

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre asignatura:	NARRACIÓN VISUAL: EXPERIMENTACIÓN Y NUEVOS MEDIOS
Centro responsable:	Facultad de Bellas Artes
Área:	Pintura
Departamento:	Pintura
Tipología:	OPTATIVA. Especialidad Arte y NNTT.
Periodo impartición:	2º Semestre
Créditos ECTS:	3
Horas totales:	75
Modalidad	Presencial

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

C.01. Domina críticamente los fundamentos estéticos, artísticos y tecnológicos que configuran la cultura visual contemporánea.

C.04. Controla los recursos y estrategias de diseño interactivo, *storytelling* y gamificación en entornos híbridos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (COM):

COM.02. Desarrollar proyectos visuales innovadores integrando herramientas tecnológicas y lenguajes visuales en la creación de propuestas interactivas.

HABILIDADES O DESTREZAS (HD):

HD.03. Diseña narrativas visuales interactivas y adaptadas a distintos medios y nuevos formatos.

Narración Visual: experimentación y nuevos medios, es una asignatura teórico-práctica que explora la creación de relatos visuales mediante la integración de lenguajes gráficos, tecnologías digitales y enfoques narrativos contemporáneos. A través del análisis crítico y la producción experimental, la materia fomenta el desarrollo de proyectos híbridos que amplían los límites de la narración en las artes visuales.

BLOQUE TEMÁTICO I: El artista VISUAL como narrador

En el primer bloque temático se ilustran diferentes procesos y técnicas utilizados en las manifestaciones plásticas vinculadas a la imagen secuenciada lineal y a su aplicación en la creación contemporánea.

Tema I. **Introducción a la imagen secuenciada y su aplicación en las artes visuales.** La Narración Lineal y El Cómic. Guion y Storyboard como herramienta narrativa y su influencia en el arte contemporáneo.

Tema II. **El Texto y su fusión.** Aplicación en las artes visuales (Poesía visual).

BLOQUE TEMÁTICO II: El arte VISUAL experimental y nuevas tecnologías

En el segundo bloque temático se ilustran diferentes procesos y técnicas utilizados en las manifestaciones plásticas vinculadas a la imagen secuenciada no lineal y a su aplicación en la creación contemporánea.

Tema III. **Narrativas visuales no lineales.** El entorno audiovisual y su aplicación multidisciplinar en y en el arte contemporáneo. Videocreación aplicada a la **instalación multiformato**.

Tema IV. **Arte de acción:** performance, happening y arte procesual y su **implementación con las nuevas tecnologías**.

RELACIÓN DETALLADA Y ORDENACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Presentación – 1,5 horas,

BLOQUE I: 9 horas, 3 SESIONES

*Práctica Experimental 1 – publicación digital

BLOQUE II: 9 horas, 3 sesiones.

*Práctica Experimental 2 – Individual Acción/Instalación.

Presentaciones: 3 horas, 1 sesión.

NOTA: El orden de impartición de los bloques temáticos se adaptará a las necesidades docentes.

PROGRAMA – PROYECTO ASIGNATURA

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y HORAS LECTIVAS

Actividad	Horas	Créditos
Clases Teórico/ Prácticas	22,5	3

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LAS HORAS

Horas de docencia dirigida (clase): 22,5

Horas de trabajo autónomo del estudiante + tutorías + actividades de evaluación no presenciales: 52,5

HORAS TOTALES: 75

ACTIVIDADES FORMATIVAS PRESENCIALES

AF.01. Clases expositivas/participativas

MD. 01. Método expositivo.

El profesor utilizará fundamentalmente como estrategia didáctica la exposición oral de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, con apoyo en distintas tecnologías de la información para conseguir los objetivos más comunes que pueden orientar el desarrollo de una clase teórica.

AF.02. Clases Prácticas

MD. 02. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma individual.

Las prácticas constituyen una actividad formativa en la que se desarrollan actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Esta denominación engloba a diversos tipos de organización, como pueden ser las prácticas de laboratorio, prácticas de campo, clases de problemas, prácticas de informática, etc., puesto que, aunque presentan en algunos casos matices importantes, todas ellas tienen como característica común que su finalidad es mostrar a los estudiantes modelos o metodologías de actuación.

MD. 03. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma cooperativa.

