

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA**

**FACULTAD DE ARTES TIJUANA**



*Propuesta de programa emergente de asignatura*

*Taller de Manga TJ*

**PRACTICA DOCENTE**

**PARA OBTENER EL TITULO DE**

**LICENCIADA EN ARTES PLASTICAS**

**Ana Isabel Vargas Ramos**

**Asesora:**

**Mtra. Denisse Zúñiga Gómez**

**Noviembre 2014**



## INDICE PRINCIPAL

<b>Introducción.....</b>	<b>8</b>
<b>Curriculum Artístico.....</b>	<b>9</b>
<b>Capitulo 1: Antecedentes</b>	
<i>1.1 ¿Manga?.....</i>	<i>12</i>
<i>1.2 Lectura del manga.....</i>	<i>13</i>
<i>1.3 Historia.....</i>	<i>15</i>
<i>1.4 El manga en la segunda guerra mundial.....</i>	<i>17</i>
<i>1.5 El padre del Manga.....</i>	<i>19</i>
<i>1.6 Influencias en la ilustración.....</i>	<i>20</i>
<i>1.7 Proporciones del manga.....</i>	<i>21</i>
<i>1.8 Algunos mangas emblemáticos.....</i>	<i>22</i>
<i>1.9 Algunos Géneros.....</i>	<i>24</i>
<i>1.10 Manga Vs Anime.....</i>	<i>25</i>
<i>1.11 La industria.....</i>	<i>26</i>
<i>1.12 El manga como instrumento pedagógico.....</i>	<i>27</i>
<i>1.13 Manga vs Cómic.....</i>	<i>28</i>
<i>1.14 Actualmente.....</i>	<i>31</i>
<b>Capitulo 2: Estructura</b>	
<i>2.1 Carta descriptiva.....</i>	<i>32</i>
<i>2.2 Cronograma de actividades.....</i>	<i>37</i>
<i>2.3 Cronogramas de trabajo.....</i>	<i>39</i>

## Capítulo 3: Bitacora de trabajo

<i>3.1 Calendario semestral 2013</i> .....	44
<i>3.2 Programa semestral 2013</i> .....	46
<i>3.3 Patrocinadores</i> .....	47
<i>3.4 Materiales</i> .....	48
<i>3.5 Ficha de inscripción</i> .....	49
<i>3.6 Ficha de becas</i> .....	50
<i>3.7 Notas del taller</i> .....	51
<i>3.8 Lista de asistencia</i> .....	52
<i>3.9 Evidencias</i> .....	54
<i>3.10 Invitado especial</i> .....	59

## Capítulo 4: Evaluación

<i>4.1 Lista de asistencias y tareas</i> .....	61
<i>4.2 Primera evaluación</i> .....	62
<i>4.3 Carpeta de evidencias</i> .....	69
<i>4.4 Trabajos finales</i> .....	79
<i>4.5 Criterios de evaluación</i> .....	95
<b>Exposición</b> .....	96
<b>Evaluación alumnos a docente</b> .....	100
<b>Evaluación de la institución</b> .....	103
<b>Informe final</b> .....	104
<b>Bibliografía</b> .....	107



*“Pequeña- dijo alguien en mi cabeza-, tu eres pequeña Cho...Crecimiento haber llegado a su fin y ser reina de las flores.”*

**Eve Gil**

(Escritora de la trilogía Otaku)

**Taller de**



**Manga TJ**

## **Introducción**

El presente proyecto es una *Propuesta de programa emergente de asignatura*, para así integrar una nueva materia en el ámbito de la educación del arte.

Llamandolo ***Taller de Manga***: una derivación del *Arte Secuencial*. Este propuesta nació en la necesidad de los jóvenes interesados en la cultura japonesa y el arte del manga.

En este documento se muestra parte de mi trayectoria artística como docente, así como los antecedentes del manga, una propuesta de plan emergente de asignatura, planes de estudio y el desarrollo de la práctica docente, formas de evaluación, trabajos de los alumnos, y los resultados finales de los mismos.

## Curriculum Artístico

**Nombre:** Ana Vargas  
**Seudónimo:** *Hye Chan*  
**Dirección:** C. Masata 11862 Colonia  
 López Leyva 22416Tijuana B.C  
**Teléfono:**200-20-34 973-87-38  
**Celular:**(044) 6641107674  
**Correo:**anavargas.art@gmail.com  
 hyechanart@gmail.com  
**Web:** <http://hyechanart.tumblr.com/>



### **Estudios Superiores:**

2012 Lic. En Artes Plásticas, Facultad de Artes, En la Universidad Autónoma de Baja California (UABC).

### **Becas:**

2013 Becada, para cursar el “Diplomado de Neuroartes y tercera edad” del Instituto Neuroartes.

### **Otros Cursos:**

2014 “Taller de realismo mángiko” Impartido por Lic. Eve Gil Escritora y Periodista Mexicana en CESUN Universidad a través de FLT Feria del Libro Tijuana

2013 “Taller de Creatividad” Impartido por Lic. Omar Pimienta Artista visual y Poeta en Instituto de Cultura de Baja California (ICBC)

2013”Taller de creación de Comic” Impartido por Andrew Cox y Akina Cox en Casa de la Cultura Altamira IMAC

2013”Creatividad para la educación” Conferencia –Taller intensivo (creatividad aplicada en procesos formativos) Impartido por Lic. Eduardo Cooley Uriegas de CDEA

2012 “Taller de comic (Manga)” Impartido por Lic. Juan Carlos Delgado, Creador de la novela gráfica “Videojuego de la vida” en IMAC

2011 “Resistencia Creatividad e Intuición” Modelo integral frente a la creatividad, impartido por Lic. Liliana Rivera, capacitadora del programa “Alas de los sueños”

### **Experiencia Profesional:**

2014 Actualmente académica en Taller de Manga TJ, Escuela dedicada a la creación del Manga, como profesora de la asignaturas de “Dibujo, Entintados, Ilustración Tradicional y Elaboración de Viñetas” Tijuana, Baja California. México

2014 Modiat Escuela de moda, diseño y arte, como profesora de la asignatura de "Teoría del color" Tijuana, Baja California.

2014 "Taller de Dibujo estilo manga" en el Instituto de Cultura de Baja California ICBC

2014 "Taller de Manga" en Juventud B.C en Centro de la cultura y de la Legalidad.

2013 "Taller de Dibujo y Taller de Crea un Mini Comic o Manga" por medio de La Facultad de Artes UABC en Entijuanarte

2013 "Taller de Manga Semestral" en Juventud B.C en Centro de la Cultura y de la Legalidad.

2013 "Taller de Crea tu Mini Comic o Manga" en el evento Culturact, en Casa de la cultura Playas.

2013 "Taller de Manga Verano" Juventud B.C en centro de la Cultura y de la Legalidad

2013 Taller de Pintura Infantil en evento "Viva el día del juego" en Parque Morelos

2012 Talleres de Anime y Manga en PRADA

2011 "Taller de Calaveritas" en Festival Calaquitas y Calaveritas, organizado por alumnos de la Facultad de Psicología y Medicina UABC

2011 "Talleres infantiles" en Centro Cultural Tijuana "CECUT"

#### **Exposiciones Individuales:**

2014 "Quimera" en el Vestíbulo de ICBC Tijuana.

#### **Exposiciones Colectivas:**

2013 "SABC" Como parte de la inauguración de la "Sociedad de Acuarelistas Baja California" en CECUT (Centro Cultural Tijuana)

2013 "J-FEST " Festival de Japón y el Resto de Asia en Centro de Convenciones Expo Reforma México D.F , con el apoyo de Rococo Dolls

2013 "Escenarios 2013" Evento dirigido a Artistas emergentes en Tijuana B.C, Centro de la Cultura y la Legalidad.

2013 "Comics" en Galería Espacio 5, Antiguo Palacio Municipal IMAC.

2012 "Lima en Cartoon/TJ" en TAGA Galería, Pasaje Rodríguez. A tra vez de Norte al Arte.

2012 "Expontanea" realizado en la Sala de Álvaro Blancarte en las instalaciones de UABC

2011 "S/N" Realizado en la Sala de Arte Álvaro Blancarte en las instalaciones de UABC.

2011 "Seminario de Pintura" realizado en Galería Espacio Norte, Universidad Autónoma de Baja California, Escuela de Artes Tecate.

2011 "VERMELHO Tecnocolor", realizado en la Facultad de Medicina y Psicología.

2007 "GESTUARTE" que se realizó en la Plaza Central del Centro Comunitario de la UABC.

**Eventos:**

2013 Festival Cultural "Fusionarte" en Plaza Pueblo Amigo

2013 Exposición y subasta de obra en "Pasión y Medolia" 2do. Recital de Poesía Erótica y Trova en el Lugar del Nopal"

2013 "Festiarte" Casa de la cultura playas Tijuana

2013 "Border Comic" en Antiguo Palacio Municipal de Cultura IMAC

2013 "Mc con" Expo comics en Plaza Galerias

2013 "TJ Art" por una Tijuana cultural

**Arte Público:**

2012 Mural colectivo, de "E-Vanguardia Jornada Fronteriza Tijuana" elaborado por artistas profesionales de Tijuana y San Diego.

2008/ Mural colectivo "TRAZO-MARCO 08 elaborado por alumnos de distintos semestres de la Escuela de Artes de la UABC, expuesto en el muro de taller de dibujo.

**Conferencias:**

2014 Conferencia sobre "Taller de Manga Tj" en el 3ro. Aniversario del Mundo del Manga, Foro Luna del Centro Cultural Tijuana CECUT

2014 Invitada en El mundo del manga "Charla sobre Mangakas reconocidos y emergentes" Sala de Lecturas del Centro Cultural Tijuana CECUT

**Publicaciones:**

2014 Revista "Sketchbook Mxli" edición Septiembre- Octubre

**Colaboraciones:**

2013 Programa Nacional Homenaje a los 100 años de José Guadalupe Posada, realizando ilustraciones de los asistentes en el Programa en Centro Cultural Tijuana (CECUT)

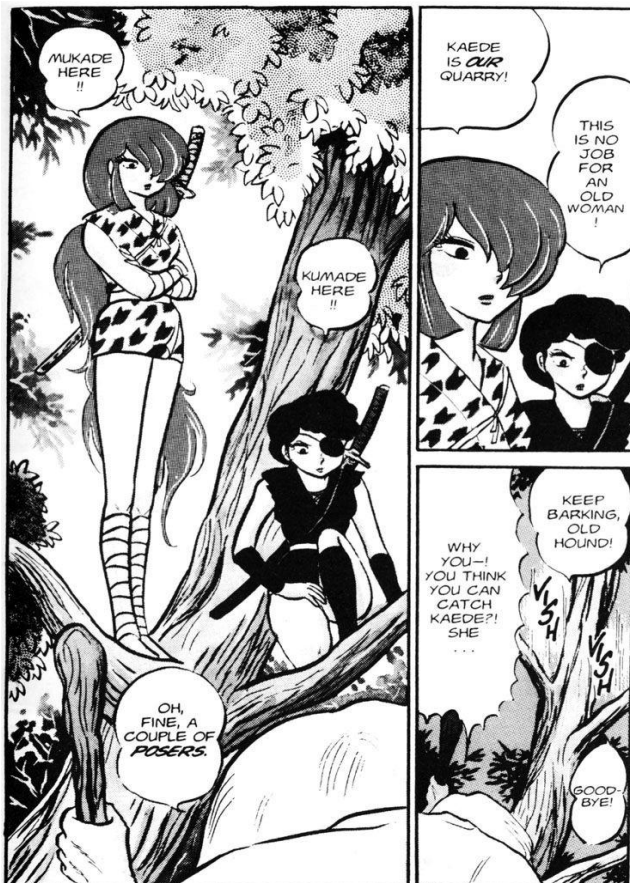
2011/ Intervención "Un'glory holes" elaborado por el artista Enrique Minjares Padilla en el CECUT.

## Capítulo 1: Antecedentes

### 1.1 ¿Manga?

“Manga es el término formal para llamarle al cómic japonés. La razón por la cual se le llama con esa palabra tan particular es porque el cómic japonés se distingue mucho al cómic de cualquier otra parte del mundo.”<sup>1</sup>

En su forma gráfica original y en su país de origen, se trata de revistas impresas a una sola tinta, con tapa a color, de papel de baja calidad, que contienen entre 10 y 25 episodios de historias distintas que se desarrollan en 300-400 páginas. Su precio es muy bajo y son revistas pensadas para ser leídas y descartadas inmediatamente.<sup>2</sup>



1978-1987 Urusei Yatsura, Rumiko Takashi



XXX Holic Vol.2 pag. 6, Clamp

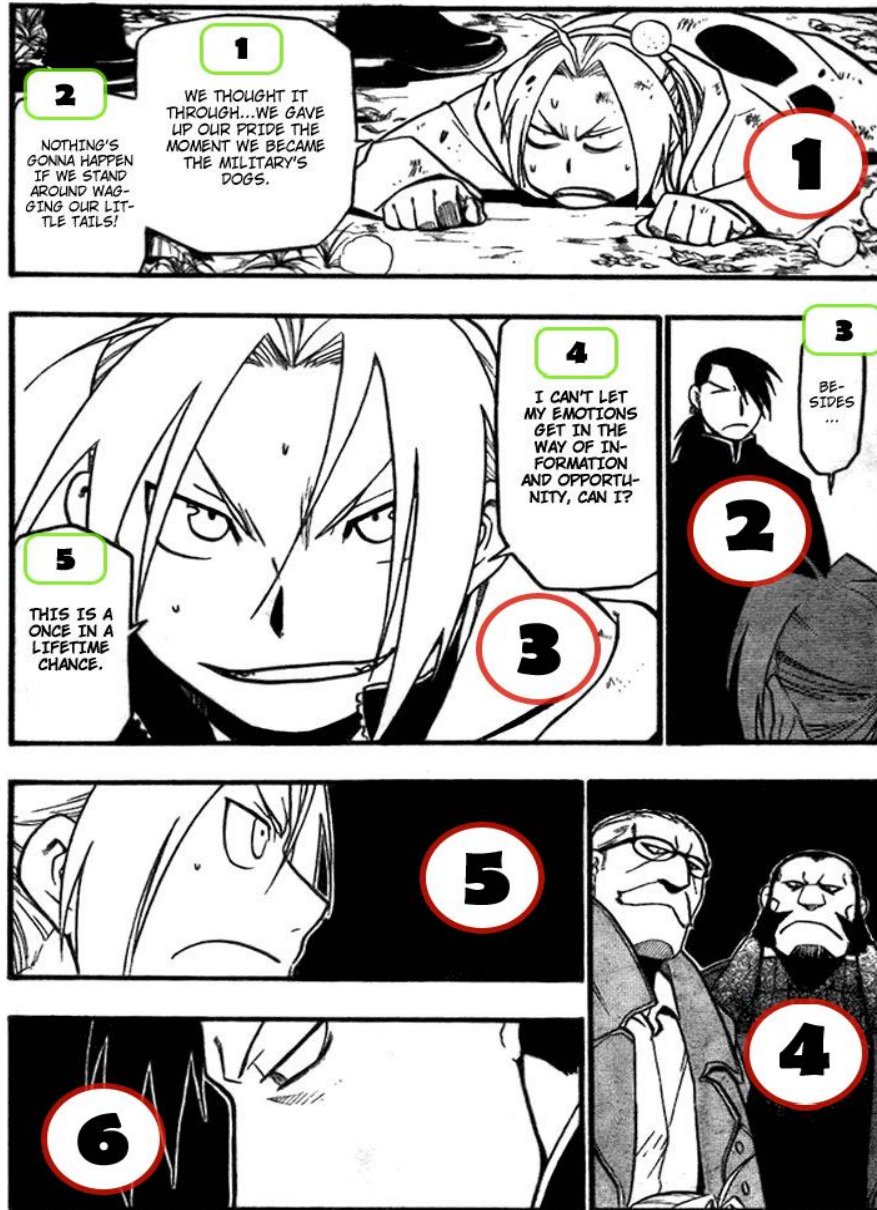
<sup>1</sup> (LJLACOURT, 2011: f3comics.com)

<sup>2</sup> (LJLACOURT, 2011: f3comics.com)

### 1.2 Lectura del manga

El Manga, al igual que la escritura japonesa se lee de arriba abajo y de derecha a izquierda a diferencia de la historieta occidental.<sup>3</sup>

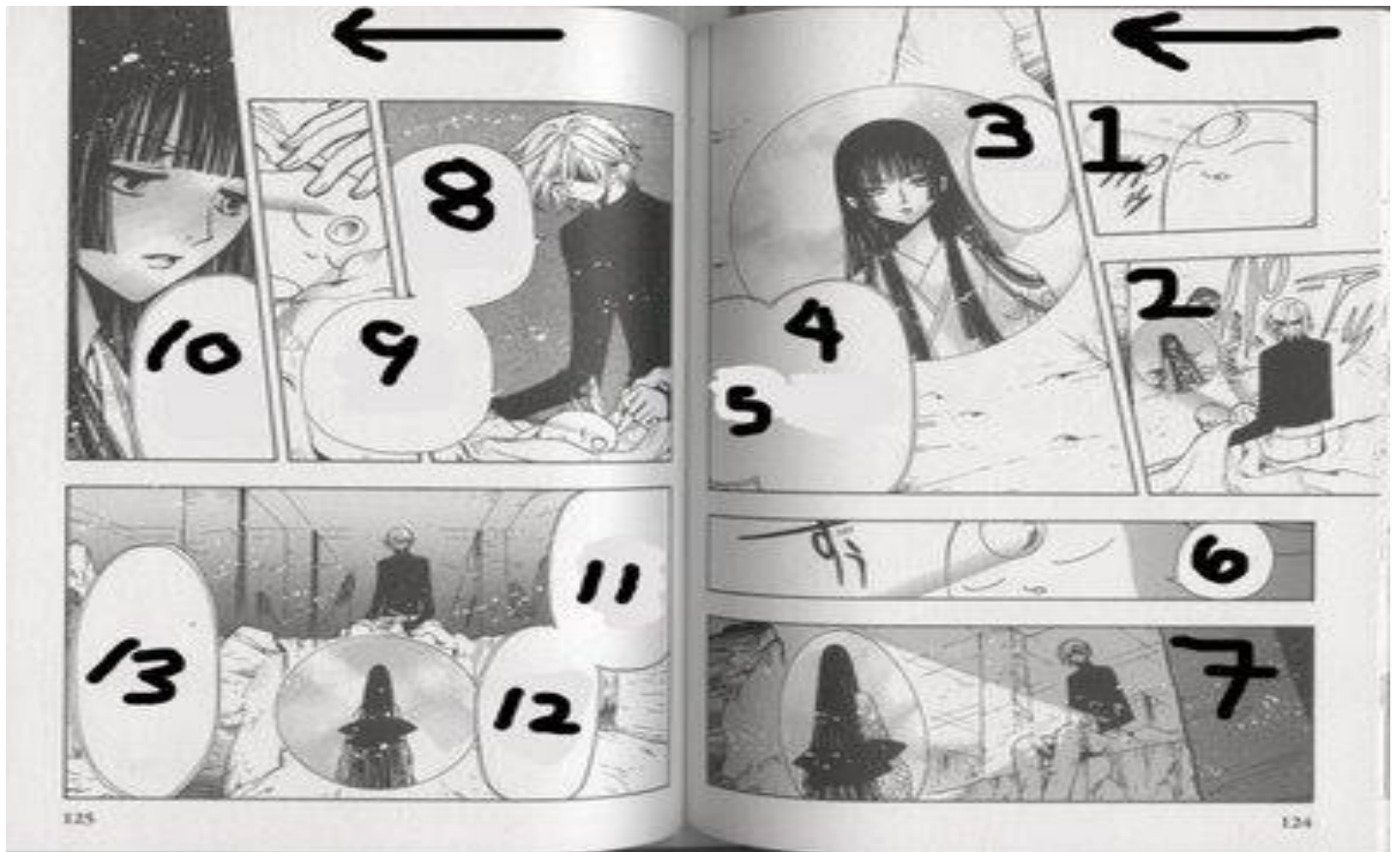
## COMO LEER EL MANGA



2001 Fullmetal Alchemist, Hiromu Arakawa

<sup>3</sup> (Castillejo, 2011, <http://fugahistorietas.blogspot.mx/>)

