

# Técnico Superior en Diseño en Cómic

## Escuela Superior de Artes Gráficas y Diseño de Vigo (ESAP)

Tlf.: +34 986 378 467 [www.esapvigo.com](http://www.esapvigo.com) e-mail: [info@esapvigo.com](mailto:info@esapvigo.com)

Enseñanzas Artísticas. Familia profesional: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.

Centro autorizado MEC: 19/10/2012

### Duración del ciclo formativo:

Dos cursos académicos. Total 2.000 horas lectivas  
incluida la Formación en Centros de Trabajo (FCT)

## PLAN DE FORMACIÓN

MÓDULOS PROFESIONALES	Horas lectivas	Créditos ECTS
Fundamentos de la representación y la expresión visual	90	5
Teoría de la imagen	45	3
Medios informáticos	90	5
Fotografía	60	3
Historia del cómic	50	3
Dibujo aplicado al cómic	100	5
Representación espacial aplicada	100	5
Técnicas de expresión gráfica	95	5
Producción gráfica industrial	60	3
Guión y estructura narrativa	60	3
Proyectos de cómic	200	13
Proyecto integrado	50	7
Formación y orientación laboral	50	3
Prácticas en empresas, estudios o talleres	--	
<i>Total Enseñanzas Mínimas</i>		<i>120</i>
<b>*DURACIÓN OFICIAL DEL TÍTULO</b>	<b>2.000 Horas</b>	

(\*) Las enseñanzas mínimas reflejadas en la tabla constituyen el 55% de la duración total del título, son de carácter oficial y tienen validez en todo el territorio nacional. El 45% restante es específico de cada Comunidad Autónoma.

## SALIDAS PROFESIONALES

- Especialista en narración gráfica integrado en equipos de comunicación visual, diseño gráfico, publicidad y medios audiovisuales.
- Orientación, organización y supervisión de la producción y edición de cómics.
- Elaboración de guiones para narraciones gráficas.
- Creación y realización de obra original en publicaciones periódicas.
- Realización de guiones ilustrados (story-boards).
- Análisis de propuestas y realización de la búsqueda documental y gráfica para producciones de narrativa gráfica.
- Realización y gestión de actividades culturales, educativas y divulgativas relacionadas con el cómic.

Con **Diseño en Cómic** adquirirás competencias para elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.

Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.

Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

## I. FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN VISUAL.

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición en la expresión bidimensional.
4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.

## II. TEORÍA DE LA IMAGEN.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual. El proceso comunicativo.

## III. MEDIOS INFORMÁTICOS.

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

#### IV. FOTOGRAFÍA.

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
2. Los equipos fotográficos.
3. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo.
4. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
5. El color en la fotografía.
6. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
7. Procesado y manipulación de las imágenes.
8. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
9. Los ámbitos fotográficos.

#### V. HISTORIA DEL CÓMIC.

1. Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.
2. Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
3. Recorrido por la evolución histórica y técnica del cómic. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
4. La imagen gráfica narrativa y los medios de comunicación. Influencia de la tecnología.
5. Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica con especial atención al cómic.

#### VI. DIBUJO APLICADO AL CÓMIC.

1. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
2. El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.
3. Dibujo de retentiva y de memoria.
4. La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.
5. La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.
6. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. Distorsiones.
7. Anatomía humana y figura animal. Expresión facial y corporal. Distorsiones.
8. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos de cómic. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
9. Recursos expresivos en el dibujo aplicado al cómic.
10. Composición narrativa. El ritmo narrativo.

#### VII. REPRESENTACIÓN ESPACIAL APLICADA.

1. El dibujo técnico y la perspectiva en los cómics.
2. Proyecciones: ortogonales, oblicuas. Reversibilidad.
3. Sistemas de proyección: diédrico, axonométrico, cónico.
4. Sistema diédrico: alfabeto de elementos y planos de proyección. Paralelismo. Perpendicularidad. Figuras planas. Poliedros regulares. Secciones. Intersecciones.
5. Sistema axonométrico: isonométrico, dimétrico, trimétrico, Figura planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isonométrica. Dibujo isonométrico.
6. Sistema cónico. Perspectiva cónica. Nociones fundamentales.

