



# **Universidad Autónoma del Estado de México**

## **Licenciatura en Arte Digital**

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

**Huecograbado**



### 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="3"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="3"/>
	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica 

1	<b>2</b>	3	4	5	6	7	8	9	10
---	----------	---	---	---	---	---	---	---	----

Seriación  UA Antecedente  UA Consecuente

Tipo de UA	Curso	<input type="checkbox"/>	Curso taller	<input type="checkbox"/>
	Seminario	<input type="checkbox"/>	Taller	<input checked="" type="checkbox"/>
	Laboratorio	<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 checked="" type="checkbox"/>
Arte Digital 2010	<input checked="" type="checkbox"/>

Formación académica equivalente

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

### 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 de grabado en relieve para la realización de imágenes bidimensionales que apoyen la reflexión acerca del manejo de los conceptos de la forma. (roll up, colografía, placa perdida, etc.)

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

##### 1. Unidad de Sintáctica

- 1.1. La construcción del objeto en Hucograbado desde los conceptos de La Forma. (aguafuerte, aguatinta, azúcar, punta seca, 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 HUECOGRABADO 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 de huecograbado para la realización de imágenes en un proyecto de Arte Digital.
  - 3.2. La Forma de la línea en el huecograbado y el tema en un proyecto de Arte Digital.
  - 3.3. La Forma de la línea en el huecograbado y el argumento en un proyecto de Arte Digital.
  - 3.4. La Forma de la línea en el huecograbado 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, Juhn, 1990: *The complete printmaker*. USA, Roundtable Press Inc.