Otro ejemplo (de derecha a izquierda)



1997-1999 Clover, Clamp

### 1.3 Historia

El Ukiyo-e, también conocido como "pinturas del mundo flotante" o estampa japonesa. Es un género de grabados realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera, producidos en Japón entre los siglos XVII y XX. El Ukiyo-e era accesible dado que podía ser producido de forma masiva. Eran en su mayoría adquiridos por habitantes que por lo general no tenían el dinero suficiente como para comprar una pintura original. El tema original de los Ukiyo-e era la vida de la ciudad, particularmente actividades y escenas de lugares de entretenimiento: Cortesanas hermosas, robustos luchadores de sumo y actores populares eran representados realizando actividades atractivas.<sup>4</sup>

Katsushika Hokusai supo expresar con genialidad el paso del tiempo y la fugacidad del instante, y reproducir en sus obras la sensación de velocidad y dinamismo como ningún otro artista. Su técnica, fuente de inspiración para sus contemporáneos y sucesores, es muy recurrente en los mangas actuales. El término manga, tan conocido gracias a Hokusai y empleado por otros pintores del ukiyo-e.<sup>5</sup>



**1831 Kanagawa oki naminura (La gran ola de Kanawa) estampa xilográfica, Hokusai**

Esta, estampa, sin lugar a dudas la más conocida de Hokusai y la mas reproducida en el mundo entero, un prodigo de belleza, su fuerza, sus trazos con azules degradados que expresan la violencia de la ola y la espuma que brota en la cresta.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> (Castillejo, 2011: <http://fugahistorietas.blogspot.mx/>)

<sup>5</sup> (Brigitte,2008: 79)

<sup>6</sup> (Brigitte,2008: 80)

Ejemplo esta la obra Ogon Bat, donde un semi-Dios utilizaba sus poderes para derrotar a todo tipo de fuerzas maléficas



**OGO BAT** de da Shousei

### 1.4 El manga en la segunda guerra mundial

¿Quién habría imaginado que el joven Kitazawa Yasuji (1876-1955), conocido después con el apodo humorístico de *Rakuten*, que significa *cielo radiante* u *optimista*, y pintor de formación clásica, llegaría a ser un día el precursor de la historieta japonesa moderna? Nació ocho años después de la restauración de Meiji y su infancia conoció los cambios sociales y culturales de su país, que lo marcaron profundamente. Su afición al dibujo lo llevó a estudiar muy pronto pintura japonesa tradicional, *nihon-ga*, con Inoue Shunzui, maestro del *ukiyo-e*. Mas tarde estudió pintura occidental y descubrió en la revista *Shokokumin* la tira cómica norteamericana, que le entusiasmó. Empezó imitándola y se propuso seriamente difundirla en su país antes de realizar sus propias obras originales para un público japonés.<sup>7</sup>

En vísperas de la Segunda Guerra Mundial la prensa japonesa fue silenciada y los caricaturistas tuvieron que acatar órdenes del gobierno, lo que no podría agrandar a Rakuten. En 1942 se creó la Asociación de Mangas de Japón.<sup>8</sup>



Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu

<sup>7</sup> (Brigitte,2008: 115)

<sup>8</sup> (Brigitte,2008: 120)

La historia del comic japonés puede dividirse en: “*Antes y Después de la Guerra*”, pues este acontecimiento marco el nacimiento del MANGA moderno.

Debido a la escasez de materiales (tintas, papel, etc....) causada por la guerra, el manga tuvo que innovar con ciertas técnicas y economizar materiales y costos de producción; a partir de ahora los mangas se dibujaron en blanco y negro, sin color, ahorrando tintas, y en papeles mas económicos y de baja calidad. La Segunda Guerra Mundial fue el punto de partida para que el manga naciera tal como existe hoy, aportando elementos y temas que aun se siguen usando como la exaltación de de lo heroico, la fantasía y los “niños de la bomba” – abordare este tema mas adelante – pero sobre todo técnicas y características que identifican al manga sobre cualquier otro arte grafico en todo el mundo, pero, ¿Quién apporto estos elementos? ¿Quién creo el manga tal y como es hoy?

Poco antes de la Segunda Guerra Mundial, el comic japonés estaba cargado de temas bélicos, ahora, ya acabada la guerra y con Japón sumergido en una depresión económica y moral ,el comic tenia que buscar otros medios para atraer al publico, los temas bélicos ya no eran permitidos debido a la censura de los aliados y por que al publico no le agradaba recordar la agonía en que los sumergió la guerra.

Dado que la guerra dejo una enorme escasez de materiales, los artistas tenían que valerse de los implementos básicos y economizar en sus trabajos; utilizando solo tinta negra y no cargando mucho el fondo para economizar tinta, así mismo tenían que imprimir en papeles baratos y de baja calidad. Para empeorar la situación, los artistas eran muy mal pagados y el público no consumía sus obras. Era una época oscura para el comic japonés, una época que llevo el comic japonés hasta la muerte, pero para llenar el vacío apareció un Dios, creando y dando vida a un nuevo género: el Manga.<sup>9</sup>



Materiales económicos

<sup>9</sup> (Delta ,2010: <http://adultfreak.blogspot.mx/>)

### 1.5 El padre del Manga

Osamu Tezuka nació el 3 de noviembre de 1928 en Osaka, fue el primogénito de la familia Tezuka. Comenzó a dibujar siendo un niño. Inicio la carrera de medicina en 1945, estudiándola mas por obligación que por gusto, en más de una ocasión fue reprendido por sus superiores, ya que siempre estaba dibujando. Marcado por los horrores de la guerra, sus dibujos siempre transmitían mensajes de paz, esperanza y optimismo, deseando unificar a la raza humana. Siempre animaba a sus pacientes haciéndoles dibujos, de hecho, siempre tenía una razón para dibujar. Fue tanto su amor al dibujo que, cuando inicio su carrera profesional, ya tenia mas de 3 000 dibujos y varias de sus creaciones ya definidas.

Su debut en el mundo con la serie *SHIN TAKARAJIMA* (La Nueva Isla del Tesoro) (1947), la cual paso sin pena ni gloria, después le siguieron trabajos como *LOST WORLD*, sin embargo fue hasta la década de los 50 cuando surgieron sus trabajos mas gloriosos como: *METROPOLIS* (basado en la película de Fritz Lang del mismo nombre) y *JUNGLE TAITEI* ,“ El Emperador de la Jungla” (Kimba el León Blanco); pero es en 1951 cuando nace su mayor trabajo, y que revoluciono la historia del manga, perdurando su influencia hasta nuestros días.<sup>10</sup>



Osamu Tezuka



Astroboy tomo 8

<sup>10</sup> (Delta ,2010: <http://adultfreak.blogspot.mx/>)

### 1.6 Influencias en la ilustración

Bambi, también fue una gran influencia para Tezuka y como veremos posteriormente, en la obra que firmó David Hand para Disney, el “*mangaka*” encontraría los cánones idóneos en los que basar la anatomía ocular de sus futuros personajes.<sup>11</sup>



**BAMBI de Disney 1942**

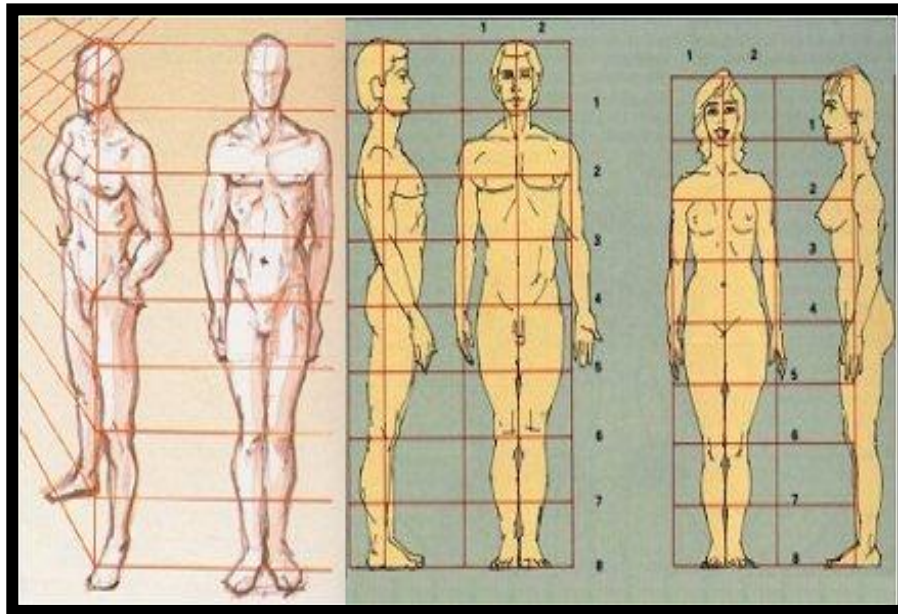


**Astro Boy de Osamu década de los 60's**

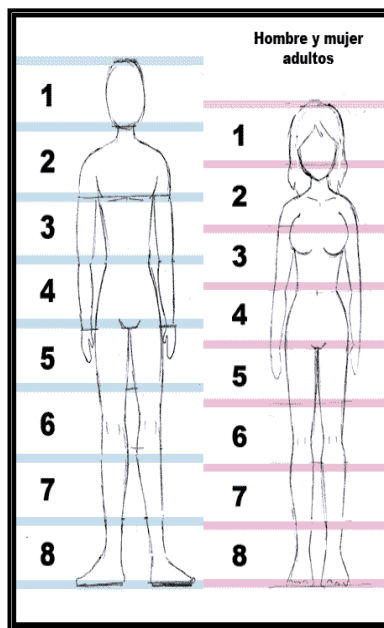
<sup>11</sup> (López, 2014: <http://www.oldskull.net>)

### 1.7 Proporciones del manga

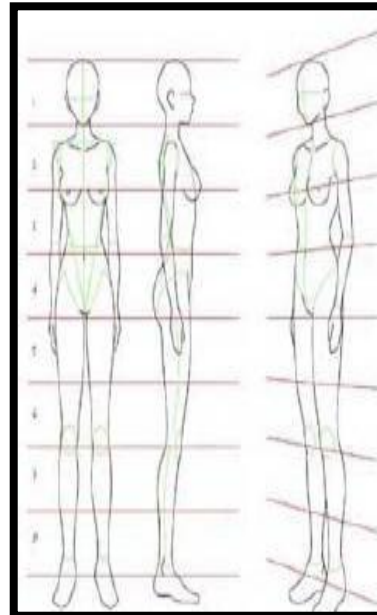
Según el canon griego las proporciones humanas varían en 7 / 8 veces la medida de la cabeza de altura.<sup>12</sup>



Cánones figura humana



Canones Hombre y Mujer



Canon mujer

<sup>12</sup> (Bao,2011: 22)

### 1.8 Algunos mangas emblemáticos

- *Sailor Moon de Naoko Takeuchi Década de los 90's*



- *Rayearth de Clamp 90's*



- Vampire knight de Matsuri Hino 2005

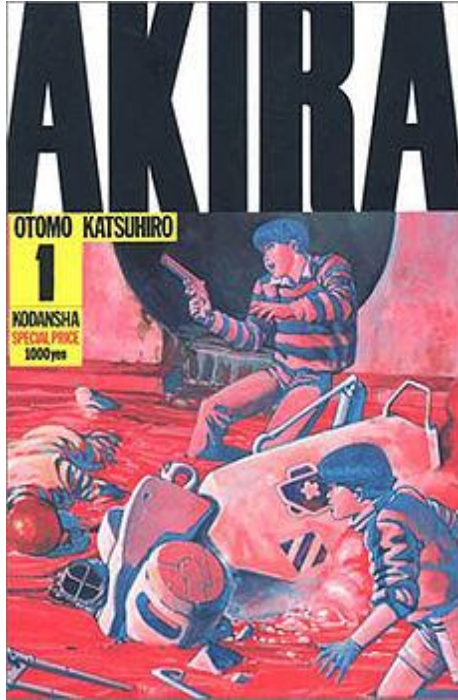


- Dragon Ball 1995



### 1.9 Algunos Géneros

- En el manga *seinen* (para hombres adultos) el dibujo suele ser bastante realista y se preocupa mucho de las proporciones.



*Akira de Otomo Katsuhiro  
1ra. Edición en 1982  
y la última fue en 1990*

- En el manga *josei* (para mujeres adultas), el dibujo cobra más realismo, pero no hay tanta preocupación por las proporciones.



*Nana de Ai Yazawa 2000*

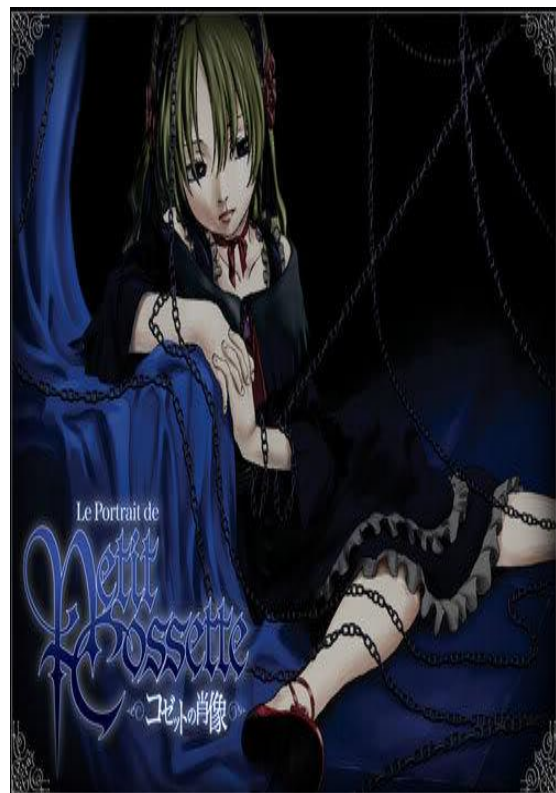
### 1.10 Manga Vs Anime

Es importante tener en cuenta la diferencia entre manga y *anime* ya que, aunque son dos medios distintos, uno puede ser producto del otro o viceversa.

La palabra *anime*, que proviene de la palabra *animation* (inglés), significa “animación” en Japón, pero en Estados Unidos se ha utilizado para nombrar lo que es animación japonesa específicamente, la cual cuenta con una gran cantidad de elementos que se distinguen de la animación del resto del mundo: su estilo particular fue influido por el occidente y ahora influye al occidente.<sup>13</sup>



Runino Takashi



Le portrait de Petit Cossette

<sup>13</sup> (LILACOURT, 2011: f3comiccs.com)

### 1.11 *La industria*

Fue al principio de la década de 1970 cuando el mercado del manga, entonces en plena expansión, adoptó el aspecto que conocemos hoy. Desde entonces tres editoriales se reparten el setenta y cinco por ciento del mercado: Shogakukan, Kodansha y Shueisha. Su volumen de negocios habrá palidecer de envidia a los editores occidentales. Tras alcanzar su apogeo en la década de 1990, la venta del manga en el archipiélago ha caído en picado debido a la proliferación de librerías de ocasión y préstamo, las cafeterías manga y los mangas que los abonados a ciertas redes ya pueden leer en sus teléfonos móviles.<sup>14</sup>

El manga se publica primero en una revista y si vende, en un tomo bunko (10.5X15cm) de unas doscientas paginas en blanco y negro, solo con la cubierta en color, o en formato de bolsillo (11.5X17.5 cm). Un tomo incluye una docena de capítulos.<sup>15</sup>



**Tienda manga en Japón.**

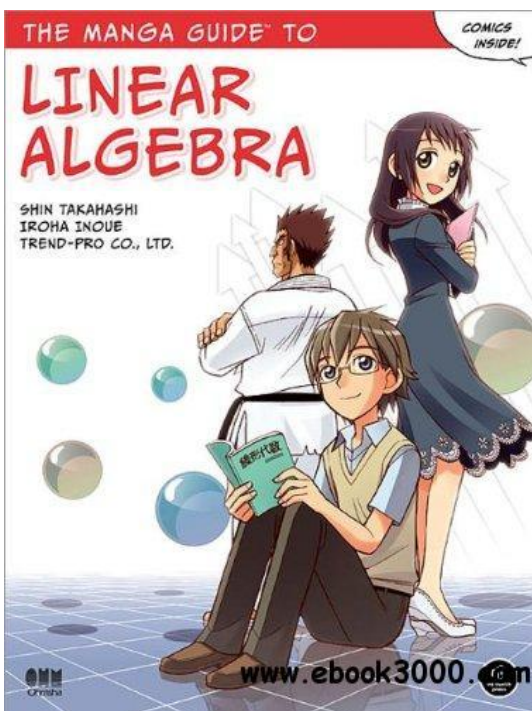
---

<sup>14</sup> (Brigitte,2008:149)

<sup>15</sup> (Brigitte,2008: 160)

### 1.12 *El manga como instrumento pedagógico*

El manga educativo es el menos conocido en Occidente y sin embargo, uno de los más interesantes. Literatura, historia, bibliografías de personajes célebres, historia del arte, ciencias, etcétera. Con el manga los niños aprenden divirtiéndose. No faltará quien proteste, aduciendo que los libros son más apropiados que el manga. Pero hay que admitir su eficiencia pedagógica. Los dibujos son atractivos, los bocadillos incluyen un texto sencillo y al final de cada ejemplar, hay explicaciones sintéticas, ilustradas con fotografías a color, y una cronología rigurosa y detallada que permite ampliar conocimientos. Este manga, pensado para niños y adolescentes, atrae también a adultos.<sup>16</sup>



Algebra



Así Hablo Zaratustra

<sup>16</sup> (Brigitte, 2008: 162)

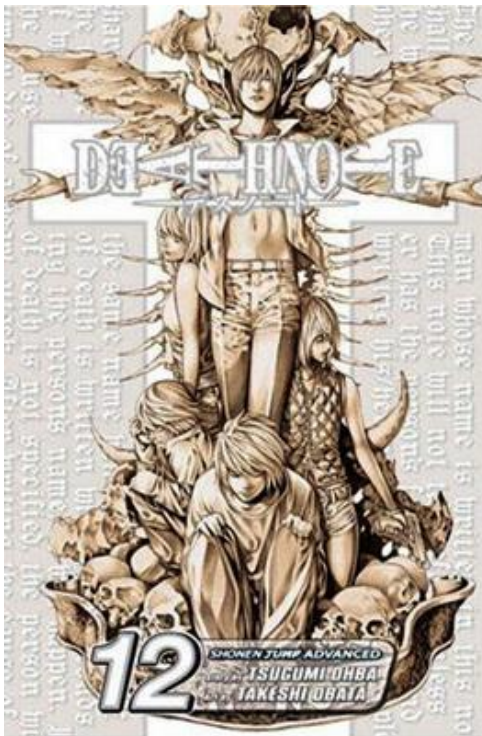
### 1.13 Manga Vs Cómics

#### ¿Qué es el Manga?

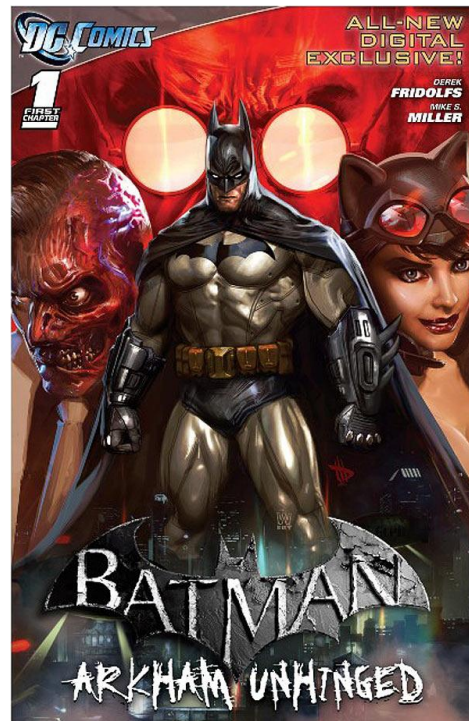
El "manga" (historieta japonesa), con clases base diseñadas para especificaciones socio-demográficas tales como empleados, amas de casa, estudiantes, y así sucesivamente. Por lo tanto, pueden hacer frente a los sujetos, temas y géneros tan diversos como el amor, aventura, ciencia ficción, cuentos infantiles, literatura, deportes, fantasía, erotismo y muchos otros.

