

Nombre del curso o taller:	Narrativa Gráfica Digital: Del Texto a la Imagen	
Ponente(s):	Yannet Hernández Rodríguez	
Duración.	15 horas	
Propuesta de días y horarios:	Lunes 15 al 19 de junio 9:00 am a 12:00	
Modalidad: ☒ Presencial ☐ A distancia ☐ Mixta SI es mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear:	Objetivo general:	Analizar e interpretar un texto narrativo para la creación de una ilustración digital, utilizando recursos tecnológicos, herramientas de Photoshop y fundamentos del lenguaje visual, con la finalidad de construir propuestas gráficas que fortalezcan la comunicación y la narrativa visual en proyectos editoriales.
	Objetivos Específicos:	
	- Analizar los elementos narrativos de un texto literario breve para identificar situaciones, personajes, ambientes y emociones susceptibles de representación visual. - Aplicar los fundamentos de la composición visual y el lenguaje gráfico para la construcción de imágenes con intención narrativa. - Utilizar las herramientas de dibujo, pintura, selección, organización y edición de Adobe Photoshop en el desarrollo de ilustraciones digitales. - Emplear principios de teoría del color, iluminación, volumen, profundidad y perspectiva para fortalecer la comunicación visual de una escena narrativa. - Experimentar con pinceles digitales, texturas, modos de fusión y máscaras de capa como recursos expresivos para enriquecer la atmósfera y el significado de la imagen. - Organizar proyectos de ilustración digital mediante flujos de trabajo eficientes, utilizando capas, grupos y atajos que optimicen los procesos de producción. - Desarrollar una ilustración narrativa digital a partir de la interpretación de un texto, integrando recursos técnicos y conceptuales en una propuesta visual coherente. - Valorar la narrativa gráfica como una herramienta de comunicación visual aplicada a proyectos editoriales, educativos y culturales.	

Temas de 1.o y 2.o semestre 2026-2:

Recuerda que el objetivo es explorar los conocimientos adquiridos en este primer año y complementar de manera práctica diversos temas de su interés.

Para ello puedes consultar los programas de las asignaturas:

- [Artes Visuales](#)
- [Diseño y Comunicación Visual](#)
- [Arte y Diseño](#)

Artes Visuales	Diseño y Comunicación Visual	Arte y Diseño
☐ Pintura ☐ Escultura (☐ Dibujo ☐ Estampa ☐ Fotografía ☐ Geometría	☐ Tipografía ☐ Geometría ☐ Procesos de Representación Bidimensional ☐ Diseño Integrador (☐ Dibujo ☒ Recursos Tecnológicos para el Diseño	☐ Dibujo ☐ Diseño ☐ Escultura ☐ Fotografía ☐ Gráfica ☐ Pintura ☐ Simbología ☐ Dibujo Estructural y Proyectual

¿De que forma se vinculan los contenidos del nivel básico (1.o y 2.o semestre) con la tematica propuesta?

La temática "**Narrativa Gráfica Digital: Del Texto a la Imagen**" se vincula con los contenidos del nivel básico de la asignatura *Recursos Tecnológicos para el Diseño* al retomar los fundamentos de la imagen digital y su aplicación en procesos de comunicación visual mediante tecnologías digitales. El curso permite que los estudiantes apliquen conocimientos relacionados con el uso de software especializado, la gestión de recursos tecnológicos y la producción de imágenes digitales dentro de un contexto creativo y comunicativo.

Asimismo, recupera contenidos referentes a la construcción y manipulación de imágenes digitales, el uso de herramientas de dibujo y edición, la organización de archivos y recursos digitales, así como la comprensión de los diferentes elementos que intervienen en la creación de productos visuales. A través de la elaboración de una ilustración narrativa basada en un texto literario, los estudiantes integran aspectos técnicos, estéticos y comunicativos que fortalecen su comprensión del lenguaje visual y de las posibilidades expresivas de los medios digitales.

