



**Universidad Autónoma del Estado de México**  
**Facultad de Arquitectura y Diseño**  
**Licenciatura en Diseño Industrial**



**Guía de evaluación del aprendizaje:**

**Sociedad y cultura**

Elaboró: Dra. Ma. del pilar Mora Cantellano  
Mtra. Ma. del Consuelo Espinosa  
Hernández

Fecha: 26 de  
junio del  
2015

Fecha de  
aprobación H. Consejo  
académico  
27 de abril del 2015

H. Consejo de Gobierno  
27 de abril del 2015



## Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía de evaluación del aprendizaje	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	4
IV. Objetivos de la formación profesional	4
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	5
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación	5
VII. Mapa curricular	10



**I. Datos de identificación**

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje  Clave

Carga académica      
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación    
UA Antecedente UA Consecuente

**Tipo de Unidad de Aprendizaje**

Curso  Curso taller   
Seminario  Taller   
Laboratorio  Práctica profesional   
Otro tipo (especificar)

**Modalidad educativa**

Escolarizada. Sistema rígido  No escolarizada. Sistema virtual   
Escolarizada. Sistema flexible  No escolarizada. Sistema a distancia   
No escolarizada. Sistema abierto  Mixta (especificar)

**Formación común**

NINGUNA

**Formación equivalente**

**Unidad de Aprendizaje**



## II. Presentación de la guía de evaluación del aprendizaje

**Artículo 89.** La guía de evaluación del aprendizaje será el documento normativo que contenga los criterios, instrumentos y procedimientos a emplear en los procesos de evaluación de los estudios realizados por los alumnos. Se caracterizará por lo siguiente:

- a) Servirá de apoyo para la evaluación en el marco de la acreditación de los estudios, como referente para los alumnos y personal académico responsable de la evaluación.
- b) Son documentos normativos respecto a los principios y objetivos de los estudios profesionales, así como en relación con el plan y programas de estudio.

Esta unidad de aprendizaje se encuentra ubicada en el núcleo básico en el segundo semestre, en el área disciplinar filosofía y sociología, que tiene como propósito formar las competencias para el análisis del entorno social para el diseño industrial.

Describir el alcance de las actividades e instrumentos de evaluación, con relación a los contenidos de la unidad de aprendizaje.

## III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	<b>BASICO</b>
Área Curricular:	<b>FILOSOFIA Y SOCIOLOGIA</b>
Carácter de la UA:	<b>OBLIGATORIA</b>

## IV. Objetivos de la formación profesional.

### Objetivos del programa educativo:

Formar profesionales con un alto sentido humanista, ético y estético, para diseñar objetos, procesos, servicios y sistemas; en forma multidisciplinaria, innovadora y eficiente, modificando los diversos entornos natural, social, cultural, político, económico, tecnológico y productivo, a fin de ofrecer satisfactores para mejorar la calidad de vida de la sociedad a partir de un enfoque local, regional y global. El Licenciado en Diseño Industrial contará con las competencias y aprendizajes para:

- Analizar los aspectos socioculturales de los diferentes contextos.
- Definir los lineamientos que fundamentaran las propuestas de diseño.



- Aplicar principios multidisciplinarios en la formulación y desarrollo de propuestas de diseño.
- Adquirir habilidades que permitan el desarrollo creativo.
- Eficientar la materialización de las propuestas de diseño.
- Gestionar los recursos físicos, materiales, humanos, técnicos, financieros y mercadológicos para la inserción de la propuesta en la sociedad.
- Fomentar los valores morales, éticos, humanos y estéticos
- Impulsar los principios de justicia social, humanismo y democracia
- Considerar las metodologías de investigación social para el análisis del objeto de estudio
- Aplicar los métodos de diseño en la elaboración de proyectos.

