



Universidad Autónoma del Estado de México

Licenciatura en Arte Digital

Programa de estudios de la unidad de aprendizaje:

Dibujo secuencia



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="6"/>
	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación

UA Antecedente UA Consecuente

Curso	<input type="checkbox"/>	Curso taller	<input type="checkbox"/>
Tipo de UA	<input type="checkbox"/>	Taller	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	Práctica profesional	<input type="checkbox"/>
Otro tipo (especificar)	<input type="text"/>		

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido	<input type="checkbox"/>
Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/>
Mixta (especificar).	<input type="text"/>

Formación académica común

Artes Plásticas 2003	<input type="checkbox"/>
Arte Digital 2010	<input type="checkbox"/>

Formación académica equivalente

UA	<input type="text" value="Artes Plásticas 2003"/>	<input type="text" value="Arte Digital 2010"/>
----	---------------------------------------------------	------------------------------------------------

II. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación: Sustantivo

Área Curricular: Representación visual

Carácter de la UA: Obligatoria



III. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Producir imágenes fijas y en movimiento, acciones, intervenciones y audio, que funcionen a manera de metáforas y metonimias, sobre los diversos significados con los que la cultura visual se produce.

Construir secuencias y narrativas visuales, fijas y en movimiento, aplicables en ámbitos artísticos, estéticos y educativos.

Implementar ideas a través de imágenes fijas y en movimiento, bajo una función representativa.

Reconocer los movimientos estéticos que han producido la creación artística contemporánea y que, condicionan la comprensión de la imagen en la cultura digital, para proponer alternativas visuales actualizadas.

Analizar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos, para diferenciar el carácter de toda producción visual

Planear el uso de recursos financieros, materiales y humanos, para la gestión y realización de proyectos, ya sean artísticos, de pertinencia social o comercial.

Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural.

Implementar discursos simbólicos alrededor de producciones artísticas y visuales con fines estéticos o informativos.

Identificar los fenómenos visuales a través de la investigación, para proponer conocimiento alrededor del fenómeno de la cultura digital.

Usar la diversidad de plataformas digitales, como herramienta para crear imágenes relacionadas con la cultura digital.



Ejecutar el software libre y comercial, para la producción visual en contextos artísticos, estéticos y educativos.

Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.

Diseñar proyectos de gestión autónoma, como medio fundamental de su práctica profesional e implementarlos en contextos de la difusión cultural, los medios masivos y la comunicación en empresas públicas y privadas.

Formular criterios para evaluar las cualidades de la práctica profesional del artista digital.

Objetivos del núcleo de formación:

Desarrollar en el alumno/a el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Aplicar, las convenciones básicas para representar: las cualidades, las realidades y los pensamientos que se significan mediante la imagen ya sea fija, en movimiento o temporal.

IV. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Operar los procedimientos fundamentales del dibujo aplicado a la animación en sus fases más artesanales, para la producción de proyectos de dibujo secuencial.

V. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

1. Unidad.

Serie, Secuencia, Narración.

2. Unidad.

Imagen y literatura.

3. Unidad III.

Diario visual, Bitácora, Intimidad visual.



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

sD
Secretaría de Docencia



Universidad Autónoma del Estado de México • Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales

VI. Acervo bibliográfico

Daniele Barbieri, 1998: *Los lenguajes del cómic..* Paidós, Barcelona.

Gilles Deleuze, 2003: *Lógica del sentido.* Paidós, Barcelona

Gómez Molina Juan José, 2002: *Las lecciones del dibujo-* (ed). Ed Cátedra, Barcelona.

Lauro Zavala, 2006: *La precisión de la incertidumbre.* UAEM, México.