	De igual manera, la propuesta fomenta la reflexión sobre el papel de las tecnologías contemporáneas en la producción de imágenes y en los procesos de diseño, favoreciendo el desarrollo de competencias relacionadas con la creatividad, la interpretación visual y la comunicación gráfica, establecidas en el perfil formativo del nivel básico.
--	---

	Temas y subtemas
1	Introducción a la narrativa gráfica • Concepto de narrativa gráfica. • Relación entre texto e imagen. • Narrativa en el cuento ilustrado y la novela gráfica. • La ilustración como herramienta de comunicación visual.
2	Análisis e interpretación de textos • Identificación de personajes. • Identificación de ambientes. • Identificación de conflictos y emociones. • Selección del momento narrativo.
3	Herramientas para la ilustración digital • Interfaz de Photoshop. • Configuración básica de pinceles. • Organización profesional de archivos. • Atajos esenciales para ilustración.
4	Teoría del color aplicada a la narrativa gráfica • Psicología del color. • Armonías cromáticas. • Contraste. • Paletas emocionales.
5	Construcción de profundidad y volumen • Tipos de iluminación. • Dirección de la luz. • Capas y modos de fusión
6	Técnicas de renderizado • Texturas e integración de recursos visuales. • Refinamiento de detalles. • Integración de elementos. • Corrección de color. • Exportación de archivos.

Actividades y evaluación

Actividad 1. Análisis de un personaje animado

Propósito: Comprender cómo se construye un personaje desde la narrativa y el diseño visual.

Actividad

Cada estudiante seleccionará un personaje animado de su elección y realizará un análisis que contemple:

- Identificación de características físicas.
- Personalidad y motivaciones.
- Contexto o ambiente donde se desarrolla.
- Conflictos principales.
- Emociones predominantes.
- Recursos visuales utilizados para comunicar su identidad.

Producto

Ficha de análisis visual y narrativo del personaje.

Actividad 2. Creación de un personaje original

Propósito: Aplicar los principios de construcción narrativa y visual.

Actividad

A partir del análisis previo, cada estudiante diseñará un personaje original considerando:

- Nombre.
- Apariencia física.
- Personalidad.
- Objetivos.
- Fortalezas y debilidades.
- Contexto donde vive.

Producto

Boceto conceptual del personaje y hoja de diseño.

Actividad 3. Construcción de la historia

Propósito: Desarrollar una narrativa que sirva de base para la ilustración.

Actividad

Redactar un texto breve que incluya:

- Identificación de personajes.
- Identificación de ambientes.
- Identificación de conflictos y emociones.
- Desarrollo de una situación narrativa.
- Inicio, nudo y desenlace.

Extensión sugerida

Entre media y una cuartilla.

Producto

Texto narrativo original.

Actividad 4. Planeación visual de la historia

Propósito: Traducir el relato escrito a lenguaje visual. **Actividad**

Realizar bocetos y composiciones preliminares de tres momentos clave:

- Escena de inicio.
- Escena de nudo.
- Escena de desenlace.

Cada propuesta deberá

mostrar:

- Composición.

- Punto focal.
- Expresión emocional.
- Relación personaje-entorno.

Producto

Tres bocetos narrativos.

Actividad 5. Desarrollo de ilustraciones finales

Propósito: Aplicar herramientas digitales y fundamentos visuales.

Actividad

Producción digital de las tres escenas utilizando Photoshop, integrando:

- Herramientas de dibujo y pintura.
- Pinceles digitales.
- Capas y grupos.
- Herramientas de selección.
- Máscaras de capa.
- Modos de fusión.
- Color.
- Luz y sombra.
- Volumen y profundidad.

- Texturas digitales.

Producto

Tres ilustraciones terminadas correspondientes al inicio, nudo y desenlace de la historia.

Material / equipo necesarios

Memoria USB
Programa: Adobe Photoshop
Tableta Gráfica

Espacio

Espacio necesario para impartir el curso / taller: () Salón S
() Aula A
(✓) CTAC (de cómputo)
() Otro: especificar cuál

Cupo

20 participantes