



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



**Guía pedagógica:**

**Sociedad y Cultura**

Elaboró: Dra. Ma. del Pilar Mora Cantellano 26 de junio  
Mtra. Ma. del Consuelo Espinosa Hernández Fecha: 2015

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



## Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	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 su organización	5
VII. Acervo bibliográfico	11
VIII. Mapa curricular	12



**I. Datos de identificación**

Espacio educativo donde se imparte **Facultad de Arquitectura y Diseño**

Licenciatura **Licenciatura en Diseño Industrial**

Unidad de aprendizaje **Sociedad y Cultura** Clave **LDI204**

Carga académica **2** **2** **4** **6**  
 Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9**

Seriación **Ninguna** **Ninguna**  
 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**

**NINGUNA**



## II. Presentación de la guía pedagógica

**Artículo 87.** La guía pedagógica es un documento que complementa al programa de estudios y que no tiene carácter normativo. Proporcionará recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje. Su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

Con base en la modalidad educativa en que se ofrezca cada plan y/o programa de estudios, las unidades de aprendizaje contarán con una guía pedagógica institucional que será aprobada previamente a su empleo.

La guía pedagógica será un referente para el personal académico que desempeña docencia, tutoría o asesoría académicas, o desarrolle materiales y medios para la enseñanza y el aprendizaje.

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

3. Describir la contribución de los métodos, estrategias y recursos para la enseñanza; así como los escenarios y recursos destinados para el aprendizaje de los contenidos.

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

**Núcleo de formación:** BÁSICO

**Área Curricular:** FILOSOFIA Y SOCIOLOGIA

**Carácter de la UA:** OBLIGATORIA

## 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 su organización.**

<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>Métodos, estrategias y recursos educativos</b>		
<p>Explicación del profesorado: se plantea un caso o problema y se exploran las reacciones suscitadas.          Estudio en pequeño grupo          Discusión en gran grupo durante un tiempo determinado.          Síntesis final y conclusiones.</p>		
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
<b>Definir que es la cultura material y su naturaleza, cultura y la capacidad humana. (2 sesiones)</b>	Explicar la definición de la cultura material en foro de discusión entre el profesor y el alumno	Conclusiones de la cultura material a través de un mapa conceptual
<b>Definición de sociedad y sus características así como los contenido simbólico, lenguaje y sistemas de diseño (2 sesiones)</b>	Explicar el contenido simbólico de los lenguajes El impacto de los contenidos simbólicos en el diseño.	Conclusiones de los contenidos simbólicos y los lenguajes para el diseño a través de un mapa conceptual
<b>Definición de diseño como una producción humana y el papel del diseño y sus características.(2 sesiones)</b>	Explicar la definición del diseño como una producción humana y la intervención del diseño con sus características.	Conclusiones la cultura material y su impacto en la sociedad la producción humana y sus características.
<b>(Tiempo destinado 30 minutos)</b>	<b>(Tiempo destinado 60 minutos)</b>	<b>(Tiempo destinado 30 minutos)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
Estudio directo La Mesa Redonda Philipps 66	Lecturas de discusión Cañon Laptop Pintarron	



<b>Unidad 2. Cultura en la vida cotidiana</b>		
<b>Objetivo:</b> Analizar la producción de la cultura material en tanto practicas socioculturales.		
<b>Contenidos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción cultural</li> <li>• Consumo cultural</li> <li>• Industrial cultural</li> </ul>		
<b>Métodos, estrategias y recursos educativos</b>		
<p>Explicación del profesorado: se plantea un caso o problema y se exploran las reacciones suscitadas.</p> <p>Estudio en pequeño grupo</p> <p>Discusión en gran grupo durante un tiempo determinado.</p> <p>Síntesis final y conclusiones.</p>		
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
<b>Producción cultural y las practicas socioculturales (2 sesiones)</b>	Discutir que la producción cultural por que se da y como se define	Conclusiones de la producción cultural (ensayo)
<b>Consumo cultural y las practicas socioculturales (2 sesiones)</b>	Definir que es el consumo cultural, y como se realizan las practicas socioculturales.	Conclusiones y entrega de un ensayo de las prácticas socioculturales en el consumo cultural.
<b>La industria cultural y sus prácticas socioculturales(2 sesiones)</b>	Definir que es la industria cultura y cómo impacta en la sociocultural.	Conclusiones a través de un mapa conceptual de la industria cultura y sus prácticas socioculturales.
<b>(Tiempo destinado 15 minutos)</b>	<b>(Tiempo destinado 60 minutos)</b>	<b>(Tiempo destinado 45 minutos)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
Estudio directo La Mesa Redonda	Lecturas de discusión Cañon Laptop Pintarron	



<b>Unidad 3. Identidades y diversidad cultural</b>		
<b>Objetivo:</b> Analizar la identidad cultural como construcción y las prácticas de consumos cultural, ritualidades y dinámicas de sociedad presentes en los espacios de interacción social.		
<b>Contenidos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción de identidad.</li> <li>• Multiculturalidad.</li> <li>• Interculturalidad.</li> <li>• Transculturalidad.</li> </ul>		
<b>Métodos, estrategias y recursos educativos</b>		
<p>Explicación del profesorado: se plantea un caso o problema y se exploran las reacciones suscitadas.</p> <p>Estudio en pequeño grupo</p> <p>Discusión en gran grupo durante un tiempo determinado.</p> <p>Síntesis final y conclusiones.</p>		
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
<b>Construcción de identidad cultural de los consumos culturales. (2 sesiones)</b>	Discutir y debatir la construcción de una identidad en los consumos culturales	Conclusiones y entrega de un cuadro sinóptico de la identidad cultural y sus consumos.
<b>Multiculturalidad y ritualidades dinámicas. (2 sesiones)</b>	Debatir la multiculturalidad y sus dinámicas en una sociedad.	Conclusiones en un mapa conceptual de multiculturalidad con sus dinámicas sociales.
<b>Interculturalidad en los espacios sociales.(2 sesiones)</b>	Debatir la interculturalidad como se refleja en los espacios sociales.	Conclusiones de la interculturalidad en los espacios sociales en un cuadro sinóptico.
<b>Transculturalidad y la interacción social en el diseño (2 sesiones)</b>	Discutir acerca de la transculturalidad y su interacción social en el diseño	Conclusiones de la transculturalidad, interculturalidad y multiculturalidad e su interacción con el diseño a través de un ensayo.
<b>(Tiempo destinado)</b>	<b>(Tiempo destinado)</b>	<b>(Tiempo destinado)</b>





