



**FORMARTE:
TALLER EL ARTE DEL COMIC:
CREACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y PROMOCIÓN**



¿En qué consiste?	Taller sobre el comic en el que adquirir conocimientos acerca de su creación, distribución y promoción de este Arte y la industria que la rodea..		
Pertenece al programa	FORMARTE		
Fechas Actividades	Edición	Realización	Inscripción
Duración / Horario	15 Horas// Horario: De 17:00 a 20:00 Horas		
Lugar de realización	<p>Presencial:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La Caja Blanca – <p>Dirección: Avda Editor Ángel Caffarena, 8. Torre Atalaya. Málaga. Fecha: 16 de noviembre y 14 de diciembre de 2020</p> <p>- En línea (internet).</p> <p>A través de la plataforma que el proveedor indique. Fechas: 23 y 30 de noviembre y 7 de diciembre de 2020</p>		
Programa Previsto	<p>-Contenido del curso:</p> <p>El Arte del Cómic: Creación, Distribución y Promoción</p> <p>1- Primero lo primero</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Estado de la producción del cómic en España. <ul style="list-style-type: none"> i. Autores ii. Editoriales iii. Distribuidoras b. ¿Mi proyecto es viable? <ul style="list-style-type: none"> i. Guión, dibujo, tintas, color, rotulación ii. Equipo humano y material iii. Recursos económicos y de tiempo c. ¿Autoedición o busco editorial? ¿online o papel? <ul style="list-style-type: none"> i. Libro electrónico. ii. Contenidos para dispositivos móviles iii. Webs d. Como presentar mi proyecto a la editorial <ul style="list-style-type: none"> i. ¿Qué buscan? <ul style="list-style-type: none"> 1. Dossier de cómic 2. Dossier de autor ii. ¿Qué ofrecen? e. Autoedición: una opción pero con costes <ul style="list-style-type: none"> i. Distribución de costes: dibujante, guión, trabajo editorial, impresión, legales ii. Gastos ocultos: envíos, viajes y más iii. Tamaño de la tirada y PVP iv. Suma, resta y conclusión final <p>2- Planificación y gestión</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Herramientas y software de planificación de proyectos <ul style="list-style-type: none"> i. Trello ii. Asana b. Valoración de tiempos c. Estimación de tiempos y de recursos d. Establecimiento de la fecha objetivo de finalización del proyecto e. Calendario. Seguimiento y control f. Profesionalidad, rigor y honestidad intelectual <p>3- Proceso de producción</p> <ul style="list-style-type: none"> a. La idea inicial b. Creación de personajes y entornos c. Guión, distribución de páginas y storyboard d. Diagramación, dibujo, entintado y color e. Postproducción y retoques f. Corrección ortográfica g. Clasificación de costes y estimación de ventas h. Evaluación de riesgos de la publicación i. Sinergias en la edición que conllevan una disminución de la carga de costes <p>4- Aspectos legales relativos al mercado editorial</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Propiedad literaria y artística b. Derechos y contratos de la edición c. La propiedad intelectual: derechos de texto y derechos de imagen d. Los registros de la propiedad intelectual, ISBN e ISSN e. Tipos de IVA f. Penalizaciones por incumplimiento g. Contratos y relaciones con colaboradores y empresas <p>5- Distribución</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Como la editorial influye en la distribución de tu obra b. Panorama de la distribución editorial en España c. Exclusivas en la distribución d. Depósitos en librerías e. Cómo la librería o la gran superficie va a gestionar tu obra f. Diferencia entre librerías generalistas, especializadas y grandes superficies <p>6- Promoción</p> <ul style="list-style-type: none"> a. La importancia de los datos técnicos del cómic: portada, ean, medidas, páginas, descripción, imágenes de páginas interiores. b. Web de la editorial, LandingPage y booktrailer c. Campaña de lanzamiento: venta recompensada d. Ejemplares para la prensa, influencers y webs e. Redes sociales: la madre del cordero f. Ferias del libro y salones del cómic: el descaro por bandera g. Presentaciones en librerías <p>DOCENTE: Miguel Ángel Díaz Aguilar (Comic Stores)</p>		



	El precio incluye...		
	Material	Necesario	Ordenador/Tablet, Aplicaciones telemáticas instaladas necesarias para realizar el curso en línea
		Aconsejable	Papel, bolígrafo
	Dificultad		
Proveedor		Miguel Ángel Díaz Aguilar (Comic Stores)	

	Observaciones	Debido a la crisis sanitaria causada por el COVID-19, las clases presenciales podrán ser sustituidas por clases virtuales
	Requisitos de Participación	Regulado mediante una normativa de participación (Formación Creativa y Cultural) elaborada por el Área de Juventud, a disposición de l@s Interesad@s.
	Organiza / Colabora	Área de Juventud



INSCRIPCIONES Juventud	Nº Plazas	15 Plazas	
	Requisitos	Edad	15 a 35 años
		Otros	
	Precio	Gratuito	
	Inscripción	<p>La inscripción se podrá hacer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presencialmente: Área Juventud y La Caja Blanca - On line (https://apps.malaga.eu/inter/qca/edicion_ts/ayuda/ocupacion) <p>Si, finalizado el plazo de inscripción indicado, no se han cubierto las plazas ofertadas, podrán inscribirse antes de la iniciación del curso, en La Caja Blanca, hasta completar el total de plazas ofertadas por orden de llegada.</p> <p>Importante:</p> <p>Para poder hacer inscripciones on line hay que estar dado de alta en la Base de datos del Área de Juventud. Para ello, previamente hay que enviar por correo electrónico (desde la cuenta de correo que quieras dar de alta) solicitándolo a juventud@malaga.eu adjuntando copia del DNI e indicar un nº de teléfono.</p>	

CALENDARIO DEL TALLER:

Fecha de realización	Horario	Método	Lugar
30 de noviembre	De 17:00 a 20:00 h.	PRESENCIAL	La Caja Blanca, Espacio de Arte y Creación Joven
1 de diciembre	De 17:00 a 20:00 h.	ONLINE	Internet
2 de diciembre	De 17:00 a 20:00 h.	ONLINE	Internet
3 de diciembre	De 17:00 a 20:00 h.	ONLINE	Internet
4 de diciembre	De 17:00 a 20:00 h.	ONLINE	Internet

