



22 de octubre de 2019

**H. Consejo Divisional
División de Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

En cumplimiento del mandato conferido a la *Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados*, y después de analizar los contenidos del **Diplomado de Novela Gráfica** esta Comisión presenta el siguiente:

Dictamen

Se recomienda al H. Consejo aprobar dicho Diplomado que se realizará del 6 de enero al 2 de marzo de 2020, con una duración de 72 horas; con un cupo mínimo de 12 y máximo de 35 participantes; coordinado por el Dr. Nicolás Amoroso Boelcke, propuesto por el Departamento del Medio Ambiente, debido a que cumple con la documentación pertinente.

Los miembros que estuvieron presentes en la reunión de la Comisión se manifestaron a favor del dictamen: Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara, Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara y Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión



17/10/19
uf

14 de octubre de 2019
J.D.M.A.178.2019

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro
Presidente del H. Consejo Divisional
Presente

Estimado Dr. Marco:

Por este medio me permito solicitarle, tenga a bien gestionar ante el H. Consejo Divisional, para su aprobación y registro ante este órgano colegiado, el **Diplomado de Novela Gráfica**, que se llevará a cabo del 6 de enero del 2020 al 2 de marzo del 2020, lunes, miércoles y viernes de 13:00 a 16:00 horas, del que será responsable el **Dr. Nicolás Amoroso Boelcke**.

Objetivo del Diplomado:

Éste diplomado busca enseñar a los alumnos participantes, los conocimientos y habilidades necesarias para producir cómic/historia. Por medio de un ejercicio teórico-práctico, el alumno creará una novela gráfica corta, en el proceso se le enseñarán estos saberes técnicos y teóricos para que al final del diplomado el alumno sea capaz de autopublicarse e incursionarse en el mundo de la narrativa y novela gráfica.

Agradezco de antemano su atención al particular y aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Casa abierta al tiempo

Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara
Encargado del Departamento del Medio Ambiente

Anexo: Formato de Registro

Ccp. Archivo.

Universidad
Autónoma
Metropolitana



Casa abierta al tiempo Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño
Departamento del Medio Ambiente

Ciudad de México, 14 de octubre de 2019

Maestro Luis Yoshiaki Ando Ashijara
Encargado del Departamento del Medio Ambiente

Por la presente le adjunto la propuesta del **Diplomado de Novela Gráfica**, para que sea aprobado por el Consejo Divisional de CyAD.

Sin otro particular, me despido de usted atentamente.

Dr. Nicolas Amoroso Boelcke

Formato 2* de registro de diplomados División de Ciencias y Artes para el Diseño

Unidad, División y Departamento que lo ofrece: Universidad Autónoma Metropolitana
unidad Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Medio Ambiente.

Denominación: Diplomado de Novela Gráfica.

Nombres de quienes fungirán como responsables: Dr. Nicolás Alberto Amoroso Boelcke

Objetivo General: Éste diplomado busca enseñar a los alumnos participantes los conocimientos y habilidades necesarias para producir cómic/historieta. Por medio de un ejercicio teórico-práctico, el alumno creará una novela gráfica corta, en el proceso, se le enseñarán estos saberes técnicos y teóricos para que al final del diplomado el alumno sea capaz de autopublicarse e incursionarse en el mundo de la narrativa y novela gráfica.

Objetivo Particular:

- El alumno aprenderá conocimientos elementales de narrativa, storytelling y aspectos necesarios para elaborar un guión de cómic.
- Se le enseñará al alumno sobre planeación narrativa y los pasos necesarios para la elaboración de una novela gráfica.
- Se proporcionarán conocimientos acerca de diseño editorial de cómic, y se le enseñará al alumno a preparar sus archivos para su correcta impresión.
- Al final el alumno hará un ejercicio de autocrítica sobre su producto, denotando los aciertos y errores de ésta misma, para así mejorar en su siguiente obra.

Relación de actividades para el cumplimiento de los objetivos: Durante el diplomado, se estará construyendo una novela gráfica corta (de entre 8 a 24 pág.) por alumno, en el proceso se conocerán las formas y técnicas necesarias para la elaboración de ésta, desde nociones básicas de la narrativa hasta aspectos sobre la ilustración en secuencia y de diseño del comic.

