



# **Universidad Autónoma del Estado de México**

## **Licenciatura en Arte Digital**

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

**Grabado en relieve**



### 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  Curso taller   
 Seminario  Taller   
 Laboratorio  Práctica profesional   
Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa  Escolarizada. Sistema rígido   
 Escolarizada. Sistema flexible   
 No escolarizada. Sistema virtual   
 No escolarizada. Sistema a distancia   
 No escolarizada. Sistema abierto   
Mixta (especificar).

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:** Sintáctica

**Carácter de la UA:** Optativa



### **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 capacidades creativas para el manejo de la forma, el espacio y el tiempo, necesarias en la realización de proyectos artísticos, de dos y tres dimensiones en los campos de: escultura, pintura, arte de concepto y gráfica.

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

Implementar la lógica de las técnicas neográficas para la realización de imágenes bidimensionales que apoyen la reflexión acerca del manejo de los conceptos del tiempo. (xerografía, placa poliéster, siligrafía, instalación, tecnología, etc.)

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

##### **1. Unidad Sintáctica**

- 1.1. La construcción del objeto en el Grabado Relieve desde los conceptos de La Forma. (roll up, colagrafía, placa perdida, etc.)
- 1.2. La Forma desde la Imagen Ídolo



- 1.3. La Forma desde la Imagen Arte
- 1.4. La Forma desde la Imagen Comunicación
2. Unidad Semántica
  - 2.1. La producción profesional y/o afectiva del Grabado en Relieve desde los conceptos de la Forma.
  - 2.2. La Forma desde el concepto de Lo Bello
  - 2.3. La Forma desde el concepto de Lo Pintoresco
  - 2.4. La Forma desde el concepto de Lo Sublime
3. Unidad Pragmática
  - 3.1. Aplicación de los conceptos de LA FORMA desde la lógica lineal de las técnicas del grabado en relieve para la realización de imágenes en un proyecto de Arte Digital.
  - 3.2. La Forma de la línea en el grabado en relieve y el tema en un proyecto de Arte Digital.
  - 3.3. La Forma de la línea en el grabado en relieve y el argumento en un proyecto de Arte Digital.
  - 3.4. La Forma de la línea en el grabado en relieve y el objeto en un proyecto de Arte Digital.

## VI. Acervo bibliográfico

- Arnheim, Rudolf. 2005: *Arte y percepción Visual*. España, Alianza Editorial.
- Bourriaud, Nicolás. 2009: *Postproducción*. Argentina, Adriana Hidalgo Editora.
- Dawson, John. 1996: *Guía completa de grabado e impresión*. España, Tursen H. Blume Ediciones.
- Debray, Régis. 1994: *Vida y muerte de la imagen*. España, Paidós.
- Ivins, Jr. W. M. 1975: *Imagen impresa y conocimiento*. Análisis de la imagen prefotográfica. Barcelona, Gustavo Gili.
- MARTÍNEZ MORO, Juan. 2008: *Un ensayo sobre el grabado*. México, UNAM.
- PÉREZ CARREÑO, Francisca. 1988: *Los placeres del parecido*. Madrid, Antonio Machado.
- ROSS, John. 1990: *The complete printmaker*. USA, Roundtable Press Inc.