#### ¿Qué es el Cómics?

El comic americano se origino en los Estados Unidos de América alrededor de los años30's, aunque ya existían ciertos precedentes del 9º arte (cómics) Consideramos que es esta época el inicio de los comics como los conocemos ya que aquí fue cuando tomo un gran auge. Comenzaron a salir de los periódicos para ser publicados en sus propias revistas. Decimos que es comic americano el que es originario de USA, pero aunque no sea originario de ese país le decimos "estilo americano" al que posee sus mismas características, aunque claro esta, que cada país tiene sus propios rasgos aun si están imitando a los demás.<sup>17</sup>



Manga, *Death Note*, Volume 12



Cómic, *Batman Arkman Unhined*, No.1

<sup>17</sup>(Hernández ,2012 : <http://duplexmundo.blogspot.mx/>)

## Diferencias entre Manga y Cómic

¿Que tienen de diferente un manga y un cómic? al principio puede parecer que solo el tipo de personajes, pero si profundizamos mas nos daremos cuenta de muchas cosas. La diferencia mas básica, elemental y de la que todo mundo se da cuenta es el manejo de personajes que se da. En el cómic los personajes tienden a ser mas realistas, aunque son muy exagerados en cuanto a posiciones y estructura anatómica, el manga tiende a ser mas caricaturizado, exagerando o disminuyendo ciertos rasgos (como los ojos y la nariz) para dar determinados efectos, además que suele ser mas libre de deformar a los personajes.

En cuanto a las técnicas de dibujo, los comics suelen tener un terminado mas fino en cuanto a tintas, colores, trazo, etc. con respecto al manga. Esto se da por que el numero de hojas de un cómic en proporción al numero de integrantes de un equipo (guionista, entintador, dibujantes, colorista, etc.) es mucho menor que el de un manga, en el cual son mucho mas raros los trabajos en equipos, además de entregar paquetes de hojas de mucho mayor volumen. Otra diferencia es que los mangas suelen ser a blanco y negro y los cómics a colores, por las mismas razones antes descritas. Los comics suelen aparecer siempre en una edición para ellos solitos, mientras los mangas, al principio, tienen que compartir el espacio con muchos otros de diferentes autores hasta que adquieren cierto prestigio.<sup>18</sup>



Manga



Cómic

<sup>18</sup> (Hernández ,2012 : <http://duplexmundo.blogspot.mx/>)

# NEOZAGA reporta

Sección de noticias sobre el mundo del cómic y la animación.

## El cómic americano vs. manga

o goku vs. superman

UNA VISITA MARCO A UN BATO CON LA PUNTA DEL SAKATO



**¿Quién es mejor?**  
 ¿Batman o El Capitán Raymar?  
 ¿IronMan o el EVA 01?  
 El Hombre Araña o Heidi?

A pesar de su gran variedad temática, el cómic gringo (mal llamado comic americano), destaca por un género: el de super héroes, mientras la invasión de cómic manga (japones) presenta una variedad que no nos permite encasillarlo tan fácilmente, ambos conceptos fascinan y tienen sus fanáticos, pero...

**¿Cuál es mejor?**

Vamos a partir de una base en común que tienen ambos géneros: la necesidad del ser humano de evadirse, de crear mitos, seres con poderes de dioses, que vengan en ayuda de los mortales cada vez que se les invoque, soñar con volar, con ser invulnerables. Pero mientras los americanos nos presentan heroes boy-scout, que no beben, no toman café, que no se despenan, políticamente correctos ( hay algunas pequeñas excepciones, como Spider man o Wolverine), el manga nos presenta héroes mucho más cercanos a la realidad: machistas, engreidos, temerosos, acomplejados, picaros, etc. La riqueza de carácter del comic de super heroes americanos se da en los super villanos, ya que sus motivaciones son claras y creíbles, ya sea poder, venganza, etc.



Y USTED, ¿TRABAJA O ESTUDIA?

NINGUNA DE LAS DOS, SOY BOTIJISTA LU PRINCY

Actualmente el marco argumental de algunos mangas es muy superior al esquema plano de los guiones de la mayoría de super héroes, y esto ha hecho que muchos fans del cómic se hayan pasado a las filas del manga, dejando el concepto de super héroes para los lectores mas jóvenes, que digieren estas historias con mas facilidad que los complejas propuestas de algunos mangas.

A nivel gráfico, se debe reconocer que el manga es menos variado, ya que los mangakas trabajan con rigurosos manuales de grafismo uniformado, mientras los dibujantes de super héroes tienden a tener un poco más de libertad gráfica, muchas veces no aprovechada.

Muchos fans de la historieta, entraron a este mundo por los superhéroes, ya que el manga era, hasta hace unos pocos años, una verdadera incógnita para muchos, siendo la única referencia a este género los animes japoneses que se transmitían por televisión desde hace años.

Particularmente siento que el primer round de esta batalla lo ganaron los super héroes, pero en el segundo, el manga salió victorioso. Esperemos a ver el tercer round; a lo mejor el asunto termina empatado. ◀

▲ Imágenes utilizadas con fines meramente educativos e ilustrativos, y pertenecen a: Goku: A.Toriyama, Wolverine: Marvel Comics, Superman: DC Comics, Chun-Li: Capcom Co.



¡SANTOS BATIHUECOS JOSEFINOS, BATMAN!

Nota periodística<sup>19</sup>

<sup>19</sup> (Hernández ,2012 : <http://duplexmundo.blogspot.mx/>)

### 1.4 Actualmente

Al día de hoy el manga en Japón es un auténtico fenómeno de masas. Un único dato sirve para ilustrar la magnitud de este fenómeno: En 1989, el 38% de todos los libros y revistas publicados en Japón eran de manga. Como se puede suponer por esta cifra, el manga no es sólo cosa de jóvenes. En Japón hay manga para todas las edades, profesiones y estratos sociales, incluyendo amo/as de casa, oficinistas, adolescentes, obreros, etc.

Desde 2006 existe en la ciudad de Kyoto el “Museo Internacional del Manga de Kyoto”, que constituye una novedad al ser el primero de su género. En la actualidad cuenta con 300.000 artículos y objetos relacionados con la materia, de los que se distinguen especialmente los 50.000 volúmenes con los que cuenta la colección del museo.<sup>20</sup>



---

<sup>20</sup> (<http://es.animangapedia.wikia.com>)

## Capítulo 2: Estructura

### 2.1 Carta descriptiva

**INSTITUTO DE LA JUVENTUD DE BAJA CALIFORNIA  
ARTE SECUENCIAL  
PROGRAMA POR COMPETENCIAS**

**I. DATOS**

1. Unidad Académica (s): INSTITUTO DE LA JUVENTUD BC
2. Programa (s) de estudio: TALLER                      3. Vigencia del plan: 2013
4. Nombre de la Asignatura: TALLER DE MANGA
5. Horas Practicas: 2                      Horas Teóricas: 1
6. Ciclo Escolar: 2013-2014
7. Carácter de la Asignatura: Optativa
8. Requisitos para cursar la asignatura:
  - Interés por las manifestaciones artísticas,
  - Inquietud por el uso de herramientas, materiales y técnicas propias del arte secuencial.
  - Apreciación por la lectura e investigación

Formuló: ANA ISABEL VARGAS RAMOS

LIC. ROBERTO CORTEZ MORA

Fecha: 1 AGOSTO 2013

Cargo: SUBDIRECTOR DE LA INSTITUCION

II. PROPOSITO GENERAL DEL CURSO
Contribuir al desarrollo de expresivo del estudiante para comunicar sus necesidades a partir de habilidad, creatividad e interés por las manifestaciones artísticas. Dentro de una práctica en la elaboración de un comic estilo japonés de una manera congruente que le requiera el uso de herramientas, materiales y técnicas propias del arte secuencial uso eficiente de elementos teóricos y prácticos.

III. COMPETENCIA DEL CURSO
Elabora un manga a partir de herramientas que provee el manga y usa conocimientos socio culturales, históricos, gráficos del arte manga, en el desarrollo creativo con ejercicios individual y grupal.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
Cuatro viñetas Una portada en estilo tradicional Una portada en estilo digital Una carpeta de evidencias

V. DESARROLLO POR UNIDADES	
UNIDAD I : Módulo de Dibujo	
COMPETENCIA: Aprende los elementos básicos del manga, así como la estética del manga en la figura humana. Aplica los conocimientos básicos del dibujo, utilizando de base el dibujo artístico.	
CONTENIDO	DURACION
Introducción al manga Rostro Elementos del rostro (ojos, nariz boca, cabello) Cánones y esqueleto Dibujar al compañero Estética manga (poses, vestimenta, manos, piernas y pies) Escala de grises Luz y sombra	24 horas
UNIDAD II : Módulo de Creación de Personajes	
COMPETENCIA: Conoce y aplica los fundamentos de diferentes tipos de perfiles, características, motivaciones y la influencia en la trama de un dicho personaje, que permita una eficaz construcción del personaje	
CONTENIDO	DURACION
Introducción al personaje Perfiles y tipos de personajes Desarrollo de un personaje	9 horas

<b>UNIDAD III : Módulo de Literatura Manga</b>	
<b>COMPETENCIA:</b> Conoce y utiliza los conocimientos sobre la historia e <u>influencias del manga a partir de la teoría y ejercicios complementarios con el propósito de tener las herramientas para crear una historia creativa.</u>	
<b>CONTENIDO</b>	<b>DURACION</b>
Historia del manga Géneros y subgéneros Manga, literatura e influencias Introducción al storyboard y viñetas	12 horas
<b>UNIDAD III : Módulo de Ilustración Tradicional</b>	
<b>COMPETENCIA:</b> Conoce y Aplica los conocimientos adquiridos, con las técnicas, teorías de la ilustración y entintados para construir portadas y viñetas.	
<b>CONTENIDO</b>	<b>DURACION</b>
Introducción a la Ilustración Técnicas de Ilustración Acuarela Introducción y elaboración de portada Técnicas de entintado y Entintando viñetas	15horas

<b>UNIDAD III : Módulo de Ilustración Digital</b>	
<b>COMPETENCIA:</b> Conoce y utiliza la ilustración en medios digitales, a partir de ejercicios de precisión y uso de herramientas utilizadas en Adobe Photoshop	
<b>CONTENIDO</b>	<b>DURACION</b>
Introducción a Adobe Photoshop Las herramientas básicas para el delineado en Adobe photoshop Ejercicios con dibujos ya escaneados Escaneo y trabajo sobre dibujos de los alumnos Digitalización de una portada o ilustración Uso de herramientas adicionales Ejercicios con dibujos con wacom Trabajo Final	24 horas

**VI. METODOLOGIA DE TRABAJO**

La materia se desarrolla a manera de taller de modo que los alumnos se planteen solamente con los ejercicios a partir de la reflexión y el análisis del trabajo del manga.

Los alumnos entregarán carpeta de trabajo, la elaboración de viñetas y portadas de su manga.

El trabajo en equipo es fundamental para la elaboración de sus proyectos

Los alumnos tendrán que elaborar historias interesantes basándose en investigaciones previas sobre el tema del que quieran hablar.

**VII. CRITERIOS DE EVALUACION**

Participación en clase 10%


Ejercicios realizados en clase 30%

Examen ordinario teórico 20%

Trabajo final 40%

VIII. BIBLIOGRAFÍA	
Básica	Complementaria
<p><b>Brigitte Koyama- Richarol</b> <i>Mil años de manga</i>, Editorial Electa, Paris</p> <p><b>García Robert y Casaus Fernando</b> "Dibujar Manga paso a paso", Editorial: Lexus, edición: 2013</p> <p><b>Valle Jeovanne</b> <i>Curso fácil y sencillo para dibujar manga</i>, Editorial Epica S.A de C.V México D.F</p>	<p><b>Bao Lourdes</b> <i>Dibujar manga paso a paso</i>, Editorial Lexus, España 2011</p>

## 2.2 Cronograma de actividades

		<b>CALENDARIO DE CLASES “TALLER DE MANGA TJ”</b> –CICLO ESCOLAR : SABADOS DEL 7 DE SEPTIEMBRE 2013 AL 15 DE MARZO 2014–	
<b>SEPTIEMBRE</b>	7-inicio de clases Modulo de Dibuje	<b>OCTUBRE</b>	5 Modulo Creación de personajes Modulo de Dibujo
<b>NOVIEMBRE</b>	14 Modulo de Dibujo	12 Modulo Creación de personajes Modulo de Dibujo	2 <b>Suspensión de labores</b>
<b>DICIEMBRE</b>	21 Modulo de Dibujo	19 Modulo Creación de personajes Modulo de Dibujo	9 Modulo Literatura Manga
<b>ENERO 2014</b>	28 Modulo de Dibujo	26 Modulo Creación de personajes Modulo de Dibujo	16 Modulo Literatura Manga
			23 Modulo Literatura Manga
			30 Modulo Literatura Manga
			<b>HORARIOS:</b> Turno Matutino : 9:00am a 11:00 pm
	7 Modulo Ilustración Tradicional		4 <b>Suspensión de labores</b>
	14 Modulo Ilustración Tradicional		11 Modulo Ilustración Tradicional
	21 Modulo Ilustración Tradicional		18 Modulo Ilustración Tradicional
	28 <b>Suspensión de labores</b>		25 Modulo Ilustración Digital
			<b>HORARIOS:</b> Turno Matutino : 9:00am a 11:00 pm



## CALENDARIO DE CLASES “TALLER DE MANGA TJ”

—CICLO ESCOLAR : SABADOS DEL 7 DE SEPTIEMBRE 2013 AL 15 DE MARZO 2014—

### FEBRERO 2014

**1**  
Modulo Ilustración Digital

**8**  
Modulo Ilustración Digital

**15**  
Modulo Ilustración Digital

**22**  
Modulo Ilustración Digital

**\*Exposicion de trabajos  
Sabado 19 de abril 2014  
en el jardín caracol de cecut**

### MARZO 2014

**8**  
Modulo Ilustración Digital

**11**  
Modulo Ilustración Digital

**15**  
Modulo Ilustración digital

**22**  
**\*Entrega de trabajos finales  
\*Exposicion 19 de abril**

### HORARIOS:

**Turno Matutino : 9:00am a 11:00 pm**

### **2.3 Cronogramas de trabajo**

#### **Modulo de Dibujo Temario de clases**

##### **Materiales:**

- **Block de Dibujo**
- **Lápices de dibujo HB,2B,4B, 6B**

##### **Clase 1 (7 septiembre)**

*Tema: **Introducción al Manga***

*Objetivo: Mostrarle al participante la historia del manga, así como el diferente estilo que han existido.*

*Actividad: Realizar un debate entre los participantes.*

##### **Clase 2 (14 septiembre)**

*Tema: **Rosto***

*Objetivo: Es realizar diferentes rostros estilo manga a partir de referentes realistas*

*Actividad: Los participantes realizaran retratos.*

##### **Clase 3 ( 21 Septiembre)**

*Tema: **Elementos del rostro (ojos, nariz boca, cabello)***

*Objetivo: Hacer un estudio de los elementos del rostro, ojos, nariz, boca, cejas y orejas.*

*Actividad: Realizar diferentes dibujos del rostro utilizando todos los elementos.*

##### **Clase 4 (28 Septiembre)**

*Tema: **Cánones y esqueleto***

*Objetivo: Realizar un estudio de las partes del esqueleto, Comparar los tipos de cánones del dibujo estilo realista y manga.*

*Actividad: Dibujar esqueletos en diferentes posiciones, Conjugar los tipos de cánones del dibujo estilo realista y manga.*

## **Modulo de Creación de personajes: Temario de clases**

### **Clase 1 (5 Octubre)**

**Tema:** *Introducción a la creación del personaje*

**Objetivo:** *Que el estudiante observe la importancia del personaje en la historia, su influencia hacia el espectador y para el mismo escritor.*

**Actividad:** *Discusión sobre personajes que han influido en el estudiante.*

**Tema:** *Dibujar al compañero*

**Objetivo:** *Poder aplicar todo el conjunto a partir de un referente real*

**Actividad:** *Dibujar a su compañero*

### **Clase 2 (12 Octubre ):**

**Tema:** *Perfiles y tipos de personajes*

**Objetivo:** *Definir y dar a conocer los distintos tipos de perfiles comunes, psicológicos y estereotipados de personajes en la literatura, manga, cine, videojuegos, entre otros. A si como las características básicas.*

**Tema:** *Estética manga (poses, vestimenta, manos, piernas y pies)*

**Objetivo:** *plasmear los elementos importantes en la estructura del personaje.*

**Actividad:** *Realizar un bocetaje un conjunto de los elementos del personaje, poses, vestimenta, manos, piernas y pies*

### **Clase 3 (19 Octubre)**

**Tema:** *Desarrollo de un personaje*

**Objetivo:** *Construir pasó a paso un personaje y desarrollar su personalidad, mediante la guía del facilitador.*

**Actividad:** *Creación de un personaje propio.*

**Tema:** *Escala de grises*

**Objetivo:** *Un estudio de las diferentes tonalidades de grises*

**Actividad:** *Realizar una escala de grises y esferas.*

### **Clase 4 (26 Octubre)**

**Tema:** *Expresiones del personaje*

**Objetivo:** *Desarrollar una secuencia de expresiones faciales para darle diferentes facetas al personaje.*

**Tema:** *Luz y sombra*

**Objetivo:** *Realizar un estudio de la sombra y luz*

**Actividad:** *Realizar una escala de grises y esferas.*

***Modulo de Literatura Manga:  
Temario de clases***

**Clase 1(9 Noviembre)**

*Tema: Historia del manga*

*Objetivo: Sus inicios, época de esplendor (Pos-2da. Guerra Mundial), manga Actual*

**Clase 2 (16 Noviembre)**

*Tema: Géneros y subgéneros*

*Objetivo: Genero del manga, Subgéneros del manga, mangakas representativos de cada género y subgénero.*

**Clase 3 (23 de Noviembre)**

*Tema: Manga, literatura e influencias*

*Objetivo: Amerimangas, novelas gráficas ,light novels*

**Clase 4 (30 de Noviembre)**

*Tema: Introducción al Storyboard y Viñetas*

*Objetivo: Forma de lectura del manga y cómic, guión, introducción teórica del storyboard, introducción teórica de viñetas*

