



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Arte Secuencial y Cómic 2025-26

Especialidad: Todas

Curso 2025/2026

→ 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 Superior de Disseny de València		
Título	Título de Grado de Enseñanzas Artísticas		
Departamento	Expresión y Representación		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Arte Secuencial y Cómic		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	4
Código	OP_ASC	Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO



Docente/s responsable/s	Dr. Antonio Javier García
Correo electrónico	ajgarcia@easdvalencia.com
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	Departamento de Expresión y Representación

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

El cómic se compone una serie de dibujos que configuran un relato. Puede contener o prescindir de texto. Narración y dibujo son los elementos que definen el cómic. Existen otras formas de definirlo como narrativa gráfica. Tiene un lenguaje propio y específico, hasta tal punto que es considerado el noveno arte.

Se pretende que el alumno/a adquiera un conjunto de habilidades comunicativas propias y específicas del cómic, por ello es necesario el conocimiento de los tipos de plano con sus cualidades dramáticas, la viñeta y sus virtudes rítmicas, el guion con sus funciones narrativas, la figura humana y sus características expresivas, simbólicas y los diferentes discursos que se manifiestan en onomatopeyas, bocadillos, voces del narrador...

Pero existen otros campos de la narración figurativa contemporánea que se influyen, relacionan y “contaminan”, de y con, el cómic y viceversa. Estos se conforman a partir de la narratividad como son el cine, el teatro contemporáneo, la novela, la fotografía documental y la pintura figurativa y narrativa. Se pretende encontrar en estos campos de la imagen secuencial los factores que ayuden a conceptualizar un proyecto de cómic, sin olvidar la especificidad de su lenguaje.

La narración es determinante, por ello, se potenciará la capacidad significativa y discursiva del alumno, para contestar a la pregunta ¿qué historias contar? Generar un proyecto que utilice la narración implica, no solo ahondar en los estereotipos (estilos) del cómic y su imaginario, más bien en ahondar en los procesos para buscar en el propio hacedor (dibujante y narrador) sus experiencias personales y sus gustos en la literatura, la plástica, el cine, la psicología, el diseño (obviamente) o la filosofía. Se trata de enseñar fórmulas para adquirir capacidades de autoanálisis para conformar un proyecto de cómic incluso una historia personal. También es importante dirigirse hacia los procesos reflexivos y críticos que le hagan preguntarse sobre lo que se cuenta, narra o describe, razón por la cual nuestro propósito no consiste exclusivamente en enseñar habilidades, además es necesario que el dibujante conozca teórica y prácticamente las diversas escuelas y poéticas contemporáneas de la narración gráfica.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Habilidades propias del dibujo en cuanto a estructura anatomía y movimiento de la figura humana.



El conocimiento de **un conjunto de técnicas gráficas** que sirvan como punto de partida para enfocar la asignatura.

Sistemas de representación como la perspectiva. Es necesario tener los conocimientos necesarios para situar la figura humana en un entorno arquitectónico y urbano.

Diseño básico en lo referente a los criterios de composición y la aplicación del color. El proyecto y sus procesos de creación como fase lógica, coherente y ordenada en la realización de una idea. Los medios audiovisuales en cuanto a sus sistemas de iluminación, composición.

La **fotografía** es muy importante en muchos procesos del cómic, interesa especialmente que el alumno conozca los tipos de plano y las reacciones psicológicas que estos producen.

Los **softwares** son de mucha utilidad. Se deben conocer los programas necesarios para el dibujo, retoque digital de imágenes, de maquetación y diseño.

Los **conocimientos básicos en tipografía y lettering** para la presentación adecuada de los trabajos.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Nombre de la asignatura.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico, y la funcionalidad específica
CG4	Tener una visión científica sobre la percepción y comportamiento de la forma, de la materia, el espacio, del movimiento y del color



CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
------	---

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
CE3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1_ Resuelve un proyecto personal de cómic	CT8_CT2_CG2_CG3 CG18_CT3
R2_ Procesa los mecanismos creativos compuestos de documentación, conceptualización, ideación y resolución gráfica	CT8_CT2_CT3
R3_ Utiliza adecuadamente la narrativa del arte secuencial. Vincula el relato con el dibujo.	CG3_CE3
R4_ Representa satisfactoriamente la estructura y el movimiento de la figura humana. Demuestra gráficamente la expresión facial del rostro humano	CG2_CG4
R5_ Domina la comunicación gráfica vinculada con una capacidad crítica y analítica del proyecto.	CT8_CE2_CE3_CG18



→ 6. Contenidos

Unidad 1. Tipologías de Artes Secuenciales

El TVO
La tira cómica
Cómic
Novela gráfica
Narración figurativa
Story board

Unidad 2. El lenguaje del cómic

Texto como imagen e imagen como narración
Lenguaje de la viñeta
Sonidos y onomatopeyas
Tipologías de planos
La First Page / Portadilla
Guión

- Resumen_abstrac
- Guión técnico y story board

Unidad 3. Símbolo y anatomía de la figura humana

Esquemas

- Ritmo
- Gemoetría corpórea de la figura
- Movimiento y expresión

Anatomía

- Sistema muscular
- Diccionario de símbolos

El rostro

- Músculos faciales
- Expresión facial

Unidad 4. Poéticas

Pioneros del cómic. Will Eisner

- Un nuevo lenguaje narrativo_el cómic
- Los inicios de la novela gráfica

Escuela franco_belga

- Hergé
- Moebius. Cómic y su influencia en el cine.

Cómic Undergraund

- Robert Crumb, Daniel Clowes, Charles Braun, Víctor Moscoso...



