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:	
	1. Analizar los elementos narrativos de un texto literario breve para identificar situaciones, personajes, ambientes y emociones susceptibles de representación visual. 2. Aplicar los fundamentos de la composición visual y el lenguaje gráfico para la construcción de imágenes con intención narrativa. 3. Utilizar las herramientas de dibujo, pintura, selección, organización y edición de Adobe Photoshop en el desarrollo de ilustraciones digitales. 4. Emplear principios de teoría del color, iluminación, volumen, profundidad y perspectiva para fortalecer la comunicación visual de una escena narrativa. 5. 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. 6. Organizar proyectos de ilustración digital mediante flujos de trabajo eficientes, utilizando capas, grupos y atajos que optimicen los procesos de producción. 7. Desarrollar una ilustración narrativa digital a partir de la interpretación de un texto, integrando recursos técnicos y conceptuales en una propuesta visual coherente. 8. 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 viculan 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