

- PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR

I.- DATOS GENERALES			
Nombre de la Carrera o Programa: COMUNICACIÓN SOCIAL – EDUCACIÓN – FILOSOFÍA – LETRAS – PSICOLOGÍA			
Nombre de la Asignatura: Electiva: El género de los cómics y los superhéroes en la cultura contemporánea			
Departamento y/o cátedra: Electivas Intrafacultad			
Régimen: Semestral		Número de Unidades Crédito: 3	
Ubicación en el plan de estudios: CS(7°-8°-9°-10°)-EDIU(4°-8°)-EDFL(6°)- EDIA(8°)-EDIT(8°)- EDEE(7°-8°)-FI(3°-4°-5°)-LT(7°-8°)-PS(6°-7°-9°-10°)			
Tipo de asignatura:	Obligatoria	Electiva	<input checked="" type="checkbox"/>
N° horas semanales :	Teóricas	1	Prácticas
			1
Clasificación: General (X) – Mixta () - De Área ()			
Fecha de aprobación del Programa en el Consejo de Facultad: 14-03-2022			

II.- JUSTIFICACION
<p>La asignatura electiva “El Género de los Cómics y los Superhéroes en la Cultura Contemporánea” se concibe como una asignatura de cultura general para los estudiantes de las carreras de Humanidades de la UCAB. Es por esto, que el objetivo fundamental es poder desarrollar una visión crítica por parte del estudiante, que le permita reconocer el valor sociocultural y estético, el impacto y la importancia que ha tenido y tiene actualmente el género de los Cómics y los Superhéroes, como medio propagador de valores conductuales en positivo. De esta manera, la asignatura se convierte a la vez en una plataforma o medio de divulgación del género en cuestión, a nivel literario, cinematográfico y cultural en general. La metodología y evaluación a desarrollar a lo largo del curso hace que el estudiante interactúe consigo mismo y con su entorno, desarrollando ciertas unidades de competencia relacionadas con las competencias generales: Aprender a aprender con calidad, Aprender a convivir y servir, Aprender a trabajar con el otro y Aprender a interactuar en el contexto global. Todo ello a la vez que conoce y aprende a valorar el género de los Cómics y los Superhéroes.</p>

III.- CONTRIBUCION DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	
Competencia general 1 (CG1): Aprender a aprender con calidad.	
Unidad de competencia 1 (CG1 – UC1): Aplica los conocimientos en la práctica.	Criterios de desempeño de la UC1 que se van a desarrollar en la asignatura: CG1-UC1-CD1: Selecciona la información que resulta relevante para resolver una situación. CG1-UC1-CD2: Elabora una síntesis para sí mismo o para comunicarla a otras personas.
Unidad de competencia 2 (CG1 – UC2): Se comunica eficazmente en forma oral y escrita.	Criterios de desempeño de la UC2 que se va a desarrollar en la asignatura: CG1-UC2-CD4: Demuestra un estilo propio en la organización y expresión del

	<p>contenido de escritos largos y complejos.</p> <p>CG1-UC2-CD5: Comunica eficazmente, en forma oral y escrita de ideas, conocimientos y sentimientos en situaciones individuales, conversacionales y de grupo.</p>
Unidad de competencia 4 (CG1 – UC3): Realiza investigaciones.	<p>Criterio de desempeño de la UC3 que se va a desarrollar en la asignatura:</p> <p>CG1-UC3-CD1: Realiza búsquedas de información, exhaustivas y sistemáticas, en fuentes impresas y digitales, relacionadas con temas de investigación de su interés.</p>
Competencia general 2 (CG2): Aprender a convivir y servir.	
Unidad de competencia 1 (CG2 – UC1): Valora y respeta la diversidad y multiculturalidad.	<p>Criterios de desempeño de la UC1 que se va a desarrollar en la asignatura:</p> <p>CG2-UC1-CD1: Reconoce la diversidad cultural como un fenómeno humano.</p> <p>CG2-UC1-CD5: Valora el respeto a la multiculturalidad como práctica indispensable en el logro del bienestar colectivo.</p>
Competencia general 3 (CG3): Aprender a trabajar con el otro.	
Unidad de competencia 1 (CG3 – UC1): Participa y trabaja en equipo.	<p>Criterios de desempeño de la UC1 que se va a desarrollar en la asignatura:</p> <p>CG3-UC1-CD2: Realiza las tareas establecidas por el equipo.</p> <p>CG3-UC1-CD3: Cumple diversos roles dentro del equipo.</p>
Competencia general 4 (CG4): Aprender a interactuar en el contexto global.	
Unidad de competencia 1 (CG4 – UC1): Maneja adecuadamente las tecnologías de información y comunicación.	<p>Criterio de desempeño de la UC1 que se va a desarrollar en la asignatura:</p> <p>CG4-UC1-CD5: Interactúa en grupos de trabajo empleando las tecnologías de información y comunicación.</p>