## ***Modulo de Ilustración Tradicional: Temario de clases***

### ***Materiales:***

- **Acuarela**
- **Pinceles**
- **Recipientes de agua**

### **Clase 1 (7 Diciembre)**

***Tema: Introducción a la Ilustración***

***Objetivo:*** ¿Qué es la ilustración? Y su historia

### **Clase 2 (14 Diciembre)**

***Tema: Técnicas de Ilustración***

***Objetivo:*** Los diferentes tipos de técnicas para ilustrar

### **Clase 3 (21 Diciembre)**

***Tema: Acuarela***

***Objetivo:*** Aprendiendo a utilizar la técnica de la acuarela

### **Clase 4 (11 Enero)**

***Tema: Introducción y elaboración de portada***

***Objetivo:*** Definir portada y elaborarla mediante la técnica de la acuarela

### **Clase 5 (18 Enero)**

***Tema: Técnicas de entintado y Entintando viñetas***

***Objetivo:*** Aprender técnicas del entintado tradicional

***Actividad:*** Mediante varias líneas y trazos entintar una ilustración

## ***Modulo de Ilustración Digital: Temario de clases***

### **Material:**

- **Laptops**
- **Adobe Photoshop**
- **Wacom**

### **Clase 1 (25 Enero)**

*Tema: Introducción a Adobe photoshop*

*Objetivo: Uso del formato y el canvas y contraste*

### **Clase 2 (1 Febrero)**

*Tema: Las herramientas básicas para el delineado en Adobe photoshop*

*Objetivo: Selección, relleno, uso de capas: copiar, pegar, vista y orden*

### **Clase 3 (8 Febrero)**

*Tema: Ejercicios con dibujos ya escaneados*

*Objetivo: Perfeccionamiento de la línea y sombreado (solo en escala de grises)*

### **Clase 4 (15 Febrero)**

*Tema: Escaneo y trabajo sobre dibujos de los alumnos*

*Objetivo: Uso de los formatos de imagen, medidas del canvas e imagen, delineado y sombreado en escala de grises (uso del círculo cromático)*

### **Clase 5 (22 Febrero)**

*Tema: Digitalización de una portada o ilustración*

*Objetivo: Delineado, coloreado, sombreado, efectos: difuminado y contrastes*

### **Clase 6 (8 Marzo)**

*Tema: Uso de herramientas adicionales*

*Objetivo: Diferentes pinceles, efectos de luz y sombra y efectos de color*

### **Clase 7 (11 Marzo)**

*Tema: Ejercicios con dibujos con wacom*

*Objetivo: Perfeccionamiento de la línea*

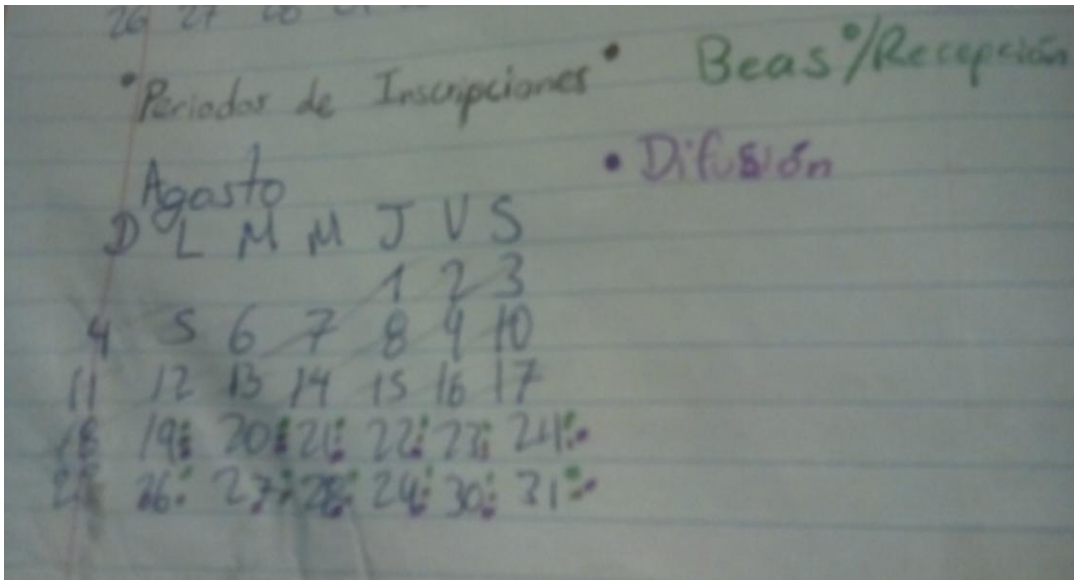
### **Clase 8 (15 Marzo)**

*Tema: Trabajo Final*

*Objetivo: Ilustración digital terminada.*

### Capitulo 3: Bitacora de trabajo

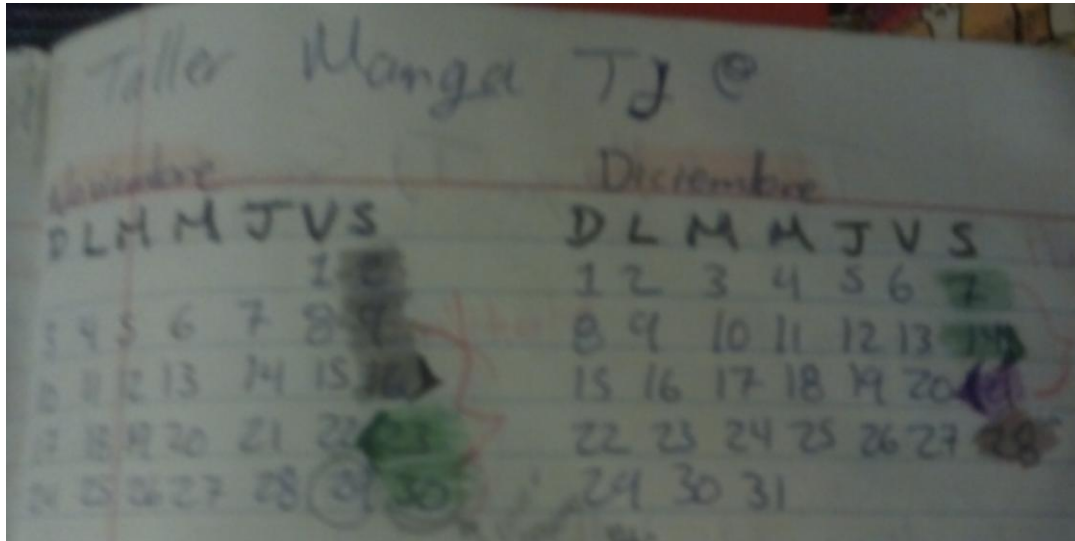
#### 3.1 Calendario semestral 2013



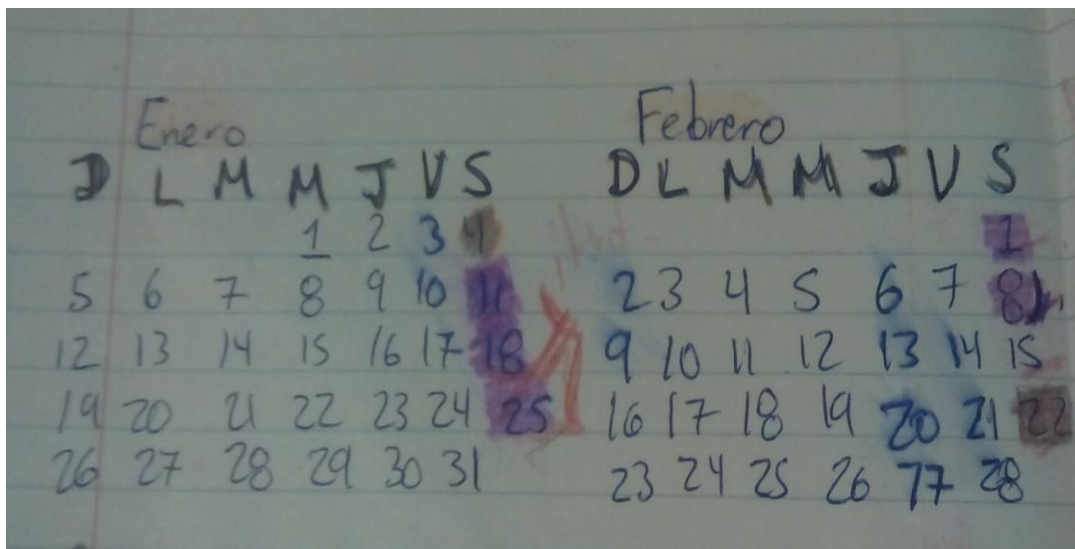
Difusion y Periodo de inscripciones



7 de Septiembre inicio de clases y Octubre



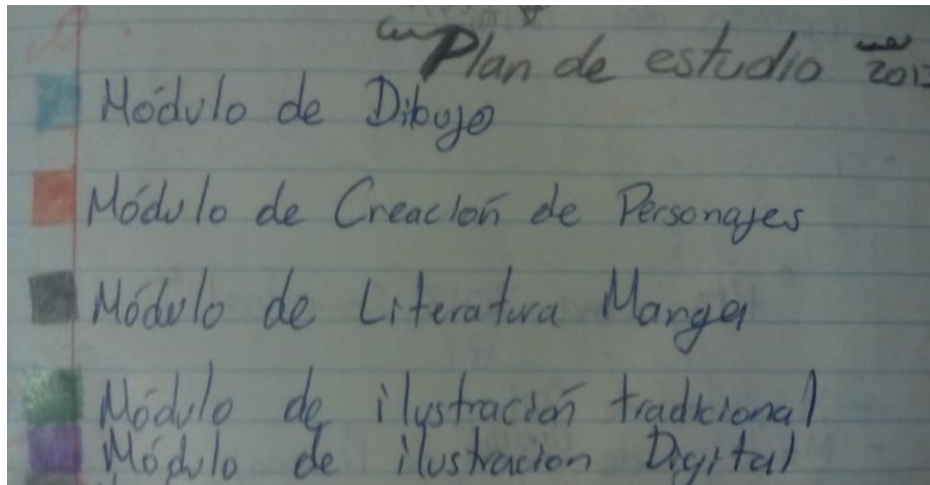
Noviembre y Diciembre







Enero y Febrero

Marzo los sábados 1, 8, 15 y 22 se extiende el semestre.

### 3.2 Programa Semestral 2013



#### Propuesta de Módulos

		
Dibujo	Creación de personajes	Literatura Manga
		
Ilustración tradicional	Ilustración Digital	

#### Módulos finales

### 3.3 Patrocinadores

- Gobierno del Estado de Baja California
- Instituto de la Juventud Baja California
- Leonas (tienda de figuras anime)
- Sketjch
- Riveras (tienda de materiales artisticos)
- My fuzzy buddiez
- Mundo anime café
- Ikou Kaisho
- Think Comic
- Juan Carlos Delgado (videojuego de la vida)

Patrocinadores:



### 3.4 Materiales



## Lista de Materiales Taller de Manga 2013-2014

#### Modulo de Dibujo:

- Lápices HB, 2B y 6B (Staedtler)
- Un Block de papel News Print Son , Tamaño 9X12"
- Borrador

#### Modulo de Ilustración tradicional:

- Mango para puntillas (Espeedball)
- 3 puntillas : 513, D5, A5 (Espeedball)
- Tinta China Negra
- Un Block de papel opalina tamaño carta
- Un pincel de punta (Barrito)

#### Lugar donde pueden adquirir su material:

*(obtendrán un 10% de descuento, si compran el material de los dos módulos completo)*

#### RIVERA'S (Materiales Artísticos y Papelería)

Calle 6ta. No. 8274-B (entre Revolución y Madero)

Colonia: Centro

Horario:

Lunes a Viernes: 9:00am a 7:00pm


Sábados: 10:00am a 4:00pm

Domingos: 11:00am a 3:00pm

Tel: 685-05-08



### 3.5 Ficha de Inscripción

	<b>Ficha de inscripción para el Taller de Manga TJ</b>
<p>Duración : Del 7 de septiembre 2013 al 22 de marzo 2014 Días: Sábados Horario: 9:00am a 11:00 am</p>	
Nombre del participante _____	
Edad _____	
Dirección _____	
Teléfono _____ Celular _____	
Correo electrónico _____ Nivel de Estudios _____	
<p>Carta compromiso:</p> <p>El participante queda inscrito por el Taller de Manga Tijuana en el taller de cultura en Manga 2014, por lo tanto el participante se compromete a asistir, participar individualmente y grupalmente .De igualmanera cumplir con los requisitos de tareas que les solicite cada docente del Taller de Manga TJ. El participante declara estar de acuerdo con lo anterior y firma el compromiso con la Institución.</p>	
_____ Participante	_____ Dirección del Taller de Manga Tijuana

### 3.6 Ficha de Becas

	<b>Ficha de inscripción para el Taller de Manga TJ</b>
Duración : Del 7 de septiembre 2013 al 22 de marzo 2014	
Días: Sábados Horario: 9:00am a 11:00 am	
Nombre del participante _____	
Edad _____	
Dirección _____	
Teléfono _____ Celular _____	
Correo electrónico _____ Nivel de Estudios _____	
Carta compromiso:	
<p>El participante es Becado por el Taller de Manga Tijuana en el taller de cultura en Manga 2014, por lo tanto el participante se compromete a asistir, participar individualmente y grupalmente. Para que la beca siga vigente deberá asistir todos los días, al faltar mas de dos veces se le trasladara la beca al segundo lugar . De igual manera cumplir con los requisitos de tareas que les solicite cada docente del Taller de Manga TJ.</p>	
<p>El participante declara estar de acuerdo con lo anterior y firma el compromiso con la Institución.</p>	
_____	_____
Participante	Dirección del Taller de Manga Tijuana

### 3.7 Notas del taller

#### Taller de Manga Tj Planeación de posibles propuestas

Información General:

Correo: [tallermanga@gmail.com](mailto:tallermanga@gmail.com)

Horario: sábados 9-11am

Periodo: Septiembre 17 del 2013 a Marzo 15 del 2014

Lugar: Centro de la cultura de la legalidad Calle perimetral #7125 Tercera etapa Zona Rio Entre Blv Cochimies y calle paseo del Rio

Módulos: Dibujo, Creación de personaje, Literatura Manga, Ilustración tradicional y digital

Duración: 10 hrs, 5 sesiones de Sábados por mes. Máximo 2 horas por sesión.

Registro de material de trabajo para presentaciones futuras

- Fotos con tablet/ cámara: para taller y material de difusión
- Video para: conferencias/ presentaciones/ evidencias en el taller/ videoconferencias

Apoyo de material extra en los módulos:

- Material didáctico
- Investigación
- 

Administrativo:

- A cargo del registro de actividades y organización de documentos necesarios para el taller
- Documentación

Futuras actividades del taller:

Akina Cox – enlace binacional (verano 2014)

- Compartir trabajo
- Platica de cómo difunde su trabajo
- Posible videollamada
- Conocimiento sobre como publicar de manera accesible
- Intercambio de difusión

Pagina Web

- Curriculum para taller ( de manera cronológica presentar las actividades y exposiciones)
- Difusión ( medio de información)
- Prensa ( cronológicamente añadir en que medios se difunde el taller)
- Blog de actividades ( ya sea link a un blog o hacer entradas post en la pagina)
- Promos con video (comerciales, conferencias, evidencia en participación en expos)

Presentación física en Expos

- Catalogo de taller = portafolio
- Material de presentación profesional: folletos, flyers, tarjetas, stickers
- Ejemplos/ muestras
- Material debe contener: meta, objetivo, inicios, plan de estudios, cronología, información de contacto, correo/paginas

Posible taller de mascararas y accesorios para Cosplay ( Verano 2014 – abril/junio)

- Objetivos, metas, alcances, competencias
- Investigación de materiales
- Crear ejemplos
- Continuidad a los trabajos de taller de manga
- Antecedentes teatrales
- Estado del arte en el tema

3.8 Lista de asistencia

LISTA DE ASISTENCIA Y TAREAS		MODI				Tarea Dibujo	Tarea Modulo	Final	Mat
Mes: DICIEMBRE		FIRM/							
Grupo Matutino / 9:30 a.m. - 12:00 p.m.			7	14	21	28			
1	Angel Quetzalcoatl Mejorado Diaz	50 50	/	x	/		3	8.7	1
2	Carolina Martinez Garcia		/	/				5.1	1
3	Daniela Valenzuela Valles	50 50	x	/				5.1	1
4	Francisco D'IArc Aemzcua	50	x	x			3	1.2	5.1
5	Guillermina Alejandra Preciado Gudiño	50	x	x		1.2		1.2	5.1
6	Hanna Gisel Muñoz Hernandez	50 50	x	/			1	8.7	1
7	Katia Zavala Beltran	50	x	x				8.7	1
8	Leonard Fabian Mejorado Diaz	50 50	/	/			3	8.7	
9	Nimsi Marisol Reyes Iñiguez	50	/	/			3		
10	Rodolfo Adrian Burgueño Campos		x	/					
11	Ruben Esaú Recillas Olivares	20	x	x			1	5.6	
12	Sara Alejandra Osuna Fregoso	50	x	x				7	
13	Joshua Rodriguez Valles	50	x	/					
14	Yaren Trigo Peterson	50	x	/			5.6	8.7	
15	Lorena Lizeth Delgadillo González	50			/				
16									
17	Coel								
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									

Lista de asistencias del grupo

### 3.9 Evidencias

**TALLER MANGA TJ** "Taller de Manga" Aprenderás:

Dibujo
 Creación de personajes
 Literatura Manga
 Ilustración tradicional
 Ilustración Digital

**Información del curso:**  
 Duración: 1 Semestre  
 Horarios:  
 Turno Matutino: 9:00 am a 11:00 am  
 Días: Sábados  
 Del 7 de Septiembre 2013 al 22 de Marzo 2014  
 Costo: \$50 pesos por clase  
 \*Se otorgaran 2 becas\*

**Para Mayor información:**  
 Tel: 973-64-51 y 624-10-23  
 Cel: (664 ) 1107674  
 Correo: [tallermangatj@gmail.com](mailto:tallermangatj@gmail.com)  
 Taller de Manga TJ  
 Juventud B.C

Lugar : Juventud B.C  
 "Centro de La Cultura de la Legalidad"  
 Calle Perimetral #7125  
 Tercera Etapa, Zona Rio  
 Entre Blvd. Cochimies y  
 Calle Paseo del Rio  
 Tijuana. B.C.

Patrocinadores:

Flyer de promoción del taller

**TALLER MANGA TJ** Convocatoria Para Becas

"Taller de Manga"

Del 7 de Septiembre 2013 al 22 de Marzo 2014  
 Días: Sábados  
 Turno Matutino: 9:00 am a 11:00 am  
 \*Se Otorgaran 2 Becas\*

Interesados favor de :

- Enviar un breve escrito de motivos, por los cuales te interesa asistir al "Taller de Manga TJ"
- 3 dibujos que hallan realizado.

Fecha limite 5 de septiembre del presente año  
 al correo: [tallermangatj@gmail.com](mailto:tallermangatj@gmail.com)

Los resultados se publicaran en el muro del "Taller de Manga TJ" y se les enviara un correo a los afortunados ganadores .