El aprendizaje cooperativo es un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los estudiantes aprenden unos de otros, así como de su profesor y del entorno. El éxito de cada estudiante depende de que el conjunto de sus compañeros alcance las metas fijadas. Los incentivos no son individuales sino grupales y la consecución de las metas del grupo requiere el desarrollo y despliegue de competencias relacionales que son clave en el desempeño profesional. Puede ser especialmente interesante para fomentar el trabajo en grupo. Estas actividades implican trabajo dentro y fuera del aula.

PROGRAMA – PROYECTO ASIGNATURA

MD.04. Realización de proyectos o trabajos de forma individual.

Se trata de una actividad formativa en la que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS NO PRESENCIALES**AF.08. Trabajo autónomo del estudiante**

MD.01. Método expositivo.

MD.03. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma cooperativa.

MD. 06. Metodología de proyecto tutelado.

Seguimiento individualizado a través de tutorías planificadas, con feedback continuo sobre el diseño, desarrollo y escritura del trabajo.

MD. 07. Aprendizaje en el entorno laboral real.

Inmersión supervisada en una organización/empresa del sector, realizando tareas propias del perfil profesional.

TUTORÍAS

De acuerdo con lo establecido por la normativa, se publicarán los horarios de tutorías en los que, cuando resulte necesario, el estudiante podrá contar con la orientación del profesor mediante una atención individualizada. Será necesaria cita previa.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA Y REQUISITOS DE EVALUACIÓN

Se seguirá un único SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA que ofrecerá al estudiante la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura. Por tanto, no se contempla la posibilidad de realización de un examen final para la primera convocatoria; el estudiante que no apruebe la materia mediante el sistema que a continuación se desarrolla, solo tendrá la opción de presentarse en la siguiente convocatoria.

En base a la **NORMATIVA REGULADORA DE LA EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LAS ASIGNATURAS** (Art. 23.3), la no realización por el estudiante de un número de actividades de evaluación que supongan conjuntamente más del 50% de la ponderación de la calificación final de la convocatoria determinará la mención de "NO PRESENTADO" en el acta final.

- Requisito previo para la evaluación en la primera convocatoria: Como requisito previo para aprobar en la primera convocatoria, el alumno deberá haber entregado durante el cuatrimestre, en las fechas que se establezcan al menos un 80% de las prácticas que se realicen. El

PROGRAMA – PROYECTO ASIGNATURA

estudiante que no cumpla este requisito, salvo que fuera por alguna causa justificada, no podrá aprobar la asignatura, por lo que, si obtuviera una nota media superior al 5, se le otorgaría una calificación de SUSPENSO 4,5.

- Obtención de la calificación final en la primera convocatoria: La nota final en la primera convocatoria se obtendrá mediante la ponderación de las calificaciones parciales de las siguientes actividades de evaluación aplicando los porcentajes que se indican.

Al comienzo del cuatrimestre se determinará un calendario para la/s entrega/s y/o su presentación.

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LA PRIMERA CONVOCATORIA

Actividades de evaluación en periodo de clase

SE.01. Presentación oral: ponderación mínima del 0% y máxima del 10% de la calificación final.

Presentación final ante los compañeros y el profesor **de los trabajos de clase**: máximo **10%** de la calificación final

SE.02. Presentación de proyectos o trabajos: ponderación mínima del 0% y máxima del 50% de la calificación final.

Presentación de los trabajos de clase: máximo **60%** de la calificación final

Actividades de evaluación en período de evaluación

SE.07. Actividad de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 0% y máxima del 30% de la calificación final

Proyecto externo: máximo **30%** de la calificación final

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LA 2ª Y 3ª CONVOCATORIAS

Requisito previo para la evaluación en la segunda convocatoria y en la tercera convocatoria:

Para ser evaluado en la segunda o tercera convocatoria el alumno deberá presentar, en el día y hora de la fecha de evaluación establecida, todas las actividades exigidas durante la primera convocatoria, para poder realizar la prueba teórico-práctica. Pasados diez minutos de la hora establecida para el comienzo de la prueba, si el alumno no hace acto de presencia, se le otorgará una calificación de NO PRESENTADO.

PROGRAMA – PROYECTO ASIGNATURA

Actividades de evaluación

**Presentación de los trabajos de clase, el proyecto externo y su informe correspondiente:
máximo 40% de la calificación final**

Prueba teórico-práctica: 60%

Actividades de evaluación en período de evaluación

A cada una de las prácticas experimentales se les otorgará una puntuación de 0 a 10. Es necesario la calificación mínima de APROBADO, 5 en cada una de dichas prácticas para poder ser evaluado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA 1ª, 2ª Y 3ª CONVOCATORIA

Se mantienen los mismos criterios de evaluación para las tres convocatorias.

