

---

## “Tecnología de la Información para la Sostenibilidad Ambiental en Futura Urbis”

---

### 1. Objetivo de Aprendizaje:

- Diseñar un edificio inteligente que utilice la tecnología de la información para optimizar el consumo de energía y recursos.
- Conocer una fuente de energía renovable y su aplicabilidad en Futura Urbis.
- Desarrollar un plan para recoger y reciclar dispositivos electrónicos en Futura Urbis.
- Reflexionar sobre las ventajas y desafíos de implementar una economía circular en Futura Urbis.
- Diseñar una campaña que utilice la tecnología de la información para concienciar sobre la sostenibilidad.

### 2. Instrucciones:

#### Parte 1 Diseño de Edificios Inteligentes:

- Investiga tecnologías actuales usadas en edificios inteligentes.
- Diseña un modelo de edificio para Futura Urbis que incorpore estas tecnologías.
- Elabora una presentación detallando las características de tu diseño, cómo promueve la sostenibilidad y cómo se integra en el entorno urbano.

#### Parte 2 Creación de una Campaña de Concienciación Ambiental

- Identifica un tema específico relacionado con la sostenibilidad en Futura Urbis.
  - (a) Investiga modelos actuales de reciclaje electrónico
  - (b) Economía Circular
- Diseña una campaña digital (puede incluir videos, infografías, posts para redes sociales, etc).

### 3. Instrumentos de Evaluación:

#### Parte 1 Diseño de Edificios Inteligentes:

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Necesita Mejora (2)	Insuficiente (1)
Diseño y Sostenibilidad	Diseño innovador y funcional que aborda profundamente la sostenibilidad y se integra de manera visionaria en Futura Urbis.	Diseño bien estructurado que aborda la sostenibilidad e integración en Futura Urbis, aunque falta detalle en ciertos aspectos.	Diseño básico con menciones limitadas sobre sostenibilidad e integración. Puede faltar cohesión en la propuesta.	Diseño poco detallado. Falta abordar adecuadamente la sostenibilidad o integración en Futura Urbis.
Calidad de la Presentación	La presentación es clara, detallada y utiliza medios visuales eficaces. Es coherente, captura la atención y transmite la información de manera efectiva.	La presentación es informativa y utiliza medios visuales adecuados. Algunos puntos podrían haber sido más claros o efectivos.	La presentación es básica y podría beneficiarse de una estructuración más clara o de la utilización de mejores medios visuales. Algunos aspectos no están bien explicados.	La presentación es desorganizada, carece de claridad y los medios visuales no son efectivos o están ausentes.

## Parte 2 Creación de una Campaña de Concienciación Ambiental

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Necesita Mejora (2)	Insuficiente (1)
<b>Identificación del Tema de Sostenibilidad</b>	Identificó un tema profundamente relevante y poco explorado en Futura Urbis, demostrando un entendimiento excepcional de las necesidades de la ciudad.	Eligió un tema relevante en Futura Urbis, pero podría haber profundizado más en su importancia o singularidad.	Seleccionó un tema que tiene relevancia, pero no está bien definido o no se conecta completamente con las necesidades específicas de Futura Urbis.	El tema elegido es muy general o no se relaciona adecuadamente con la sostenibilidad o Futura Urbis.
<b>Diseño y Calidad de la Campaña Digital</b>	Diseñó una campaña digital innovadora, cohesiva y altamente efectiva con una gama completa de medios (videos, infografías, posts, etc.) que interactúan armónicamente. Todos los materiales son de alta calidad, creativos y profesionalmente realizados. Se adaptan perfectamente al mensaje y al público objetivo.	La campaña es completa y utiliza varios medios de manera efectiva con materiales de buena calidad. Sin embargo, podría haber tenido una cohesión, enfoque o calidad de materiales ligeramente mejor en algunos puntos.	La campaña utiliza varios medios, pero falta cohesión o no se adapta plenamente al público objetivo. Algunos materiales pueden no ser tan efectivos o carecen de profesionalismo.	La campaña es básica, utiliza pocos medios y no demuestra una estrategia clara para alcanzar o influir en el público objetivo. Los materiales son de baja calidad o no se relacionan adecuadamente con el mensaje.

### 4. Principios DUA (Diseño Universal del Aprendizaje)

- **Representación:** Proporcionar diferentes recursos: artículos, videos, infografías, etc.
- **Acción y Expresión:** Ofrecer a los estudiantes opciones para representar su aprendizaje: foros, infografías, videos, etc.
- **Participación y Compromiso:** Escenarios de la vida real para motivar la investigación y el diseño, retroalimentación constante y oportunidades para la reflexión.

### 5. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) relacionados:

- **ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura** (tecnologías emergentes y su impacto en infraestructura). Fomentando la innovación tecnológica para resolver desafíos ambientales.
- **ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles** (mejorar la vida urbana a través de la tecnología). Al buscar formas de hacer Futura Urbis más sostenible.
- **ODS 12: Producción y consumo responsables**
- **ODS 13: Acción por el clima:** Reduciendo la huella de carbono y combatiendo el cambio climático a través de la tecnología.
- **ODS 16: Promoción de sociedades justas, pacíficas e inclusivas.**