

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño Gráfico Sustentable
- 5. Clave:** 40137
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

KarielyYulissie Valenzuela Rocha
Oscar Gutierrez Ruiz

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje permite al alumno analizar la problemática ambiental desde la perspectiva del desarrollo sustentable, para proponer estrategias respetuosas con el medio ambiente en el ejercicio profesional del diseño gráfico; y así contribuir a la mejora del entorno ambiental y social. Se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter de optativa y forma parte del área de Gestión y Humanidades educativo del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Proponer estrategias de comunicación visual con materiales y procesos, por medio de metodologías de diseño; respetuosas con el medio ambiente, con la finalidad de contribuir con la mejora del entorno ambiental y social desde el diseño gráfico que atiendan los objetivos del desarrollo sustentable, con actitud crítica, responsable e innovadora.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora y entrega proyecto de diseño gráfico, donde se fundamenta las estrategias de comunicación visual con materiales y procesos con enfoque sustentable, con el fin de contribuir con la mejora del entorno ambiental y social

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Naturaleza y cultura

Competencia:

Analizar los conceptos que intervienen en el desarrollo sustentable, mediante el estudio de las características de cada uno de ellos, para conocer los elementos que participan en la problemática ambiental, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 1.1. Ecología
 - 1.1.1. Factores abióticos y bióticos
 - 1.1.2. Niveles de organización de la ecología
- 1.2. Recursos Naturales y Biodiversidad
- 1.3. Problemas ambientales
 - 1.3.1. Crisis ambiental
 - 1.3.2. Contaminación y sus tipos
 - 1.3.3. Impacto ambiental
 - 1.3.4. Cambio climático
- 1.4. Relación sociocultural con la naturaleza
 - 1.4.1. Sistema de valores
 - 1.4.2. Patrones y alternativas de consumo
 - 1.4.3. Residuos: Orgánicos, inorgánicos y peligrosos
 - 1.4.4. Regla de las R

UNIDAD II. Sustentabilidad

Competencia:

Analizar el concepto y las dimensiones del desarrollo sustentable, mediante el estudio de su evolución durante la historia, para reconocer la importancia de sus objetivos en la sociedad actual, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:**Duración:** 10 horas

- 2.1. Sustentabilidad
- 2.2. Origen del concepto de sustentabilidad
- 2.3. Dimensiones sustentables
- 2.4. Indicadores de sustentabilidad
- 2.5. Objetivos de desarrollo sustentable

UNIDAD III. Diseño y conservación del medio

Competencia:

Diseñar proyectos de comunicación visual, mediante el estudio de distintas estrategias orientadas hacia el desarrollo sustentable, con el fin de incorporar éstas en el ejercicio profesional del diseño gráfico y contribuir en la mejora del entorno ambiental y social, con actitud colaborativa, reflexiva y responsable.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 3.1. Impacto socio-ambiental del diseño
- 3.2. Diseño sustentable
- 3.3. Ecodiseño
 - 3.3.1. Ciclo de vida del producto
 - 3.3.2. Ecoeficiencia
- 3.4. Diseño gráfico sustentable
 - 3.4.1. Buenas prácticas del diseño
 - 3.4.2. Mercadotecnia verde
 - 3.4.3. Eco-feedback
 - 3.4.4. Eco-friendly
 - 3.4.5. Eco-labels
 - 3.4.6. Greenwashing
- 3.4. Herramientas para un diseño gráfico sustentable
 - 3.4.1. Papel
 - 3.4.2. Tintas
 - 3.4.3. Impresión
 - 3.4.4. Acabados y encuadernación
 - 3.4.5. Plásticos
 - 3.4.6. Empaque
 - 3.4.7. Diseño Web

