



CICLO FORMATIVO
DE GRADO SUPERIOR

ANDREA RUBIO GARCÍA



CÓMIC

Si no puedes soltar el lapicero; si te has convertido en un hacedor de mundos imposibles; si te gusta crear personajes de la nada, dotarlos de vida a través del color, jugar con perspectivas imposibles, mejorar tu talento y convertirlo en profesión...

¡Bienvenido al cómic!



escuela de arte
cruz novillo

1

Fundamentos de la representación y la expresión visual	3h
Teoría de la Imagen	2h
Medios Informáticos	3h
Fotografía	2h
Historia del cómic	2h
Dibujo aplicado al cómic	3h
Representación espacial aplicada	2h
Técnicas de expresión gráfica	2h
Guion y estructura narrativa	2h
Proyectos de cómic	6h
Formación y Orientación Laboral	3h

2

Aplicaciones informáticas	3h
Fotografía	2h
Historia del cómic	2h
Dibujo aplicado al cómic	3h
Representación espacial aplicada	2h
Técnicas de expresión gráfica	2h
Producción gráfica industrial	3h
Inglés técnico	3h
Proyectos de cómic	8h
Iniciación a la actividad empresarial	2h



Obra final

75 h/ totales



Fase de formación práctica en empresas

100 h/totales

PARA + INFO

