

Nombre del curso o taller:	<i>Frames & Panels</i> : introducción a la narrativa no convencional	
Ponente(s):	Danna Jazmín Juárez Ramón	
Duración.	20 horas	
Propuesta de días, horarios y fechas:	Lunes 13 de enero de 10:00-14:00 h (presencial) Martes 14 de enero de 10:00-14:00 h (presencial) Miércoles 15 de enero de 10:00-14:00 h (presencial) Jueves 16 de enero de 10:00-14:00 h (en línea) Viernes 17 de enero de 10:00-14:00 h (presencial)	
Modalidad: Presencial () A distancia () Mixta (x) En de mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear: Zoom	Objetivo general:	Que el alumno desarrolle las habilidades para conceptualizar y crear narrativas gráficas y audiovisuales que combinen creatividad y técnica con el uso de narrativas contemporáneas asiáticas.
	Objetivos Específicos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar y comprender los elementos narrativos y visuales, presentes en el K-pop, manga y manhwa 2. Comprender las diferencias y similitudes entre las narrativas gráficas y audiovisuales 3. Aplicar técnicas narrativas en la creación de cómics y videos 4. Analizar obras destacadas para aprender estrategias de narración visual efectiva 5. Estimular la creación de proyectos que integren los conceptos aprendidos

Temas y subtemas	
1	Narrativa <ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos básicos: historia, trama y narrativa ● Narrativa gráfica vs narrativa audiovisual: diferencias clave ● Elementos narrativos: personajes, conflictos, clímax y resolución ● Ritmo y progresión de la historia
2	Narrativa gráfica <ul style="list-style-type: none"> ● Principios del diseño de cómics: composición, viñetas y paneles ● Tipografía y globos de diálogo como herramientas narrativas ● Color ● Secuencialidad ● Calidad gráfica ● Narración
3	Narrativa audiovisual <ul style="list-style-type: none"> ● Lenguaje cinematográfico: planos, ángulos y movimientos de cámara

	<ul style="list-style-type: none"> • Edición y montaje: ritmo y continuidad visual • Componentes av: aspectos morfológicos, elementos sintácticos • Tiempo • Movimiento
4	<p>Creación de Historias: Taller Práctico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de personajes y mundos • Creación de un cómic o un video narrativo

Actividades y evaluación

Lunes 13 de enero

Introducción, narrativa y guion

- Presentación del curso y expectativas de los estudiantes
- Introducción a la narrativa y el guion: conceptos básicos
- **Actividad:** creación de un guion para un video musical de K-pop o un capítulo de manga o manhwa
- Discusión en grupo: desafíos y oportunidades en la creación de narrativas audiovisuales y gráficas

Martes 14 de enero

Dirección y edición

- Introducción a la dirección y edición: conceptos básicos
- **Actividad:** creación de un plan de dirección y edición para un producto gráfico o audiovisual
- Discusión en grupo: tendencias y desafíos en la dirección y edición de narrativas audiovisuales y gráficas

Miércoles 15 de enero

Creación de narrativas audiovisuales y gráficas

- Creación de un prototipo de narrativa audiovisual o gráfica
- Retroalimentación y revisión de los prototipos

Jueves 16 de enero

Continuación de sus proyectos

- Retroalimentación y revisión de los prototipos

Viernes 17 de enero

Presentación de proyectos y cierre del curso

- Presentación de los proyectos finales
- Discusión en grupo: lecciones aprendidas y desafíos superados
- Cierre del curso y evaluación final

Actividades

- Sesiones teóricas
- Discusión sobre narrativas visuales clásicas y modernas
- Análisis de cómics y cortometrajes

Ejercicios Prácticos

- Creación de un *storyboard* para una historia breve
- Diseño y desarrollo de un cómic corto / Producción de un video narrativo de 1 a 2 minutos

Presentaciones y retroalimentación

- Presentación de los proyectos y retroalimentación entre los estudiantes

Evaluación

1. Asistencia
2. Participación en clases y discusiones
3. Entrega de un *storyboard*
4. Cómic final o Video narrativo final

Material / equipo necesarios

1. Computadoras con *software* de edición de video (los alumnos deberán tener conocimientos previos del *software*)
2. Cámaras y equipos de iluminación (en caso de elegir hacer el video)
3. *Software* de creación de cómics y manga (los alumnos deberán tener conocimientos previos del *software*)
4. Materiales para la creación de prototipos (papel, lápices, marcadores, etc.)
5. Acceso a internet y recursos en línea

Salones con computadoras

Cupo máximo 15 participantes