

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

Mostrar que la cultura, al igual que el arte como parte de ella, son productos circunstanciales, cuyas características responden al lugar y al momento en el que se desarrollan, para lo que toma como ejemplos los casos más representativos de la historia del mundo; sin pretender ser un curso exhaustivo de historia del arte; por lo que desarrolla en el estudiante habilidades descriptivas y de análisis; además es importante como antecedente a la aproximación de la cultura local que forma parte de la asignatura *Antropología e Historia Regional*, que es el siguiente curso de historia.

Esta asignatura se ubica en la etapa básica (tronco común) de las carreras de Arquitectura, Diseño Gráfico y Diseño Industrial, y es el primer curso con temática histórica dentro del área de Humanidades

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Identificar y describir cómo algunas sociedades, en diferentes lugares y épocas de la historia, desarrollaron sus culturas en función de sus propias circunstancias, a partir de distinguir formas de aplicación al proceso de diseño y de las referencias que la historia proporciona; para que el diseñador tenga sus propias herramientas con las que interprete el contexto cultural y genere un marco conceptual, a partir de lo cual pueda hacer su trabajo de manera más consciente, con actitud reflexiva, sensible y disciplinada.

IV. EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO.

Elaborar trabajos escritos y realizar presentaciones audiovisuales que describan los principales procesos y eventos de la historia de la cultura del mundo y su relación con el diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

PRIMER ACTIVIDAD. ENCUADRE E INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO DEL CURSO.

Duración. 1 hr.

Presentación del programa del curso. Planteamiento de las características, temas y contenidos la asignatura.

Condiciones de los trabajos para su entrega. Evaluación.

UNIDAD I

ANÁLISIS DE LA HISTORIA DE LA CULTURA Y EL ARTE EN LA PREHISTORIA Y EL MUNDO ANTIGUO.

Duración.

20 hrs.

Competencia:

Distinguir la manera como las referencias que proporciona la historia, son aplicables al proceso de diseño; a partir de interpretar la manera de cómo los pobladores de la *Prehistoria y el Mundo Antiguo* respondieron a sus propias circunstancias. Como elemento para iniciar la conformación de un marco conceptual a partir del cual el aprendiz de diseñador pueda iniciar a hacer su trabajo de manera consciente y reflexiva.

Contenido.

- 1.1. El arte en la prehistoria.**
- 1.2. Cultura y arte en Egipto.**
- 1.3. Cultura y arte en las civilizaciones del medio oriente en la antigüedad.
(Sumeria, Acadia, Babilónica, Asiría y Persa)**
- 1.4. Cultura y arte griega y helenística.
Cultura y arte romana.**

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

UNIDAD II.

ANÁLISIS DE LA HISTORIA DE LA CULTURA Y EL ARTE EN ORIENTE Y EL MEDIOEVO.

14 hrs.

Duración.

Competencia:

Distinguir la manera como las referencias que proporciona la historia, son aplicables al proceso de diseño; a partir de interpretar la manera de cómo los pobladores de *Oriente en la antigüedad y los del Medioevo* respondieron a sus propias circunstancias. Como base para entender su propio contexto cultural y en la conformación de un marco conceptual a partir del se pueda hacer el trabajo de composición de manera más consciente y reflexiva.

Contenido.

- 2.1. Cultura y arte en el lejano oriente.
- 2.2. Cultura y arte paleocristiano.
- 2.3. Cultura y arte bizantino.
- 2.4. Cultura y arte en la Edad Media.

UNIDAD III.**ANÁLISIS DE LA HISTORIA DE LA CULTURA Y EL ARTE EN EL PERIODO MODERNO Y CONTEMPORÁNEO.****Duración.****14 hrs.****Competencia:**

Distinguir la manera como las referencias que proporciona la historia, son aplicables al proceso de diseño; a partir de interpretar la manera cómo los pobladores de las épocas moderna y contemporánea. Como base para entender su propio contexto cultural y en la conformación de un marco conceptual a partir del se pueda hacer el trabajo de composición de manera más consciente y reflexiva.

Contenido.**3.1. El Renacimiento.****3.2. Cultura y arte Barroco.****3.3. Cultura y arte neoclásica.****3.4. Cultura y arte en el siglo XX.**

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

- La estructura de la clase es normalmente una explicación del profesor del tema del día, utilizando medios audiovisuales, para que posteriormente el grupo realice una práctica de discusión, ejercicio donde se discutan o se apliquen los conceptos vertidos y demuestre que entendió el caso de estudio, como proceso para adquirir la competencia del tema.
- Los estudiantes, en algunos temas específicos, apropiados y preestablecidos, se convertirán en los expositores, como base para la discusión al interior del grupo.
- Ciertos trabajos de aplicación o de interpretación de conceptos se realizarán como trabajos para entrega.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruentes con las evidencias de desempeño y las competencias.

- **Criterios de acreditación.**
 - Calificación mínima aprobatoria: 60 puntos.
 - Contar con un mínimo de 80% de asistencias.
- **Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas.**
 - Los exámenes que se realicen, se propone que en conjunto tengan un valor del 40% de la calificación final.
 - Los ejercicios y tareas se propone tengan un valor del 60% de la calificación final.
- **Criterios cualitativos para la evaluación.**
 - Participación en clase
 - Entrega puntual de los ejercicios
 - Observancia de las características solicitadas para cada trabajo o actividad.
 - Limpieza, orden y cuidado en la calidad de presentación de todos los trabajos.

IX. BIBLIOGRAFÍA.

Básica.

Ávila Ruiz, Rosa Ma. 2001. **Historia del arte: Enseñanza y Profesores.** Ed. Díada. Sevilla,

Gombrich, Ernest Hans.1997. **La historia del Arte.** Ed. Debate. Madrid.

Complementaria.

Argullol, Rafael. 1991. **Historia del arte.** Ed. Carroggio. Barcelona.

Martín González, J. J. 1999. **Historia del arte.** Ed. Gredos. Madrid.