Contenido:

Modulo A - Aspectos narrativos de la Novela Gráfica

1. **La construcción de la trama narrativa:** El alumno aprenderá los pasos para construir una buena trama para la novela gráfica, además se mostrarán conceptos como; *mythos*, *mimesis*, *géneros*, etc. y cómo es que se pueden usar en la narración gráfica.
2. **El monomito (El Viaje del Héroe):** Se mostrará el clásico mito que es muy recurrente en la novela gráfica, así como todas sus partes y variaciones, todo esto basado en las teorías de Joseph Cambell.
3. **Tropos de la narrativa gráfica:** Se abordarán los tropos y clichés del mundo del cómic y cómo es que el creador de novela gráfica, puede usarlos a favor o bien, evitarlos para garantizar una buena construcción de la trama.
4. **Narrativa gráfica expresiva:** Se le enseñará al alumno cómo es posible transmitir diferentes sensaciones y sentimientos a través de la composición, el timing, el passing, etc. y los recursos importantes a tener en cuenta a la hora de dibujar expresivamente y en secuencia.

Módulo B - Introducción a lo básico de la narración gráfica

1. **Introducción de los conceptos básicos de la novela gráfica:** Vistazo breve sobre las bases del dibujo narrativo, por ejemplo: viñetas, globos, onomatopeyas, etc. y de cómo se pueden usar como recursos de narración.
2. **Estructura del guión de cómic:** El alumno aprenderá a crear un guión de cómic desde cero, pasando desde el boceto, al guión literario y hasta el guión técnico. Además se marcarán las diferencias con los guiones de otros medios. El alumno deberá crear un guión tomando en cuenta siempre lo aprendido en el Módulo A.

de personajes, explorando la creatividad de éste. Al final el alumno habrá creado fichas de personajes, con bocetos de los personajes creados y sus diferentes vistas y expresiones. Los personajes creados irán en función de ser los presentes en el guión ya hecho.

4. **Planeación narrativa:** El alumno deberá desglosar gráficamente, a nivel de bosquejo, lo presentado en el guión.

Módulo C - Construcción avanzada de una novela gráfica

1. **Ilustración narrativa, arte en secuencia:** El alumno llevará el thumbnail hasta la hoja de cómic entintada y terminada. Además se reforzarán conocimientos sobre calidad de línea, efectos y sombras del entintado.
2. **Portadismo:** El alumno creará una portada eficaz tomando en cuenta los elementos de la portada del cómic, desde la composición y el color, hasta los aspectos editoriales, como tipografías y sellos.
3. **Diseño editorial de la novela gráfica:** Con su proyecto en mente, el alumno aprenderá sobre maquetación, imposición, impresión y dummies necesarios para ver su obra terminada.
4. **Análisis autocrítico:** Una vez el alumno tenga su obra terminada se someterá a un análisis donde él mismo tenga que hallar los errores y aciertos de su novela gráfica y realizará una bitácora indicando todo lo aprendido.

Justificación: Hoy en día México produce una cantidad considerable de creadores de cómic, los suficientes para poder crear una industria sólida, sin embargo, una importante fuga de cerebros deja a nuestro país corto ante otras industrias del cómic masivas como pueden ser las de E.U. o Japón. Muchos de los creadores que se quedan en el país, viven parcialmente de sus creaciones, la mayoría teniendo que dejar su pasión a segundo plano mientras trabajan en algo más "seguro". Consideramos que el primer paso para poder construir una industria sólida del cómic en México, es escolarizando los conocimientos del medio, para así generar más y mejores creadores, que aseguren calidad y solvencia de una industria del cómic mexicano.

Oportunidad de ofrecer el diplomado: El Diplomado de Novela Gráfica busca instruir a todas aquellas personas que tienen la inquietud de crear cómic dentro de las carreras de diseño, para ser capaces de autopublicarse en la industria del cómic mexicano y promueve el uso de la narrativa gráfica como herramienta de diseño.

Recursos humanos: Dos profesores encargados de realizar el material didáctico e impartir las clases.

