



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO</b>							
<b>Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO</b>							
<b>Unidad de aprendizaje:</b> Cultura de masas y sociedad				<b>Ciclo de formación:</b> Profesional <b>Eje general de formación:</b> Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento <b>Área de conocimiento:</b> Análisis <b>Área terminal:</b> Gráfico <b>Semestre:</b> 3			
<b>Elaborada por:</b> Dra. Lorena Noyola Piña <b>Actualizada por:</b> Dra. Gabriela de la Hoz Abdo				<b>Fecha de elaboración:</b> Septiembre, 2016 <b>Fecha de revisión y actualización:</b> Noviembre, 2022			
<b>Clave:</b>	<b>Horas teóricas:</b>	<b>Horas prácticas:</b>	<b>Horas totales:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Carácter de la unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad:</b>
GAC11-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
<b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Presentación:</b> En la presente Unidad de Aprendizaje se abordarán los conceptos de Cultura de masas y su vinculación con la sociedad para que el estudiante adquiera una postura teórico crítica con respecto a la manipulación de los consumidores del diseño.
<b>Propósito:</b> se abordarán los conceptos de Cultura de masas y su vinculación con la sociedad para que el estudiante adquiera una postura teórico crítica con respecto a la manipulación de los consumidores del diseño.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<b>Competencias básicas</b>  CB1. Lectura, análisis y síntesis.  CB2. Comunicación oral y escrita.  CB3. Aprendizaje estratégico.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

### ***Competencias genéricas***

CG2. Pensamiento crítico.

CG8. Apertura a la experiencia.

CG9. Relación con otros/as.

CG17. Interculturalidad.

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

### ***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.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinaria, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

### CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. <i>¿Qué es la cultura de masas?</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspectos positivos y negativos</li> <li>• <i>¿Cómo se conformó la cultura de masas?</i></li> </ul>
2. <i>Tipología</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Cultura élite, popular y de masas</i></li> </ul>
3. <i>Factores mediáticos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Factores mediáticos que intervienen en la cultura de masas.</i></li> <li>• <i>Mecanismos mediante los cuales se establece la cultura de masas.</i></li> </ul>
4. <i>Cultura de masas y sociedad</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Cómo se vincula la cultura de masas con la sociedad resaltando los aspectos positivos para la creación en el diseño.</i></li> </ul>

### ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( x )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( x )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( x )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( x )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( x )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

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

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<b>Criterios</b>	<b>Porcentaje</b>
Asistencia y participación en clase	10%
Evaluaciones parciales por unidad	50%
Evaluación final	40%
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

### PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas vinculadas al diseño, preferentemente con antecedentes de investigación social y con preparación teórica crítica que le permita redimensionar al diseño más allá de un concepto comercial.

### REFERENCIAS

#### **Básicas:**

-Botto, M. N. (2018). Edgar Morin. La cultura de masas como objeto de análisis. Question/Cuestión, 1(60), e094-e094.

<p>-Marinas, J. M. (2020). La fábula del bazar: orígenes de la cultura del consumo (Vol. 118). Antonio Machado Libros.</p> <p>-Orozco-Toro, J. A. (2020). La paradoja del consumo. Del antropocentrismo de las ciencias sociales al consumo ético y sostenible/sustentable.</p>
<p><b>Complementarias:</b></p> <p>-Botto, M. N. (2018). Edgar Morin. La cultura de masas como objeto de análisis. <i>Question/Cuestión</i>, 1(60), e094-e094.</p> <p>-Donstrup, M. (2018). Una introducción a los efectos de la comunicación de masas. <i>adComunica</i>, (16), 255-259.</p> <p>-Hernández-Santaolalla, V. (2018). Los efectos de los medios de comunicación de masas. <i>Los efectos de los medios de comunicación de masas</i>, 1-200.</p> <p>-Haro Tecglen, E., &amp; DUMONT, R. (2018). La sociedad de consumo.</p> <p>-Cadena, D. I., Macías, G. H., Muñoz, S. C., &amp; Guzmán Macías, M. D. C. (2020). Millennials y centennials: nuevas tendencias de consumo. <i>Journal of Alternative Perspectives in the Social Sciences</i>, 10(4).</p>
<p><b>Web:</b></p> <p>Hardt Michael y Antonio Negri, Imperio, disponible en: <a href="http://bibliotecasolidaria.blogspot.mx/2009/07/imperio-de-antonionegri.html">http://bibliotecasolidaria.blogspot.mx/2009/07/imperio-de-antonionegri.html</a></p>
<p><b>Otras:</b></p> <p>-Pasquali, A. (1980). <i>Comunicación y cultura de masas</i>. Caracas.</p>

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.