UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

ANTROPOLOGIA CULTURAL Y VISUAL

NIVEL

SEGUNDO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
ANTROPOLOGIA CULTURAL Y VISUAL
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-03</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>HISTORIA Y TEORIA DEL DISEÑO</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-01</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
SEGUNDO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
2</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
32</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
64</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito A través de la asignatura de Antropología Visual se busca que el estudiante domine la teoría y la aplicación de métodos y herramientas de la investigación antropológica para la concepción del entorno social, cultural y de la interacción del Diseño con el producto y usuario, en el ámbito académico y profesional. Se busca que el estudiante aplique la antropología visual y el enfoque de la antropología cultural al contexto del diseño, mediante el uso de herramientas tecnológicas y recursos visuales o audiovisuales aplicados a estudios antropológicos, para el análisis del producto, su identidad y su presencia en el mercado.

Descripción de la asignatura En la asignatura de Antropología Visual, los estudiantes se introducirán en la teoría e investigación del entorno que rodea al hombre para el desarrollo de proyectos gráficos que se fundamenten en el contexto real de la sociedad ecuatoriana: 1. Entorno social, cultural y productivo. 2. Investigación social. 3. El Diseño el consumo y la cultura material. 4. La Antropología como aporte al proyecto de diseño. Los proyectos se llevarán a cabo mediante el estudio de campo y el uso de las redes sociales y tecnologías en línea. Las clases se desarrollarán mediante talleres prácticos que apoyen el conocimiento teórico aprendido en clase, los estudiantes revisarán casos y estudiarán problemas reales de diseño mediante la investigación; La metodología se basa en el aprendizaje basado en proyectos. Se busca que el estudiante aplique la antropología visual y el enfoque de la antropología cultural al contexto del diseño, mediante el uso de herramientas tecnológicas y recursos visuales o audiovisuales aplicados a estudios antropológicos, para el análisis del producto, su identidad y su presencia en el mercado.

Objetivo general de la asignatura Analizar los fundamentos de la antropología cultural y visual, aplicando metodologías etnográficas y recursos tecnológicos para comprender los entornos culturales y su relación con el diseño, con el fin de desarrollar proyectos interdisciplinarios que integren identidad, producto y mercado.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Comprender los principios teóricos de la antropología cultural y visual como base para el análisis de fenómenos sociales, culturales y de diseño.

2.-Aplicar herramientas de investigación etnográfica, cultural y visual en el estudio de representaciones, prácticas y productos culturales vinculados al diseño.

3.-Analizar los entornos culturales e históricos desde una perspectiva antropológica, identificando su influencia en la construcción de identidades y en la producción visual y material.

4.-Explorar la relación entre antropología y diseño para la creación de proyectos visuales interdisciplinarios que integren recursos tecnológicos, audiovisuales y culturales orientados al mercado.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Comprender los principios teóricos de la antropología cultural y visual como base para el análisis de fenómenos sociales, culturales y de diseño.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Antropología cultural.	6	3	9	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- Conceptos clave	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Comprende los fundamentos de la antropología de la antropología cultural y visual para la comprensión del contexto base de un proyecto.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aplicar herramientas de investigación etnográfica, cultural y visual en el estudio de representaciones, prácticas y productos culturales vinculados al diseño.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Investigación etnográfica, cultural y visual.	8	4	12	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos escritos
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Utiliza técnicas etnográficas, culturales y visuales para desarrollar análisis y propuestas aplicadas a proyectos y prácticas de diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Analizar los entornos culturales e históricos desde una perspectiva antropológica, identificando su influencia en la construcción de identidades y en la producción visual y material.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Entornos culturales.	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos
3.2.- Interacción entre cultura y medios	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Interpreta los entornos culturales e históricos y argumenta su impacto en la creación de identidades y en el desarrollo de expresiones visuales y materiales.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Talleres, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Explorar la relación entre antropología y diseño para la creación de proyectos visuales interdisciplinarios que integren recursos tecnológicos, audiovisuales y culturales orientados al mercado.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Antropología y diseño.	8	4	12	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Cuestionarios Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: El estudiante diseña propuestas interdisciplinarias que integran la antropología cultural y visual con herramientas tecnológicas y audiovisuales para analizar productos, su identidad y su presencia en el mercado.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Talleres, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n dos tipos de ambientes de aprendizaje: En el escenario real, el aula y los espacios de trabajo de campo funcionan como entornos de exploraciÃ³n prÃ¡ctica, donde se desarrollan clases interactivas, anÃ¡lisis de casos, observaciones etnogrÃ¡ficas y revisiones presenciales de proyectos. Las visitas a comunidades, museos, talleres artesanales y espacios urbanos permiten aplicar metodologÃas de investigaciÃ³n cultural y visual, fomentando la interacciÃ³n directa con el docente y el trabajo colaborativo para generar retroalimentaciÃ³n inmediata sobre los hallazgos y su interpretaciÃ³n en el contexto del diseÃ±o. En el escenario virtual, se emplean plataformas digitales y herramientas colaborativas para ampliar y reforzar el proceso de aprendizaje. Mediante aulas virtuales, repositorios de recursos, entornos de trabajo compartidos y foros de discusiÃ³n, los estudiantes desarrollan actividades sincrÃ³nicas y asincrÃ³nicas que fortalecen su autonomÃa investigativa. Estos espacios facilitan la integraciÃ³n de contenidos multimedia, la sistematizaciÃ³n de registros etnogrÃ¡ficos y la elaboraciÃ³n de propuestas visuales interdisciplinarias con estÃ¡ndares acadÃ©micos y profesionales.

