UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Industrial

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

SOCIOLOGIA APLICADA

NIVEL

SEGUNDO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
SOCIOLOGIA APLICADA
Carrera
Diseño Industrial</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DI-MP-UB-02-04</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>ANTROPOLOGIA APLICADA AL DISEÑO</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UB-01-03</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
2
Nivel
SEGUNDO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL I</td><td>UTA-FDAA-DI-MP-UB-02-03</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 La asignatura de sociología aplicada a través de enfoques sociológicos, análisis de distintas sociedades y su influencia en los objetos industriales, pretende formar profesionales capaces de aplicar los conocimientos adquiridos en diseños creativos con cualidades estético formales que se identifiquen dentro de una sociedad, basándose para ello en los sistemas de comunicación de los objetos donde estos son vehículos de mensajes ideológicos. Sociología Aplicada tributa al perfil profesional de los diseñadores industriales puesto que es la base teórica que permite que se fundamente la práctica del diseño en la sociedad contemporánea desde una perspectiva crítica de la construcción de la realidad social. Esto se logrará mediante la práctica del diseño en la sociedad contemporánea.

Descripción de la asignatura La asignatura de Sociología aplicada pretende ser una herramienta que le sirva al estudiante para conceptualizar al diseño industrial en la sociedad y a la vez, comprender la relación que existe entre estas, constituyéndose en un aporte teórico indispensable que promueve el pensamiento crítico, reflexivo y motiva al conocimiento del contexto socio-cultural. Para esto la estructura curricular de la materia esta dividida en cuatro unidades: En primera instancia los conceptos y perspectivas sociológicas del diseño industrial , la relación entre el diseño industrial y la cultura material, los factores que determinan el sistema de los objetos y por último la sociología del diseño como campo de mediación social entre objetos, sujetos y diseñadores; para el desarrollo de estos contenidos se platean conferencias integradoras,trabajo colaborativo, acompañado de actividades prácticas y trabajo autónomo del estudiante donde elaborará infografías, matrices de análisis de información y esquemas de reflexion que fundamenten la práctica del diseño en la sociedad contemporánea desde una perspectiva crítica de la construcción de la realidad social. 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 estudio de casos, el aprendizaje basado en problemas y aprendizaje basado en proyectos. Todo esto se refleja mediante la práctica del diseño en la sociedad contemporánea desde una perspectiva crítica de la construcción de la realidad social.

Objetivo general de la asignatura Fundamentar la práctica del diseño en la sociedad contemporánea desde una perspectiva crítica de la construcción de la realidad social.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Establecer conceptos y perspectivas sociológicas del diseño industrial para comprender la realidad social.

2.-Determinar los factores que originan el sistema de los objetos, articulación, desarticulación y su transformación para direccionar nuevas formas de producción.

3.-Relacionar el diseño industrial con las dinámicas sociales para su comprensión como cultura material.

4.-Aplicar la sociología del diseño como campo de mediación social, entre objetos, sujetos y diseñadores para establecer un sistema de relaciones de sentidos y significados.

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	Establecer conceptos y perspectivas sociológicas del diseño industrial para comprender la realidad social.			
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.- La construcción social de la realidad	4	2	6	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografías
1.2.- La relación entre cultura e ideología	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad Otros: Infografías
SUBTOTAL HORAS	6	3	9	**TOTAL HORAS:** 18

Resultados de aprendizaje: Establece conceptos y perspectivas sociológicas del diseño industrial para comprender la realidad social.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas, Métodos de caso
Estrategias educativas : Foros, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Determinar los factores que originan el sistema de los objetos, articulación, desarticulación y su transformación para direccionar nuevas formas de producción.			
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.- Funciones del objeto	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografías
2.2.- Sistema de los objetos	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografías
2.3.- La investigación social y de diseño	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad Otros: Infografías
SUBTOTAL HORAS	10	5	15	**TOTAL HORAS:** 30

