



# **Universidad Autónoma del Estado de México**

## **Licenciatura en Arte Digital**

**Programa de estudio de la unidad de aprendizaje:**

**Imagen electrónica**



## 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

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:** Básico

**Área Curricular:** Arte Digital

**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:**

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

#### **Objetivos del área curricular o disciplinaria:**

Analizar los conocimientos y los procedimientos para la aplicación y recreación de los aspectos afectivos (el problema), sintácticos, (el objeto) y conceptuales (la idea) del manejo de la forma, el espacio y el tiempo, para la producción artística en la animación, el videoarte y la imagen fija, dentro de la cultura digital.

#### **IV. Objetivos de la unidad de aprendizaje.**

Integrar estrategias básicas de la creación visual en la construcción de la imagen en medios electrónicos.

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

1. Tipos de imágenes



- 1.1. Real (pensamiento y percepción)
- 1.2. Análoga (fijación bidimensional)
- 1.3. Digital (fijación numérica)
2. Introducción a los principios de la imagen digital
  - 2.1. Dibujo vectorial
  - 2.2. Mapa de Bits y dibujo vectorial
  - 2.3. Tool palette
  - 2.4. Trazo sencillo de figuras básicas
  - 2.5. Transformación de “ NODOS”
  - 2.6. Digitalización de un dibujo sencillo y su vectorización
  - 2.7. Rectificación del trazo
3. Técnicas de coloreado.
  - 3.1. Plasta.
  - 3.2. Mesh.
  - 3.3. Gradient.
  - 3.4. Aplicación de filtro
4. Desplazamiento de la imagen en el espacio
  - 4.1. Uso de herramientas para formas sincronizadas y perfectas.
  - 4.2. Unidades métricas y decimales
  - 4.3. Uso de guides y rules
  - 4.4. Short cuts de comandos
  - 4.5. Simplificación del trazo en imágenes
5. Perspectiva aplicada
  - 5.1. Perspectivas
  - 5.2. Creación de compuestos
6. Interface vectorial