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Cartel de conciencia ambiental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para crear el cartel. 2. Identifica y selecciona un tema relativo al cuidado ambiental. 3. Reflexiona sobre el discurso visual para abordar la temática seleccionada. 4. Boceta las principales ideas y conceptos visuales para la composición del cartel. 5. Investiga y selecciona los materiales y técnicas de representación visual que vaya de acuerdo con el tema elegido. 6. Desarrolla el concepto visual en la elaboración del cartel. 7. Presenta y reflexiona el proyecto ante el grupo. 8. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 9. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos tecnológicos y digitales. ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumones. ● X-acto o navaja retráctil ● Pegamento y cinta adhesiva. ● Diferentes tipos de tintas. ● Diferentes tipos de papel. ● Mesa de trabajo. ● Materiales reciclados y reutilizados. ● Reglas y escuadras. 	4 horas
UNIDAD II				
2	Infografía sobre sustentabilidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para crear la infografía digital. 2. Identifica los temas que formarán parte de la infografía. 3. Investiga los conceptos e ideas principales a comunicar. 4. Analiza y organiza la información que formará parte del contenido visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos tecnológicos y digitales. ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumones. ● Software de diseño gráfico. 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Boceta las principales características de la composición fotográfica. 6. Selecciona el programa de diseño gráfico más adecuado para realizar el proyecto.. 7. Desarrolla la infografía en formato digital. 8. Presenta la infografía en una plataforma digital para su difusión. 9. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 10. Atiende observaciones. 		
UNIDAD III				
3	Diseño de objeto de comunicación visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para desarrollar la práctica. 2. Integra equipos y roles de trabajo. 3. Atiende la designación del tema de trabajo para el equipo. 4. Investiga las características de la estrategia de diseño gráfico sustentable asignada al equipo 5. Reflexiona sobre el objeto de comunicación visual a través del cual representará la estrategia de diseño gráfico sustentable asignada al equipo, 6. Investiga y selecciona los materiales y procedimientos que vaya de acuerdo con el objeto de comunicación visual y a la estrategia que se va a representar. 7. Elabora el objeto de 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos tecnológicos y digitales. ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumones. ● X-acto o navaja retráctil ● Pegamento y cinta adhesiva. ● Diferentes tipos de tintas. ● Diferentes tipos de papel. ● Mesa de trabajo. ● Materiales reciclados y reutilizados. ● Reglas y escuadras. ● Software de diseño gráfico. 	8 horas

		<p>comunicación visual.</p> <p>8. Presenta y reflexiona el proyecto ante el grupo.</p> <p>9. Recibe evaluación y retroalimentación del docente.</p> <p>10. Atiende observaciones.</p>		
4	Proyecto de diseño gráfico sustentable	<p>1. Atiende las indicaciones del docente para desarrollar el proyecto de diseño gráfico sustentable.</p> <p>2. Seleccionar el proyecto de diseño gráfico que se realizará.</p> <p>3. Investiga las metodologías y buenas prácticas de diseño gráfico sustentable.</p> <p>4. Identifica las áreas de oportunidad del proyecto en materia de sustentabilidad.</p> <p>5. Reflexiona sobre la forma de integrar las metodologías y buenas prácticas sustentables al proyecto de diseño gráfico.</p> <p>6. Desarrolla el proyecto de diseño gráfico aplicando las consideraciones sustentables seleccionadas.</p> <p>7. Elabora una memoria metodológica del proyecto, haciendo énfasis en los aspectos relacionado con la aplicación de las buenas prácticas sustentables.</p> <p>8. Presenta y reflexiona el proyecto ante el grupo.</p> <p>9. Recibe evaluación y retroalimentación del docente.</p> <p>10. Atiende observaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos tecnológicos y digitales. ● Libreta de bocetaje. ● Lápices ● Plumones. ● Software de diseño gráfico. 	14 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa prototipos
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega prototipos en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

-Participación.....	10%
-Exámenes escritos	20%
-Prácticas de taller.....	40%
-Proyecto de diseño gráfico sustentable.....	30%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Aaris, S. (2009). <i>Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes</i>. Barcelona: Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>Benson, E. y Perullo Y. (2016). <i>Designto Renourish: Sustainable Graphic Design in Practice</i>. Estados Unidos: CRR Press Taylor y Francis Group.</p> <p>Borges, A. (2014). <i>Diseño Sustentable: más con menos. Cuadernos del Centro de Investigación en Economía Creativa (CIEC)</i>, (9), México: Centro de Diseño y Televisión. Recuperado de: https://www3.centro.edu.mx/PDF/CIEC/cuadernos/CuadernoCIEC_9_Adelia_Borges.pdf[clásica]</p> <p>CEPAL, Naciones Unidas (2018). <i>La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe</i>. Naciones Unidas.</p> <p>Capacitar, SE. (2015). <i>ODS- Los 17 Objetivos de Desarrollo Sustentable</i>. [Video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=345lxGgjF9s[clásica]</p> <p>CONABIO Biodiversidad Mexicana. (2015). <i>Consumo responsable</i>. [video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=MHO3oUExoGE</p> <p>Estrella Suarez, M.V. y Gonzalez Vazquez, A. (2017). <i>Desarrollo Sustentable: Un nuevo mañana</i>. México: Grupo Editorial Patria</p> <p>Fisher, L. (2017.) <i>Mercadotecnia Sustentable y su Aplicación en México y Latinoamérica</i>. México: Universidad Autónoma de México. Recuperado</p>	<p>Ferraro-Fanning, A. (2013). <i>Design For Change. A guide for Sustainable Graphic Design</i>. Recuperado de: https://issuu.com/13thirtyone/docs/designforchange_angela_ferraro_fanni [clásica]</p> <p>Hoy es el día. (2020). <i>Greenwashing: cuando el diseño verde no es diseño sostenible</i>. Recuperado de: https://www.hoyeseldia.es/greenwashing-cuando-el-diseno-verde-no-es-diseno-sostenible/</p> <p>Hudson-Lapore, A. (2015). <i>Climate Design Guide Part 1: What is climate design?</i> Recuperado de: https://climate-designers.mn.co/posts/climate-design-guide-part-1-what-is-climate-design-6830624?utm_source=manual[clásica]</p> <p>LA PAGE: comunicación visual. (2014). <i>Preguntas de un estudiante 1: ¿Crees que es responsabilidad de un diseñador gráfico el trabajar de una manera sostenible/responsable?</i> Recuperado de: http://lapageoriginal.com/es/preguntas-de-un-estudiante-1/</p> <p>Leonard, Annie y Sachs, Jonah (escritores) Fox, Luis (Director). (2007) <i>The Story of Stuff Project</i> [Documental] Estados Unidos: Free Range Studios Recuperado de: https://www.storyofstuff.org/movies/la-historia-de-las-cosas-2/[clásica]</p> <p>ONU Medio Ambiente (2019). <i>Sexto Informe de Perspectivas del Medio Ambiente Mundial (GEO 6)</i>. Obtenido de: https://www.unenvironment.org/es/resources/perspectivas-del-medio-ambiente-mundial-6</p> <p>Rivera-Hernandez. (2017). <i>¿Desarrollo sostenible o sustentable? La controversia del concepto</i>. Posgrado y Sociedad, Vol.15,</p>

