



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica:</b> FACULTAD DE DISEÑO							
<b>Plan de estudios:</b> LICENCIATURA EN DISEÑO							
<b>Unidad de aprendizaje:</b> Diseño y gestión de divulgación de las ciencias				<b>Ciclo de formación:</b> Especializado <b>Eje general de formación:</b> Teórico-Técnico <b>Área de conocimiento:</b> Producción creativa <b>Área terminal:</b> Medios Audiovisuales <b>Semestre:</b> 8			
<b>Elaborada y actualizada por:</b> Comisión curricular				<b>Fecha de elaboración:</b> Septiembre 2016 <b>Fecha de revisión y actualización:</b> Octubre 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>
TT36-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
<b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Presentación:</b> En esta unidad de aprendizaje se establece la relación entre la comunicación y la ciencias, y la importancia de gestionar proyectos para la divulgación del conocimiento para ponerlo al alcance del público no especializado.
<b>Propósito:</b> Que el estudiantado sea capaz de gestionar y producir proyectos de divulgación científica.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<p><b>Competencias básicas</b></p> <p>CB1.Lectura, análisis y síntesis CB2.Comunicación oral y escrita CB3.Aprendizaje estratégico CB4.Razonamiento lógico – matemático CB5.Razonamiento científico</p> <p><b>Competencias genéricas</b></p> <p>CG1.Resolución de problemas CG2.Pensamiento crítico CG8.Apertura a la experiencia CG9.Relación con otros/as</p>

CG17. Interculturalidad

**Transferibles para el trabajo**

CL1. Digitales para el trabajo

CL2. Socioemocionales para el trabajo

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar

CL4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

**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.

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**

<b>Bloques:</b>	<b>Temas:</b>
Gestión y diseño de divulgación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gestión y diseño de divulgación               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Definición del canal más adecuado</li> <li>1.2. Artículos especializados y el lenguaje del lector</li> <li>1.3. La revista de divulgación</li> <li>1.4. Videos de no ficción</li> <li>1.5. Gráficos de divulgación de técnica y científica</li> <li>1.6. Aspectos legales de la difusión, divulgación y publicación</li> </ol> </li> </ol>

**ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

<b>Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( x )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( x )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( x )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( x )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros		Pantalla y CPU	
<b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( x )	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( x )	Trabajos de investigación documental	( x )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( x )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( x )	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	( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

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
Evaluaciones parciales por unidad	60%
Evaluación de proyecto final	40%
Se considerará la asistencia y la participación en clase	
<b>Total</b>	100 %

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación que su quehacer profesional se centre en la divulgación científica.

### REFERENCIAS

#### BÁSICAS

Andoni, A. "La tecnociencia y su divulgación: Un enfoque transdisciplinar". Anthropos, Editores. 2004

Diana Sagástegui Rodríguez , Raúl Gerardo Acosta García, María Edith Escalón Portilla. "Comunicar ciencia en México: Discursos y espacios sociales" ITESO. 2015

Bonfil. Martín. "LA CIENCIA POR GUSTO: UNA INVITACIÓN A LA CULTURA CIENTÍFICA" 2005

#### Complementarias:

Alexander López V."El concepto de cultura científica en la sociedad global" Revista Politeia, N° 42, vol. 32. Instituto de estudios Políticos, ucv, 2009:31-55