Flyer de convocatoria de becas



**Introducción del Manga**



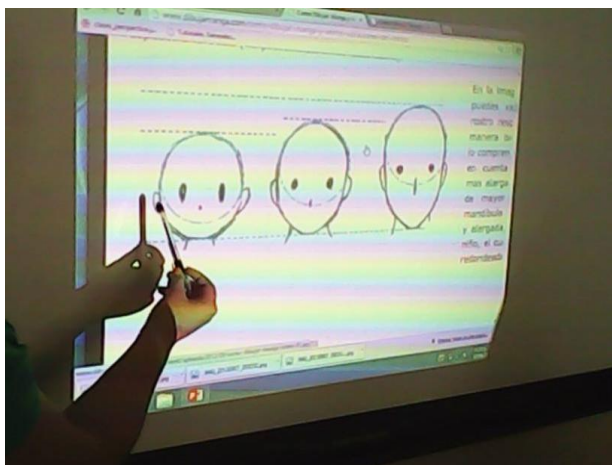
**Revisión de portafolios**



**Explicación del curso**



**Debate entre los alumnos**



**Explicando como realizar un rostro**



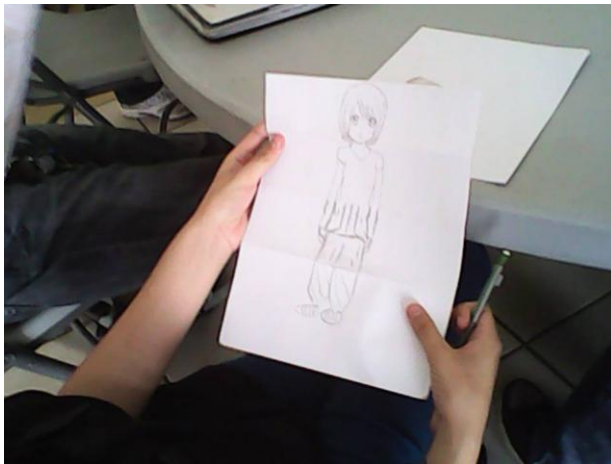
**Realizando ejercicios de dibujo**



**Dibujo libre**



**Ejercicio de cadáver exquisito**



**Resultado final**



**Realizando ejercicios de dibujo**



**Ejemplo de un personaje**



**En clase de creación de personaje**

Clase de viñetas



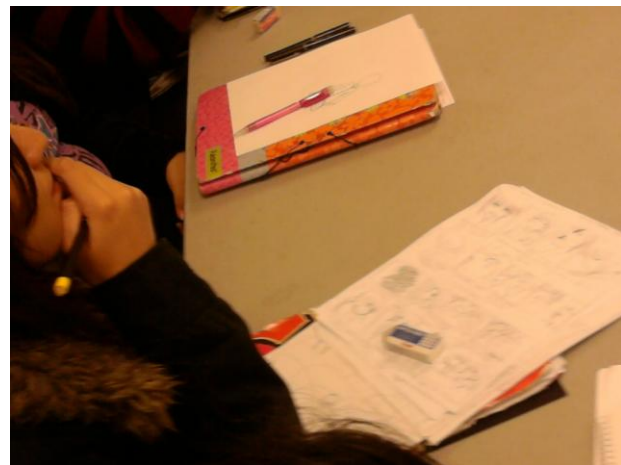
**Explicación de viñetas**



**Los alumnos atentos**

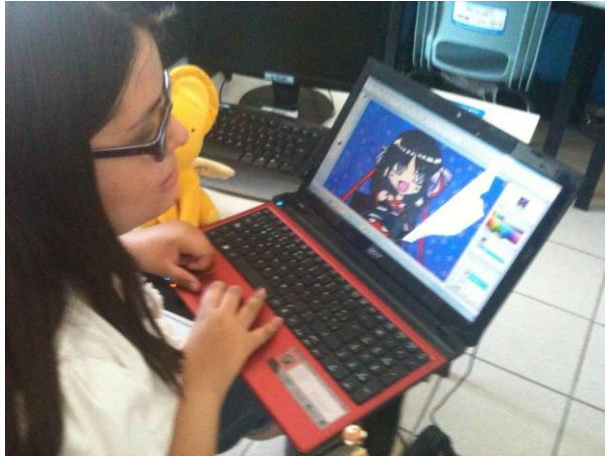


**Revisión de storyboard**



**Boceto de viñeta**

En clase de Ilustración Digital



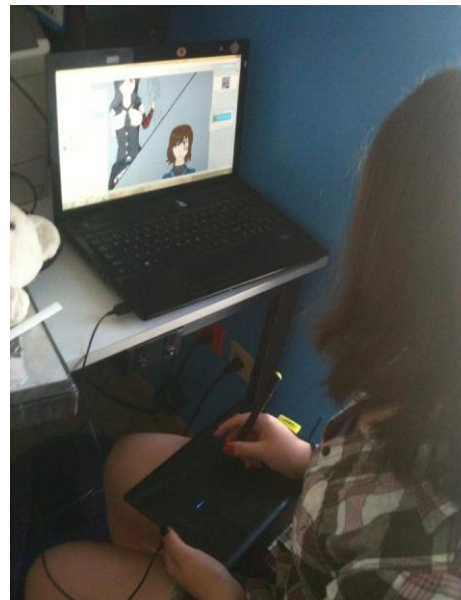
**Sara trabajando en una ilustración**



**Katia trabajando con wacom**



**Hanna trabajando en sus viñetas**



**Daniela trabajando en sus viñetas**

### 3.10 Invitado especial

El invitado especial en la videoconferencia en el Taller de manga, fue Juan Carlos Delgado artista visual y creador de cómics, originario de Lima Peru.

EL CREATIVO JUAN CARLOS DELGADO

## Expone ideas del COMIC

BASILIO A. OLIVAS S.  
/ EL MEXICANO  
FOTOGRAFÍAS: IMAC / CORTESÍA

Tijuana, B. C.- Continuando el programa de actividades del Encuentro Latinoamericano de Arte y Cultura Un Norte al Arte, fue impartida una conferencia y taller sobre el género del cómic en la galería Ta-Ga, ubicada en el Pasaje Rodríguez del centro de la ciudad, por Juan Carlos Delgado, artista visual, pintor y creador de cómics, originario de Lima, Perú, que visitó la ciudad con este motivo.

Juan Carlos Delgado expuso diferentes aspectos de la vida y desarrollo del cómic y asegu-

ró que el cómic surgió en Perú como un medio de expresión sobre los acontecimientos sociales que afectaban a la región en ese entonces; fue hasta la década de los 60 que como respuesta a los cómics norteamericanos surgen algunos como el Supercholo, la contraparte de Superman, y El Cuy, del ratón Mickey Mouse.

Compartió que los artistas venden sus cómics principalmente en reuniones en parques, porque el proceso para venderlos en puestos de revistas es más tardado, y además presentan sus trabajos realizados dentro de los principales difusores de este arte como Med Comics, nombre que lleva su revista y en donde se



La conferencia y taller sobre el género del cómic en la galería Ta-Ga, ubicada en el Pasaje Rodríguez del centro de la ciudad, por Juan Carlos Delgado, artista visual, pintor y creador de cómics, originario de Lima, Perú, que visitó la ciudad con este motivo.

encuentran los creadores de La Chola Power, Descomunal, Xcorpiona, El Guachy-mán y Super Mamacha, que con sus poderes buscan resolver los desastres que acontecen en la tierra.

Al final de su conferencia ante un buen número de seguidores de este género, Juan Carlos Delgado impartió un Taller de

Cómic en el pasillo del Pasaje Rodríguez, integrado en su mayoría por estudiantes de la Escuela de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California, quienes aprovecharon para enriquecer sus conocimientos y adentrarse desde otro punto de vista al mundo de los personajes hechos en caricatura.



### Juan Carlos Delgado

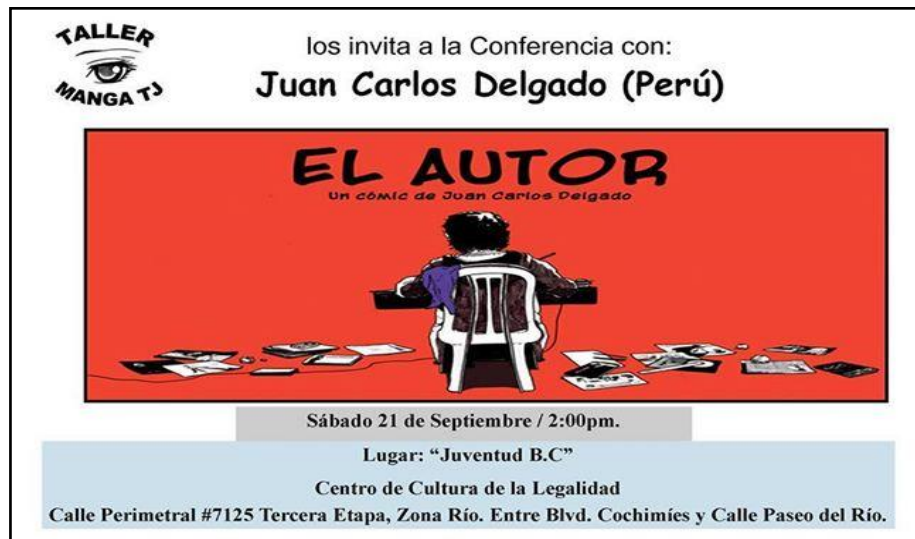
Caricaturista peruano.

Compartió que los artistas venden sus cómics principalmente en reuniones en parques, porque el proceso para venderlos en puestos de revistas es más tardado, y además presentan sus trabajos realizados dentro de los principales difusores de este arte.



### Nota periodística sobre Juan Carlos Delgado <sup>21</sup>

<sup>21</sup> (<http://www.juancarlosdelgado.com>)



**Flayer de la videoconferencia**



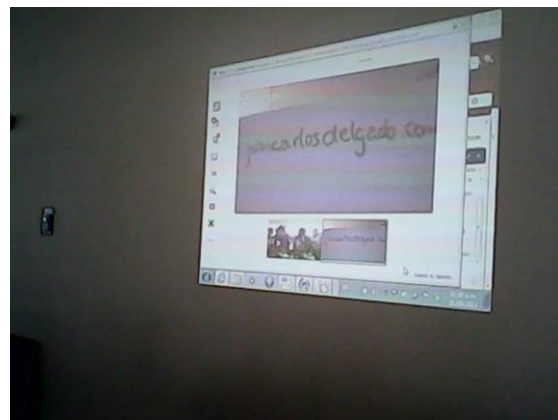
**Juan Carlos caracterizado**



**Muestra de su obras a los alumnos**



**Los alumnos tomando nota**



**Pagina web de Juan Carlos**

## Capitulo 4: Evaluacion

### 4.1 Lista de asistencia y tareas

LISTA DE ASISTENCIA y  
TAREAS

MODULO:  
FIRMA DE ENCARGADO:

Mes: \_\_\_\_\_

	Grupo Matutino / 9:00 a.m. - 11:00 a.m.	7	14	21	28		Tarea Dibujo	Tarea Modulo	Final	Material
1	Angel Quetzalcoatl Mejorado Diaz	*	*	*						
2	Carolina Martinez García			*						
3	Daniela Valenzuela Valles	*		*						
4	Francisco D'Arc Aemzcua	*	*	*						
5	Guillermina Alejandra Preciado Gudiño	*	*	*						
6	Hanna Gisel Muñoz Hernandez	*		*						
7	Katia Zavala Beltran	*	*	*						
8	Leonard Fabian Mejorado Diaz			*						
9	Nimsi Marisol Reyes Iñiguez			*						
10	Rodolfo Adrian Burgueño Campos	*								
11	Ruben Esaú Recillas Olivares	*	*							
12	Sara Alejandra Osuna Fregoso	*	*	*						
13	Joshua Rodriguez Valles	*		*						

## ***4.2 Primera evaluación***

**Alejandra Guillermina Preciado**

*Tarea de vacaciones 2013*

Observaciones:

Las viñetas les falta un poco de limpieza en lo entintado y dibujo están muy bien. Visual Kei tiene la cabeza rara practicar mas la proporción del rostro. Visual Kei mujer las parte de las piernas esta desproporcionada .Lolita Gotic desproporcionado en piernas. Estilo propio versión femenina se ven mal los pies.

Lolita: 1 Entregado

Gotic: 1 Entregado

Portada: 1 entregado

Pokemon: 1 Entregado

Estilo propio :2 Entregado

Visual Kei: 2 Entregado

Viñetas: 3 Entregado

Nota: Practicar mas el rostro, piernas y pies. Te felicito por entregar toda la tarea de vacaciones ☺ Calificación: 10

**Hanna Guisel Muñoz Hernandez**

*Tarea de vacaciones 2013*

Observaciones:

Utilizar otros materiales para portada recomendación colores de madera. Visual kei cuidar la línea de dibujo. Gato con moño desproporcionado. Viñetas trabajarlas mas en entintado recomendación utilizar Sharpie.

Lolita: 0 No entrego

Gotic: 0 No entrego

Portada: 1 entregado

Pokemon: 1 Entregado

Estilo propio : 0 No entregado

Visual Kei: 1 Entregado

Viñetas: 1 Entregado

Nota: Practicar mas las proporciones de la figura humana manga y utilizar otros materiales al momento de colorearlos ☺ Calificación: 7

**Sara Alejandra Osuna Fregoso**

*Tarea de vacaciones 2013*

Observaciones:

Portada falta titulo. Viñetas cuidar mas el margen. Lolita desproporcionada en la piernas.

Lolita: 1 Entrego

Gotic: 0 No entrego

Portada: 1 entregado

Pokemon: 1 Entregado

Estilo propio : 0 No entregado

Visual Kei: 1 Entregado

Viñetas: 4 Entregado

Nota: Practicar mas las proporciones de la figura humana manga , en especial con las piernas y rostro. Recomendación utilizar regla para los márgenes ☺ Calificación: 8

**Joshua Rodríguez Valles**

*Tarea de vacaciones 2013*

Observaciones:

Portada falta titulo. Viñetas cuidar mas el margen. Lolita desproporcionada en la piernas.

Lolita: 1 Entrego

Gotic: 0 No entrego

Portada: 1 entregado

Pokemon: 1 Entregado

Estilo propio : 0 No entregado

Visual Kei: 1 Entregado

Viñetas: 4 Entregado

Nota: Practicar mas las proporciones de la figura humana manga , en especial con las piernas y rostro. Recomendación utilizar regla para los márgenes ☺ Calificación: 6

**Nimsi Marisol Reyes**

*Tarea de vacaciones 2013*

Observaciones:

Viñetas trabajarlas mas en entintado recomendación utilizar Sharpie.

Lolita: 1 entrego

Gotic: 1 entrego

Portada: 0 No entregado

Pokemon: 1 Entregado

Estilo propio : 0 No entregado

Visual Kei: 0 Entregado

Viñetas: 1 Entregado

Nota: Practicar mas las proporciones de la figura humana manga y utilizar otros materiales al momento de colorearlos ☺ Calificación: 7

**Katia Zabala Beltrán**

*Tarea de vacaciones 2013*

Observaciones:

Las viñetas les falta un poco de limpieza en lo entintado y dibujo están muy bien

Lolita: 1 Entregado

Gotic: 1 Entregado

Portada: 1 entregado

Pokemon: 1 Entregado

Estilo propio :2 Entregado

Visual Kei: 2 Entregado

Viñetas: 3 Entregado

Nota: Te felicito por entregar toda la tarea de vacaciones ☺ Calificación: 10

**Daniela Valenzuela Valles**

*Tarea de vacaciones 2013*

Observaciones:

Utilizar trabajar más en los personajes para que se vean menos chibis.

Lolita: 0 No entrego

Gotic: 1 entrego

Portada: 1 entregado

Pokemon: 1 Entregado

Estilo propio: 0 No entregado

Visual Kei: 1 Entregado

Viñetas: 2 Entregado

Nota: Practicar mas las proporciones de la figura humana manga y utilizar otros materiales al momento de colorearlos ☺ Calificación: 8

