

<b>GUÍA DOCENTE</b>  <b>ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO</b>			ASIGNATURA		
			<b>Comunicación gráfica narrativa</b> <a href="#"><i>Decreto 111/2014, de 8 de julio</i></a>		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño Gráfico		
<b>CURSO</b>			3º		
<b>REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA</b>			No		
<b>TIPO</b>	Asignatura teórico-práctica		<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>DURACIÓN</b>	Anual	<b>HORAS SEMANALES</b>	2 horas	<b>CRÉDITOS ECTS</b>	4 ETCS
<b>HORAS TOTALES</b>	100 horas	<b>HORAS PRESENCIALES</b>	72 horas (36 Sesiones)	<b>HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>	28 horas

[Un crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante (Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre)]

## 1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- [Ley 1/2024, de 7 de junio](#), por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.
- [Decreto 91/2023, de 18 de abril](#), por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- [Decreto 54/2022, de 12 de abril](#), por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- [Decreto 111/2014, de 8 de julio](#) por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

- [Orden de 19 de octubre de 2020](#), por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

## 1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

Esta asignatura es de carácter optativo. Se plantea como complemento a otras como Ilustración aplicada a diseño, y pretende definir un campo más preciso, en vinculación directa con una narración gráfica compleja, de la naturaleza que sea. En el ámbito del diseño gráfico solemos incidir en la imagen única, significativa, con sus diferentes soluciones de aplicación. La imagen narrativa, secuencial, contiene un lenguaje en desarrollo que requiere su propia articulación gráfica. En esta asignatura nos acercamos a las claves de la narrativa gráfica en los distintos campos de aplicación y la multiplicidad de sus recursos y soluciones, con especial atención a los planteamientos comunicativos.

## 1.3. Contenidos generales de la asignatura

Se pretende la integración efectiva de los contenidos propios de la asignatura en los contenidos globales del aprendizaje del diseño y la ilustración gráfica, siguiendo los principios de observación, experimentación, curiosidad, dinamismo, fomento de la creatividad, autonomía, comprensión de los momentos y procesos del diseño y del aprendizaje colaborativo. Dichos objetivos comprenden los siguientes contenidos generales:

Aspectos generales de la Imagen Narrativa, tipologías, antecedentes y autores

El dibujo narrativo. Relatar por medio de imágenes diagramáticas.

El Sketchnoting y su aplicación narrativa.

El storyboard. Naturaleza, planificación y desarrollo de personajes. Lenguajes y recursos.

## 2. COMPETENCIAS

### 2.1. Competencias generales

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
--	-----------------------------------

<b>CG1</b> Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	<b>CEG1</b> Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
<b>CG2</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	<b>CEG2</b> Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
<b>CG3</b> Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	<b>CEG3</b> Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
<b>CG4</b> tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	<b>CEG4</b> Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
<b>CG5</b> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	<b>CEG5</b> Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
<b>CG18</b> Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	<b>CEG18</b> Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
<b>CG19</b> Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	<b>CEG19</b> Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
<b>CG21</b> Dominar la metodología de investigación.	<b>CEG21</b> Demostrar dominio de la metodología de investigación.

## 2.2. Competencias transversales

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
<b>CT1</b> Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	<b>CE1</b> Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
<b>CT2</b> Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	<b>CE2</b> Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
<b>CT6</b> Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	<b>CE6</b> Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
<b>CT7</b> Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	<b>CE7</b> Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
<b>CT8</b> Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	<b>CE8</b> Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
<b>CT14</b> Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	<b>CE14</b> Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

## 2.3. Competencias específicas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO
<b>CE1</b> Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	<b>CEE1</b> Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas

	comunicativos complejos.
<b>CE2</b> Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	<b>CEE2</b> Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
<b>CE3</b> comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	<b>CEE3</b> Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
<b>CE4</b> Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	<b>CEE4</b> Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
<b>CE6</b> Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	<b>CEE6</b> Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
<b>CE8</b> Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	<b>CEE8</b> Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
<b>CE9</b> Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.	<b>CEE9</b> Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

### 3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

UNIDAD	CONTENIDOS	NÚMERO DE SESIONES/ HORAS
--------	------------	------------------------------

1. LA IMAGEN NARRATIVA <b>INTRODUCCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es una imagen narrativa</li> <li>• Narración, narrador, partes, personajes</li> <li>• Breve historia de la imagen narrativa</li> </ul>	4 SESIONES / 8 h
2. IMAGEN DIAGRAMÁTICA: <b>SKETCHNOTING</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagramas explicativos</li> <li>• Lenguaje gráfico narrativo</li> <li>• La imagen secuencial</li> <li>• Skechnoting, definición y recursos.</li> </ul>	10 SESIONES / 20 h
3. LA IMAGEN NARRATIVA: <b>CAMPOS Y RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Campos de actuación</li> <li>• Construir una narración</li> <li>• Recursos narrativos</li> <li>• Dibujo narrativo</li> </ul>	10 SESIONES / 20 h
4. <b>STORYBOARD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naturaleza y aplicaciones</li> <li>• Planificación</li> <li>• Lenguajes y recursos.</li> </ul>	10 SESIONES / 20 h
5. <b>PROYECTO INVESTIGACIÓN FINAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de proyecto investigativo sobre imagen narrativa gráfica.</li> </ul>	2 SESIONES / 4 h

