

PROGRAMA ANALÍTICO

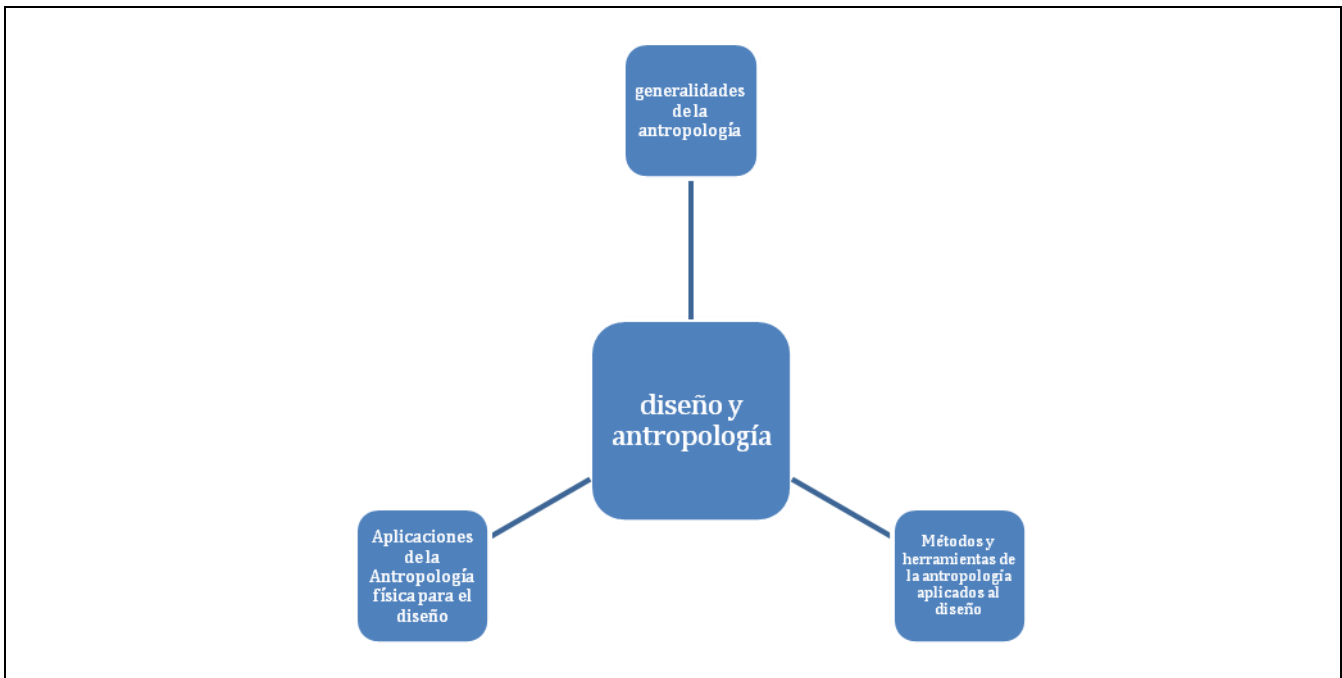
ANTROPOLOGÍA Y DISEÑO	
Fecha de elaboración:	
28 de febrero de 2014.	
Elaboró Programa sintético	Dra. Claudia Ramírez Martínez. Mtra. María de Jesús De la Mora Mtz.
Elaboró Programa analítico	Mtra. María de Jesús De la Mora Mtz. Dra. Claudia Ramírez Martínez. Mtro. Fernando Madrigal Guzmán.
Revisó	DI. Gerardo Ramos Frías. MCH. Rosa Ma. Reyes Moreno. Arq. Laura Melissa Martinez Delgado

DATOS BASICOS

Semestre	Horas de teoría	Horas de práctica	Horas trabajo adicional estudiante	Créditos
3	1	2	1	4