IV.- UNIDADES TEMÁTICAS	
<p>UNIDAD I: Antecedentes del género de los cómics</p>	<p>1.- Origen, características, evolución y tipos de cómics.</p> <p>2.- El género de los cómics en los EUA, Europa, Latinoamérica y Japón.</p> <p>3.- Los cómics en Venezuela.</p>
<p>UNIDAD II: El negocio de los cómics</p>	<p>1.- Origen e historia de las principales empresas de cómics: DC Comics, MARVEL, Dark Horse, Valiant, IDW.</p> <p>2.- Escritores, dibujantes y personajes emblemáticos de los cómics. Superhéroes venezolanos en los cómics.</p> <p>3.- Etapas o eras de los cómics.</p> <p>4.- El fenómeno del <i>merchandising</i> y las COMIC-CONs.</p>
<p>UNIDAD III: Características de los personajes de los cómics</p>	<p>1.- Tipos de personajes de los cómics: superhéroes, héroes, anti-héroes (vigilantes), villanos, némesis.</p> <p>2.- Tipos de origen de los personajes de los cómics: dioses, semidioses, extraterrestres, humanos y otros.</p> <p>3.- Psicología y filosofía de los personajes de los cómics. Arquetipos conductuales y motivacionales.</p>

<p>UNIDAD IV: El impacto sociocultural de los cómics</p>	<p>1.- El rol de la mujer y el feminismo. 2.- Movimientos de integración y visibilización racial y étnica. 3.- Inclusión y visibilización de las minorías sexuales.</p>
<p>UNIDAD V: Los valores positivos a través de los cómics.</p>	<p>1.- El concepto de equipo y de familia. 2.- Mensajes en escenarios de conmoción grave y conflictos bélicos. 3.- Campañas de interés social.</p>
<p>UNIDAD VI: El fenómeno de los superhéroes de los cómics en el cine y la TV</p>	<p>1.- Desarrollo de la personalidad de los superhéroes / héroes para la TV y el cine a lo largo del tiempo. 2.- Creación de modelos conductuales en positivo. 3.- Los superhéroes en la TV: series clásicas <i>live action</i> y animadas. 4.- Los superhéroes en la TV moderna: series de DC (<i>Arrowverse</i> y otras), series de MARVEL. 5.- Los primeros superhéroes / héroes en el cine: <i>Theatrical Serials</i> y primeras películas. 6.- El impacto del cine moderno de superhéroes: el MCU y el DCEU. 7.- Nuevos espacios: el comic en el contenido transmedia: los videojuegos, series, mini series, etc. para la creación de “macro historias”.</p>

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

- **Estrategias de Enseñanza por parte del profesor:**

- 1.- Mantener comunicación bidireccional a través de intercambios en M7, correo electrónico UCAB y Whatsapp en lo referente a la publicación de materiales de lectura y audiovisuales, asignaciones, notas, comentarios en general, etc.
- 2.- Algunas actividades serán de tipo individual (exámenes y quices) y otras en pareja (creación de cuento corto, ensayo comparativo Libro vs. Película) o equipos más numerosos (preparación de mini clases magistrales, grupos de análisis y debate, etc.) dependiendo del tipo de actividad y el número total de estudiantes.
- 3.- Se indicará la lectura de textos cortos (ensayos), así como cómics y novelas gráficas del género de los Superhéroes, para realizar los análisis respectivos a medida que avanza el curso.
- 4.- Se indicará el visionado de algunas películas y episodios seleccionados de ciertas series de TV del género de los Superhéroes, para realizar los análisis respectivos y discutir sobre la calidad de las adaptaciones cuando sea pertinente, a medida que avanza el curso.
- 5.- Todo el material audiovisual de trabajo se encontrará disponible en internet, en plataformas de *streaming* libre como Youtube y otras, así como también en Netflix.
- 6.- La información teórica se presentará a través de clases magistrales y a partir de ahí se realizarán sesiones de análisis y debate para integrar el material de lectura y el material audiovisual asignado.
- 7.- Cuando sea pertinente y posible, se podrá contar con la presencia de algún invitado especial relacionado con algún aspecto del curso, para realizar sesiones de preguntas y respuestas, debates, etc.
- 8.- Cuando sea pertinente y posible, se podrá programar y ver alguna película seleccionada por su interés y valor, dentro del campus de la universidad a manera de función de cine.

