



GUÍA DOCENTE

Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación

2024-25

Especialidad: Ilustración

Curso 2024/2025

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico		
Departamento	Historia y Teoría del Arte y del Diseño		
Mail del departamento	dpto_historia@easdvalencia.com		
Asignatura	Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Por determinar		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Específica obligatoria	Tipo de asignatura	75% presencial 25% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Departamento de Historia y Teoría del Arte y del Diseño
Correo electrónico	dpto_historia@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar aplicación de la guía
Lugar de tutorías	Departamento de Historia y Teoría del Arte y del Diseño



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Esta asignatura contribuye a la construcción del perfil profesional del ilustrador mediante el conocimiento de la historia y la cultura de la ilustración en todos sus campos de aplicación y en la diversidad de sus medios y soportes. Son sus objetivos fundamentales proveer a los futuros ilustradores de referentes visuales adecuadamente contextualizados, reforzar el desarrollo de su creatividad, y permitirles la definición de un estilo propio.

La asignatura Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación se centra en dos ejes: la evolución de las producciones de ilustración en su relación con los lenguajes estéticos dominantes en cada época histórica y la reflexión sobre el papel de la ilustración y el cómic, así como la animación, su función social y su evolución en el tiempo.

Los contenidos de la asignatura se relacionan y coordinan con otras dos asignaturas del programa de estudios como son Teoría y cultura de la imagen (2º curso) y Estética y tendencias contemporáneas de la ilustración (3º). Con la primera la coordinación es horizontal y tangencial, mientras que con la asignatura de tercer curso la relación es muy estrecha, puesto que el temario de dicho curso retomará los contenidos de esta asignatura en el punto exacto en el que termine la docencia de segundo.

La asignatura de Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación se podrá coordinar con otras asignaturas del curso, especialmente con Proyectos de ilustración editorial con la que se comparte semestre y a la que puede darse apoyo teórico en cualquier proyecto transversal que surja.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Es aconsejable que los estudiantes tengan los conocimientos que proporciona la asignatura Fundamentos históricos del diseño, que se imparte en 1º.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Historia y cultura de la ilustración, el cómic y la animación.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
CT17	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

COMPETENCIAS GENERALES



CG6	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
CG12	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CG21	Dominar la metodología de investigación

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE13	Conocer el contexto económico, social cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1 - El alumnado identifica las características formales y comunicativas de las obras de ilustración y cómic	CG6, CG12, CE13
RA2 - El alumnado explica las relaciones entre los movimientos artísticos y la ilustración y el cómic de cada periodo	CT17, CG6, CG12, CE13
RA3 - El alumnado analiza obras de ilustración y cómic aplicando criterios formales, comunicativos y simbólicos	CG6, CG12, CE13
RA4 - El alumnado compara las obras de ilustración y cómic del periodo estudiado con producciones actuales, estableciendo influencias y fuentes de inspiración	CG6, CG12, CG19, CE13
RA5 - El alumnado argumenta las opiniones con precisión y rigor, usando una terminología y vocabulario específicos de la disciplina	CG19, CE15
RA6 - El alumnado elabora trabajos de investigación básicos, aplicando la metodología adecuada a cada modalidad	CG6, CG12, CG19, CG21, CE15
RA7 - Se tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos, actividades o trabajos: se utiliza el lenguaje inclusivo, no se utilizan imágenes sexistas, se tiene en cuenta la diversidad	CT11, CG14



→ 6. Contenidos

1. La ilustración previa a la Revolución Industrial

1.1. La ilustración en la Antigüedad y la Edad Media

- Los primeros códices ilustrados
- Los manuscritos medievales: materiales y evolución estilística

1.2. Las primeras técnicas de reproducción

- Reproducción de imágenes: grabado y estampación: materiales y técnicas
- Reproducción de textos: la imprenta y el mundo de los incunables ilustrados

1.3. Del Renacimiento al siglo XIX

- La ilustración creativa
- La ilustración científica y técnica

2. La ilustración durante el siglo XIX y comienzos del XX

2.1. Las imprescindibles novedades técnicas

- La xilográfía a la contrafibra
- La litografía y sus derivados
- La mecanización del mercado editorial

2.2. La ilustración editorial y creativa

- Prerrafaelismo, Arts & Crafts y Esteticismo
- El mundo del Japonismo y su extraordinaria influencia en Occidente
- Las revistas modernistas
- La ilustración infantil y su evolución hasta la I Guerra Mundial
- Otros ejemplos de ilustraciones editoriales

2.3. La ilustración comercial: la revolución del cartel

- Jules Chéret como padre del nuevo lenguaje
- El Modernismo orgánico y biológico
- El Modernismo geométrico y racional
- La ilustración objetiva en el cambio de siglo: Beggarstaff, Cappiello y Plakatstil

2.4. La ilustración de vanguardia

- Vanguardias expresivas: Expresionismo, Dadaísmo, Surrealismo
- Vanguardias geométricas: Constructivismo, Neoplasticismo, Bauhaus
- El Art Déco como síntesis ecléctica de movimientos anteriores

3. Las primeras décadas del cómic

3.1. Los antecedentes

- Antecedentes lejanos: Antigüedad y Edad Media
- Antecedentes cercanos: las aucas, Hogarth y Töpffer

3.2. Los verdaderos inicios de la historieta

- La situación en Europa
- El panorama en los Estados Unidos hasta la Gran Guerra



4. Primeros pasos y desarrollo inicial de la animación

4.1. Precedentes lejanos

- De los juguetes ópticos a los inicios del cinematógrafo

4.2. Experimentos iniciales y pioneros a comienzos del siglo XX

- Blackton, Cohl y McCay
- La invención del *stop-motion*
- Los primeros cartoons: Paul Terry y Otto Messmer