ESQUEMA DE CONTENIDO

PLAN DE ESTUDIOS 2013



OBJETIVOS DEL CURSO

<p>Objetivos generales</p>	<p>Al finalizar el curso el estudiante será capaz de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocerá los conceptos fundamentales de la antropología social que puedan ser de utilidad en el desarrollo de su licenciatura y en su vida profesional. 2. Conocerá a través de competencias prácticas las aplicaciones que partiendo del campo de la antropología física se han vertido en conocimientos de antropometría aplicando registros documentales al diseño. 3. Conocerá y aplicará diferentes métodos y técnicas propios de la antropología social para la recopilación de la información así como el tratamiento de datos y su comunicación. 4. Reflexionará acerca de la importancia que tiene el ser humano para una adecuada praxis del diseño industrial en su comunidad, Estado y país.
<p>Competencia (s) profesionales de la carrera a las que contribuye a desarrollar</p>	<p>Problematizar: Analizar con sentido crítico los problemas de la relación psicofísica entre el hombre y el objeto en diferentes contextos de uso</p> <ul style="list-style-type: none"> ·

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	Proyectar: Diseñar objetos y procesos orientados a satisfacer necesidades de usabilidad	
Competencia (s) transversales a las que contribuye a desarrollar	Etico-valoral	
	Comunicación y de información	
	Responsabilidad social y ambiental	
	Internacional e intercultural	
Objetivos específicos	Unidades	Objetivo específico
	1. Generalidades de la antropología aplicadas al diseño.	El alumno comprenderá los aspectos que han determinado las diferentes culturas del hombre, los deseos y necesidades que han provocado la transformación de su medio y forma de vida mediante la creación del mundo objetual. Los sucesos que han impulsado la evolución tecnológica, la comunicación y la globalización.
	2. Aplicaciones de la antropología física al diseño industrial.	a. El alumno conocerá a través de la práctica en la experimentación en laboratorio y de campo, las técnicas de la antropología física que permiten la descripción de las dimensiones físicas humanas. b. Generará a través de las prácticas una serie de datos numéricos que le permitirán trabajar en la tercera unidad conceptos de tratamiento estadístico.
	3. Herramientas y métodos de la antropología aplicadas al diseño industrial.	En esta unidad el alumno a) conocerá los métodos y las herramientas de recopilación y de análisis de información propios de la antropología social, b) conocerá las aplicaciones prácticas de las herramientas de base que se han realizado en la carrera de diseño industrial c) las pondrá en práctica, reflexionando acerca de las posibilidades para su dominio. acerca de las posibilidades para su dominio. En antropología se pueden tener herramientas en cuatro rubros: para la recopilación de la información, la puesta en marcha de métodos y técnicas de encuesta, el análisis de datos y la presentación de los resultados. En el caso de la materia antropología y diseño utilizaremos dos de

PLAN DE ESTUDIOS 2013

estas, las herramientas de recopilación de información y las herramientas de análisis de la información.

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

Preguntas de la Unidad 1	<p>¿Qué artefactos han sido determinantes para la evolución del hombre?</p> <p>¿Qué progresos en la comunicación del hombre han determinado nuestro estado actual como humanidad?</p> <p>¿Cómo debe actuar el diseñador para generar cambios sustentables para la humanidad?</p>
UNIDAD 1	<p>Generalidades de la antropología aplicadas al diseño.</p> <p>12 hs</p>
Tema 1	
<i>Subtemas</i>	<p>a. Porqué la antropología aplicada al diseño. Diferentes concepciones de la antropología</p> <p>b. La humanidad en el tiempo</p> <p>c. Principales aportaciones tecnológicas que han contribuido al desarrollo cultural y social humano.</p>
Tema 2	
<i>Subtemas</i>	<p>Conceptos de antropología, Qué se hace en la antropología. Su terminología y diferencias entre antropología, etnología, etnografía, antropología social.</p>
Tema 3	
<i>Subtemas</i>	<p>a. Las principales escuelas de la antropología. La escuela inglesa. La escuela francesa. La escuela norteamericana. La antropología mexicana.</p> <p>b. ¿Qué es el trabajo de campo? El campo es el laboratorio del antropólogo</p>
Tema 4	
<i>Subtemas</i>	<p>Las áreas que puede estudiar la antropología: matrimonio,</p>