- **Estrategias de Aprendizaje por parte del estudiante:**

- 1.- Mantener participación regular durante el curso.
- 2.- Leer con atención todo el material escrito asignado.
- 3.- Ver con atención todo el material audiovisual asignado.
- 4.- Realizar el análisis tanto del material escrito como audiovisual asignado, bien sea en forma individual, en pareja o en pequeños grupos, antes de la clase. Esto constituye el trabajo autónomo por parte del estudiante.
- 5.- Mantener una participación activa y de calidad durante las clases, tanto con el profesor como con sus pares.
- 6.- Realizar toda la investigación necesaria, tanto en fuentes bibliográficas como digitales (internet), con el objetivo de aclarar y profundizar en los contenidos del curso.
- 7.- Realizar todas las evaluaciones pautadas a lo largo del curso.
- 8.- Estar atento y al día con todas las informaciones e instrucciones compartidas por el profesor a través de los medios de comunicación bidireccionales mantenidos con los estudiantes durante el curso (M7, correo electrónico, Whatsapp, etc.).

VI.- ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

- **Evaluación Formativa:** participación activa en clase, debates, ensayos, creación de cuentos cortos, exposiciones, entre otros.
- **Evaluación Sumativa:** se sugiere la realización de actividades como las siguientes, en forma individual, en parejas o en equipos (dependerá del número de estudiantes y del criterio del profesor):
 - 1.- Creación, desarrollo y exposición final de un personaje de cómics, ya sea un superhéroe, héroe o antihéroe (vigilante).
 - 2.- Creación, desarrollo y exposición final de una campaña de valores en positivo utilizando afiches, *storyboards*, viñetas, etc., y que involucre al personaje creado. La campaña debe concientizar sobre algún problema o causa de importancia a nivel local, nacional o global.
 - 3.- Evaluaciones cortas y periódicas tipo quiz para verificar si se han hecho las lecturas y se han visto las películas o series indicadas.
 - 4.- Realización de rondas de preguntas y respuestas, así como de debates para discutir las ideas y los temas del curso.
 - 5.- Preparación de clases expositivas cortas para presentar algún tópico puntual o personaje relacionado con el curso.

VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Textos:

1. Beatty, S., Wallace, D. (2008). The DC COMICS Encyclopedia. The Definitive Guide to the Characters of the DC Universe. Updated and Expanded. DK Publishing. New York, NY.
2. Binder, O., Mooney, J. *et al.* (2007). Showcase presents Supergirl – Volume One. DC Comics. New York, NY.
3. Bridwell, E. N., Fradon, R., Smith, B. *et al.* (2014). Showcase presents Superfriends – Volume One. DC Comics. New York, NY.
4. Campbell, Joseph. (1992). El héroe de las mil caras. Fondo de Cultura económica. México.
5. Daniels, L. (2000). Wonder Woman: The Complete History. Chronicle Books. San Francisco, CA.
6. DeFalco, T., Wallace, D. (2010). The MARVEL Encyclopedia. The Definitive Guide to the Characters of the MARVEL Universe. Updated and

Expanded. DK Publishing. New York, NY.

7. Fox, G., Infantino, C. *et al.* (2007). Showcase presents Batgirl – Volume One. DC Comics. New York, NY.
8. Fox, G. and Sekowsky, M. (2005). Showcase presents Justice League of America – Volume One. DC Comics. New York, NY.
9. Gibbons, D. and Moore, A. (2013). Watchmen – The Deluxe Edition. DC Comics. Burbank, CA.
10. Kane, B. and Finger, M. (2005). The Batman Chronicles – Volume One. DC Comics. New York, NY.
11. Hofius, J., Khoury, G. (2010). Age of TV Heroes. First printing. TwoMorrows Publishing. Raleigh, NC.
12. Kakalios, J. (2005). The Physics of Superheroes. Gotham Books. New York, NY.
13. Kidd, C., Spear, G. (2004). Mythology. El Arte de Alex Ross. Primera edición en castellano. NORMA Editorial. Barcelona.
14. Marston, W. M. and Peter, H. G. (2010). The Wonder Woman Chronicles – Volume One. DC Comics. New York, NY.
15. Morris, M., Morris, T. (2010). Los Superhéroes y la Filosofía. Segunda edición en castellano. Blackie Books. Barcelona.
16. Pearson, Carol. (2006). Despertando los heroes interiores: doce arquetipos para encontrarnos a nosotros mismos y transformer el mundo. S.A. Mirach. España.
17. Siegel, J. and Shuster, J. (2006). The Superman Chronicles – Volume One. DC Comics. New York, NY.
18. Vilches, G. (2014). Breve historia del cómic. Ediciones Nowtilus, S.L. Madrid.
19. Vilches, G. (s/f). Breve historia del cómic digital.
20. Disponible en: <https://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/01-Breve-historia-comic-digital-Gerardo-Vilches-acdcomic.pdf>
21. Vogler, Christopher. (2020). El viaje del escritor. Ma Non Troppo. España.
22. Weldon, G. (2016). The Caped Crusade: Batman and the Rise of Nerd Culture. Simon & Schuster. New York, NY.

Diseñador: Prof. Vidal Barrera