Metodología para la adquisición de competencias				COMPE- TENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)						
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Proyectos	Actividades de aula	Participación e implicación	Otras	Total
	Trabajo presenc	Trabajo autónom	Total								

	ial	o								
Clases teóricas	10	4	14	G1, G2, G3, G4, G19, G21, T1, T2, T3, T7, T8, T14, E1, E3, E5, E6, E8, E9		X			X	
Clases prácticas (Tutorías)	54	8	62	G1, G2, G3, G4, G18, G19, G20, T1, T2, T6, T7, T8, T14, E1, E2, E3, E4, E6, E8, E9		X	X	X	X	
Estudio y lecturas	4	4	8	G1, G2, G3, G4, G18, G19, G20, T2, T8, T14, E1, E3, E4, E5, E6, E8, E9		X	X			
Proyectos	4	12	16	G1, G2, G3, G4, G5, G18, G19, G21, T1, T2, T6, T7, T8, T14, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E8, E9		1	4	3	x	
TOTALES	72	28	100							

## 4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

La metodología a seguir ha de partir del nivel de desarrollo del alumnado asegurando la construcción de aprendizajes significativos por sí solos. La metodología debe ser, por tanto, activa. La consecución de los objetivos específicos de esta asignatura se logrará mediante las siguientes actuaciones: se alternarán las explicaciones teóricas por parte del profesor/a, con los debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a ejercicios prácticos concretos. Se realizarán análisis de proyectos de diseño y se propondrá una bibliografía (libros y revistas) y una relación de páginas web recomendadas por el profesor/a.

El intercambio de opiniones, el diálogo y el debate caracterizarán la dinámica general de la clase, potenciando en todo momento un sistema de trabajo basado no solamente en la teoría impartida por el profesor, sino en la motivación personal y el auto-aprendizaje de forma autónoma por parte del alumnado.

## 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Se fomentará la participación del alumnado en todos los proyectos culturales considerados como estratégicos en el Plan de Centro de la EASD Val del Omar, con especial atención a:

- **Festival Gráfico de Granada GRA-GRA**, organizado por la EASD Val del Omar y cuyo desarrollo se encuentra estrechamente vinculado con las competencias a desarrollar en la asignatura.
- **PLAT Foro de Arte y Diseño**, buscando la vinculación temática de lo trabajado en la asignatura con la industria elegida como centro de investigación.

## 6. EVALUACIÓN

### 6.1. Proceso de evaluación

#### a. Descripción general del proceso de evaluación.

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta mayo)

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

## b. Evaluación inicial

En las primeras sesiones de septiembre se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo del alumno.

Las actividades de evaluación inicial comprenden distintos aspectos:

1. Cultura audiovisual del alumnado.
2. Capacidad de expresión mediante herramientas gráficas.
3. Capacidad de expresión general.

Para ello se usarán distintos instrumentos:

- Test de cultura audiovisual -arte secuencial y cine-.
- Redacción de anécdota personal con tema propuesto.
- Test gráfico sobre situaciones propuestas
- Debate técnico sobre escenas de películas propuestas por el profesor.

Si en esta evaluación inicial se detecta alguna carencia formativa se intentarán subsanar con refuerzo de contenidos de repaso y actividades específicas.

## C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

El alumnado participará de la evaluación de sus compañeros/as a través de puestas en común de los ejercicios realizados.

Se evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado, como los procesos de enseñanza-aprendizaje y la propia práctica docente, para lo que se realizarán encuestas durante el curso y se fomentará el diálogo sobre los aspectos a valorar (temporalización, grado de dificultad, adecuación de las actividades, etc.) al término de cada unidad.

## 6.2. Instrumentos de evaluación

TIPO DE PRUEBA	Número de Pruebas	TEMPORALIZACIÓN
Exámenes teóricos, prácticos o teórico/ prácticos	1	2ª semana Junio
Ejercicios prácticos y su adecuada presentación	4	A lo largo del curso
Pruebas Prácticas Puntuales y Presenciales	3	A lo largo del curso
Proyectos de Investigación y/o Proyecto Final individual/grupal y exposición oral	1	1ª semana Junio

### 6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el correcto desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todas los ejercicios y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación**	Actividades y proyectos*	Participación
10 %	70 %	20 %

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos*	Otros
50 %	50%	%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos*	Otros
50 %	50 %	%

\* Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.

