



GRADO EN DISEÑO

Módulo	FUNDAMENTAL
Materia	FUENTES AUXILIARES
Asignatura	CÓDIGO: 804109 NOMBRE: ANTROPOLOGÍA PARA EL DISEÑO

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Segundo
Carácter:	Obligatorio
Período de impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: Sociología IV, unidad docente: Sociología en Bellas Artes
Coordinador: Dr. Luis Mayo Vega
Correo electrónico: redondus@teleline.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

La asignatura *Antropología para el Diseño* pertenece a la materia de Fuentes Auxiliares, que tiene como objetivo el desarrollo de hábitos de reflexión en los movimientos culturales relacionados con el diseño y el aprendizaje de la implicación de las variables sociales y antropológicas en el Diseño. Debido a su carácter fundamental se encuentra ubicada en el inicio del módulo, en los semestres 3º y 4º.

Esta asignatura facilita al estudiante un enfoque comunicativo sobre los productos del diseño; le permite comprender los circuitos sociales y temporales del Diseño y de su propia creación; facilita contenidos sobre las prácticas de creación y consumo del diseño y sobre el marco social de la producción de objetos e imágenes en diferentes culturas. *Antropología para el Diseño* ofrece al estudiante métodos de análisis sociológicos y antropológicos aplicados al Diseño.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.5. Promover el conocimiento de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del diseño y de sus productos a lo largo de todo su ciclo de vida.
- OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y



defender oralmente y por escrito su propio trabajo.

Objetivos específicos:

- Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño.
- Realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño.
- Realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño.

COMPETENCIAS

Las competencias desarrolladas en esta asignatura son las siguientes: competencias transversales CT1. y CT4.; competencias generales CG2. y CG4. y competencias específicas CE1. CE5. CE8. establecidas para el título de Graduado/a en Diseño. Explícitamente:

Competencias transversales:

- CT.1. Haber demostrado poseer y comprender conocimientos en el área del Diseño, partiendo de la base de la educación secundaria general, y alcanzando un nivel universitario que implique una sólida base de humanidades y ciencias además de los conocimientos propios de dicha área.
- CT.4. Poder presentar y transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias generales:

- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.
- CG.4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.

Competencias específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.5. Entender las interrelaciones existentes en la historia del diseño, el arte y la tecnología y aplicar los fundamentos estéticos de estructura, forma, color y espacio a las distintas soluciones en función del contexto sociocultural.
- CE.8. Conocer y entender las teorías y corrientes de pensamiento relativas a los estudios de la imagen y del diseño.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- La Antropología para el Diseño se divide en 3 lógicas de creación:
 - Antropología para el Diseño de las sociedades míticas y ágrafas,
 - Antropología para el Diseño de las sociedades tradicionales e industriales,
 - Antropología para el Diseño de las sociedades de consumo.
- Las tres lógicas de creación en las que dividimos el estudio antropológico se analizan



según estos 9 principios:

- Figura creadora y el contexto interpersonal de la creación.
- La materia de los objetos de diseño.
- Estructura constructiva: planificación, logística y diseño, rituales constructivos.
- Estructura plástica: adorno y decoración, comunicación y metacomunicación del diseño.
- Estructura de manejo: usos sociales de los objetos, mercado y diseño.
- Relación entre los objetos e imágenes de diseño y el lenguaje.
- Relación entre los objetos e imágenes de diseño y el espacio.
- Relación entre los objetos e imágenes de diseño y el tiempo.
- Causa-efecto, funcionalidad y diseño.

METODOLOGÍA

El método que se sigue en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se expone de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con el apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG2. CG4. CE1. CE5. CE8.	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CG2. CG4. CE1. CE5. CE8.	60-70% de los 3 ETCS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo de campus virtual y de la página web de la asignatura. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a talleres, museos y exposiciones.	CG2. CG4. CE1. CE5. CE8.	40-30% de los 3 ETCS de trabajo autónomo del estudiante.



Actividad del alumno:

- Trabajo del estudiante, con la supervisión directa del docente en el aula que aparece indicada como 'clase' en el horario:
Ponencia en el tiempo de clase: el estudiante encontrará en la página web de la asignatura un texto de menos de 40 páginas que deberá preparar para exponerlo a sus compañeros. El profesor establecerá un diálogo en torno a ese texto a partir del cual organiza el tiempo, los conceptos y la materia de clase.
El profesor indicará al estudiante cuál es la ponencia que le corresponde realizar y el día de su exposición; toda esta información será publicada en la web de la asignatura.
- Trabajo autónomo del estudiante en el estudio o 'taller' que aparece indicado en el horario:
Ejercicio del taller: Cada estudiante realizará la coordinación de un ejercicio de taller con la guía y supervisión del profesor.
El profesor indicará al estudiante cuál es el ejercicio que le corresponde realizar y el día de su exposición; toda esta información será publicada en la web de la asignatura.
- Actividad autónoma del alumno en escenarios que no son ni la 'clase' aula ni el 'taller' que aparecen en la programación:
En este tiempo el estudiante preparará sus intervenciones de clase y el examen tipo test del último día. El profesor recomendará visitas culturales que completan los contenidos de clase.

Cronograma:

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.

Calificación numérica final de 0 a 10 según la legislación vigente.

El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:

- Trabajo del estudiante tutelado por el profesor, el 20-30% del total.
- Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
- Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

BIBLIOGRAFÍA

ALONSO, L.E. (2005). *La era del consumo*. Madrid: Siglo XXI.
BELTING, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz.
DOBSON, A. Compilador (2002). *Pensamiento verde: una antología de textos*. Madrid: Trotta.
EMBER, C. (2004). *Antropología*. Madrid: Pearson.
KOTTAK, A. (2006) *Antropología cultural*, Madrid: Mc Graw-Hill.
MARTÍN JUEZ, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
OLIVER, P. (2003). *Dwellings*. Londres: Phaidon.
Esta bibliografía básica se completa y articula con las lecturas publicadas en la web de la asignatura.