



# **Universidad Autónoma del Estado de México**

## **Licenciatura en Arte Digital**

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

**Pintura tonal**



### 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.**

Usar conocimientos en torno a la luz como fenómeno primordial de la pintura para las transiciones cromáticas.

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

1. Aspectos fundamentales del color
  - 1.1. Colores primarios y secundarios
  - 1.2. Colores complementarios
  - 1.3. Diferenciación conceptual de intensidad, tono y matiz
  - 1.4. Gradiente tonal
  - 1.5. Modelo aritmético en redes aéreas
2. Prácticas tonales
  - 2.1. Elaboración de estructura áurea
  - 2.2. Realización de ejercicios diferenciando intensidad, tono y matiz
  - 2.3. Realización de planos tonales
  - 2.4. Elaboración de gradiente tonal



## VI. Acervo bibliográfico

Garau, Augusto, 1992: *Las armonías del color*. Barcelona, Paidós.

Josef, Albers, 1979: *La interacción del color*. Madrid, Alianza.

Krumbach, Monika, 2003: *Juegos y experimentos con el color*. España, Oniro.

Kuppers, Harald, 1995: *Fundamentos de la teoría de los colores*. México, Gilli.

Lupertz, Markus, 2002: *La memoria y la forma*. España, Aldeasa.

Manlio, Brusatin, 1987: *Historia de los colores*. Barcelona, Paidós.