4.3. Los primeros grandes estudios: el comienzo de una revolución cultural

- La importancia histórica de los hermanos Fleischer
- Disney: los orígenes de una leyenda

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6.	40
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA6	10
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizada por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10
<i>Exposición trabajos</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	RA5	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	5
SUBTOTAL			75

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	10
-------------------------	---	-----------------------------------	----



<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	10
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias...	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	5
SUBTOTAL			25
TOTAL			100

→ 8. Recursos

- Pizarra, ordenador y cañón de proyección. Material audiovisual, recursos multimedia y páginas webs.Biblioteca y Centre de Documentació Impiva Disseny.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados									
<p>Para evaluar los diferentes instrumentos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer al alumnado. Los porcentajes concretos de la rúbrica serán desarrollados por el profesorado en la aplicación de esta guía docente, aunque aquí se proponga una posible organización de estos porcentajes.</p> <table> <tr> <td>1.1- Ejercicios de aula (estudio de casos, análisis de obras...)</td> <td>15%.</td> <td>1.1- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</td> </tr> <tr> <td>1.2- Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo</td> <td>30%.</td> <td>1.2- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</td> </tr> <tr> <td>1.3- Pruebas objetivas</td> <td>55%.</td> <td>1.3- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</td> </tr> </table>	1.1- Ejercicios de aula (estudio de casos, análisis de obras...)	15%.	1.1- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	1.2- Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo	30%.	1.2- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	1.3- Pruebas objetivas	55%.	1.3- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	
1.1- Ejercicios de aula (estudio de casos, análisis de obras...)	15%.	1.1- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6								
1.2- Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo	30%.	1.2- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6								
1.3- Pruebas objetivas	55%.	1.3- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5								
<p>Los criterios de evaluación de los distintos instrumentos de evaluación son los siguientes:</p> <p>1.1-Ejercicios de aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dominio de los conceptos trabajados en el aula. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. 										



- Corrección ortográfica y sintáctica.
- Empleo de un vocabulario adecuado.
- Empleo de un estilo de comunicación coherente.
- Uso correcto de las fuentes y la bibliografía.

- 1.2-Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo:
- Adecuación a pautas y plazos consensuados y establecidos.
 - Capacidad de selección y organización de la información.
 - Capacidad de análisis y de síntesis.
 - Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.
 - Capacidad de coordinación en los trabajos de grupo.
 - Corrección ortográfica y sintáctica.
 - Empleo de un vocabulario adecuado.
 - Empleo de un estilo coherente en la comunicación oral y escrita.
 - Empleo de las normas básicas de elaboración y presentación de un trabajo de investigación.
 - Respeto a la propiedad intelectual.
 - Uso correcto de las fuentes y la bibliografía.

- 1.3-Pruebas objetivas:
- Dominio de los conceptos trabajados en el aula.
 - Capacidad de análisis y de síntesis.
 - Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.
 - Corrección ortográfica y sintáctica.
 - Empleo de un vocabulario adecuado.
 - Empleo de un estilo de comunicación coherente

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>1.3. Pruebas objetivas: Pruebas teórico/prácticas.</p> <p>Suponen el 100% de la calificación total. Estas pruebas se calificarán de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5. Se evaluarán todos los contenidos desarrollados en la asignatura.</p> <p>Para evaluar estas pruebas, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p> <p>Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes</p> <p>1. Pruebas teórico-prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none">-Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura.-Capacidad de análisis y de síntesis.-Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.-Corrección ortográfica y sintáctica.-Empleo de un vocabulario adecuado.-Empleo de un estilo de comunicación coherente.	1.3- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6

9.2 Convocatoria extraordinaria



9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Los instrumentos serán los mismos que en el punto 9.1.1., así como los resultados de aprendizaje evaluados. Se podrá conservar la calificación obtenida en convocatoria ordinaria en alguno de los instrumentos para realizar la media correspondiente.	1.1- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6
1.1- Ejercicios de aula (estudio de casos, análisis de obras...) 15%. 1.2- Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo 30%. 1.3- Pruebas objetivas 55%.	1.2- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6
1.3- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>1.3. Pruebas objetivas: Pruebas teórico/prácticas.</p> <p>Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Estas pruebas se calificarán de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5. Se evaluarán todos los contenidos desarrollados en la asignatura.</p> <p>Para evaluar estas pruebas, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p> <p>Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes</p> <p>1. Pruebas teórico-prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo de comunicación coherente. 	1.3- RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6

→ 10. Bibliografía

- Barnicoat, John. (2003). *Los Carteles. Su historia y su lenguaje*. Gustavo Gili.
- Eskilson, Stephen J. (2012). *Graphic Design: A New History*. Yale University Press.
- Gravett, Paul. (2012). *1001 cómics que hay que leer antes de morir*. Grijalbo.
- Livingston, A. & I. (2003). *Graphic Design and Designers*. Thames & Hudson.
- McCloud, Scott. (2019). *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri.



- Meggs, Philip y Purvis, Alston W. (2009). *Historia del diseño gráfico*. RM Verlag.
- Naughtie, James. (2018). *Libros que han cambiado la historia: desde El arte de la guerra hasta el Diario de Anna Frank*. DK Ediciones.
- Satué, Enric. (1999). *El Diseño Gráfico. Desde sus orígenes hasta nuestros días*. Alianza.
- Wiedemann, Julius. (2005). *Ilustration Now*. Taschen.
- Wolf, Norbert y Walter, Ingo F. (2013). *Códices ilustres. Los manuscritos iluminados más bellos del mundo desde 400 hasta 1600*. Taschen.
- Zeegen, Lawrence y Roberts, Caroline. (2014). *50 años de Ilustración*. Lunwerg.