Industria americana y los superhéroes

- Marvel y dc

Escuela Japonesa

- Astroboy
- Mitología japonesa
- Ciberpunk

Cómic social

- Joe Sacco
- Paco Roca
- Sonia Pulido

Cómic en Valencia

- La línea clara y nuevas poéticas del cómic.



→ 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)
Clase presencial	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_RA3_RA5	10
Clases prácticas	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.	RA2_RA4	60
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado 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	15
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA4	5



SUBTOTAL			90
7.2 Actividades de trabajo autónomo			
Trabajo autónomo	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	15
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, 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	30
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias...	RA1_RA3	15
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos

- Pizarra verde tradicional
- Ordenadores
- Cañón de proyección / Pantalla
- Aula para poder proyectar
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos y explicaciones teóricas. Pila y grifo
- Mesas retroiluminadas
- Reprografía e impresoras para papel

→ 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>Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total. Metodológicamente es la consecuencia de la aplicación de la evaluación continua.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos.</p> <p>Para evaluar los trabajos 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>Se indicarán los porcentajes en las calificaciones otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	<p>RA1_RA2_RA3 RA4_RA5</p>

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>Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Prueba objetiva teórico/práctica. Se calificará con Apto o no Apto.</p> <p>El Apto es imprescindible para poder aprobar la asignatura. El Apto habilita calcular el promedio de los trabajos prácticos.</p> <p>Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de los trabajos y un apto en la prueba objetiva.</p> <p>El no apto, en la prueba objetiva, la nota final no podrá ser superior a un cuatro.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, 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>RA1_RA2_RA3 RA4_RA5</p>



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Prueba objetiva teórico/práctica. Se calificará con Apto o no Apto.</p> <p>El Apto es imprescindible para poder aprobar la asignatura. El Apto habilita calcular el promedio de los trabajos prácticos.</p> <p>Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de los trabajos y un apto en la prueba objetiva.</p> <p>El no apto, en la prueba objetiva, la nota final no podrá ser superior a un cuatro.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, 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>RA1_RA2_RA3 RA4_RA5</p>

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>Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Prueba objetiva teórico/práctica. Se calificará con Apto o no Apto.</p> <p>El Apto es imprescindible para poder aprobar la asignatura. El Apto habilita calcular el promedio de los trabajos prácticos.</p> <p>Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de los trabajos y un apto en la prueba objetiva.</p> <p>El no apto, en la prueba objetiva, la nota final no podrá ser superior a un cuatro.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, 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>RA1_RA2_RA3 RA4_RA5</p>



→ 10. Bibliografía

Eisner, W. (2007). *El Cómic y el Arte Secuencial*. Barcelona, Norma
García, S. (2004). *Anatomía de una historieta*. Madrid, Sinsentido
Gasca, L., Gubern, R. (1991). *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra
McClout, S. (2005). *Entender el cómic, El arte invisible*, Bilbao,
Astiberri
McClout, S. (2007). *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*,
Bilbao Astiberri

Bibliografía complementaria:

AA.VV. (2017). *Històries de Superació I*. Valencia. EASD València, Fundació Horta Sud.
AA.VV. (2020). *Històries de Superació II*. Valencia. EASD València, Fundació Horta Sud y CCCC.
Arnheim, R. (2001). *Arte y Percepción Visual*. Madrid. Alianza
Barcsay, J. (1990). *Anatomía Artística del cuerpo humano*. Madrid. Territorio
Madrid Chion, M. (1990). *Cómo se Escribe un Guion*. Madrid. Cátedra
Cuadrado, J. (2000). *Atlas español de la Cultura Popular. De la historieta y su uso, 1873- 2000*.
Madrid, Sinsentido
Martín, A. (2000). *Apunte para una Historia de los Tebeos*. Barcelona. Glénat
Martín, A. (2000). *Los inventores del cómic español 1873/1900*. Barcelona. Planeta-De
Agostini Dondis, D. (1985). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona. Gustavo Gili
Eisner, W. (2008). *La Narración Gráfica*. Barcelona. Norma
Eisner, W. (2009). *Shop Talk. Conversaciones con Will Eisner*. Barcelona.
Norma Eisner, W., Miller, F. (2006). *Eisner/Miller*. Barcelona. Norma
Guiral, A. (2007). *Una Historia de los Cómic*. Girona. Panini
Gasca L. (1969). *Los Cómic en España*. Barcelona. Lumen
Gasca L., Gubern, R. (2008) *Diccionario de Onomatopeyas del Cómic*. Madrid.
Cátedra Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona. Península
Gelb, I. (1987). *Historia de la escritura. La escritura como imagen*. Madrid.
Alianza Gombrich, E. H., (1998). *Arte e Ilusión*. Madrid. Debate
Goldfinger, E. (2004). *Animal Anatomy for Artists*. Oxford: University
Press Gómez M. Barbero, M. (1995) *Las Lecciones del Dibujo*. Cátedra.
Madrid Halles, C. (1981). *Guía Completa de Dibujo y Pintura*. Barcelona.
Blume Marsh, R. (1951). *Dibujo Anatómico Artístico*. Gustavo Gili.
Barcelona
Martín, A. (2000). *Apunte para una Historia de los Tebeos*. Barcelona. Glénat
Martín, A. (1978). *Historia del Cómic Español: 1875-1939*. Barcelona.
Gustavo Gili Magnus, G. (1989). *Manual para Dibujantes e Ilustradores*.
Barcelona. Gustavo Gili McKee, R. (2007). *El Guión*. Barcelona. Alba
Lucie-Smith, E. (1998). *La Figura Humana en el Arte*. Madrid. Libros y Libros.