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	parentesco, vida política. La función simbólica: la religión; los juegos, el pensamiento, el arte; lo simbólico. Riqueza y sociedad: del regalo la mercancía, la producción social y material, la producción social y el consumo de objetos, economía y antropología.
<i>Lecturas y otros recursos</i>	Foros en clase de los diferentes temas. Videos.
<i>Métodos de enseñanza</i>	+ Discusiones enfocadas al desarrollo de la competencia + Dinámicas grupales que integren el conocimiento teórico-práctico + Exposición de temas con cuestionamientos periódicos que inviten a deducir nuevos conceptos. + Visita a museos. + Registro de actividades diarias en la plataforma www.evirtual.uaslp.mx
<i>Actividades de aprendizaje</i>	+ Ejercicios de investigación y aplicación documental + Lecturas asociadas a los temas + Lecturas complementarias con reportes específicos

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

<i>Preguntas de la Unidad 2</i>	¿Para quién diseñamos? ¿Cuáles son las adaptaciones físicas que se deberán tomar en cuenta para diseños? ¿Qué aspectos antropométricos tienden a evolucionar de acuerdo al modo de vida contemporáneo?	
UNIDAD 2		Aplicaciones de la antropología física al diseño industrial.
Tema 1		12 hrs.
Tema 1		3 hrs.
<i>Subtemas</i>	Práctica de laboratorio no. 1 Nomenclatura de antropología física aplicadas al diseño. Antropometría y ergonomía, conceptos básicos y diferencias. Conocimiento del cuerpo humano. Tipos de huesos, nomenclatura y articulaciones.	
Tema 2		3 hrs.
<i>Subtemas</i>	Práctica de laboratorio no. 2	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	Registros antropométricos Cédula antropométrica: Dimensionamiento Físico, tamaño, peso. Tipos de alcances, Movimientos y su registro Capacidades sensoriales (todos los sentidos)
Tema 3	
3 hrs.	
<i>Subtemas</i>	Diferentes posturas y sus dimensiones elementales. Mediciones en diferentes posturas. Qué dimensiones resultan de mayor utilidad al diseñador y porqué. Práctica de laboratorio no. 3
Tema 4	
3 hrs.	
<i>Subtemas</i>	Relación hombre, objeto y contexto El concepto de actividad El concepto de capacidad. Capacidades especiales (Edad, Enfermedad. Estados físico, psíquico, emocional y/o Lateralidad. Diestro –zurdo-ambidiestro) Uso de objetos de apoyo en el desarrollo físico del hombre. Práctica de laboratorio no. 4
<i>Lecturas y otros recursos</i>	Las prácticas de laboratorio se realizan en el laboratorio de ergonomía de la Facultad del Hábitat. El maestro puede sugerir algunas prácticas de campo en otras áreas relacionadas.
<i>Métodos de enseñanza</i>	+ Aprendizaje basado en la realización de proyectos + Exposición de temas + Desarrollo de proyectos en equipo. + Registro de actividades diarias en la plataforma www.evirtual.uaslp.mx
<i>Actividades de aprendizaje</i>	+ Realización de prácticas de medición en laboratorio. + Practicas para la recuperación de información en otras áreas como el CREE, el Hospital Central, entre otros. + Ejercicios de investigación y aplicación (documental y de campo)

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

Preguntas de la Unidad 3	¿Cuál o cuáles de las técnicas conocidas en esta unidad serán de mayor utilidad para el desarrollo del diseño de proyectos? ¿En qué etapas del proceso de diseño puedo apoyarme con estas técnicas? ¿Qué conocimiento requiero cómo diseñador para que me permita avanzar en un sentido ético, sustentable
--------------------------	--

