

## **MÓDULO 1 · PRE PRODUCCIÓN**

### **1) Buscando la idea y fuentes de inspiración**

Cómo nacen las ideas, cómo se transforman y cómo se sostienen en el tiempo. Influencias, experiencias personales, documentación y construcción de mundos con lógica interna para evitar relatos vacíos o mecánicos.

### **2) Serie vs. Novela Gráfica**

Análisis de formatos narrativos y sus implicancias creativas y comerciales. Diferencias de enfoque, público, proyección y riesgos habituales al pensar historias como franquicia o producto audiovisual.

### **3) Título, género y sinopsis**

Definir la identidad del proyecto desde el inicio. Cómo encontrar un título funcional, establecer género y sintetizar la idea en una sinopsis clara y un plot concreto.

### **4) Escritura de guión literario**

Desarrollo del guión como herramienta de pensamiento, no como documento técnico. Cómo escribir para uno mismo, explorar la historia en detalle y preparar el terreno para la puesta en página.

### **5) Previsualización**

Por qué la previsualización es clave en historieta. Métodos y formatos para pensar la narrativa visual antes de dibujar páginas finales.

### **6) Formato Nēmu**

Introducción al formato Nēmu como herramienta intermedia entre guión y dibujo. Ejemplos prácticos de uso.

### **7) Documentación, diseño de personajes y props**

Diseño previo para evitar problemas posteriores. Construcción visual coherente de personajes, objetos y mundos, con foco en consistencia y funcionalidad narrativa.

### **8) Concept Art**

Diferencias entre concept externo y propio. El rol del dibujo funcional frente al dibujo "lindo" y el concept como herramienta narrativa.

### **9) Planilla de control y metas de trabajo**

Cómo organizar proyectos a largo plazo, visualizar el progreso real y establecer metas alcanzables. Planificación como motor creativo y no como obstáculo.

### **10) Carpeta de proyecto**

Cómo reunir todo el material del proyecto en una carpeta clara, ordenada y profesional, lista para producción.

## **MÓDULO 2 · PRODUCCIÓN**

### **1) Formato de publicación**

Comparativa entre Estados Unidos, Europa y Japón desde el punto de vista del autor: formatos, extensiones, técnicas y ritmos de producción.

### **2) Elementos formales de una página de historieta**

Conocimiento técnico esencial para construir páginas claras y profesionales: márgenes, viñetas, globos, textos y ritmo visual.

### **3) La expresividad en el plano**

Cómo la composición y el diseño de página afectan la emoción, la tensión y el tempo narrativo de la historia.

### **4) Cómo sorprender al lector**

Recursos propios del lenguaje de la historieta para generar impacto, sorpresa y participación activa del lector.

### **5) Perspectiva**

Uso narrativo de la perspectiva: profundidad, puntos de fuga, lentes y proyección espacial como herramientas expresivas.

### **6) Línea de horizonte y puntos de fuga**

Aplicación práctica de la perspectiva en la página con ejemplos claros y funcionales.

### **7) Zoom vs. cerca**

Comprender la diferencia entre acercar la cámara y "hacer zoom" en términos narrativos y visuales.

### **8) Léxico de encuadre y puestas de cámara**

Léxico fundamental y puestas de "cámara" en el lenguaje profesional de historietas. Entendiendo ejes de acción y la regla de los 360°.

### **9) Página paso a paso**

Proceso completo de construcción de una página, desde la puesta en página hasta el color final, con ejemplos prácticos.

## **MÓDULO 3 · POST PRODUCCIÓN**

### **1) Lettering**

Principios del lettering profesional: legibilidad, elección tipográfica, tamaños de fuente, globos, onomatopeyas y herramientas de trabajo.

## 2) **Diseño de portada y logotipo**

La portada como herramienta narrativa y comercial. Criterios de visibilidad, variantes y relación con el editor.

## 3) **Cómo se entrega un original**

Aspectos técnicos fundamentales para la entrega profesional: formatos, color, resolución y diferencias entre libro físico y digital.

## 4) **Teaser trailer**

Cómo crear piezas audiovisuales breves para presentar un proyecto, generar impacto y comunicar claramente de qué se trata.

## 5) **Preparación de muestras**

Selección, presentación y armado de muestras editoriales. Qué enviar, cómo enviarlo y por qué la forma importa tanto como el contenido.

# **MÓDULO 4 · EDICIÓN Y PUBLICACIÓN**

## 1) **Búsqueda de editor, festivales y concursos**

Cómo moverse en el circuito editorial y cultural: elegir editoriales, participar en festivales y construir redes profesionales.

## 2) **Contratos, royalties y licenciamiento**

Conceptos clave para entender contratos editoriales, derechos, exclusividad, adelantos y explotación en otros medios.

## 3) **Medios alternativos de publicación**

Autoedición, venta directa, crowdfunding y plataformas de suscripción como alternativas viables al circuito tradicional.

# **MÓDULO 5 · HARDWARE & SOFTWARE**

## 1) **Hardware recomendado**

Elección consciente de equipos según necesidades reales de producción, con énfasis en respaldo y flujo de trabajo.

## 2) **Software recomendado**

Panorama de software profesional para historieta, ilustración y apoyo 3D, según distintas etapas del proceso.

## 3) **La realidad sobre hardware y software**

Desmitificación de las herramientas: la técnica y la experiencia pesan más que el equipo. El valor del trabajo analógico como base.

## **MÓDULO 6 · CÓMO SER MÁS PRODUCTIVO**

### **1) Lugar y entorno de trabajo**

Cómo crear un entorno que favorezca la concentración, la constancia y la creatividad a largo plazo.

### **2) Problemas de salud: causas y soluciones**

Riesgos físicos y mentales del trabajo creativo sedentario y estrategias prácticas para prevenirlos.

### **3) Tour de estudios de profesionales**

Recorrido visual por espacios reales de trabajo para entender rutinas, escalas y dinámicas profesionales.



Website:

<https://agnakamura.com/konbi/>

Contacto:

[konbistudio@gmail.com](mailto:konbistudio@gmail.com)

©2026 KONBI Studio / Agustín Graham Nakamura.  
Todos los derechos reservados.