### **Objetivos del núcleo de formación: BASICO**

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

### **Objetivos del área curricular o disciplinaria: FILOSOFIA Y SOCIOLOGIA**

Analizar metodologías semióticas y retóricas; distinguir los enfoques estéticos en la configuración de objetos diseñados, contrastar los conceptos teóricos e históricos de la disciplina del diseño industrial, comprender al contexto sociocultural y los fundamentos filosóficos de la disciplina para la crítica de los diseños a partir de la visión de la UAEM en el ámbito local, regional y global; de forma libre, reflexiva, responsable y solidaria, promoviendo el humanismo como una forma de vida.

### **V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.**

Categorizar las acciones que desempeñan los agentes sociales dentro de un contexto determinado, relacionadas con la cultura material.

### **VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación.**

<b>Unidad 1. Cultura, sociedad y diseño</b>
<b>Objetivo:</b> Analizar la naturaleza, cultura y la capacidad humana de construir el mundo, contenido simbólico, lenguaje y sistemas en el diseño, definir características de la cultura como producción humana y el papel del diseño
<b>Contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de la cultura material.</li> <li>• Definición de sociedad y sus características.</li> <li>• Definición de diseño como una producción humana de cultura material.</li> </ul>
<b>Evaluación del aprendizaje</b>



Actividad	Evidencia	Instrumento
Explicar la definición de la cultura material en foro de discusión entre el profesor y el alumno	Línea de tiempo	Registro descriptivo
Explicar el contenido simbólico de los lenguajes El impacto de los contenidos simbólicos en el diseño.	Cuadro sinóptico	Lista de verificación
Explicar la definición del diseño como una producción humana y la intervención del diseño con sus características.	Esquema comparativo	Registro descriptivo

### Unidad 2. Cultura en la vida cotidiana

**Objetivo:** Analizar la producción de la cultura material en tanto practicas socioculturales.

**Contenidos:**

- Producción cultural
- Consumo cultural
- Industrial cultural

### Evaluación del aprendizaje

Actividad	Evidencia	Instrumento
Discutir que la producción cultural por que se da y como se define	Reporte escrito	Guía de observación
Definir que es el consumo cultural, y como se realizan las practicas socioculturales.	Mapa conceptual	Registro anecdótico
Definir que es la industria cultura y cómo impacta en la sociocultural.	Cuadro comparativo	Registro descriptivo

### Unidad 3. Identidades y diversidad cultural



**Objetivo:** Analizar la identidad cultural como construcción y las prácticas de consumos cultural, ritualidades y dinámicas de sociedad presentes en los espacios de interacción social.

**Contenidos:**

- Construcción de identidad.
- Multiculturalidad.
- Interculturalidad.
- Transculturalidad.

**Evaluación del aprendizaje**

Actividad	Evidencia	Instrumento
Discutir y debatir la construcción de una identidad en los consumos culturales	Cuadro comparativo	Guía de observación
Debatir la multiculturalidad y sus dinámicas en una sociedad.	Reporte escrito	Registro descriptivo
Debatir la interculturalidad como se refleja en los espacios sociales.	Mapa conceptual	Registro descriptivo
Discutir acerca de la transculturalidad y su interacción social en el diseño	Mapa conceptual	Registro descriptivo

**Unidad 4. Cultura material y tecnología en las sociedades contemporáneas**

**Objetivo:** Analizar la cultural material y su relación con la tecnología en la sociedad contemporánea.

**Contenidos:**

- Globalización.
- Mundialización cultural y sociedad de la información como escenario contemporáneo del diseño.
- Avances tecnológicos

**Evaluación del aprendizaje**

Actividad	Evidencia	Instrumento
-----------	-----------	-------------



Analizar la globalización en la cultural material	Mapa conceptual	Registro descriptivo
Debatir acerca de la cultura y sociedad y la mundialización de la información como escenario contemporáneo del diseño	Reporte escrito	Registro descriptivo
Debatir los avances tecnológicos en la cultura material y el diseño	Mapa conceptual	Registro descriptivo

**Primera evaluación parcial**

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Línea de tiempo	Registro descriptivo	10%
Cuadro sinóptico	Lista de verificación	20%
Esquema comparativo	Registro descriptivo	20%
Examen escrito	Examen	50%