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	¿Cómo puedo fundamentar mi perspectiva tomando en cuenta los aspectos humanos, sociales, culturales Conocimiento de aspectos antropológicos a que me lleva ¿Hacia dónde vamos como diseñadores mexicanos?	
UNIDAD 3	Herramientas y métodos de la antropología aplicadas al diseño industrial	15 hs
Tema 1		3 hs
<i>Subtemas</i>	Métodos y técnicas para la recopilación de información: La observación y la observación participante. Documentación de la observación (la encuesta etnográfica) Diario de campo	
Tema 2		3 hs
<i>Subtemas</i>	La entrevista. Proceso de la entrevista. Entrevista a profundidad. Proceso de la entrevista.	
Tema 3		3 hs
<i>Subtemas</i>	Manejo de conceptos estadísticos simples: sumatorias, promedio, media, mediana, moda, variabilidad, dispersión, desviación estándar, percentiles.	
Tema 4		3 hs
<i>Subtemas</i>	Lectura e interpretación de los conceptos estadísticos simples. Las tablas y gráficas y sus diferentes aplicaciones e interpretaciones. Lo cuantitativo y lo cualitativo en la parte interpretativa.	
Tema 5		3 hs
<i>Subtemas</i>	Sesión de cierre. Retomar todos los conceptos de manera que el curso tome un sentido lógico para el alumno. Presentar las preguntas formuladas para cada unidad.	
<i>Lecturas y otros recursos</i>	Ejemplos de la carrera de diseño industrial de diseño participativo, entrevistas, diarios de trabajo, etc.	
<i>Métodos de enseñanza</i>	+ Exposición de proyectos de diseño participativo, centrado en el usuario, y/o universal. + Dinámicas grupales que integren el conocimiento teórico-práctico + Registro de actividades diarias en la plataforma www.evirtual.uaslp.mx	
<i>Actividades de</i>	+ Ejercicios de investigación de campo por equipos.	



PLAN DE ESTUDIOS 2013

aprendizaje

- + Aplicación de herramientas para la recuperación de información y análisis
- + Elaboración de esquemas de análisis por equipos.
- + Registros visuales y auditivos de la investigación.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Se pretende promover la reflexión del alumno a través de lecturas, exposiciones en clase, prácticas de laboratorio y de campo, manejo de datos para la puesta en práctica de los conceptos expuestos.

Reflexiones a través de las lecturas y visitas a museos.

EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Elaboración y/o presentación de:	Periodicidad	Abarca	Ponderación
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejercicios de investigación y aplicación documental. Realizados en clase. 20% 2. Reporte de lecturas complementarias. 30% 3. Exposición oral de lecturas complementarias. 20% 4. Examen por escrito 30% 	<p>Por unidad Durante la semana de evaluación.</p>	<p>Unidad 1 (Contenidos: Del tema 1 al 4)</p>	<p>33%</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reporte de prácticas en el laboratorio de ergonomía. 30% 2. Reporte de prácticas para la recuperación de información en otra institución externa. 20% 3. Bitácora de investigación y aplicación documental y de campo. 20% 4. Examen por escrito 30% 	<p>Por unidad Durante la semana de evaluación.</p>	<p>Unidad 2 (Contenidos: Del tema 1 al 4)</p>	<p>33%</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bitácora sobre la aplicación de herramientas de recuperación de información. 20% 2. Reportes de análisis 	<p>Por unidad Durante la semana de</p>	<p>Unidad 3 (Contenidos: Del tema 1 al 4)</p>	<p>33%</p>

PLAN DE ESTUDIOS 2013

estadísticos de la información. 20%	evaluación.		
3. Participación en el análisis, discusión y reflexión retórica de proyectos de investigación, con integración de contenidos. 30%			
4. Presentación gráfica, visual y/o auditiva, por equipo de los resultados de los ejercicios de investigación de campo. 30%			
Examen ordinario	Semestral. Promedio de las tres unidades.		Total 100%
Examen extra ordinario	Semestral. Reporte por escrito de lectura 30% Examen de conocimientos escrito 70%		Total 100%
Examen a título	Semestral. Reporte por escrito de lectura 30% Examen de conocimientos escrito 70%		Total 100%
Examen de regularización	Semestral. Reporte por escrito de lectura 30% Examen de conocimientos escrito 70%		Total 100%

