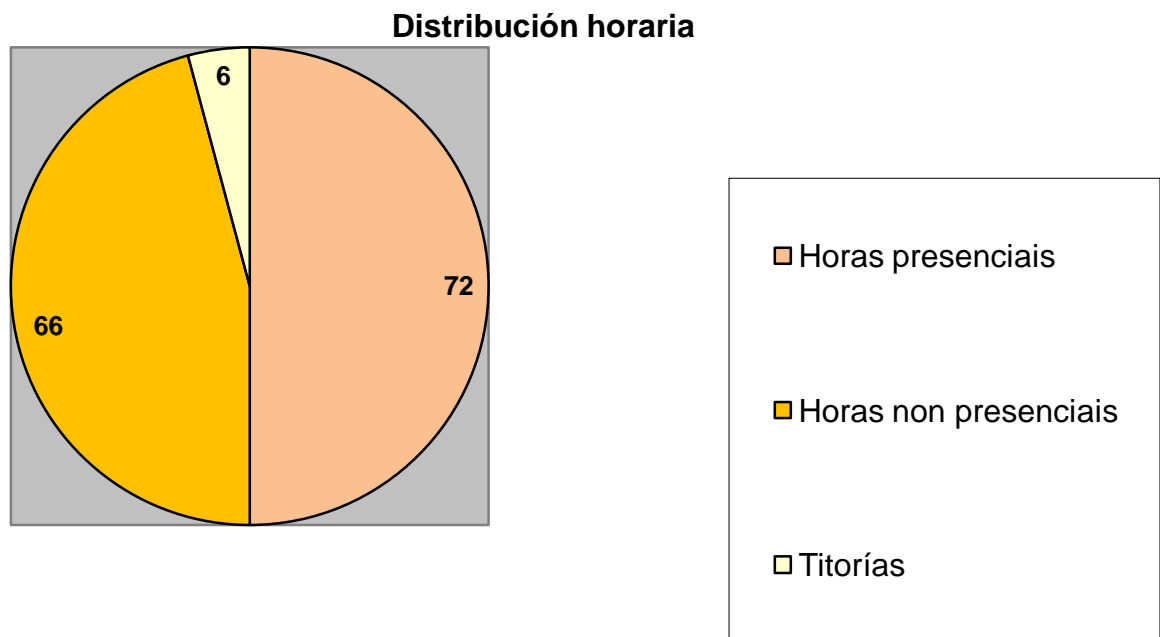
Linguaxes e recursos.

Estructura de guión na narrativa gráfica.



Técnicas para a realización dos *storys* de presentación, dirección artística e deseño de produción.
Os *storys* en cine e animación.

5.2 Organización



6. Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.