



Universidad
del Cauca

Programa de

Diseño Gráfico

Departamento de Diseño – Facultad de Artes

MicroCurrículo Historia Diseño Países Asiáticos

Denominación del Curso	Códigos Acuerdo 014 de 2016	Período Académico
Historia Diseño Países Asiáticos China (Japón, India)	DG 321	2022 -1 (Abril – Agosto)
Profesor Responsable	E-mail	Componente o Área
Alfonso Espada	josespada@unicauca.edu.co	Teoría e Historia del Diseño
Carácter	Prerrequisitos	Modalidad
Obligatorio	Ninguno	Presencial (con Mediación Digital)
Créditos	Horas SÍNCRONAS (Intensidad H/S)	Horas de Trabajo Autónomo y ASÍNCRONO
2	2	2

Contextualización del Curso (Inserción en la Estructura Curricular)

Los cursos que conforman el Componente de Teoría e Historia del Diseño del Programa de Diseño Gráfico apuntan a involucrar a los estudiantes en el conocimiento y análisis de conceptos, teorías e historias fundantes de su profesión, desde perspectivas integrales y apreciaciones críticas de diversos patrimonios culturales, objetuales, espaciales y/o gráficos y comunicativos. Al ser parte de la Historia del Diseño, el curso facilita espacios para comprender, debatir y tomar posturas respecto a diferentes roles que los diseñadores han asumido en diversos contextos culturales en diferentes épocas.

Se trabajará en desarrollar en los estudiantes las competencias que les permitan relacionar el diseño con las diversas formas de producción social y cultural desde posturas conscientes, críticas, y reflexivas.

Objetivos

General:

Abordar perspectivas históricas generales que permitan al estudiante tener una visión de contexto en diferentes aspectos de las sociedades y culturas de estos 3 países, con el fin de establecer comparativos y relaciones a partir de observaciones, análisis y lecturas.

Específicos:

Constituir un marco de referencia para conocer y comprender la importancia del Diseño Gráfico en las culturas.

Determinar mediante un análisis cual o cuales han sido los factores determinantes para la producción del diseño en cada uno de estos tres países y cómo ha sido su influencia en la cultura.

--

<p>Contenido: Núcleos Temáticos</p> <p>1ª PARTE Enfoque histórico de cada país. Contexto geográfico. Contexto político. Contexto cultural.</p> <p>2ª PARTE El período Edo Aportes e Influencias de este estilo en los contenidos visuales del siglo XX y XI Transformaciones socio culturales y globalización. Modas, vestuario, medios de comunicación. La gráfica política en China y Japón Contextos, productos, transformaciones.</p> <p>3ª PARTE Enfoque de selección y desarrollo de un producto o pieza gráfica recopilando información que permita estructurar un análisis argumentando y concluyendo cuales han sido los factores determinantes para su impacto y permanencia u obsolescencia.</p>
Xx Y xxi

Núcleos Temáticos y Competencias				
Convenciones: A: Nivel de Desarrollo Alto M: Nivel de Desarrollo Medio B: Nivel de Desarrollo Bajo N/A: No Aplica COMPETENCIAS	Contextualización Historia gráfica y Cultural	Sesgos, Concepciones, Etapas y Tendencias del Diseño en Países Asiáticos	Productos, Transformaciones y Enfoques Específicos por Analizar y Asumir	Entrega Final
Investigar	A	A	A	N/A
Contextualizar	A	A	A	A
Argumentar	A	A	A	A
Asumir Responsabilidad por el Ejercicio Profesional	A	A	A	A

<p>Desarrollo de Competencias</p> <p>Investigar, analizar, contextualizar argumentar y asumir responsabilidad frente al ejercicio profesional. Se trabajará en las competencias anteriores teniendo como soporte fundamental la lectura para propiciar actitudes reflexivas y críticas que lleven al estudiante a establecer conexiones desde los diferentes modos en que se produce el diseño.</p>
--



Metodología

1ª PARTE
Contextualización y presentación por parte del profesor, y asignación de temas para lecturas por parte de los estudiantes.

Presentaciones con soportes visuales de referencia de acuerdo a las lecturas realizadas.

Asesorías en la fecha establecida por el profesor para refuerzo de los temas a trabajar por los estudiantes.

Debate y conclusiones.

2ª PARTE
Con los temas trabajos e investigados por los estudiantes, realizar una línea de tiempo que permita identificar con claridad el desarrollo histórico y los principales hechos que han determinado el desarrollo de objetos, productos, o tendencias. El resultado de be ser impreso a manera de mapa infográfico en donde se incluyan fechas, datos imágenes.

3ª PARTE
Selección de un producto de diseño, ya sea objeto o pieza gráfica para su estudio y contextualización según los temas abortados a lo largo del curso.
Se deben establecer relaciones y conexione con hechos históricos relevantes y determinar sus transformaciones más importantes a lo largo de la historia.