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS INFORMÁTICOS

PLAN DE ESTUDIOS 2013

<p>Textos básicos</p>	<p>Bohannon, P., & Glazer, M. (1993). <i>Antropología lecturas</i>. Madrid: McGraw Hill.</p> <p>Firth, R., Fortes, M., Leach, E. R., Mair, L., Nadel, S. F., Parsons, T., & otros. (s. f.). <i>Hombre y cultura. La obra de Bronislaw Malinowski</i>. Madrid: Siglo XXI editores.</p> <p><i>Historia de la ciencia en México: la antropología.</i> (2001). México: Universidad Autónoma del Estado de México.</p> <p>Kottak, C. P. (2002). <i>Antropología cultural</i> (9a. ed.). México, D.F: McGraw-Hill.</p> <p>Kranzberg, M. (1981). <i>Historia de la tecnología: la técnica en Occidente de la Prehistoria a 1900. 1 1.</i> Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Lienhardt, R. G. (1966). <i>Antropología social</i>. México: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Mair, L. (s. f.). <i>Introducción a la antropología social</i> (3.^a ed.). Alianza Universidad.</p> <p>Medina, A. (1996). <i>Recuentos y figuraciones: ensayos de antropología mexicana</i>. México: UNAM. Instituto de Investigaciones Antropológicas.</p> <p>Kuhn, T. S., <i>La estructura de las revoluciones científicas</i>, Breviarios Fondo de cultura económica, 1970, México D.F.</p> <p>Martín Juez Fernando, <i>Contribuciones para una antropología del diseño</i>, Ed. Gedisa, México 2002</p> <p>Papanek Víctor, <i>Diseñar para el mundo real</i>, H. Blume ediciones, Madrid 1977</p> <p>Rogers Everett M., F. Floyd Shoemaker, <i>La comunicación de innovaciones</i>, Ed. Herrero Hermanos, Sucesores, S.A. México, 1974</p> <p>Wilber Ken, <i>Breve historia de todas las cosas</i>, Ed. Kairos, 3^a ed., Barcelona España 2000</p> <p>Coloquio de Antropología e Historia Regionales, & Colegio de Michoacán. (1993). <i>Herencia española en la cultura material de las regiones de México: casa, vestido y sustento</i>. México: El Colegio de Michoacán.</p>
<p>Textos complementarios</p>	<p>Gonzalbo, P. (1987). <i>Las Mujeres en la Nueva España: Educación y Vida Cotidiana</i>. El Colegio de México.</p> <p>Escalante Gonzalbo, (2004) <i>El derecho a la privacidad</i>, México: El Colegio de México.</p> <p>González y González, L. (2002). <i>La cultura mexicana : modales de la</i></p>

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	<p><i>cultura nacional, de maestros y colegas.</i> México: El Colegio Nacional.</p> <p>Graves-Brown, P. (2000). <i>Matter, materiality, and modern culture.</i> London ; New York: Routledge.</p> <p>Horrocks, C. (2001). <i>Baudrillard para principiantes.</i> Buenos Aires, Argentina: Era Naciente.</p> <p><i>La invención de lo cotidiano 2 : habitar, cocinar.</i> (n.d.).</p> <p><i>Los objetos singulares Arquitectura y filosofía.</i> (2002). Fondo De Cultura Economica USA.</p> <p>Miller, D. (2010). <i>Stuff.</i> Cambridge: Polity Press.</p> <p>The Oxford handbook of material culture</p>
Sitios de Internet	www.books.google.com
Bases de datos	www.creativa.uaslp.mx www.cervantesvirtual.es