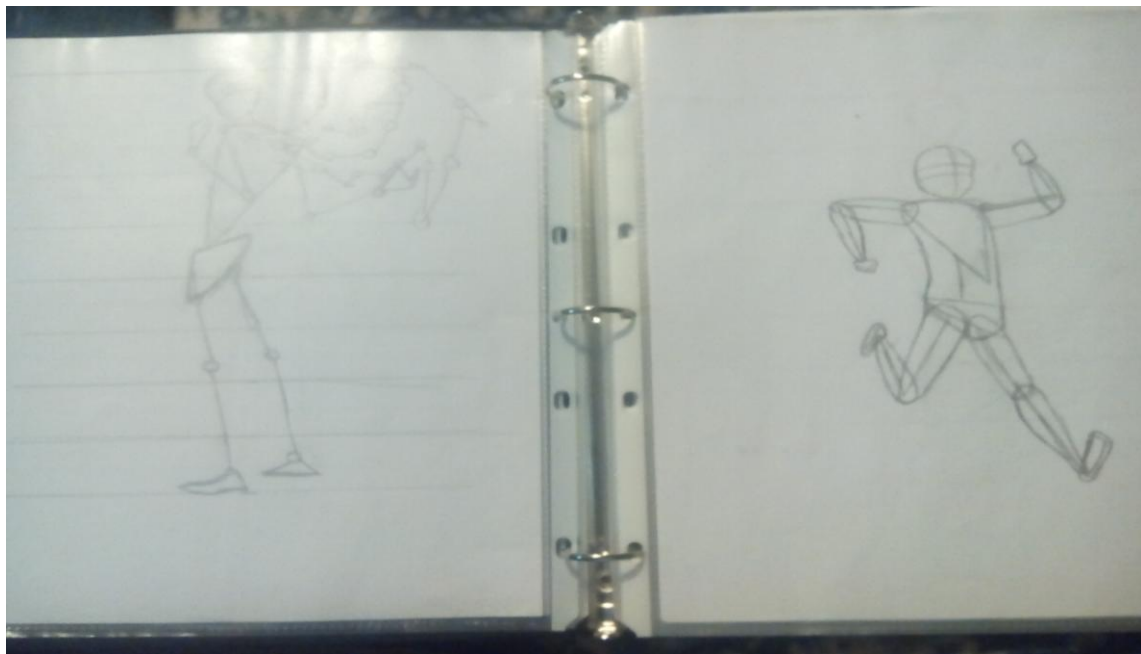
**4.3 Carpeta de evidencias**



**Portada de Carpeta**



**Escala de grises**

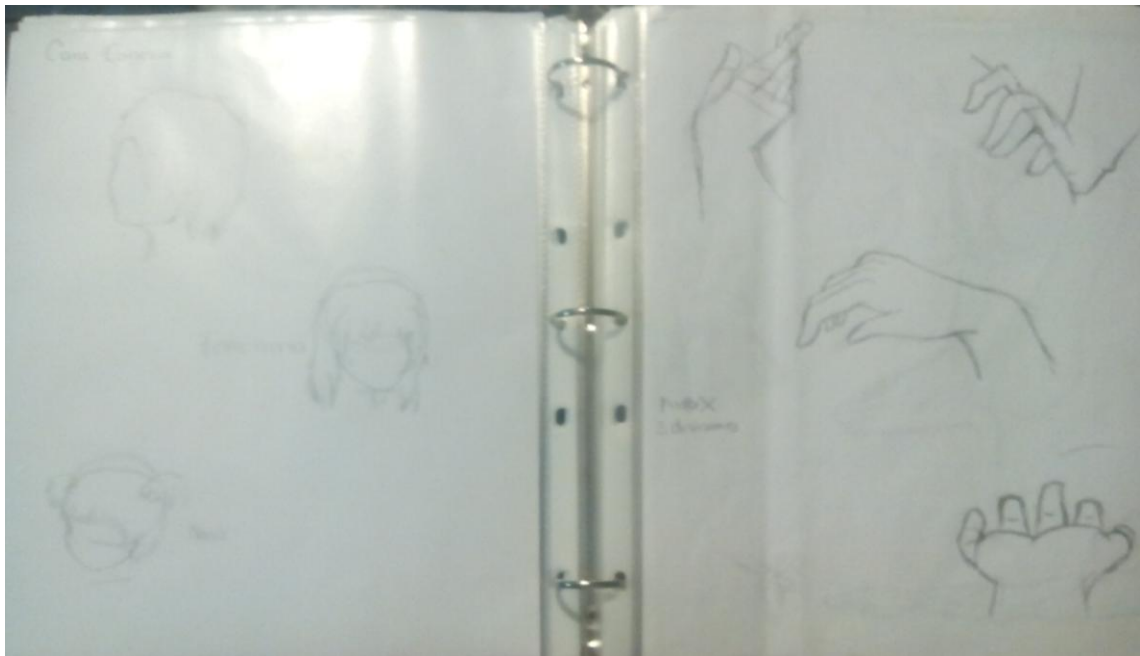


**Ejercicios de estructura**



**Poses figura manga**

**Diferentes ojos manga**



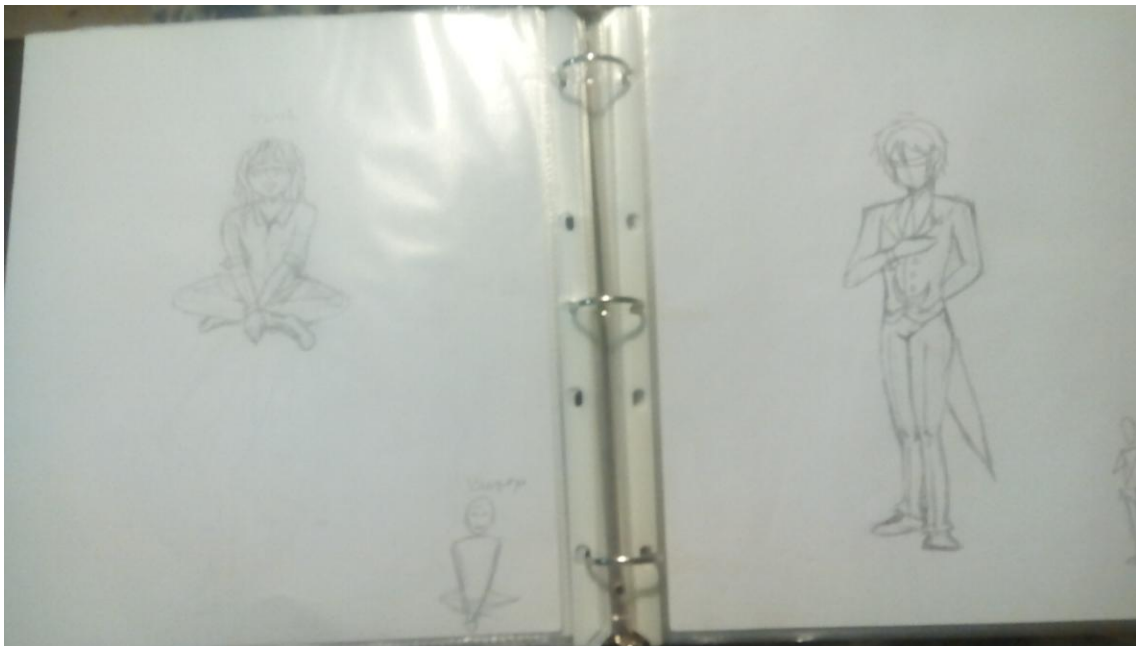
**Cabello estilo manga**

**Manos estilo manga**



**Músculos y brazos**

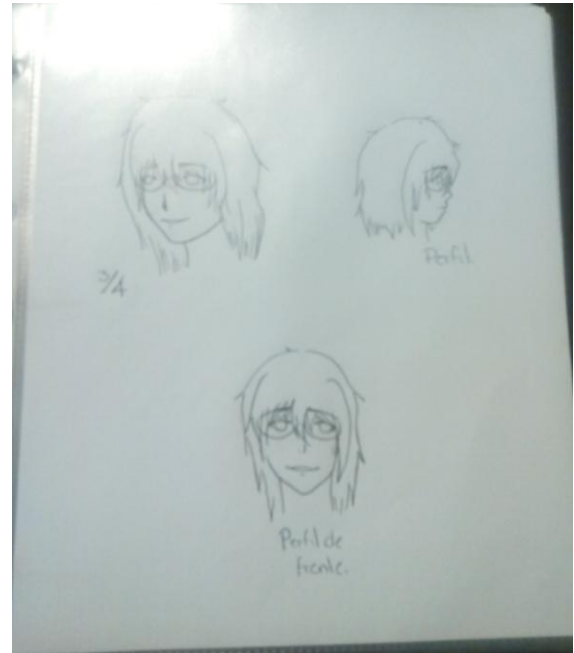
**Pies**



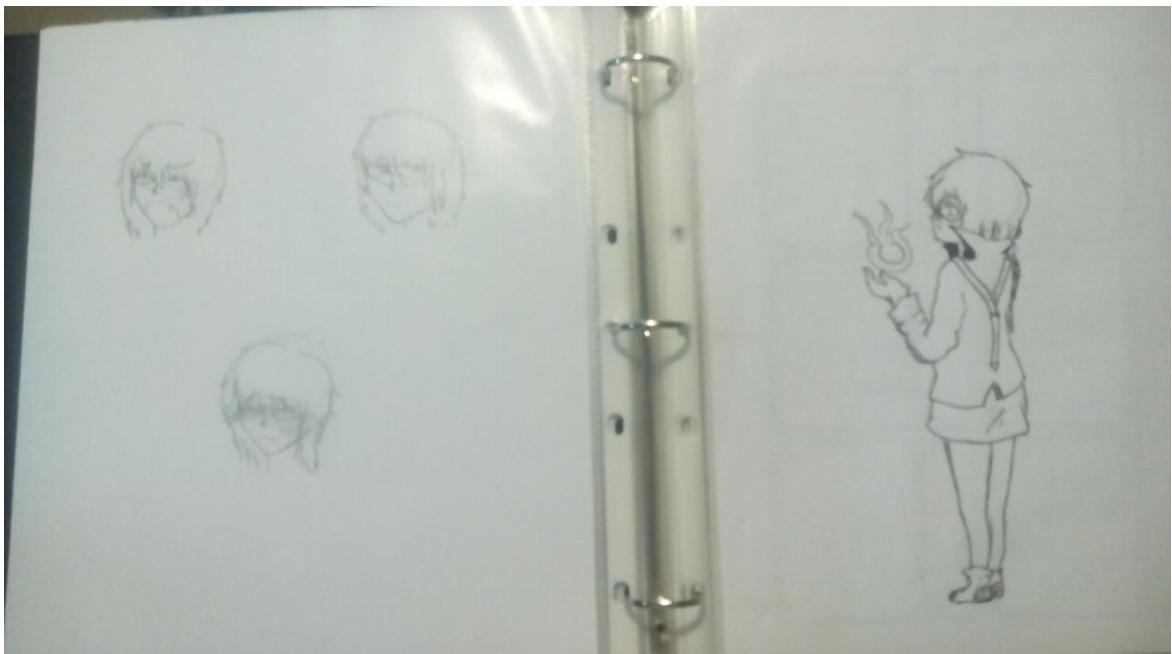
**Posee de personaje**



**Autorretrato**

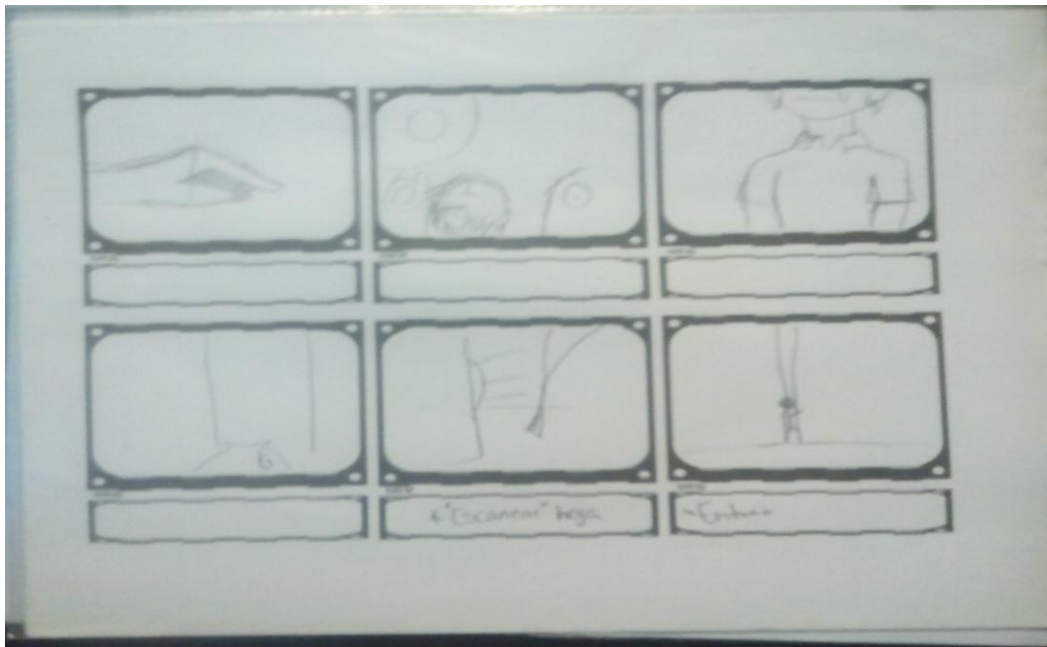


**Expresiones manga**



**Expresiones manga**

**Personaje final**



Storyboard

Guion Cap. 1 Pág. 1 a 3

Roberto, es un chico con vida pasada, ser como murieron sus padres y tener una nueva familia desviada con él... tiene una nueva oportunidad en la escuela más prestigiosa que puede haber; pero no los "solitarios"...

Roberto: "¿Por qué? ¿Papa? ¿Mamá? ¿Me desahogaron? Toda mi vida va de mal en peor desde pequeño, todo salí mal. Llegó a una puerta "cerrada"... mejor aquí que con ellos... ¿dices?"

Escena: una hoja frente un lente y la puerta se abre, el entra y encuentra un... bosque, el comedor y chicos con alguien.

??? "¡Hola!"

Roberto: "¡Ahh! ¡Mira esa cara en el que me miró a alguien!"

El "cuerpo" se levanta y se siente, resulta ser una chica con cara seria.

??? "¿Quién eres? ¿Qué quieres aquí?"

Roberto: "Soy soy el nuevo estudiante, Roberto Martín."

??? "Ah sí, bienvenida, Soy Luna Mata. Mira cómo alguien que este comiendo? Ella te quiere."

El se fija y es una persona "vieja".

Luna: "¿Kim, lo que al mundo? ¿Soy en un mundo?"

"Kim: ¡Este bien Luna!"

Roberto se impacta con la advertencia.

Roberto: "En su mente? ¿En qué momento?"

"Kim: ¡Claro!"

El se queda pensando en un plan para sobrevivir en esta escuela.

Roberto: "Ah sí, mi nombre..."

Al volverse a ver a Kim observa una bestia enorme que tenía un cuerpo enorme y con un caparazón tipo tortuga y al parecer tenía caballo pero tenía un buco con agua.

Guion 1

Diálogos Pág. 1 a 3

Roberto: "¿Por qué? ¿Papa? ¿Mamá? ¿Me desahogaron? Toda mi vida va de mal en peor desde pequeño, todo salí mal. Llegó a una puerta "cerrada"... mejor aquí que con ellos... ¿dices?"

??? "¡Hola!"

Roberto: "¡Ahh! ¡Mira esa cara en el que me miró a alguien!"

??? "¿Quién eres? ¿Qué quieres aquí?"

Roberto: "Soy soy el nuevo estudiante, Roberto Martín."

??? "Ah sí, bienvenida, Soy Luna Mata. Mira cómo alguien que este comiendo? Ella te quiere."

Luna: "¿Kim, lo que al mundo? ¿Soy en un mundo?"

Kim: "Este bien Luna."

Roberto: "En su mente? ¿En qué momento?"

Kim: "¡Claro!"

Roberto: "Ah sí, mi nombre..."

