UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Industrial

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

ANTROPOLOGIA APLICADA AL DISEÑO

NIVEL

PRIMERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
ANTROPOLOGIA APLICADA AL DISEÑO
Carrera
Diseño Industrial</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DI-MP-UB-01-03</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
PRIMERO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>BOCETAJE</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UB-01-04</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</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	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
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.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito La asignatura de Antropología aplicada al Diseño tiene como propósito explorar lo que vincula al humano con el objeto, deduciendo cuáles y cómo son los patrones frecuentes entre las características del usuario y las etapas de vida del diseño desde su creación hasta su olvido. Antropología aplicada al Diseño aporta en el perfil profesional del igeniero en Diseño Industrial puesto que aporta con herramientas teóricas y metodológicas que permiten interpretar el universo simbólico del usuar

Descripción de la asignatura Esta asignatura se compone de 4 unidades: Diseño y los valores humanos donde se aspira comprender el sentido del diseño desde la reflexión que el diseñador es un ente mediador entre la multiplicidad de artefactos creados y la práctica humana. Introducción a la Antropología del Diseño para entender la finalidad de la antropología del diseño a través de la relación sujeto como tema central de la Antropología y el objeto como quehacer sustancial del diseño, entendiéndose esta reciprocidad

Objetivo general de la asignatura Interpretar las características de la cultura humana y la complejidad de la diversidad cultural en el contexto local y del mundo para lograr inmiscuir al usuario como sujeto activo en el diseño del producto

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar el sentido del diseño como mediador entre la complejidad de los artefactos creados y la práctica humana.

2.-Comprender los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño a partir del entendimiento de la relación entre el sujeto como ente central de la Antropología y el objeto como entidad fundamental de la labor del diseño.

3.-Establecer una metodología que permita entender la situación del objeto de diseño en relación al contexto y al sujeto.

4.-Aplicar las imágenes y símbolos como herramientas y fuentes para la comprensión de las manifestaciones culturales

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	Identificar el sentido del diseño como mediador entre la complejidad de los artefactos creados y la práctica humana.			
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.- El diseño industrial y su relación con la sociedad	3	1	5	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografías
1.2.- El valor del objeto diseñado	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografías
1.3.- Relación sujeto - objeto.	6	2	10	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografías
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Describe el sentido del diseño como mediador entre la complejidad de los artefactos creados y la práctica humana.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Métodos de caso
Estrategias educativas : Foros, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Comprender los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño a partir del entendimiento de la relación entre el sujeto como ente central de la Antropología y el objeto como entidad fundamental de la labor del 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.- Nociones de Antropología	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografías, Bitácora
2.2.- Antropología del diseño	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Etnografía visual (informe y panel visual)
2.3.- Relación sujeto - objeto	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografias
2.4.- Uso - objeto / usuario	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad Otros: Infografías, Esquema de relación objeto, sujeto, uso
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Comprende los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño a partir del entendimiento de la relación entre el sujeto como ente central de la Antropología y el objeto como entidad fundamental de la labor del diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Métodos de caso
Estrategias educativas : Foros, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Establecer una metodología que permita entender la situación del objeto de diseño en relación al contexto y al sujeto.			
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.- Análisis de objetos y sujetos a través de arquetipos y metáforas	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografías Esquemas de análisis
3.2.- Etnografía del diseño	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Bitácora, infografías
3.3.- Esquema antropológico aplicado al diseño	6	2	10	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad Otros: Infografías, Esquema de relación espacio, tiempo, sentido y forma
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Establece una metodología que permita entender la situación del objeto de diseño en relación al contexto y al sujeto
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso
Estrategias educativas : Foros, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Aplicar las imágenes y símbolos como herramientas y fuentes para la comprensión de las manifestaciones culturales			
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 Visual	6	2	10	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad Otros: infografía
4.2.- Antropología simbólica	6	2	10	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad Otros: Panel comunicativo
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Analiza el uso de las imágenes y símbolos como herramientas y fuentes para comprender las manifestaciones culturales
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso
Estrategias educativas : Foros, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

div class=OutlineElement> En la asignatura se utilizaraÂ´n tres tipos de ambientes de aprendizaje: a&#7Ã¡ulico, real y virtual. Aprendizaje real: se realizaraÂ´n talleres praÂ´cticos donde el estudiante demuestre los conceptos aprendidos, a traveÂ´s del uso de herramientas d

Aprobado

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.- Identificar el sentido del diseño como mediador entre la complejidad de los artefactos creados y la práctica humana.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Infografías, informes
2.- Comprender los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño a partir del entendimiento de la relación entre el sujeto como ente central de la Antropología y el objeto como entidad fundamental de la labor del diseño.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Estudio de un grupo o subcultura como soporte interdisciplinar a un proyecto de diseño.
3.- Establecer una metodología que permita entender la situación del objeto de diseño en relación al contexto y al sujeto.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Esquema de relación (5 objetos) usuario- objetos-uso
4.- Aplicar las imágenes y símbolos como herramientas y fuentes para la comprensión de las manifestaciones culturales	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Construccio?n de herramientas de investigacio?n y recoleccio?n de informacio?n

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Frascara, Jorge	2017	Enseñando diseño	1	Infinito	Argentina Buenos Aires	1	296	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	En este texto contemporáneo se resalta el hecho de que el diseño se ha vuelto una práctica interdisciplinaria.							
URL:	https://0x102qig3-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/77396							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Alday Romina Bustamante Juana	2019	Diseño y ciencias sociales	1	Brujas	Argentina Buenos Aires	1	158	Virtual
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://0x102qiq2-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 contemporáneo: descripción de criteios sociales de los colectivos e individuos en el momento actual y su evolución.							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Gullier, Guy	2013	Cultura del diseño	2	Gustavo Gili	España Barcelona	1	279	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	En este libro contemporáneo se menciona que el diseño involucra valor a los objetos. valores estéticos, simbólicos entre otros							
URL:	https://0x102qig3-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
Suardía, Pedro	2010	Antropología general	1	Firmas Press	Estados Unidos Miami	1	157	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro Clásico se plantea el análisis de la Antropología como ciencia que estudia al hombre en todas sus dimensiones, tanto como ser social, como en su aspecto biológico o natural.							
URL:	https://0x102qiq2-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/36410							