Tabla de Contenidos, Fechas y Procesos de Evaluación

NÚCLEOS TEMÁTICOS	Responsables	Fechas Asesoría Extra Clase	Fechas Exposición En Clase	Fechas Exposición En Clase			Acumulados
				Exposiciones, debates y conclusiones	Discurso, articula todos los temas	Esquema resumen y conclusión general	
PRIMERA PARTE							
1ª PARTE Enfoque histórico de cada país. Contexto geográfico. Contexto político. Contexto cultural. 2ª PARTE Estereotipos y preconcepciones. Tradiciones							

Transformaciones socio culturales y globalización.

Contextos, productos, transformaciones.

3ª PARTE Enfoque de selección y desarrollo de un producto o pieza gráfica recopilando información que permita estructurar un análisis argumentando y concluyendo cuales han sido los factores determinantes para su impacto y permanencia u obsolescencia

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

HELLER , Steven y MIRKO Ilic. Anatomía del Diseño

Número de catalogación Biblioteca Universidad del Cauca 741.6 H477

TOMOKO Sakamoto, JAPAN GRAPHICS 2.

Editorial Actar. Barcelona, 2006

Número de catalogación Biblioteca Universidad del Cauca 741.6 J35A

JARED Diamond, Sociedades Comparadas.

Penguin Random House, Gruou Editorial. 2016

ARENAS José Fernando, Teoría y Metodología de la Historia del Arte

ANTHROPOS, Editorial del Hombre

Número de catalogación Biblioteca Universidad del Cauca 709 F365

La Madre India llega al cine. Los carteles de cine pintados a mano que encumbraron a Bollywood

Paul Duncan, Edo Bouman, Rajesh Devraj

Historia de Japón

Historia de China

Historia India

info@lacasadelahistoria.com

SEMANA	SESIÓN	NÚCLEO TEMÁTICO	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA METODOLÓGICA	SINCR	ASINCR	TA
1	1 (04/08/22)	Presentación del curso Conocimiento de los temas a desarrollar. Asignación temática.	Investigar los diversos aspectos de cada país	Exposición individual del tema Presentaciones en clase	Diapositivas Meet google Class room Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo	3hrs	2	3
2	2 (04/15/22)	El mapa como territorio La configuración del mapa en diferentes momentos de la historia de los países ha permitido establecer unas	Aprender a leer el contexto histórico y actual según cada cultura y establecer relaciones en diversos aspectos.	Realizar una exploración que permita entender la configuración de los territorios que comprenden los países asiáticos. 2. Documentar la búsqueda	Diapositivas Guía de trabajo en class room Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo	3hrs	2	3

		delimitaciones que pueden estar mediadas por la geografía, topografía, hidrografía, o por los establecidos por los mismos humanos.		contempland o aspectos: Geográficos, Históricos, políticos, sociales, culturales. 3. Establecer las principales diferencias entre estos países.				
3	3 (04/22/22)	India - Japón - Taiwán - Corea	Aprender a leer el contexto histórico y actual según cada cultura y establecer relaciones en diversos aspectos	Presentación y exposición on line en grupos. Trabajo en equipo por temáticas	Diapositivas Guía de trabajo en class room Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo	3hrs	2	3
4	4 (04/29/22)	Corea del Sur - Afganistán -Birmania	Aprender a leer el contexto histórico y actual según cada cultura y establecer relaciones en diversos aspectos	Presentación y exposición Trabajo en equipo por temáticas	Diapositivas Guía de trabajo en class room Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo	3hrs	2	3
5	5 (05/06/22)	Arabia Saudita - Emiratos Árabes - Tailandia	Aprender a leer el contexto histórico y actual según cada cultura y establecer relaciones en diversos aspectos	Presentación y exposición Trabajo en equipo por temáticas	Guía de trabajo en class room Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo	3hrs	2	3
6	6 (05/13/22)	Camboya, China, Laos.	Aprender a leer el contexto histórico y actual según cada cultura y establecer relaciones en diversos aspectos	Presentación y exposición Trabajo en equipo por temáticas	Guía de trabajo en class room Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo	3hrs	2	3
7	7 (05/20/22)	CHINA. Aspectos socio culturales	Indagar, conocer y entender aspectos diversos de China	Presentación y exposición en clase en donde se	Guía de trabajo en class room	3hrs	2	3