Guion 2



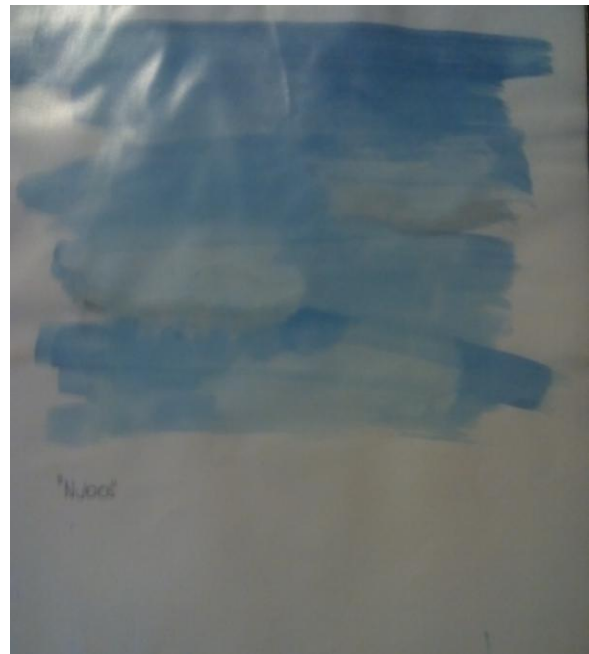
**Acuarela sobre seco**



**Ejercicios de volumen**



**Flor**



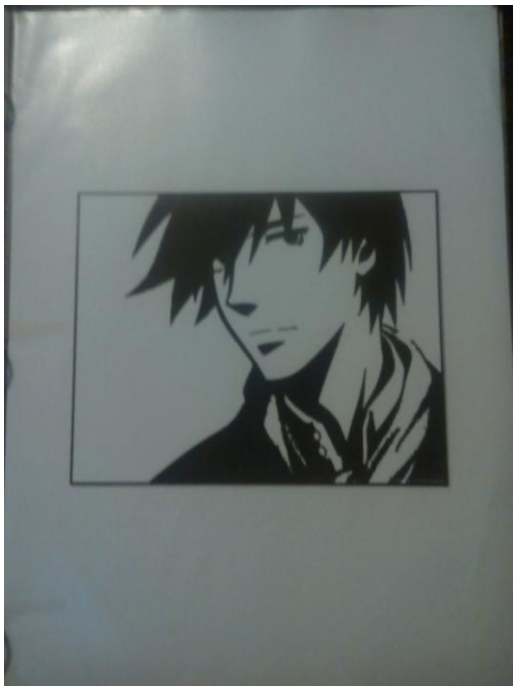
**Nubes**



**Portada en acuarela**



**Esfera a manera digital**



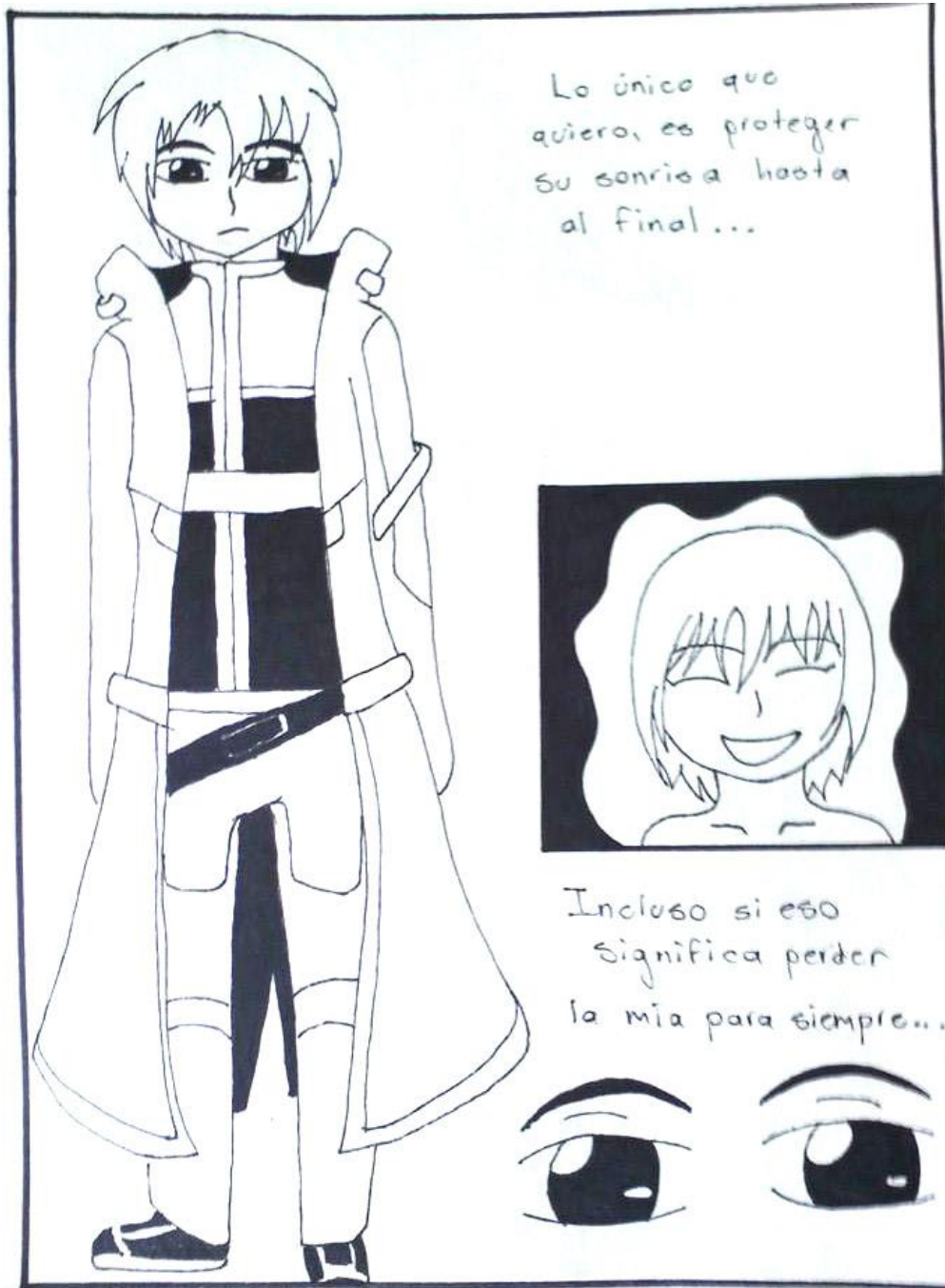
**Ilustración blanco y negro**



**Ilustración a color**

#### 4.4 Trabajos finales

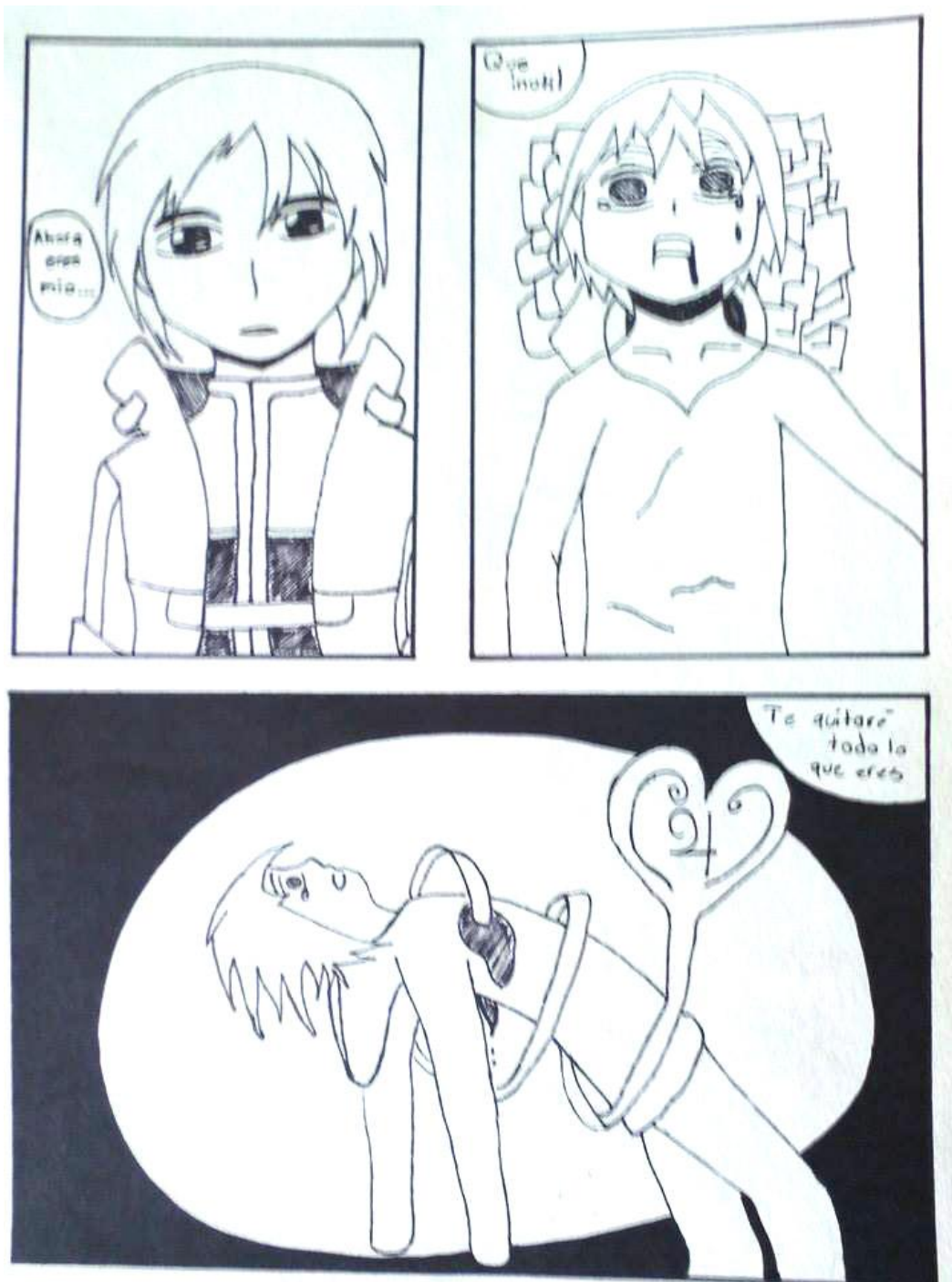
**Autor: Minis Marisol 15 años**



**Viñeta 1**



Viñeta 2



**Viñeta 3**



Viñeta 3

Autora: Sara Osuna Fregoso 16 años



Viñeta 1

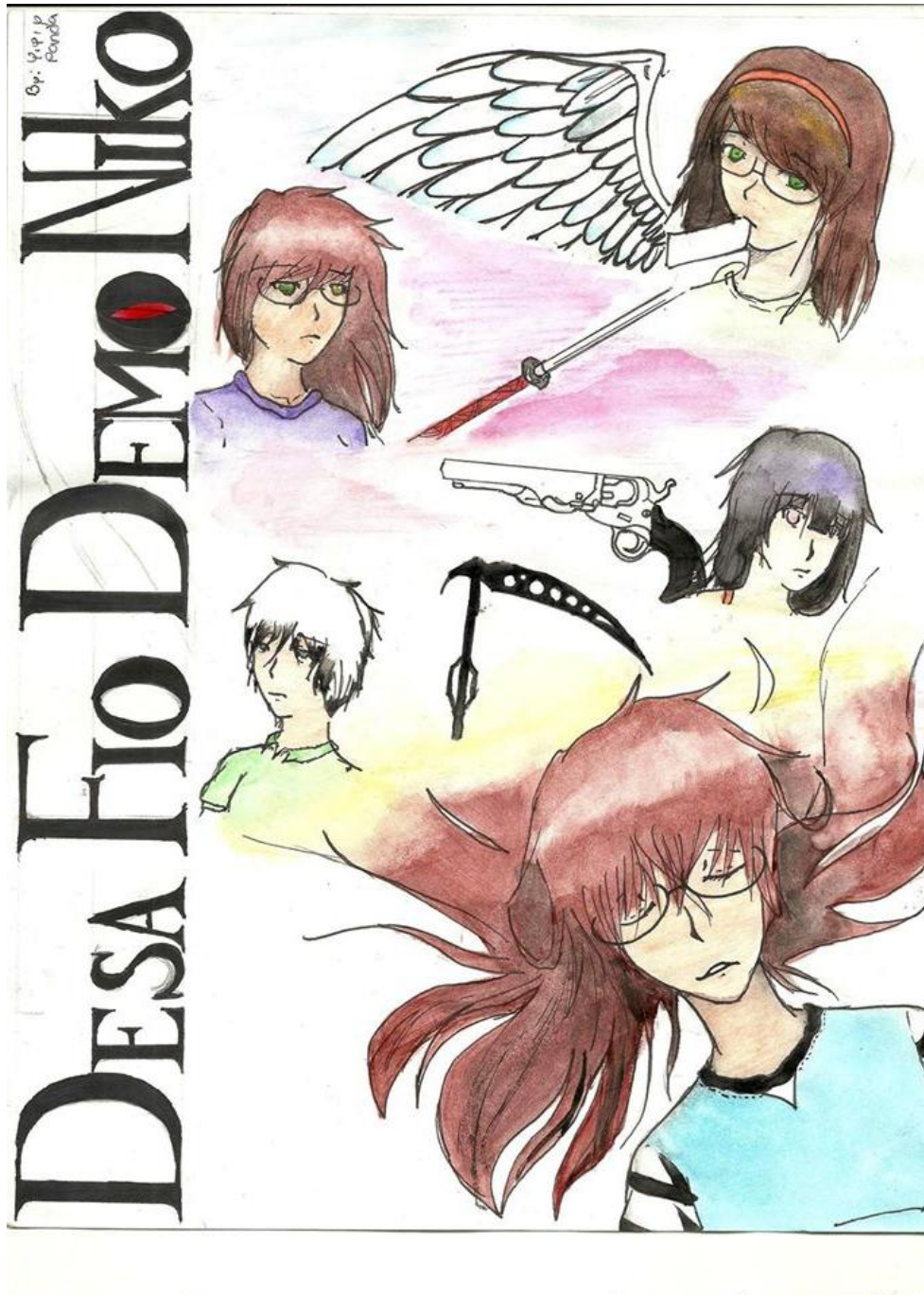


Viñeta 2

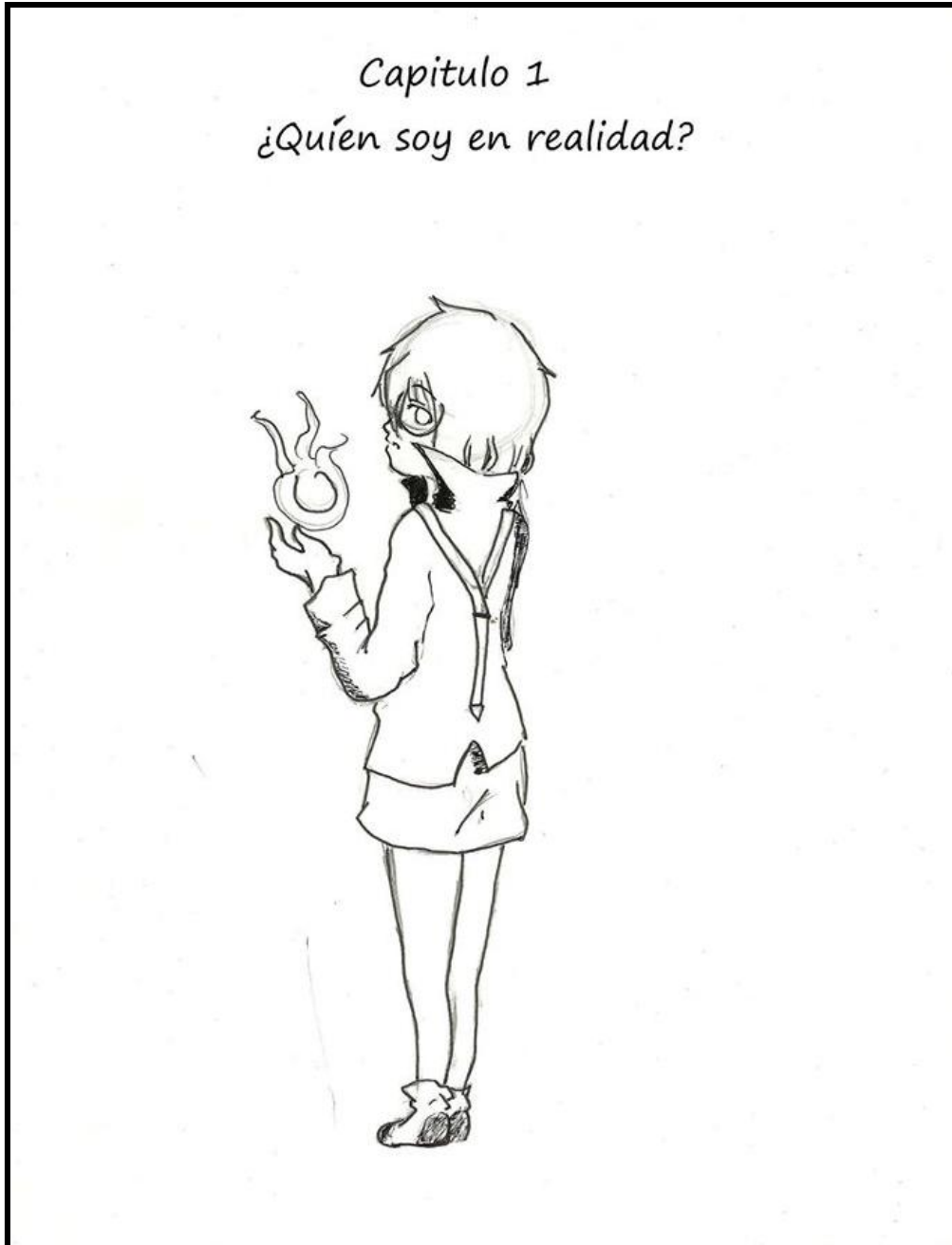


Viñeta 3

**Autora:** Alejandra Preciado Gudiño 16 años



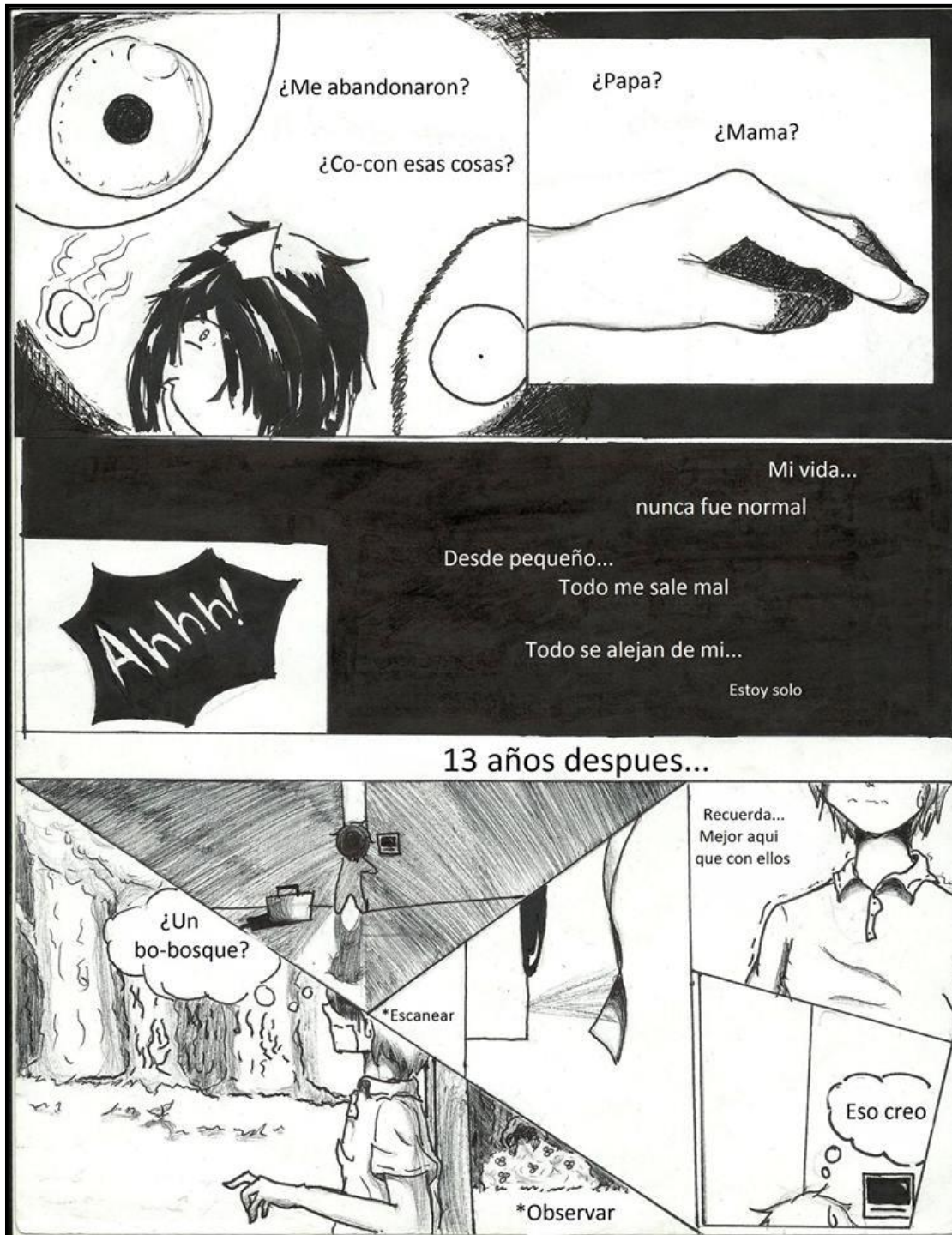
**Portada**



**Introducción**



Viñeta 1



Viñeta 2



Viñeta 3



Viñeta 4

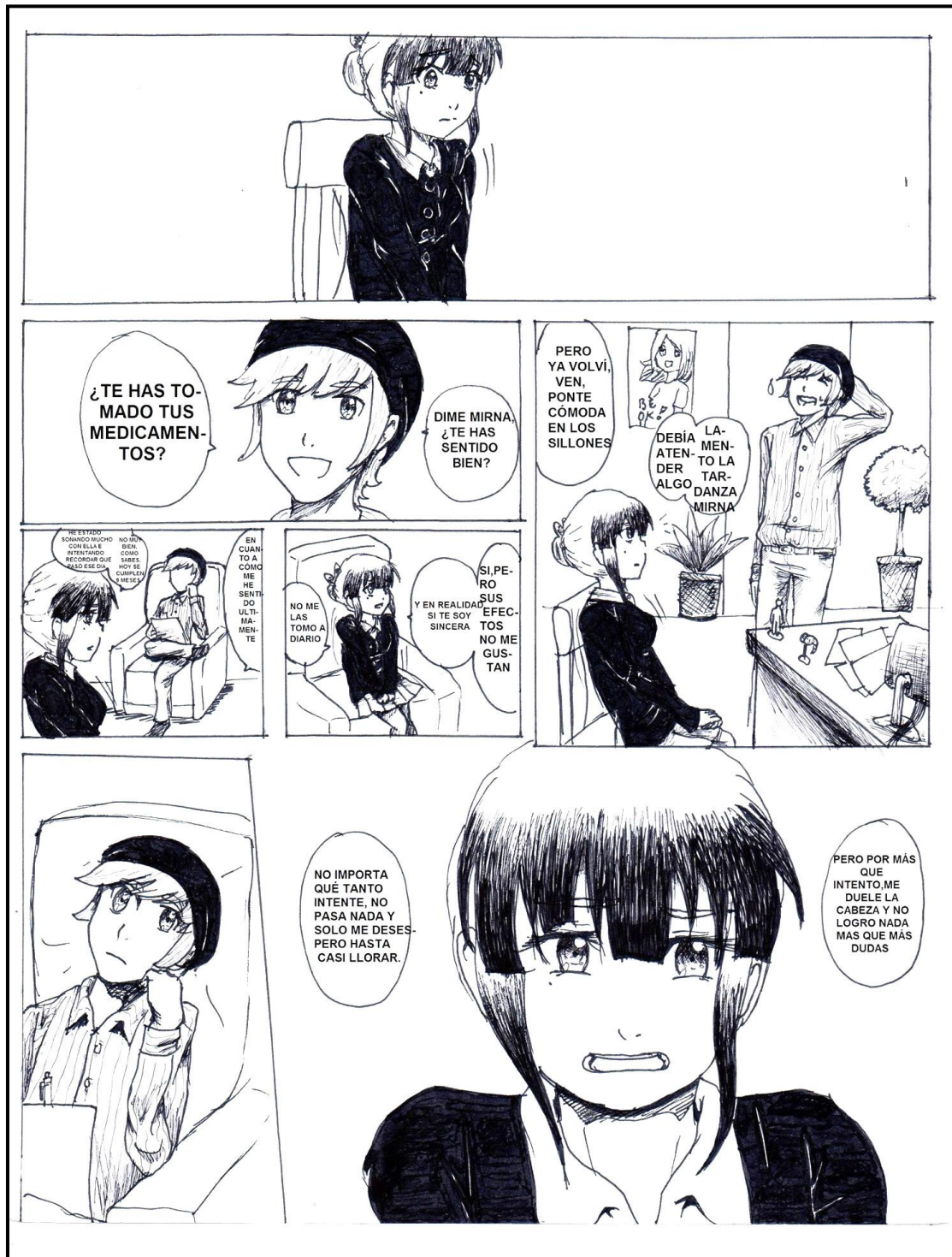
**Autora:** Katia Zabala Beltrán 16 años



