



Propuesta de UDA:

# Construcción de la imagen digital

PROPUESTA DE UDA  
"Construcción de la Imagen Digital"  
LAP Enrique A. Aguilar

**Temario**

**1.- Composición de la Imagen digital y Retórica Visual**

- a. Las figuras retóricas visuales y su uso en la construcción de las imágenes.
  - I. Tipos de imágenes
  - II. Uso de las imágenes
  - III. Consumo y distribución de las imágenes en la contemporaneidad
- b. El collage análogo y digital : Composición y contraste sobre el plano.
  - I. Utilización de software para el recorte y transformación de las imágenes:  
Escalas, distorsiones, perspectivas.
  - II. El canvas digital y la disposición de los elementos sobre el plano.
- c. Elaboración de proyecto y bitácora de trabajo.
  - I. Registro de procesos creativos como documentación y reflexión de la obra.
  - II. Referencias visuales, paletas de color, mapas mentales, notas, documento interactivo.
- d. Presentación de proyecto I: Collage digital.

**2.- La construcción de la imagen a partir de la línea**

- a. Definición y tipología de las líneas como elemento constitutivo de las imágenes
- b. Dibujo e ilustración digital
  - I. Herramientas de dibujo y pintura digital :La pluma, los pinceles y la selección directa.
  - II. El color y su importancia en la construcción de las imágenes.
- c. Canales de salida de las imágenes del monitor a la impresión
  - I. RGB Y CMYK
- d. Elaboración de proyecto y bitácora de trabajo
  - I. Registro de procesos creativos como documentación y reflexión de la obra.
  - II. Referencias visuales, paletas de color, mapas mentales, notas, documento interactivo.
- e. Presentación de proyecto II digital e impreso.

### 3.- Ficción e imagen : Manipulación de la imagen digital

- a. Veracidad y ficción en la creación de las imágenes
- b. Técnicas de fotocomposición
  - I. Máscaras de capa
  - II. Fusionar imágenes
- c. Técnicas de retoque digital
- d. Elaboración de proyecto y bitácora de trabajo.
  - I. Registro de procesos creativos como documentación y reflexión de la obra.
  - II. Referencias visuales, paletas de color, mapas mentales, notas, documento interactivo.
- e. Presentación de proyecto III: Manipulación digital de la imagen.

### 4.- Las imágenes en movimiento

- a. Antecedentes históricos de la representación del movimiento.
- b. Las fotosecuencias
- c. El GIF animado: Consideraciones técnicas antes de la toma de imágenes y procesado de las mismas
- d. Elaboración de proyecto y bitácora de trabajo.
  - I. Registro de procesos creativos como documentación y reflexión de la obra.
  - II. Referencias visuales, paletas de color, mapas mentales, notas, documento interactivo.
- e. Presentación de proyecto: Imágenes en movimiento GIFS animados.

### Sistema de evaluación

1. Proyecto I y bitácora	25%
2. Proyecto II y bitácora	25%
3. Proyecto III y bitácora	25%
4. Proyecto IV y bitácora	25%
TOTAL	100%

Propuesta de UDA  
“Construcción de la Imagen Digital”  
LAP Enrique A. Aguilar

**Presentación y contextualización**

La Unidad de Aprendizaje Construcción de la Imagen Digital, incide de manera directa en la formación de la competencia genérica institucional: Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros que promuevan su formación integral, así como sustentar una postura personal sobre temas de interés y relevancia general; considerando otros puntos de vista de manera crítica, respetuosa y reflexiva.

**Requisitos y saberes previos:** Es un taller que se imparte en el segundo semestre del Programa Educativo, requiere como prerrequisito haber cursado y aprobado la UDA Técnicas Auxiliares de Computación, por lo tanto el estudiante deberá contar con competencias digitales en el uso y gestión de documentos, el manejo de dispositivos como teléfonos inteligentes, contar con un portafolio de línea, tener nociones básicas de edición de imagen y video así como capacidad para la percepción, lectura, reflexión e interpretación de discursos artísticos

**Competencias:**

1. Crea imágenes digitales a través de distintas herramientas de manipulación digital.
2. Organiza sus ideas a través de bitácoras de trabajo para registrar sus procesos creativos.
3. Identifica los distintos tipos de imágenes, así como la forma en la que se crean y distribuyen las mismas en la contemporaneidad.
4. Comprende una variedad de teorías y conceptos sobre la visualidad y los aplica eficazmente en su propia obra artística.

**Actividades de aprendizaje:**

1. Teórico-prácticas grupales en el centro de computo.
2. Sesiones de evaluación y retroalimentación de proyectos.
3. Análisis de imágenes.
4. Instrucción en el uso de software de manipulación digital
5. Acompañamiento en la elaboración de bitácoras de registro del proceso creativo.
6. Elaboración de proyectos de construcción de imágenes digitales y su difusión.

## **Productos o evidencias de aprendizaje**

1. Habilidades para la creación de imágenes digitales a través de esquemas compositivos y uso de diversas figuras retóricas visuales. Producto: Collage digital.
2. Habilidades teórico- prácticas para construir imágenes digitales desde el uso de la línea. Producto: 2 ilustraciones digitales impresas.
3. Habilidades teórico-prácticas en la utilización de software para crear un proyecto de fotocomposición digital. Producto: Serie de 10 imágenes en movimiento.
4. Habilidades teórico-prácticas para desarrollar un proyecto que involucre el uso de fotos secuencias digitales en formato GIF.

PROPUESTA DE UDA  
 Construcción de la Imagen Digital  
 LAP Enrique A. Aguilar

**Recursos materiales y didácticos**

1. Computadora para profesor y cada alumno inscrito con el siguiente Software Instalado: Adobe Photoshop CC 2019 ó más actual, Adobe Indesign CC 2019 ó más actual.
2. Tableta gráfica profesor y cada alumno inscrito.
3. Proyector.
4. Al menos dos cámaras DSLR para prácticas de levantamiento de imágenes.
5. Conexión a internet
6. Material audiovisual de los temas propuestos



**Proyección de horas para la UDA**

La UDA “Construcción de la Imagen Digital” se cubrirá en un periodo de 15 semanas por semestre

Horas semana: 5

Horas de trabajo estudiante-profesor: 50/75

Horas de trabajo autónomo del estudiante: 10/15

**Cronograma de Actividades**

Contenidos	15 semanas														
1. Composición de la Imagen digital y Retórica Visual															
2. La construcción de la imagen a partir de la línea															
3. Ficción e imagen : Manipulación de la imagen digital															
4. Las imágenes en movimiento															