de <https://books.google.com.mx/books?id=DQunDwAAQBAJ&pg=PT214&dq=sustentabilidad&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjch76egs tAhWCsJ4KHTM0CscQ6AEwAnoE CAYQAg#v=onepage&q=sustentabilidad&f=false>

García, B. (2008). *Ecodiseño. Nueva herramienta para la sustentabilidad*. México, Designio: libros de diseño. Recuperado de: http://eprints.uanl.mx/3380/1/El_cambio_esperado.pdf

González de Chávez, B. (2017). *Tu consumo puede cambiar el mundo*. Barcelona: Península

Juniper, T. (2019). *El libro de la ecología*. México: Editorial Dorling Kindersley

Lobato, M. (2018). *¿Qué es el diseño sustentable y cuáles son sus alcances?*. Entrepreneur. Recuperado de: <https://www.entrepreneur.com/article/320282>

Martínez, Ma. T.. (2019). *Guía para un diseño gráfico sustentable*. Córdoba, Argentina. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/419548270/Guia-para-un-Diseno-Grafico-Sustentable>

Naciones Unidas. 17 objetivos para transformar nuestro mundo. Recuperado de: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

Peñalosa, E. y Quintero, R. (2016). *Sustentabilidad: una visión multidisciplinaria*. México: Publicación Universidad Autónoma Metropolitana.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. *Objetivos de desarrollo sustentable, ODS*. Recuperado de: <https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html>

No.1, 2017, p.57-67.

Ruckauf, S. (2014). *Diseño gráfico sustentable: Retroalimentación como instrumento de cambio y de influencia en la Responsabilidad Social Empresarial*. Universidad de Palermo. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=3240[clásica]

Stevens F., y Dicaprio, L. (productores), Stevens F. (director) (2016) *Before the Flood*. [Documental] Estados Unidos: National Geographic and Ratpac Documentary Films. Recuperado de: <https://www.beforetheflood.com/>

Rivera-Hernandez et al, (2017). ¿Desarrollo sostenible o sustentable? La controversia del concepto. Posgrado y Sociedad, Vol.15, No.1, 2017, p.57-67.

Treviño M. (2012). El cambio esperado en el perfil del diseñador gráfico mexicano: la sustentabilidad. *Imaginario Visual*, No.3, p.37- 47.

Valera, C. (2020). Diseño Gráfico Sustentable. Grupo Icom. <https://grupoicom.mx/disenio-grafico-sustentable/>

Vilchis, Luz del C. (2015). *Diseño Gráfico Sustentable*. México, Compañía Editorial Impresora y Distribuidora, S.A.[clásica]

Walker, S. y Giard, J.. (2013). *The Handbook of Design for Sustainability*. Londres, Inglaterra, Bloomsbury [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Diseño Gráfico Sustentable deberá contar con título de en Licenciatura Diseño Gráfico, Comunicación, Mercadotecnia o área afín, con conocimientos avanzados en el tema de la sustentabilidad; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Debe contar con una gran actitud humanista, así como ser proactivo, propositivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.