**Segunda evaluación parcial**

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Reporte escrito	Guía de observación	10%
Mapa conceptual	Registro anecdótico	10%
Cuadro comparativo	Registro descriptivo	30%
Examen escrito	Examen escrito	50%

**Evaluación ordinaria final**

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen escrito	Examen escrito	100%

**Evaluación extraordinaria**

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
-----------	-------------	------------



Examen escrito	Examen	<b>100%</b>
----------------	--------	-------------

### Evaluación a título de suficiencia

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen escrito	Examen	<b>100%</b>

## VII. Acervo bibliográfico

### Básico:

Alfaro M. R. M. (2000). "Culturas populares y comunicación participativa: en la ruta de las redefiniciones", en Razón y Palabra, nº 18,

Altamirano. C. (2003), Términos críticos de Sociología de la Cultura. Buenos Aires, Paidós.

Appadurai, A. (2001). La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Berger, P. y Luckmann, T. (1991) La construcción social de la realidad. Buenos Aires, Amorrortu.

Castells, M. (2001). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol I: La Sociedad Red. México, Siglo xxi, 2001.

— — —, (2001). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol II: el poder de la identidad. México, Siglo XXI.

— — —, (2001). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol III: Fin de Milenio. México, Siglo XXI.

García C. N. (2004). Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad, Barcelona, Gedisa.

Gimenez, G. (2005). Globalización cultural, procesos de interculturación y derechos culturales. UNAM, Centro de investigación social.

Lévy, P. (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona, Anthropos.

Muñoz, Blanca, Cultura y comunicación. Introducción a las teorías contemporáneas. Barcelona.

Rivera. A. R. (2011). Nuestra Hora. Los latinoamericanos en el siglo XXI. Ed. Person-Prentice Hall. Santiago de Chile.

Zarate. O. J.F. (2015). La identidad como construcción social, desde la apuesta de Chsrles Taylor. Ed. Eidos: Revista de Filosofía de la Universidad del Norte. Barraquilla Colombia.



### **Bibliografía adicional**

Aguilar. A. Fernando. & García. S. R. (2011). Cultura y jóvenes en México: miradas diversas. Ed. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. México.

Caride, Jose A. (2005). Las fronteras de la pedagogía social. Perspectivas científica e histórica. Gedisa, Barcelona.

Calderon. V. C. (2011). Una interpretación sectorial estructural del bajo crecimiento en México. Revista análisis económico, UAM. Azcapotzalco. México

Cullen, Carlos (2000). Crítica de las razones de educar. Temas de filosofía de la educación. Paídos, Bs. Aires

Caride, José A. (2003) Educación social, ciudadanía y desarrollo en el escenario de las comunidades locales. Dykinson, Madrid

Ortega, José. (2002) La escuela como plataforma de integración. La educación social y la escuela ante los desafíos de una sociedad en transformación (violencia, racismo, globalización...). Gedisa, Bar

Ronzón. H. S. & Jasso. S. P. (2016). Pertinencia de los programas sociales en el estado de México. Revista Pueblo y Fronteras Digital. Vol.11, núm. 21 México.

Villoro. J. (2013). La creatividad redistribuida. Ed. Siglo XXI. Centro cultural de España. México.



