



# **Universidad Autónoma del Estado de México**

## **Licenciatura en Arte Digital**

**Programa de estudios de la unidad de aprendizaje:**

**Dibujo mimesis**



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje  Clave

Carga académica      
 Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica  1  2  3  4  5  6  7  8  9  10

Seriación    
 UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de UA  Curso taller   
 Seminario  Taller   
 Laboratorio  Práctica profesional

Modalidad educativa  Escolarizada. Sistema rígido  
 Escolarizada. Sistema flexible  
 No escolarizada. Sistema virtual  
 No escolarizada. Sistema a distancia  
 No escolarizada. Sistema abierto

Formación académica común  Artes Plásticas 2003  
 Arte Digital 2010

Formación académica equivalente UA

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.**

Ejecutar las convenciones básicas de las representaciones gráficas que aluden a la realidad, comprendida ésta como, la apropiación humana de todo aquello externo al sujeto, en la creación de imágenes ya sean fijas, en movimiento o temporales.

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

1. Unidad.  
Teoría de la Mímesis.
2. Unidad.  
Convenciones del parecido.
3. Unidad.  
La relación con el objeto.



## VI. Acervo bibliográfico

Gómez Molina, Juan José, 2002: *Las lecciones del dibujo* Editorial Cátedra, Barcelona.

Pérez Carreño, Francisca, Machado Antonio, 1998: *Los placeres del parecido. Ícono y representación*. Libros, Colección La Balsa de la Medusa. Barcelona.

Tratado de semiótica general. Umberto Eco. Ed. Lumen, Barcelona 1993.

Valeriano Bozal. Machado Antonio, 2000: *Mímesis. Las imágenes y las cosas* Libros, Colección La Balsa de la Medusa. España.