



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Cultura de masas y sociedad				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento Área de conocimiento: Análisis Área terminal: Medios audiovisuales Semestre: 3			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña Actualizada por: Dra. Gabriela de la Hoz Abdo				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016 Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
GAC13-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: 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.
Propósito: 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.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.

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

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, 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"> • Aspectos positivos y negativos • <i>¿Cómo se conformó la cultura de masas?</i>
2. <i>Tipología</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cultura élite, popular y de masas</i>
3. <i>Factores mediáticos</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Factores mediáticos que intervienen en la cultura de masas.</i> • <i>Mecanismos mediante los cuales se establece la cultura de masas.</i>
4. <i>Cultura de masas y sociedad</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cómo se vincula la cultura de masas con la sociedad resaltando los aspectos positivos para la creación en el diseño.</i>

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			



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
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 con 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

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

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.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

- Marinas, J. M. (2020). La fábula del bazar: orígenes de la cultura del consumo (Vol. 118). Antonio Machado Libros.
- Orozco-Toro, J. A. (2020). La paradoja del consumo. Del antropocentrismo de las ciencias sociales al consumo ético y sostenible/sustentable.

Complementarias:

- Botto, M. N. (2018). Edgar Morin. La cultura de masas como objeto de análisis. *Question/Cuestión*, 1(60), e094-e094.
- Donstrup, M. (2018). Una introducción a los efectos de la comunicación de masas. *adComunica*, (16), 255-259.
- Hernández-Santaolalla, V. (2018). Los efectos de los medios de comunicación de masas. *Los efectos de los medios de comunicación de masas*, 1-200.
- Haro Tecglen, E., & DUMONT, R. (2018). La sociedad de consumo.
- Cadena, D. I., Macías, G. H., Muñoz, S. C., & Guzmán Macías, M. D. C. (2020). Millennials y centennials: nuevas tendencias de consumo. *Journal of Alternative Perspectives in the Social Sciences*, 10(4).

Web:

Hardt Michael y Antonio Negri, Imperio, disponible en:
<http://bibliotecasolidaria.blogspot.mx/2009/07/imperio-de-antonionegri.html>

Otras:

- Pasquali, A. (1980). *Comunicación y cultura de masas*. Caracas.

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.