



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de introducción a la sustentabilidad				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Teórica Área terminal: Medios Audiovisuales Semestre: 3			
Elaborada por: Dra. María Araceli Barbosa Sánchez Actualizada por: Dra. Emma Yanet Flores Zamorano				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016 Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT96-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<p>Presentación: En esta unidad de aprendizaje se aborda el desarrollo sustentable como aspecto ineludible en las propuestas de diseño, desde un enfoque que equilibre a la sociedad, la economía y el medio ambiente. El desarrollo sustentable postula el enfoque teórico de la complejidad que promueve la visión multidimensional del ambiente a partir de la convergencia de distintos saberes disciplinares para generar un conocimiento integral de las interacciones que los seres humanos establecen con su medio biofísico y cultural, así como de los procesos que determinan su conservación o degradación. Esto significa que el diseñador debe desarrollar habilidades, competencias y propuestas creativas para coadyuvar con la sustentabilidad</p>
<p>Propósito: Que los estudiantes de diseño, en sus diferentes áreas disciplinares, desarrollen competencias para la sustentabilidad socio ambiental conforme al pensamiento complejo y sistémico de los procesos ambientales en interacción con las propuestas del diseño para mejorar la vida pública y privada de la sociedad. Mediante la práctica del diseño y el desarrollo del pensamiento autocrítico,</p>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

fomentar las habilidades del trabajo colaborativo inmerso totalmente en un compromiso ciudadano y con el medio ambiente.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

- CB1. Lectura, análisis y síntesis.
- CB2. Comunicación oral y escrita.
- CB3. Aprendizaje estratégico.
- CB4. Razonamiento lógico-matemático.
- CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

- CG2. Pensamiento crítico.
- CG4. Trabajo colaborativo.
- CG9. Relación con otros/as.
- CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
- CG17. Interculturalidad.
- CG18. Responsabilidad social y ciudadana..

Transferibles para el trabajo

- CL1. Digitales para el trabajo
- CL2. Socioemocionales para el trabajo
- CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
I. Base conceptual e histórica del desarrollo sustentable II. Críticas y evolución del concepto del desarrollo sustentable III. Economía, sociedad y medio ambiente III. Sustentabilidad y diseño	1. Origen y evolución del concepto de sustentabilidad. 2. Crítica del concepto de desarrollo sustentable 3. Construcción del significado de la sustentabilidad desde la perspectiva compleja. 4. Situación de la sustentabilidad en México. 5. La percepción de entorno natural en el capitalismo 6. Entorno social y cultural en la sustentabilidad 7. Historia y evolución de la relación entre diseño y sustentabilidad 8. Enfoques y propuestas del diseño sustentable

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	()
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	()
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crterios	Porcentaje
<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluaciones de trabajos parciales 	30%
<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluaciones de avances de proyecto de investigación 	40%
<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluación entrega y exposición de proyecto de investigación terminado 	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctor o maestro con capacidad de análisis y acercamiento a los diferentes medios. Capacidad de análisis y de redacción. Doctor o maestro en áreas afines a la comunicación, el diseño, las humanidades y la sociología.

REFERENCIAS

Básicas:

Azamar, A. y Matus, J. (2019). *Tendiendo puentes para una sustentabilidad integral*. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/Tendiendo_puentes.pdf

Barbosa, A. (2015). *Educación y arte para la sustentabilidad*. Juan Pablos Editor/Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Encino, A. G. (2015). La sustentabilidad, el pensamiento complejo y el diseño. En Villagómez, C., Romero, M. y Saldaña J. C. (comp), *Red de estudios críticos en el arte y en el diseño* (pp. 79-100). Universidad de Guanajuato

García, B. (2008). *Ecodiseño. Nueva herramienta para la sustentabilidad*. Editorial Designio

Gutiérrez, F. J. y Rodríguez J. (2013). *Geo-significación del diseño. Una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco

Houng, M. (1995). *Naturaleza y ciudad. Planificación urbana y procesos ecológicos*. Editorial Gustavo Gili

Méndez, J. S. (2016). *Problemas económicos de México y sustentabilidad*. Editorial MCGRAW HILL.

Pascual, J. (2020). La cultura como un pilar del desarrollo sostenible: aportes a un debate ineludible. En *PERIFÉRICA: Revista para el análisis de la cultura y el territorio*. (21), 136-147. <https://revistas.uca.es/index.php/periferica/issue/view/435/254>

Complementarias:

Comisión Mundial del Medio Ambiente y del Desarrollo (1987). *Nuestro Futuro Común*, Alianza Editorial.

Leff, E. (1998). *Saber ambiental. Sustentabilidad, racionalidad, complejidad y poder*. Siglo XXI Editores, UNAM, PNUMA.

Leff, E. (2008). Decrecimiento o deconstrucción de la economía: hacia un mundo sustentable. *Revista Polis*, 7(21), 81-90. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v7n21/art05.pdf>

Morin, E. (2005). *Introducción al pensamiento complejo*. Editorial Gedisa, S.A.

Reynosa, E. (2015). *Crisis ambiental global. Causas, consecuencias y soluciones prácticas*. GRIN Verlag GmbH. https://www.researchgate.net/publication/321085498_CRISIS_AMBIENTAL_GLOBAL_CAUSAS_ONSECUENCIAS_Y_SOLUCIONES_PRACTICAS



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Web:
Otras:

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.