		La producción industrial La gastronomía Los objetos simbólicos	mediante una muestra de objetos y comida	comparten los objetos y comida que cada estudiante lleva a la clase	Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo			
8	8 (05/27/22)	CHINA y JAPÓN Contexto histórico. Tensiones políticas. Afectaciones culturales, influencias y transformaciones sociales. La propaganda política en la revolución	Entender los contextos socio políticos y la influencia y poder del discurso y la comunicación desde la gráfica política	Exposición del profesor y asignación de autores	Guía de trabajo en class room Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo		2	3
9	9 (06/03/22)	Historia De Japón El período Edo Contexto socio cultural. El período Edo se caracterizó por una rica explosión de artistas gráficos que mediante técnicas análogas fundamentalmente xilográficas lograron plasmar la realidad desde temáticas diversas. Su influencia llegó a Europa en el impresionismo y posteriormente se extendió por occidente y hoy continúa siendo vigente.	Aprender a entender las influencias que han marcado los estilos y las tendencias en los medios audiovisuales y gráficos.	Realizar una búsqueda que permita encontrar las principales obras de los autores que se relacionan: 1. Hishikawa Moronobu 2. Suzuki Harunobu 3. Utamaro 4. Hokusai Documentar la búsqueda por medio de imágenes, y una breve reseña de sus autores y sus obras y su estilo. Establecer un comparativo por medio de imágenes o segmentos de películas que permitan entender su influencia en campos de las artes visuales como el anime, el manga, los cómics, las novelas gráficas y las diferentes	Sesión on line Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo	3hrs	2	3

				variantes de estos estilos narrativos.				
10	10 (06/10/22)	El período Edo. Principales exponentes de la gráfica en este período. Producciones.	Participación en clase on line de los estudiantes .Exposiciones en grupo.	5. Utagawa Hiroshige 6. Sharaku 7. Shinsui Ito 8. Kawase Hasui Documentar la búsqueda por medio de imágenes, y una breve reseña de sus autores y sus obras y su estilo. Establecer un comparativo por medio de imágenes o segmentos de películas que permitan entender su influencia en campos de las artes visuales como el anime, el manga, los cómics, las novelas gráficas y las diferentes variantes de estos estilos narrativos.	Sesión on line Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo			
11	11 (06/17/22)	Afectaciones culturales, influencias y transformaciones. La importancia del carácter simbólico en la construcción de un sentimiento de país ha históricamente en Japón ha servido para fortalecer la ética, la moral, los códigos de honor y el anteponer los intereses y sentimientos de nación a los intereses y sentimientos personales.	Seleccionar una pieza simbólica que represente a Japón desde los aspectos estudiados.	9. Utagawa Toyokuni 10. Utagawa Kunisada 11. Keisai Eisen Documentar la búsqueda por medio de imágenes, y una breve reseña de sus autores y sus obras y su estilo. Establecer un comparativo por medio de imágenes o segmentos de películas que permitan	Guía de trabajo en class room Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo			

				entender su influencia en campos de las artes visuales como el anime, el manga, los cómics, las novelas gráficas y las diferentes variantes de estos estilos narrativos.				
12	12 (06/24/22)	Contexto político, social y económico en el surgimiento de nuevas corrientes que marcaron el diseño. La importancia y el impacto cultural de los símbolos en Japón.	Indagar acerca de los principales símbolos de Japón y su significado.	Presentación del profesor . Participación en clase on line de los estudiantes	Guía de trabajo en class room Pedagogía: Clase invertida Aprendizaje Activo / Reflexivo			
13	13 (07/01/22)	Transformaciones desde lo simbólico. Estudio de referentes. Principales exponentes del Diseño Gráfico en Japón. Entender el contexto político, social y económico en el surgimiento de nuevas corrientes que marcaron el diseño.	Realizar una investigación con lecturas de apoyo y presentación en clase, seleccionar un autor a trabajar como principal referente.	Presentación de un panel de inspiración con elementos simbólicos correspondientes a una región del país.	Socialización on line. Trabajo en grupo.			
14	14 (07/08/22)	Transformaciones desde lo simbólico. Estudio de referentes. Principales exponentes del Diseño Gráfico en Japón	Reconocer la producción, estilos y tendencias . Revisión y Asesoría final. Socialización on line.	Presentación de propuestas. Cada grupo realiza un análisis de acuerdo a la región del país que le correspondió	Clase presencial Guía de trabajo Aprendizaje Activo / Reflexivo			
15	15 (07/15/22)	Transformaciones desde lo simbólico. Estudio de referentes. Principales exponentes del Diseño Gráfico en Japón	Reconocer la producción, estilos y tendencias . Revisión y Asesoría final. Socialización on line.	Presentación de propuestas. Cada grupo realiza un análisis de acuerdo a la región del país que le correspondió	Clase presencial Guía de trabajo Aprendizaje Activo / Reflexivo			
16	16 (07/22/22)	Transformaciones desde lo simbólico. Estudio de	Reconocer la producción, estilos y tendencias .	Presentación de propuestas. Cada grupo	Clase presencial			

		referentes. Principales exponentes del Diseño Gráfico en Japón	Revisión y Asesoría final. Socialización on line.	realiza un análisis de acuerdo a la región del país que le correspondió	Guía de trabajo Aprendizaje Activo / Reflexivo			
17	17 (07/29/22	ENTREGA FINAL						