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Comprender los principios teóricos de la antropología cultural y visual como base para el análisis de fenómenos sociales, culturales y de diseño.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación escrita
2.- Aplicar herramientas de investigación etnográfica, cultural y visual en el estudio de representaciones, prácticas y productos culturales vinculados al diseño.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Informe etnográfico (trabajo de campo)
3.- Analizar los entornos culturales e históricos desde una perspectiva antropológica, identificando su influencia en la construcción de identidades y en la producción visual y material.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Estudio de caso
4.- Explorar la relación entre antropología y diseño para la creación de proyectos visuales interdisciplinarios que integren recursos tecnológicos, audiovisuales y culturales orientados al mercado.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Recoleccio?n de informacio?n y propuesta visual

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Melgarejo, M.	2017	Antropología Cultural	1	Ediciones del Aula Taller	Argentina Buenos Aires	1	129	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo, básico para el aprendizaje de las bases de la Antropología							
URL:	https://0x102pwps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/151239							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Bustamante, J Romina,A	2019	Diseño y Ciencias Sociales	1	Brujas	Argentina Buenos Aires	1	158	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro contemporáneo plantea temas vinculados a la comunicación en el diseño, el sistema de los objetos.							
URL:	https://0x102pwps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/117441							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Rovira, Javier	2017	Persona no consumidor:	1a edición	Alfaomega	Bogotá	3	317 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01076							
Comentario:	Libro contemporaneo: descripción de criterios sociales de los colectivos e individuos en el momento actual y su evolución.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Pink,S.	2021	Etnografía Visual	4ta.	Ediciones Morata	España Madrid	1	403	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro Contemporáneo: Muestra nuevos métodos y metodologías visuales.							
URL:	https://0x102pwps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/260191							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Julier, G.	2010	La cultura del diseño	2	Gustavo Gili	España Barcelona	1	279	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico, elemental para comprender la relación del Diseño con la Cultura y la Sociedad. Temas: Introducción a la cultura del diseño (pp. 15-36) El consumo del diseño (pp. 76-100) Bienes de consumo (pp.123-156)							
URL:	https://0x102pwps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/45529							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Fernández, N.	2012	Antropología y comparación cultural	1	UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia	España	1	361	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico: Referente básico de métodos y técnicas de investigación. Temas: 1 ANTROPOLOGÍA, ETNOLOGÍA Y ETNOGRAFÍA: ESCUELAS TEÓRICAS (pp. 9-51) 2 CULTURA(S) Y GRUPOS ÉTNICOS: LA CONTRUCCIÓN DE IDENTIDADES Y PERTENENCIAS (pp. 102-152)							
URL:	https://0x102pwps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/48578							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
CANALS, R.	2024	La imagen que no acaba nunca: un viaje por la antropología visual, del cine etnográfico a la inteligencia artificial.	1	Gedisa	España Barcelona	1	271	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo: muestra el análisis de la imagen desde una perspectiva actual (imágenes generadas por AI).							
URL:	https://0x102pwps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/266631							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ardévol, E.	2006	La búsqueda de una mirada	1	Editorial UOC	España Barcelona	1	367	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								

Comentario:	Libro clásico: Análisis sobre la antropoloía visual y su efecto en los medios. Temas: Capítulos 1-6 (pp. 22-300)
URL:	https://0x102pwps-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/56358