

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Antropología Cultural

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Interiores

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Asignatura: Antropología Cultural.

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Producto/Interiores
Materia	Cultura del Diseño
Periodo de impartición	6º Semestre / 7º semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento de Didáctica Especialidad producto
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Jones Aleñar, Juan Dafydd	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Jones Aleñar, Juan Dafydd		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Competencias generales

CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

Competencias específicas

CEP13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

CEP15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de interpretar lo diverso en referencia a un conocimiento basado en la experiencia y la praxis, sin pensamiento ideológico, para construir modelos de realidad libres de la lógica de lo particular en función de una idea de proyecto como modelo de lo artificial.
- Identificar aquello que caracteriza al hombre y su cultura, aquello que caracteriza la cultura y su diversidad.
- Identificar el etnocentrismo de la cultura como modelo de sociedad obsoleto.
- Ser capaz de valorar lo particular e interpretarlo como germen que conduce a lo universal.
- Aplicar los conceptos de identidad y humanidad: fundamentos del hacer creativo.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Antropología cultural. Conceptos y fundamentos	Tema 1. Ámbitos y objetivos de la antropología. El paradigma antropológico.
	Tema 2. Símbolos, mitos, ritos. Tribus y subculturas. Apropiación cultural, asimilación cultural y propiedad intelectual.
	Tema 3. El lugar que habitamos. ¿Quién teme al capitalismo feroz? Holoceno, Antropoceno y Chthuluceno. Lo doméstico.

	Tema 4. High Tech & Low Tech. The Role of Craft in the Digital Age. High Culture & Low Culture.
	Tema 5. Políticas de lo diferente. Raza y Teoría postcolonial. Feminismos. Identidad, género y sujetos sexados.
	Tema 6. El futuro es ahora. Homo Celularis. Inteligencia Artificial está aquí.

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	20 horas
Actividades prácticas	10 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	10 horas
Horas de trabajo del estudiante	24 horas
Preparación prácticas	18 horas
Realización de pruebas	6 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utiliza principalmente la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's.</p> <p>Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc.</p> <p>En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándolos de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas.</p> <p>Posteriormente, en cada sesión, se aborda una dinámica grupal de debate en relación con el tema visto.</p>
----------------------	--

Actividades prácticas	<p>Las actividades prácticas serán de dos tipos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caso: técnica en la que los alumnos analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de realizar una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces. En estos casos se plantean al alumno ejercicios en los que debe poner en práctica el bagaje de las clases y de la bibliografía sugerida. • Aprendizaje basado en problemas: enfoque educativo en el que los alumnos, en grupo, partiendo de problemas reales, aprenden a buscar la información necesaria para comprender dichos problemas y obtener soluciones. En este caso, sobre los diferentes temas relacionados con el concepto de antropología cultural. <p>Presentación de resultados: se reserva un tiempo para la exposición de problemas asignados a un grupo de estudiantes.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Taller de design: periodo de instrucción con el objetivo de revisar y discutir los conceptos y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<p>Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.</p> <p>Se planteará una prueba escrita sobre el contenido teórico de la asignatura.</p>
Actividades prácticas	<p>Se planteará el análisis de casos de estudio relacionados al contenido de la asignatura.</p> <p>Se planteará el desarrollo de entregables (trabajos prácticos de resolución de problemas), de desarrollo individual o grupal, en relación a los contenidos del curso.</p> <p>Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Se planteará la asistencia y participación en el taller de design.</p>

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Ser capaz de interpretar lo diverso en referencia a un conocimiento basado en la experiencia y la praxis, sin pensamiento ideológico, para construir modelos de realidad libres de la lógica de lo particular en función de una idea de proyecto como modelo de lo artificial.
- Identificar aquello que caracteriza al hombre y su cultura, aquello que caracteriza la cultura y su diversidad.
- Identificar el etnocentrismo de la cultura como modelo de sociedad obsoleto.
- Ser capaz de valorar lo particular e interpretarlo como germen que conduce a lo universal.
- Aplicar los conceptos de identidad y humanidad: fundamentos del hacer creativo.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	Participación activa en los debates generados en las sesiones. Prueba escrita sobre el contenido teórico de la asignatura.
Actividades prácticas	Evaluación del análisis de casos. Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos de resolución de problemas propuestos relacionados con los contenidos del curso:

	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de las conclusiones o trabajos presentados • Evaluación de la interacción durante el trabajo en grupo
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia y participación en el taller de design.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Análisis de casos	25%
Realización, presentación y entrega de trabajos prácticos	50%
Participación argumentada en sesiones críticas: taller, correcciones, debates...	25%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de trabajos prácticos de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de trabajos prácticos de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1	Introducción a la asignatura. Presentación y conceptos previos.			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2,5 horas	3 horas

Sesión 2	TEMA 1: El paradigma antropológico			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

TEMA 2: Símbolos, mitos, ritos. Tribus y subculturas. Apropiación cultural, asimilación cultural y propiedad intelectual.				
Sesión 3	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> • Símbolos, mitos, ritos. 	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 2: Símbolos, mitos, ritos. Tribus y subculturas. Apropiación cultural, asimilación cultural y propiedad intelectual.				
Sesión 4	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> • Tribus y subculturas. 	1,5 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 2: Símbolos, mitos, ritos. Tribus y subculturas. Apropiación cultural, asimilación cultural y propiedad intelectual.				
Sesión 5	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> • Apropiación cultural, asimilación cultural y propiedad intelectual. 	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Tema 3. El lugar que habitamos.				
Sesión 6	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién teme al capitalismo feroz? 	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Tema 3. El lugar que habitamos.				
Sesión 7	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> • Holoceno, Antropoceno y Chthuluceno. 	0,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Tema 3. El lugar que habitamos.				
Sesión 8	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos (Reciclaje de plásticos). El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> • Lo doméstico. 	1,5 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

Tema 4. High Tech & Low Tech. The Role of Craft in the Digital Age. High Culture & Low Culture.				
Sesión 9	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> High Tech & Low Tech. The Role of the Craft in the Digital Age 	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

Tema 4. High Tech & Low Tech. The Role of Craft in the Digital Age. High Culture & Low Culture.				
Sesión 10	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> High Culture & Low Culture. 	0,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Tema 5. Políticas de lo diferente. Raza y Teoría postcolonial. Feminismos. Identidad, género y sujetos sexados.				
Sesión 11	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> Raza y Teoría postcolonial. 	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

Tema 5. Políticas de lo diferente. Raza y Teoría postcolonial. Feminismos. Identidad, género y sujetos sexados.				
Sesión 12	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> Identidad, género y sujetos sexados. 	2 horas	2 horas

	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

	Tema 6. El futuro es ahora. Homo Celularis. Inteligencia Artificial está aquí.			
Sesión 13	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

	Tema 6. El futuro es ahora. Homo Celularis. Inteligencia Artificial está aquí.			
Sesión 14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1,5 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	

	Entrega final. Presentación conclusiones del proyecto final			
Sesión 15	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	EVALUACIÓN CONTINUA. Presentación final de proyecto. EVALUACIÓN CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA: Presentación del proyecto del curso y prueba específica de esta convocatoria.	2,5 horas	6 horas

	Evaluación y entrega de notas			
Sesión 16	Evaluación	Entrega de notas. Comentarios sobre el proceso y aprendizajes del curso. Evaluación de los ejercicios presentados.	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Todo el material didáctico estará disponible en la plataforma virtual.

11.1. Bibliografía general

Título	Anthropology: Why It Matters
Autor	Tim Ingold
Editorial	Polity Press

Título	Cultural Studies: Theory and Practice
Autor	Chris Barker and Emma A. Jane
Editorial	SAGE Publications Ltd

Título	The Politics of Design: A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication
Autor	Ruben Pater
Editorial	Laurence King Publishing

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Contribuciones para una antropología del diseño
Autor	F. Martín Juez
Editorial	Gedisa

Título	Antropología cultural
Autor	M. Harris
Editorial	Alianza

Título	El libro de los pasajes.
Autor	Walter Benjamin
Editorial	Akal

11.3. Direcciones web de interés

www.adbusters.org

www.wired.com

design.org