\*\* Si la prueba final oral/escrita no se realiza, el porcentaje correspondiente se añade a la calificación de las actividades.

#### b. Evaluación del alumnado no asistente/repetidor.

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5\*.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente/repetidor serán los siguientes:

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA</b>		
Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos* <i>[especificar si procede]</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
50 %	50 %	%

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA</b>		
Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos* <i>[especificar si procede]</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
50 %	50 %	%

<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA</b>		
Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos* <i>[especificar si procede]</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
80 %	20 %	%

\* Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.

\*\* Si la prueba final oral/escrita no se realiza, el porcentaje correspondiente se añade a la calificación de las actividades.

## **7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS**

### **7.1. Recursos de aula y materiales.**

#### **a. Recursos de aula.**

- Mesas de dibujo y acceso a agua.
- Pizarra

- Instrumentos y soportes para la proyección
- escáner

**b. Materiales.**

- Material de dibujo y pintura para demostraciones técnicas.

## 7.2. Recursos necesarios para el alumnado

- Material de dibujo básico: lápices grafito y papel A3 270 gr.
- Materiales para trabajo con color: rotuladores, acrílico o lápices de color.
- Software para edición, manipulación y optimización de imágenes.

## 7.3. Instrumentos de autoformación

- Presentaciones didácticas.
- Documentación visual en formato PDF y video.

# 8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

Tanto el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su Disposición adicional primera como el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su Disposición adicional única hacen referencia al alumnado con discapacidad en los Estudios Superiores de Diseño.

Igualmente, la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, obliga a arbitrar los medios para el acceso al currículo de estos estudios.

El Departamento de Estudios Superiores de Diseño (DESD) ha considerado la necesidad de implementar las medidas de acceso al currículum que el alumnado con discapacidad pueda necesitar. Expresamente se incluye el compromiso de entregar o indicar la fuente de todos los contenidos y de todas las actividades por escrito al alumnado con discapacidad auditiva, así como adaptar los contenidos al alumnado con discapacidad visual de forma que éstos, mediante convenio con entidades especializadas, puedan ser accesibles. Se adaptarán todos

los instrumentos de evaluación de igual forma que la documentación relativa a los contenidos y actividades. Igualmente, el DESD solicita a la dirección del centro la accesibilidad física para aquellas personas con discapacidades motoras. Dado que se trata de enseñanzas post obligatorias y post-secundarias no tienen lugar las adaptaciones significativas del currículo ni la modificación de los criterios de evaluación ni los objetivos de las asignaturas.

## 9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

En este apartado se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatura: encuestas, rúbrica, etc...

## 9. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1 LA IMAGEN NARRATIVA INTRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>GARCÍA JIMENEZ, J. "La imagen Narrativa". Ed. Paraninfo</li> <li>DALLEY, T.: "Guía completa de ilustración y diseño". Ed. H. Blume.</li> <li>MOLLY BANG, "Imagínatelo" Ed. EKARÉ</li> </ul>
UNIDAD 2 LA IMAGEN NARRATIVA CAMPOS Y RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>SCOTT McCLOUD "Hacer Cómic." Ed. ASTIBERRI</li> <li>MARCOS MATEU MAESTRE, "Tinta" Ed. ESPACIODEDISEÑO</li> </ul>
UNIDAD 3 IMAGEN DIAGRAMÁTICA: SKETCHNOTING	<ul style="list-style-type: none"> <li>VVAA. "Sketchnoting. Pensamiento visual para ordenar ideas y fomentar la creatividad" Ed. GG</li> <li>PUÑO. "Visual Thinking Works: Cómo lograr lo que te propongas con dibujos. Ed. LUNWERG EDITORES</li> </ul>

---

	<ul style="list-style-type: none"><li>• ROAM, DAN. "Tu mundo en una servilleta: Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos". Ed. GESTIÓN 2000</li></ul>
UNIDAD 4 STORYBOARD	<ul style="list-style-type: none"><li>• JOHN HART, "The art of the storyboard: A filmmaker's introduction" Ed. Focal Press</li><li>• GLEBAS, FRANCIS. Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding. Ed. ROUTLEDGE</li></ul>
UNIDAD 5 PROYECTO INVESTIGACIÓN FINAL	<ul style="list-style-type: none"><li>• VVAA. "Proyectos de diseño Teoría y metodología del proyecto". Consejería de Educación y Cultura Región de Murcia.</li></ul>

\*La bibliografía mencionada es una referencia básica de trabajo en el aula; todos los títulos están a disposición del alumnado asistente para su consulta en cualquier momento del curso. En cada unidad se presentan, además, referencias para ampliar conocimientos de forma autónoma si el alumno/a lo desea.