7. Plano geométral. Línea del horizonte; influencia del horizonte en la perspectiva. Plano inclinado.
8. El círculo en perspectiva.
9. Perspectiva de las formas básicas. Cubo, cilindro, prisma, pirámide y cono.
10. La iluminación en perspectiva cónica. Reflejos. Sombras. Roturas, efecto espejo, imágenes múltiples.
11. Perspectiva «a sentimiento». Angulación e iluminación variables.
12. El uso del espacio como elemento expresivo. Distorsiones.
13. Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Dibujo a mano alzada. Aportes de las nuevas tecnologías.

## VIII. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA.

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
2. Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas.
4. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas.
5. Técnicas digitales.
6. Otras técnicas: técnicas de impresión manuales, técnicas aditivas.
7. Las técnicas gráficas en el cómic en diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.
8. El estudio del dibujante. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

## IX. PRODUCCIÓN GRÁFICA INDUSTRIAL.

1. Tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.
2. Preparación de archivos para imprenta. Formatos y configuraciones.
3. Soportes de impresión.
4. Sistemas de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
5. Post-impresión. Acabados.
6. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.
7. Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

## X. GUIÓN Y ESTRUCTURA NARRATIVA.

1. Lenguaje narrativo.
2. Lenguaje secuencial.
3. Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.
4. Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
5. Montaje y ritmo.

## XI. PROYECTOS DE CÓMIC.

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. Story-board. Las elipses. 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 /o técnica gráfica. Blanco y negro y/ o color. Aplicación de las técnicas manuales y/o digitales.
9. Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación.
10. El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.
11. Normativa de aplicación a la especialidad.

## XII. PROYECTO INTEGRADO.

1. La creación y realización del proyecto de cómic. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
2. Materialización del proyecto de cómic hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

## XIII. FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL.

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
4. Conceptos básicos de mercadotecnia. La organización de la producción, comercialización y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
5. El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
6. El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.
7. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: *copyright* y *copyleft*. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
8. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
9. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

## OFERTA FORMATIVA. TITULACIONES OFICIALES M.E.C.D.

### FORMACIÓN PROFESIONAL (EISV)

---

#### Ciclos Formativos de GRADO SUPERIOR.

- Técnico Superior en Sonido para Audiovisuales y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Iluminación, captación y tratamiento de la Imagen. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Realización de Audiovisuales y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Producción de Audiovisuales, Radio y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Maquillaje y Caracterización. *(Imagen Personal)*
- Técnico Superior en Asesoría Personal. *(Imagen Personal)*
- Técnico Superior en Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia. *(Artes Gráficas)*

#### Ciclos Formativos de GRADO MEDIO.

- Técnico en Video Disc-Jockey y Sonido. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico en Estética y Belleza. *(Imagen Personal)*
- Técnico en Pre-impresión Digital. *(Artes Gráficas)*
- Doble Titulación: Téc. en Video Disc-Jockey y Sonido y Téc. Experto en Fotografía. *(Imagen y Sonido)*

### ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS (ESAP) – Artes Plásticas y Diseño – Enseñanzas Profesionales

---

#### Comunicación Gráfica y Audiovisual.

#### Ciclos Formativos de GRADO SUPERIOR.

- Técnico Superior en Animación.
- Técnico Superior en Cómic.
- Técnico Superior en Fotografía.
- Técnico Superior en Gráfica Audiovisual.
- Técnico Superior en Gráfica Interactiva.
- Técnico Superior en Gráfica Publicitaria.

### CURSOS DE ESPECIALIZACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL (EISV)

---

- C. Esp. Audiodescripción y Subtitulación. *(Imagen y Sonido)*
- C. Esp. Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual. *(Informática y Comunicaciones)*

\*Infórmate de los requisitos de ACCESO y BECAS propias y del MECED.



www.esapvigo.com

**www.eisv.net**  
informacion@eisv.net  
**www.esapvigo.com**  
info@esapvigo.com

**T. 986 378 467**

EISV | ESAP. Avda. del Puente nº80. Cabral. 36318 Vigo.



Escuela de Imagen y Sonido de Vigo.



www.eisv.net