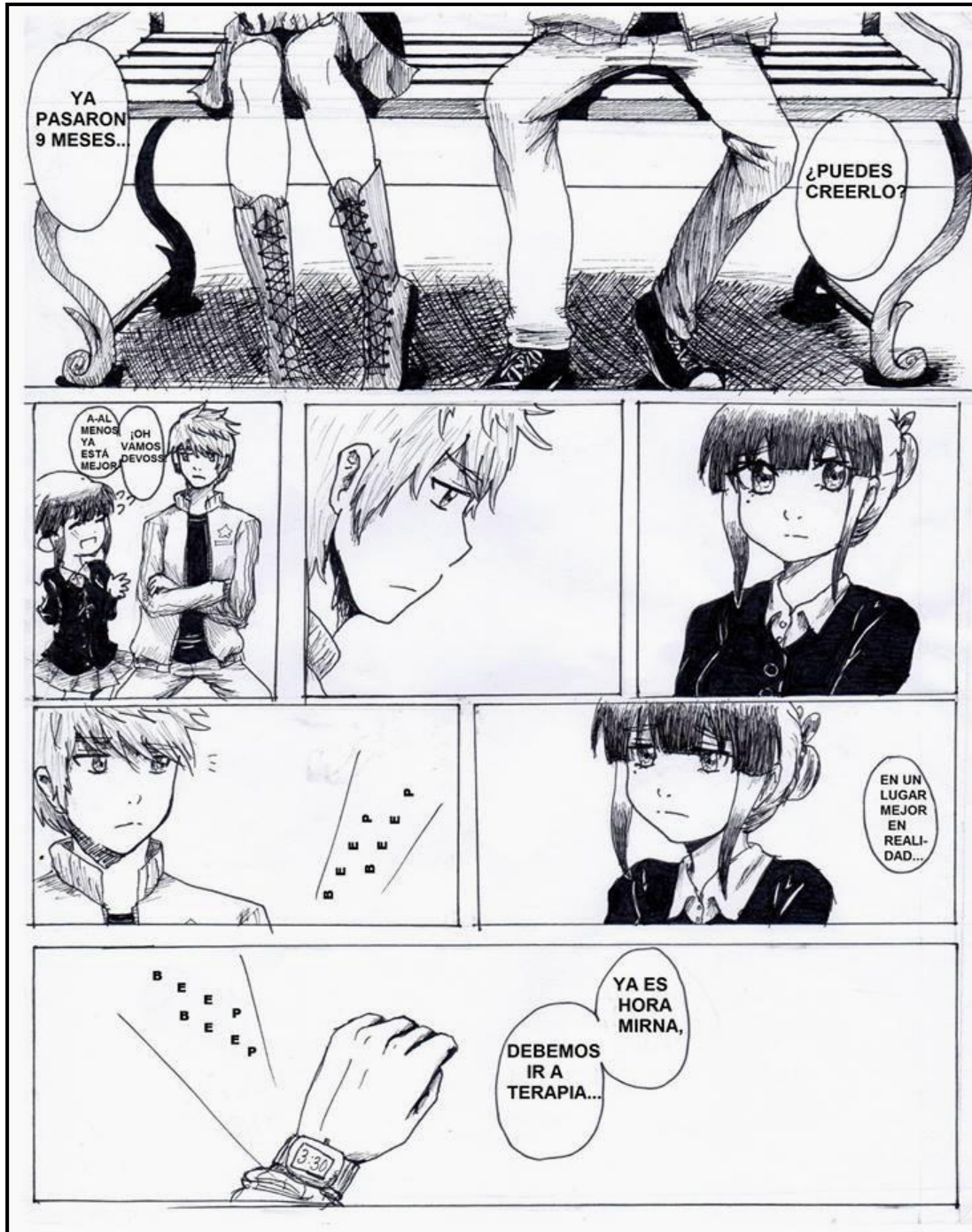
**Portada**



**Introducción**



Viñeta 1

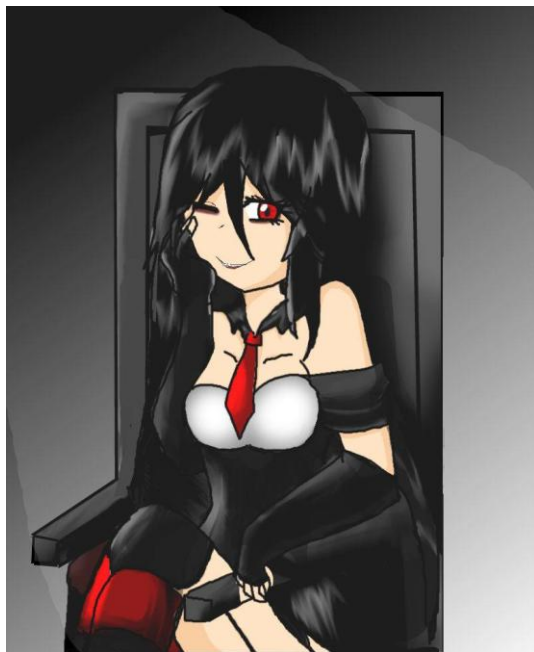


Viñeta 2



Viñeta 3

Ilustraciones digitales



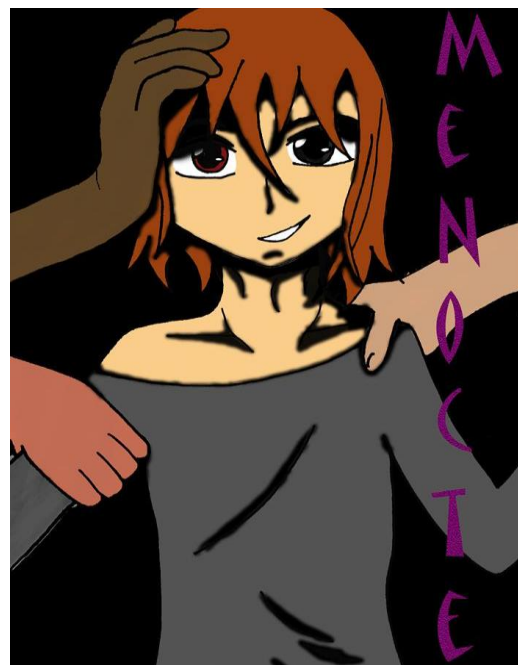
**Daniela Velenzuela 16 años**



**Sara Fregoso 16 años**



**Katia 16 años**



**Nimsi 16 años**

### 4.5 Criterios de evaluacion

Participacion en clase 10%

Ejercicios realizados en clase (Carpeta de trabajos) 30%

Examen Ordinario teorico 20% (Tarea de vacaciones 2013)

Trabajo Final 40%

LISTA DE ASISTENCIA

EVALUACION:

	Grupo Matutino / 9:30 a.m. - 12:00 p.m.	P	E	EX	TF	EXPOSICION	Observaciones	Calificación Final
1	Angel Quetzalcoatl Mejorado Diaz		*	*			Se dio de baja	
2	Carolina Martinez García			*			Se dio de baja	
3	Daniela Valenzuela Valles	8	7	8	7	Si		<b>7.5</b>
4	Francisco D'Arc Aemzcua	*	*				Se dio de baja	
5	Guillermina Alejandra Preciado Gudiño	9	10	10	9	si		<b>9.5</b>
6	Hanna Gisel Muñoz Hernandez	9	10	7	9	si		<b>8.5</b>
7	Katia Zavala Beltran	9	8	10	10	si		<b>9.75</b>
8	Leonard Fabian Mejorado Diaz		*	*			Se dio de baja	
9	Nimsi Marisol Reyes Iñiguez	7	8	7	7	si		<b>7</b>
10	Rodolfo Adrian Burgueño Campos	*					Se dio debaja	
11	Ruben Esaú Recillas Olivares	*	*				Se dio debaja	
12	Sara Alejandra Osuna Fregoso	9	8	8	7	si		<b>8</b>
13	Joshua Rodriguez Valles	8	7	7	0	no		<b>5.5</b>

Participacion en clase----- P  
 Ejercicios realizados en clase-----E  
 Examen Ordinario teorico-----EX  
 Trabajo Fina-----TF

## **Exposición**

### **EXPOSICIÓN TALLER DE MANGA TJ**

Los alumnos egresados del Taller de Manga TJ, expondrán los mejores trabajos que han elaborado en el taller. En este espacio que les brindamos a nuestros alumnos es para que continúen motivados al placer de la creación del Manga.

Me orgullece presentar a mis alumnos:

#### **Alumnos:**

Sara Alejandra Fregoso

Hanna Gisel Muñoz Hernández

Guillermina Alejandra Preciado Gudiño

Joshua Rodríguez Valles

Nimsi Marisol Reyes

Daniela Valenzuela Valles

Katia Zavala Beltrán

#### **Requisitos:**

- 6 piezas para participar, las cuales serán :  
4 viñetas, 1 portada tradicional y 1 portada digital.
- Las piezas deberán estar montadas, con una maría luisa de 2 pulgadas.
- Las medidas de las piezas son tamaño carta.
- Deberán ser entregadas con los siguientes datos en la parte trasera de la pieza:  
Título, Autor(o seudónimo) medidas, técnica, fecha (día, mes y año)
- Habrá una asesoría previa al montaje.
- Se montara en Centro Cultural Tijuana CECUT (Todo el día durante el 3er. aniversario “el Mundo del Manga”)
- La fecha de la exposición será 19 de Abril del 2014 a las 12:00 pm

Al final el taller los participantes expusieron sus trabajos en Jardín caracol del Centro Cultural Tijuana CECUT, durante el evento del 3ro. Aniversario del Mundo del Manga el 19 de Abril del 2014 a las 12:00 pm



**Flayer del evento**



**Minsi Marisol 16 años**



**Hanna 16 años y Daniela 16 años**



**Katia Zabala 16 años**



**Alejandra 16 años**



**Sara Fregoso 16 años**



**Obras en Exposición**



**Los asistentes en la exposición**



**Durante la exposición**



**Durante la exposición**



**Obra en la exposición**



**Los asistentes mirando las obras**



**Katia, Joshua, Daniela, Hanna y Sara**



**Sara Fregoso con su constancia de participación (16 años)**



**Joshua, Katia, Daniela, Hanna, Sara y Ana (Maestra)**

**Evaluación alumnos a docente**

Daniela Valenzuela Valles 16 años

<b>Evaluación Docente</b>	
<b>Taller de Manga Tj</b>	
<b>Con base en una escala de Regular la calificación más baja y Excelente la más alta, califique:</b>	
<u><a href="#">Interacción didáctica en el aula</a></u>	
<b>1. Menciona la relación de algunos contenidos del curso con temas de otras asignaturas del plan de estudios.</b>	
<input type="radio"/>	Excelente
<input checked="" type="radio"/>	Bueno
<input type="radio"/>	Regular
<b>2. Me motiva a continuar aprendiendo sobre los temas vistos en el curso.</b>	
<input checked="" type="radio"/>	Excelente
<input type="radio"/>	Bueno
<input type="radio"/>	Regular
<b>3. Pone en operación actividades en el aula que facilitan el aprendizaje de los contenidos.</b>	
<input checked="" type="radio"/>	Excelente
<input type="radio"/>	Bueno
<input type="radio"/>	Regular
<b>4. Acepta sugerencias de los estudiantes sobre la manera de organizar las actividades.</b>	
<input checked="" type="radio"/>	Excelente
<input type="radio"/>	Bueno
<input type="radio"/>	Regular
<b>5. Da oportunidades iguales a todos los estudiantes para participar en clase.</b>	
<input checked="" type="radio"/>	Excelente
<input type="radio"/>	Bueno
<input type="radio"/>	Regular
<b>6. Para facilitar la comprensión de conceptos, los define mediante ejemplos.</b>	
<input checked="" type="radio"/>	Excelente
<input type="radio"/>	Bueno
<input type="radio"/>	Regular

## Evaluación Docente

**7. Fomenta la participación del grupo para realizar conclusiones en sus exposiciones.**

- Excelente  
 Bueno  
 Regular

**8. Promueve la elaboración de acuerdos de convivencia en el aula con base en las opiniones de todo el grupo.**

- Excelente  
 Bueno  
 Regular

**9. Es respetuoso con todos los estudiantes del grupo.**

- Excelente  
 Bueno  
 Regular

### Evaluación y comunicación del proceso de enseñanza y aprendizaje

**10. Presenta la lista de temas y su secuencia en el programa del curso.**

- Excelente  
 Bueno  
 Regular

**11. Explica los criterios de evaluación del curso.**

- Excelente  
 Bueno  
 Regular

**12. Manifiesta claramente sus ideas cuando escribe en el pintarrón.**

- Excelente  
 Bueno  
 Regular

**Evaluación Docente**

**13. La evaluación final fue congruente con los contenidos y actividades del curso.**

- Excelente  
 Bueno  
 Regular

**14. Utiliza diversos recursos didácticos en clase (por ejemplo presentaciones en computadora, videos, fotos, diagramas, etc.).**

- Excelente  
 Bueno  
 Regular

**15. Incorpora en sus clases el uso de la tecnología de la información y la comunicación (por ej. Internet).**

- Excelente  
 Bueno  
 Regular

**16. Con base en una escala de 1 en la calificación más baja y 10 la más alta, califique:**

10 Para mi todo estuvo muy correcto, la forma en la que explico, y los temas que se dieron a cabo, fueron de mucha utilidad, y mostro diferentes formas en las cuales se pueden realizar trabajos de diferentes tipos, excelente.

**17. Opinión sobre tu desempeño en el Taller :**

**Evaluación de mi desempeño como alumno**

8 Aprendí bastantes cosas, pero hubo momentos en los que no podía entregar los trabajos a tiempo

## Evaluación de la institución



GOBIERNO DEL ESTADO  
LIBRE Y SOBERANO DE  
BAJA CALIFORNIA

DEPENDENCIA		
SECCION		BAJA CALIFORNIA SECRETARIA DEL DESARROLLO SOCIAL
NUMERO DEL OFICIO		
EXPEDIENTE		

CARTA DE EVALUACIÓN

ASUNTO:

Tijuana Baja California 17 de Octubre de 2014.

**MTRA. CLAUDIA GARCÍA VILLA**  
SUBDIRECTORA DE LA FACULTAD DE ARTES EN UABC.-

Extendiéndole un cordial saludo y a través de la presente, me permito externar a usted una evaluación sobre el esquema de trabajo que fue presentado por la joven Pasante de la Licenciatura en Artes Plásticas, la C. ANA ISABEL VARGAS RAMOS; quien presentó ante el Instituto de la Juventud del Estado de Baja California el proyecto denominado TALLER DE MANGA TJ.

El proyecto en mención es de calidad y en el que la joven VARGAS RAMOS se ha caracterizado por su responsabilidad, constancia, actitud servicial y profesionalismo. Prueba de ello fue la respuesta y afluencia que los jóvenes han mostrado con este taller, además de que han realizado exposiciones sobre los trabajos realizados. Es por lo anterior y a petición de la interesada que se expide la presente, para todos los fines legales que así le convengan.

Sin más por el momento, le agradezco de antemano por la atención a la presenté. Quedo a sus órdenes para cualquier aclaración o comentario al correo [robertojuventudbc@gmail.com](mailto:robertojuventudbc@gmail.com) y al teléfono (664) 9736551.

Atentamente

LIC. ROBERTO CORTEZ MORA  
SUBDIRECTOR DE JUVENTUD DEL GOBIERNO DEL ESTADO

**DESPACHADO**  
INSTITUTO DE LA JUVENTUD

17 OCT 2014

**Instituto de la Juventud del Estado de Baja California**

Bvtd. López Mateos s/n Fracc. Calles Mexicanas, B.C.  
Teléfono (686) 568-4009 Teléfono (686) 568-4013

**Informe final**

Por:

Ana Isabel Vargas Ramos  
Licenciatura en Artes Plásticas  
Taller de Manga

**Presentación:**

El presente informe está destinado a todos aquellos Institutos dirigidos a la juventud y a los promotores del aprendizaje interesados en una nueva asignatura.

Sin duda, recuperar información significativa que contribuya a realizar procesos de planeación efectivos, constituye una de las principales tareas del docente. Por tal motivo, este trabajo manifiesta el acercamiento a los jóvenes y al arte japonés, recalcando algunas prácticas implementadas. Con la finalidad de que los profesores en esta formación reflexionen sobre la diversidad de factores que inciden en la labor docente y desarrollen una actitud crítica respecto al aula. Efectivamente, este análisis tiene como objetivo valorar las prácticas y distinguir las que son adecuadas de las que no, siempre en la búsqueda de nuevas estrategias que favorezcan el proceso de enseñanza.

Se busca ampliar la visión integral sobre el trabajo docente de la propuesta de asignatura emergente, al distinguir las prácticas educativas que son congruentes con los propósitos de la educación artística.

**Datos de identificación de la institución:**

- Nombre de la institución: Instituto de Juventud de Baja California.
- Turno: Matutino
- Contexto Escolar: Urbano.
- Horario: 9:00am a 11:pm
- Subsidio: Federal
- Ubicación: "Centro de Cultura de la Legalidad" Calle Perimental No. 7125 ,Tercera Etapa de Zona rio, Entre Blvd. Cochimies y Calle Paseo del Rio, Tijuana B.C
- Alumnos: 10

**Los estudiantes:**

En términos generales, la relación con la comunidad, lo cual se comprueba que los estudiantes estuvieron cumpliendo con las tareas y ejercicios que se les solicitaba en la materia así como también la presentación de trabajos finales mediante una exposición, los jóvenes interesados en la materia tenían un rango de edad de 12 a 17 años. Los alumnos durante las clases interactuaban y debatían en diferentes temas que se enseñaban en teoría del manga.

**Características del entorno escolar:**

La zona en la que se ubicaba el taller es urbana, por lo que se pueden visualizar viviendas de concreto y múltiples negocios. El Instituto de Juventud de Baja California se localiza en "Centro de Cultura de la Legalidad" Calle Perimetral No. 7125 ,Tercera Etapa de Zona rio, Entre Blvd. Cochimies y Calle Paseo del Rio, Tijuana B.C.

Dicha localidad, cuenta con todos los servicios públicos, como agua potable, drenaje, electricidad, teléfono y calles pavimentadas. Debido a una zona difícil de ubicar, el lugar no es tan transitado y se observa poco movimiento.

dedican

**Características del edificio de la institución:**

Se labora en una atmósfera agradable, la cual junto con las actividades administrativas, pedagógicas y gestión, facilitan un apoyo de calidad a los jóvenes.

Amplio y con sus instalaciones cuyas excelentes condiciones permiten un ambiente optimo de trabajo. Consta de un sólo piso, esta delimitado por la seguridad.

La institución es de la organización completa.

**El interior del aula:**

El aula representa un escenario social conformado por el docente y los alumnos, el cual también contempla los contenidos, las actividades diseñadas, las herramientas para realizar prácticas, y las formas de evaluar. El salón de clases es el espacio a la enseñanza y al aprendizaje, Éste, debe propiciar un ambiente adecuado para la educación de los estudiantes. Referente a la clase, siempre se está produciendo e invitando a los escolares a participar. Definitivamente, dentro del trabajo en el aula, se interrelacionan las cuatro dimensiones fundamentales del aprendizaje: aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir; es decir, se ponen en juegos los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores necesarios para el logro de los propósitos establecidos en el plan y programa de estudio.

Así pues, se le puede observar organizando documentos, contactando autoridades, revisando necesidades por grupo y solicitando recursos materiales o económicos.

Dentro del salón, los estudiantes, escuchaban y apuntaban elementos fundamentales de la primera hora de clase la cual era teórica, después continuando con unas dos horas de práctica.

De igual manera integrándoles en una clase una video conferencia de un artista peruano llamado Juan Carlos Delgado quien es creador de varias novelas graficas, para aportarles a los alumnos diferentes puntos de vista en la creación del manga.

Al final de las clases se distinguen los padres de familia, quienes hacen su presencia al llevar a sus hijos. Coinciden al estar satisfechos con el funcionamiento del plantel educativo, pues consideran que el trabajo desarrollado por el personal docente demuestra organización y disciplina. Por lo general, únicamente se les permite el ingreso a la hora de la salida

### **Conclusiones:**

De acuerdo al enfoque constructivista, en el salón se situaron diferentes maneras de aprendizaje tanto teórico como practico para que cada alumno pudiera encontrar las posibilidades para aprender significativamente. Las estrategias didácticas cumplen un papel importante en la implementación del enfoque, ya que reflejan la creatividad y la experiencia docente. De esta manera acercar a los alumnos al conocimiento del manga, pude adoptar y adaptar las estrategias didácticas de acuerdo con el nivel de cada alumno, la asignatura, el propósito, el contenido de aprendizaje.

La incorporación de diversos recursos didácticos en los procesos de aprendizaje favorece el desarrollo de las competencias de los escolares, por lo que es importante involucrarlos en su elección, para seleccionar los más adecuados según el trabajo que se desarrolle.

El taller sirvió para favorecer al desarrollo expresivo de los alumnos de una manera creativa, en la cual utilizaran las herramientas, materiales, técnicas, módulos teóricos y prácticos adecuados del arte secuencial.

### **Sugerencias:**

Las sugerencias son, elaborar un plan de estudios más elaborado integrando temas de debate, integrar más a los alumnos en diferentes dinámicas. La utilización de nuevos medios para explicación de los temas de ilustración a una manera más profesional.

Integrar más niveles para los alumnos que ya van mas avanzados

## **Bibliografía**

- **Bao Lourdes**, *Dibujar manga paso a paso*, Editorial Lexus, España 2011
- **Brigitte Koyama Richarol**, *Mil años de manga*, Editorial Electa , Paris 2008
- **García Robert y Casus fernado**, *Dibujar manga paso a paso*, Editorial Lexus Edición 2013
- **Valle Jeovanne**, *Curso fácil y sencillo para dibujar manga*, Editorial Épica S.A de C.V , México D.f

### **Web:**

- **Castillejo**, 2011, <http://fugahistorietas.blogspot.mx/>
- **Delta** ,2010: <http://adultfreak.blogspot.mx/>
- **Hernández** ,2012 : <http://duplexmundo.blogspot.mx/>
- **LJLACOURT**, 2011: [f3comics.com](http://f3comics.com)
- **López**, 2014: <http://www.oldskull.net>
- <http://es.animangapedia.wikia.com>
- <http://www.juancarlosdelgado.com>