Resultados de aprendizaje: Determina los factores que originan el sistema de los objetos, articulación, desarticulación y su transformación para direccionar nuevas formas de producción.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso
Estrategias educativas : Foros, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Relacionar el diseño industrial con las dinámicas sociales para su comprensión como cultura 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.- El objeto como cultura material	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografías
3.2.- Relación objeto sociedad en diferentes momentos históricos	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Otros: Infografías
3.3.- Los artefactos como industria cultural, globalización y producción de objetos	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad Otros: Infografía, Análisis transcultural
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Relaciona el diseño industrial con las dinámicas sociales para su comprensión como cultura material.
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 : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Aplicar la sociología del diseño como campo de mediación social, entre objetos, sujetos y diseñadores para establecer un sistema de relaciones de sentidos y significados.			
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.- Tendencias sociales	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad Otros: Infografías
4.2.- La práctica del diseño y el consumo	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Control de lectura Trabajos escritos Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Analiza a la sociología del diseño como campo de mediación social, entre objetos, sujetos y diseñadores para establecer un sistema de relaciones de sentidos y significados.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso
Estrategias educativas : Simulaciones, Foros, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: AÃºlico, real y virtual. Aprendizaje real: se realizarÃ¡n talleres pra?cticos donde el estudiante demuestre los conceptos aprendidos, a travÃ©s del uso de herramientas de software y herramientas prÃ¡cticas del diseÃ±o; tambiÃ©n se buscarÃ¡ un contacto con la realidad de la sociedad, la empresa y sus experiencias. Aprendizaje virtual: mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n, especÃficamente en el uso del aula virtual con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos visuales, audiovisuales y didÃ¡cticos que faciliten su proceso de aprendizaje, ademÃ¡s de mantener un contacto continuo y controlo de las actividades y evaluaciones de la clase; y el uso de redes sociales para la investigaciÃ³n. Aprendizaje Ã¡ulico: ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje para la asimilaciÃ³n de conocimientos se realizarÃ¡ en el aula de clase.

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.- Establecer conceptos y perspectivas sociológicas del diseño industrial para comprender la realidad social.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Infografi?as matriz de ana?lisis de la problemática de grupos sociales
2.- Determinar los factores que originan el sistema de los objetos, articulación, desarticulación y su transformación para direccionar nuevas formas de producción.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Estudio de un grupo o subcultura como soporte interdisciplinar a un proyecto de diseño.
3.- Relacionar el diseño industrial con las dinámicas sociales para su comprensión como cultura material.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Infografi?as informe de contextos mínimos, narrativas, y tablones visuales
4.- Aplicar la sociología del diseño como campo de mediación social, entre objetos, sujetos y diseñadores para establecer un sistema de relaciones de sentidos y significados.	Talleres de Razonamiento	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
Giddens, Anthony	2015	Conceptos esenciales de sociología	1a edición	Alianza Editorial	Madrid	1	347 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01173							
Comentario:	Libro Clásico, busca las referencias conceptuales de la sociología y el diseño							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Chiapponi, Medardo	2015	Cultura social del producto	1	Infinito	Argentina Buenos Aires	1	439	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico. Plantea la contribución que el diseño ofrece a la solucion de problemas socialmente importantes, y que los cambios mas relevantes del diseno industrial derivan de los ocurridos en el contexto en el cual debe operar.							
URL:	https://0x102pxor-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/78892							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Bustamante, Juana	2019	Diseño y ciencias sociales	1ra	Editorial Brujas	Argentina Buenos Aires	1	158	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro contemporaneo aborda la expresion ciencias humanas como una nocion epistemologica con gran influencia durante bastante tiempo y en diversos entornos al conjunto de ciencias o saberes cuyo objeto es el hombre o las comunidades humanas							
URL:	https://0x102pxor-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
Bourdieu, Pierre	2018	El sentido social del gusto:	1a edición	Siglo Veintiuno	Buenos Aires	1	282 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01165							
Comentario:	Libro contemporáneo sobre la relación social de los objetos, el usuario y la sociedad, impacto económico y cultural							

URL:	

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Maldonado, Tomás	2015	Hacia una racionalidad ecológica	1ra	Infinito	Argentina Buenos Aires	1	93	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico. Este texto contemporaneo aborda diversas reflexiones en torno a la practica responsable del diseno en entornos latinoamericanos							
URL:	https://0x102pxor-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/79028							