## VII. Mapa curricular

LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL PLAN 2015											
63 UA	450 CREDITOS	NÚCLEO BASICO		NÚCLEO SUSTANTIVO					NÚCLEO INTEGRAL		
Áreas de Docencia	ÁREAS DISCIPLINARIAS	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
Área de Diseño	DISEÑO INDUSTRIAL	BASES PARA EL DISEÑO	DISEÑO DE OBJETOS SIMPLES	DISEÑO DE OBJETOS COMPLEJOS	DISEÑO DE PRODUCTOS	DISEÑO DE PRODUCTOS ESPECIALIZADOS	DISEÑO DE FAMILIA DE PRODUCTOS	DISEÑO DE PRODUCTOS SISTEMICOS	PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL (BILINGÜE)	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL I	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL II
		0/3/6/9/12	0/3/6/9/12	0/3/6/9/12	0/3/6/9/12	0/3/6/9/12	0/3/6/9/12	0/3/6/9/12	0/3/6/9/12	0/3/6/9/12	0/3/6/9/12
Área de teoría	FILOSOFÍA Y SOCIOLOGÍA	PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	SOCIEDAD Y CULTURA	EVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS				ESTÉTICA		ÉTICA PROFESIONAL	
		2/2/4/6	2/2/4/6	2/2/4/6				4/0/4/8		2/2/4/6	
	ERGONOMÍA					ERGONOMÍA I	ERGONOMÍA II				
	2/4/6					2/4/6/8	0/6/6/6				
ECOLÓGICA				RECURSOS NATURALES	IMPACTO AMBIENTAL			SUSTENTABILIDAD DEL DISEÑO INDUSTRIAL			
2/2/4/6				2/2/4/6	2/2/4/6			2/2/4/6			
ECONOMÍA ADMINISTRATIVA	INGLES 5	INGLES 6	INGLES 7	INGLES 8	MERCADO Y CONSUMO	ESTRUCTURACIÓN DE PROYECTOS DE DI		GESTIÓN DEL DISEÑO INDUSTRIAL	PROYECTOS ESTRATÉGICOS DE DISEÑO		
2/2/4/6	2/2/4/6	2/2/4/6	2/2/4/6	2/2/4/6	0/6/6/6	2/2/4/6		0/6/6/6	0/4/4/4		
			PRODUCCIÓN ARTESANAL	PRODUCCIÓN INDUSTRIAL							
			2/2/4/6	2/2/4/8							
Área de tecnología	CIENCIA DE MATERIALES	MATERIALES Y PROCESOS PARA EL DISEÑO	TEORÍA Y PRÁCTICA DE ENVASE Y EMBALAJE	TEORÍA Y PRÁCTICA DE MADERAS							
		0/4/4/4	2/4/6/8	2/4/6/8							
	TEORÍA Y PRÁCTICA DE TEXTILES	TEORÍA Y PRÁCTICA DE CUERO Y PIELS	TEORÍA Y PRÁCTICA DE PLÁSTICOS	TEORÍA Y PRÁCTICA DE CERÁMICA Y VIDRIO	TEORÍA Y PRÁCTICA DE METALES						
	2/4/6/8	2/4/6/8	2/4/6/8	2/4/6/8	2/4/6/8						
COMUNICOLOGÍA	REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE CONCEPTOS	REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE OBJETOS	REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL DE PRODUCTOS	REPRESENTACIÓN INTEGRAL DE PRODUCTOS			FOTOGRAFÍA		COMUNICACIÓN E IMAGEN PROFESIONAL (BILINGÜE)		
0/4/4/4	0/4/4/4	0/4/4/4	0/4/4/4				0/6/6/6		2/2/4/6		
	GEOMETRÍA	DIBUJO TÉCNICO	DIBUJO TÉCNICO ASISTIDO	MODELADO ASISTIDO RENDERIZADO	FÍSICA Y SISTEMAS APLICADOS AL DISEÑO INDUSTRIAL	ANIMACIÓN ASISTIDA	MATRICES DE SIMULACIÓN	PROTOTIPAJE ASISTIDO			
0/4/4/4	0/4/4/4	0/4/4/4	0/4/4/4	0/4/4/4	2/2/4/6	0/4/4/4	0/4/4/4	0/4/4/4			
Optativas					TEMAS SELECTOS DE DISEÑO	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 1	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 2	TEMAS SELECTOS MULTIDISCIPLINARIOS	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 3		
					0/4/4/4	0/4/4/4	0/4/4/4	0/4/4/4	0/4/4/4		
Titulación	ÁREAS DISCIPLINARIAS	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
		NÚCLEO BASICO		NÚCLEO SUSTANTIVO					NÚCLEO INTEGRAL		

30