- Presentación oral
 - Habilidad para transmitir información, ideas, problemas y sus soluciones
- Actividad de trabajo experimental práctico:
 - Capacidad de reflexión analítica y autocrítica.
 - Adquirir una posición reflexiva frente a las distintas problemáticas.
 - Aptitud y evolución de las respuestas a los problemas planteados.
 - Capacidad para trabajar en equipo.
 - Capacidad participativa y asociativa, pensamiento relacional.
 - Capacidad para utilizar diferentes recursos plásticos y visuales específicos de las disciplinas tratadas en la asignatura y su relación con los diferentes lenguajes artísticos.
 - Capacidad para interrelacionar distintos medios en los procesos de experimentación y creación artística.
- Presentación de proyectos, trabajos y Memoria Final:
 - Iniciativa para investigar y para generar nuevas ideas.
 - Capacidad de reflexión analítica y autocrítica.
 - Fuentes bibliográficas consultadas.
 - Capacidad para trabajar en equipo.
 - Competencia para el aprendizaje autónomo.
 - Conocimiento de métodos de producción, técnicas y procesos de creación artística.
 - Capacidad para comunicar y presentar ideas y proyectos artísticos de forma adecuada.
 - Idear y desarrollar proyectos artísticos a través de una metodología empírica.
 - Capacidad de desarrollar unas conclusiones claras.



MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (UMA-US)

PROGRAMA – PROYECTO ASIGNATURA

- Prueba Teórico-Práctica (únicamente en 2ª y 3ª convocatorias)
 - Dominio de los recursos y técnicas aprendidas.
 - Profundidad en el uso de las herramientas.
 - Cumplimiento de los requisitos formales exigidos por el profesorado.

CONSERVACIÓN DE TRABAJOS EVALUADOS

Atendiendo al Artículo 31 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas, dada la dificultad material de conservación y devolución que presentan las pruebas de evaluación en esta asignatura, el profesorado sólo conservará una copia digital que se custodiarán durante el plazo establecido en el mencionado artículo.

NOMBRE E INSTITUCIÓN DE LOS REDACTORES DEL PROGRAMA

Jesús Algovi González Villegas

Departamento de Pintura. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

Observaciones: US: Pintura 3. Docencia dirigida(): número de horas de docencia con profesorado presente; el cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.*

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Bibliografía General

- Arnheim, R. (1976). *Arte y percepción visual*. Alianza.
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.
- Groupe µ. (1993). *Tratado del signo visual: Para una retórica de la imagen*. Cátedra.
- Barthes, R. (1980). *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía*. Paidós.
- Domínguez Muñino, J., & Naranjo Macías, A. J. (2019). La imagen secuenciada en educación visual: uso didáctico de la animación para el aprendizaje en anatomía artística. En S. Alonso-García et al. (Eds.), *Investigación, innovación docente y TIC: nuevos horizontes educativos* (pp. 1040–1052). Dykinson.
- Carter, R. (1999). *Tipografía experimental*. Documenta.

Semiótica de la imagen y teoría del lenguaje visual

- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Paidós.
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. Fontana Press.
- Gubern, R. (1996). *La mirada opulenta: Exploración de la iconosfera contemporánea*. Anagrama.
- Panofsky, E. (1995). *El significado en las artes visuales*. Alianza.

PROGRAMA – PROYECTO ASIGNATURA

Bibliografía Específica

1. Obras sobre narración visual y arte secuencial

- Wigan, M. (2008). *Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito y cine*. Gustavo Gili.
- Block, B. (2008). *Narrativa visual: Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales*. Omega.
- Jiménez Varea, J. (2016). *Narrativa gráfica: Narratología de la historieta*. Fragua.
- Pintor Irazo, I. (2018). *Figuras del cómic: Forma, tiempo y narración secuencial*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Trabado Cabado, J. M. (2025). *De la narración gráfica al pensamiento visual*. Trea.
- Gubern, R., & Gasca, L. (1988). *El discurso del cómic*. Cátedra.

3. Arte de Acción e Instalación

- Larrañaga, Josu. "Instalaciones". Ed. Nerea.
- Aznar Almazán, Sagrario. "El Arte de Acción".. Ed. Nerea.
- Cruz Sánchez, Pedro Alberto. *Arte y performance. Una historia desde las vanguardias hasta la actualidad*. Akal, Ediciones. 2022. EAN: 9788446051626. ISBN: 978-84-460-5162-6