Recursos materiales:

Recursos que se le pide a la escuela:

- Un salón del edificio L, con proyector y pizarrón de plumones

Materiales que el diplomado proporciona al alumno:

- Formatos digitales de: Concept Sketch, Character Rotation y Size Comparison
- Formato "layout" de doble página, tamaño carta
- Formato doblecarta
- Archivo digital PSD para ubicar y registrar sus escaneos
- Archivo digital AI para ubicar el arte final, crear textos y onomatopeyas
- Fuentes digitales: Manga Master, Pikeos FX, Segoe y Silver Age
- Actions para Photoshop para eliminar el azul en los escaneos
- 10 sesiones de vimeo en los cuales se explican los procesos de edición y coloreado digital
- Sitios de apoyo

Material que se necesitan del alumno:

- Lápiz HB o similar
- Goma de migajón o similar

- Goma de migajón o similar
- Pluma negra o similar
- Cuaderno para apuntes

Material no obligatorios pero deseables:

- Escuadras y reglas de dibujo técnico
- Pocket Pentel Brush
- Lapicero HB 0.5 de Pentel
- Aquabrush de Pentel
- Papel córsican u opalina tamaño tabloide para sus páginas finales de cómic

Recursos financieros: El costo del Diplomado será de \$1000 dividido en dos pagos iguales. Los maestros cobrarán \$500 pesos la sesión (24 sesiones), para un total de \$12,000 entre los dos maestros. El restante de lo recaudado será destinado a la universidad.

Antecedentes académicos, profesionales y escolaridad de quienes impartirán algún contenido o tema dentro del diplomado:

- **Valerio Vega**, egresado de Diseño de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana. Creador de cómic independiente e ilustrador profesional, ha sido maestro de diversos talleres de narrativa gráfica, por más de 10 años.

Clientes relevantes:

- Hasbro, Nestlé, Consorcio de plazas Galerías, Editorial Televisa, Notmusa, Milenio, Alfaguara Juvenil, UAM Azcapotzalco, Animaturas, Left Setter, T-Exhibo, entre otros.

Docencia:

- UAM Azcapotzalco, Instituto de Animación y Arte Digital, Universidad de la Comunicación, AMCI, Light Community, IBERO, talleres de cómic e ilustración independientes, Cetis, Westbridge University, Universidad Anáhuac Norte y Sur, Papalote Museo del Niño, Animaturas, UTECA, Escena.
- **Daniel Chávez Sánchez** diseñador, escritor, ilustrador y creador de cómic.

Estudios:

- Estudiante último trimestre de la licenciatura de Diseño del Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Azcapotzalco,
- Estudios parciales anteriores en la licenciatura de Creación Literaria por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Cursos tomados:

- Creación Literaria por la Casa Lamm.
- Curso de Dibujo de Cómic y Manga por DibujArte School.
- Curso de Arte Macabro por DibujArte School.

Modalidades de operación del programa: Clases presenciales a modo de taller, durante el diplomado el alumno desarrollará un cómic o algún producto de novela gráfica de 8 a 24 páginas con portada e impreso, con esto se evaluará lo aprendido durante el diplomado. Diez sesiones virtuales en los cuales se explican los procesos de edición y coloreado digital.

Bibliografía, documentos y materiales necesarios y recomendables:

- Entender el Cómic, *Scott McCloud*.

- Aprende a Dibujar Cómic, *Nacho Arranz*
- El Cómic y el Arte Secuencial, *Will Eisner*.
- El Héroe de las Mil Caras, *Joseph Campbell*.

Lugar en el cuál se impartirán: Universidad Autónoma Metropolitana unidad Azcapotzalco, Edificio L.

Duración, fechas y horarios: 72 horas de duración, del 6 de Enero del 2020 al 2 de Marzo del 2020. Lunes, Miércoles y Viernes de 13:00 a 16:00 hrs.

Cupos mínimo y máximo: Mínimo 12 alumnos, máximo 35 alumnos. Más 6 lugares becados bajo lo establecido en la cláusula 210 del Contrato Colectivo del Trabajo.

Porcentaje mínimo de asistencia para obtener el diplomado: 80%

Antecedentes y requisitos académicos que deberán cumplir los participantes para cursar el diplomado: Dirigido a dibujantes, artistas visuales, pintores, guionistas, animadores y estudiantes de diseño que tengan gusto por el dibujo y la narrativa.

Determinación, en su caso, de las modalidades para la selección de los participantes:
Sin modalidad de selección