

## TITULACIÓN: GRADO EN COMUNICACION AUDIOVISUAL

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

---

Nombre: **CÓMICO Y HUMOR GRÁFICO**

Curso: 4º

Semestre: 1º

Tipo: Formación Básica

Obligatoria

Optativa X

Créditos totales (LRU / ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

### DESCRIPTORES

---

La asignatura explica y transmite nociones teóricas y prácticas relacionadas con la producción, estudio y evolución histórica de la narrativa gráfica, como cómic y humor gráfico.

Se dedica una especial atención a las particularidades y singularidades del lenguaje del cómic, así como sus relaciones con otros medios de comunicación. Del mismo modo se lleva a cabo un recorrido histórico sobre el medio deteniéndose en las particularidades geográficas y en las evoluciones nacionales del medio.

### OBJETIVOS

---

Esta asignatura tiene como objetivo docente general la comunicación a su alumnado de un conocimiento amplio y estructurado sobre cómo funcionan los medios de expresión gráfica llamados cómic y humor gráfico en el marco de su realidad histórica y su contexto de creación y distribución, así como su relación con otros medios.

A su vez, la asignatura “Cómic y Humor Gráfico” responde a una serie de fines particulares subordinados al objetivo general de la asignatura.

Objetivos específicos teóricos (saber).

- 1) Entender el cómic y el humor gráfico en el seno de los medios de comunicación social y de las expresiones culturales en sus distintos momentos de desarrollo.
- 2) Conocer la obra, los métodos de producción y las características de los creadores más destacados de estos medios en el marco de sus entornos industriales.
- 3) Comprender los rasgos definitorios y las especificidades de los lenguajes expresivos del cómic y el humor gráfico, así como sus temáticas principales y sus formatos de publicación y distribución.

Objetivos prácticos (saber hacer).

- 1) Adquirir los conceptos teóricos necesarios para la comprensión y el análisis de estos medios de expresión gráfica.
- 2) Dominar herramientas metodológicas de investigación, y aplicarlas al estudio concreto de temas vinculados al cómic y el humor gráfico.
- 3) Opcionalmente, según los intereses y habilidades, del estudiante, aplicar las competencias desarrolladas a la práctica del cómic y el humor gráfico.

Objetivos actitudinales (saber ser).

- 1) Desarrollar actitudes de respeto hacia las expresiones ajenas, y de tolerancia y apertura hacia las manifestaciones propias de otras culturas
- 2) Apreciar la aportación de estos medios de expresión gráfica a la conformación de la idiosincrasia de las culturas y su papel en el panorama de la comunicación social
- 3) Valorar el cómic y el humor gráfico como medios de comunicación social y como parte integrante del patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y divulgación.

## COMPETENCIAS

---

### Competencias transversales genéricas:

G01. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales audiovisuales.

G04. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.

G06. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

G07. Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto por los derechos humanos.

G09. Fomento de las garantías de igualdad.

### Competencias específicas:

E02. Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.

E06. Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

E46. Capacidad y habilidad para distinguir y desarrollar los modos técnicos y artísticos de la realización en diversos soportes y géneros.

E65. Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales, incluyendo el diseño, establecimiento y desarrollo de estrategias, así como las aplicaciones de las políticas de comunicación persuasiva en los mercados audiovisuales.

## METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

---

### METODOLOGÍA

La metodología de la asignatura se dividirá en clases teórico-prácticas. Las clases magistrales, diseñadas para transmitir de la forma más acertada los conocimientos necesarios, se apoyarán en la bibliografía básica y específica suministrada, así como en los diversos cómics y obras de humor gráfico que se utilicen como apoyo y ejemplo de la teoría expuesta en cada tema. También se contará con la visita de autores profesionales de cómic y humor gráfico para que transmitan al alumnado su experiencia personal y profesional de primera mano.

La adquisición de conocimiento teórico repercutirá en clases prácticas donde los alumnos tendrán que aplicar los conocimientos adquiridos, para afianzar su dominio mediante la elaboración de trabajos analíticos y creativos.

Se espera por parte del alumnado el compromiso de atención y participación para adquirir los conocimientos teóricos y las habilidades profesionales, tanto en las clases presenciales como en las prácticas.

### TÉCNICAS DOCENTES

Exposición y debate X

Tutorías especializadas X

Sesiones académicas prácticas X

Visitas y excursiones X

Controles de lectura X

Otras: \_\_\_\_\_

### TEMARIO

---

**Módulo 1: El noveno arte.**

**Módulo 2: Creación y producción.**

**Módulo 3. Historia y geografía.**

---

## Módulo 4: Más allá del cómic.

### TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

---

Las calificaciones finales de valoración de adquisición de las competencias mínimas para superar este módulo serán de forma general o parcial:

1. Examen consistente en una prueba teórica y otra práctica. En conjunto supondrá un 0-100% de la calificación total. La posibilidad de su sustitución por una prueba oral solo se hará cuando sea imposible realizarla de forma escrita, manteniendo el mismo valor que ésta.
2. Trabajos teóricos y/o prácticos de autoría individual o colectiva, de carácter obligatorio o voluntario a criterio del docente. Podrán obtener entre 0 y 100% de la nota total
3. La asistencia y/o participación en clase y/o tutorías será considerada según el criterio del docente.
4. El docente podrá emplear otros sistemas de evaluación en función de su criterio. En tal caso deberán constar en el proyecto docente, especificados y con su valor en la calificación final.