<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>	
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>
Estudio directo La Mesa Redonda	Lecturas de discusión Cañon Laptop Pintarron

<b>Unidad 4. Cultura material y tecnología en las sociedades contemporáneas</b>		
<b>Objetivo:</b> Analizar la cultural material y su relación con la tecnología en la sociedad contemporánea.		
<b>Contenidos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globalización.</li> <li>• Mundialización cultural y sociedad de la información como escenario contemporáneo del diseño.</li> <li>• Avances tecnológicos</li> </ul>		
<b>Métodos, estrategias y recursos educativos</b>		
Explicación del profesorado: se plantea un caso o problema y se exploran las reacciones suscitadas. Estudio en pequeño grupo Discusión en gran grupo durante un tiempo determinado. Síntesis final y conclusiones.		
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
<b>Globalización (2 sesiones)</b>	Analizar la globalización en la cultural material	Conclusiones a través de un mapa conceptual de la globalización y la cultura material
<b>Mundialización cultural y sociedad de la información como escenario contemporáneo del diseño (2 sesiones)</b>	Debatir acerca de la cultura y sociedad y la mundialización de la información como escenario contemporáneo del diseño	Conclusiones de la información del diseño a través de la cultura y la sociedad en el mundo contemporáneo, a través de un ensayo.
<b>Avances tecnológicos (2 sesiones)</b>	Debatir los avances tecnológicos en la cultura material y el diseño	Conclusiones en un trabajo escrito de los avances tecnológicos en la cultura material y la globalización.



(Tiempo destinado)	(Tiempo destinado)	(Tiempo destinado)
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Estudio directo La Mesa Redonda		Lecturas de discusión Cañon Laptop Pintarron



## 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.



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño  
Licenciatura en Diseño Industrial

**Reestructuración, 2015**





VIII. 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	BASIS 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	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL II						
		0 4 4 4	3 6 9 12	3 6 9 12	3 6 9 12	3 6 9 12	3 6 9 12	3 6 9 12	3 6 9 12	3 6 9 12	3 6 9 12	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 4 4 6	2 4 4 6				0 4 4 8	2 2 4 6								
								SEMÍOTICA									
	ERGONOMÍA				ERGONOMIA I			ERGONOMIA II									
					2 4 6 8			0 6 6 6									
	ECOLÓGICA				RECURSOS NATURALES	IMPACTO AMBIENTAL			SUSTENTABILIDAD DEL DISEÑO INDUSTRIAL								
					2 4 6	2 2 4 6			2 2 4 6								
	ECONOMICA ADMINISTRATIVA	INGLES 5		INGLES 6		INGLES 7		INGLES 8		MERCADO Y CONSUMO		ESTRUCTURACION DE PROYECTOS DE DI		GESTIÓN DEL DISEÑO INDUSTRIAL		PROYECTOS ESTRATEGICOS DE DISEÑO	
		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	
					PRODUCCION ARTESANAL		PRODUCCION INDUSTRIAL										
			2 2 4 6		2 2 4 6												
Área de tecnología	CIENCIA DE MATERIALES	MATERIALES Y PROCESOS PARA EL DISEÑO	TEORIA Y PRACTICA DE ENVASE Y EMBALAJE	TEORIA Y PRACTICA DE MADERAS													
		0 4 4 4	2 4 6 8	2 4 6 8													
	COMUNICOCLOGIA	TEORIA Y PRACTICA DE TEXTILES	TEORIA Y PRACTICA DE CUERO Y PIELS	TEORIA Y PRACTICA DE PLASTICOS	TEORIA Y PRACTICA DE CERAMICA Y VIDRIO	TEORIA Y PRACTICA DE METALES											
		2 4 6 8	2 4 6 8	2 4 6 8	2 4 6 8	2 4 6 8											
		REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE CONCEPTOS	REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE OBJETOS	REPRESENTACION TRIDIMENSIONAL DE PRODUCTOS	REPRESENTACIÓN INTEGRAL DE PRODUCTOS	FOTOGRAFIA			COMUNICACIÓN E IMAGEN PROFESIONAL (BILINGÜE)								
		0 4 4 4	0 4 4 4	0 4 6 6	0 4 4 4	0 4 4 4			0 6 6 6			2 2 4 6					
GEOMETRIA	DIBUJO TECNICO		DIBUJO TECNICO ASISTIDO		MODELADO ASISTIDO RENDERIZADO		FISICA Y SISTEMAS APLICADOS AL DISEÑO INDUSTRIAL		ANIMACIÓN ASISTIDA		MATRICES DE SIMULACIÓN		PROTOTIPIAJE ASISTIDO				
	0 4 4 4		0 4 4 4		0 4 4 4		0 4 4 4		2 4 4 6		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															