



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: Estructura y funcionamiento de una unidad de cultura científica				Ciclo de formación: Especializado Eje general de formación: Teórico-Técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Medios Audiovisuales Semestre: 8			
Elaborada por: Mtra. Catalina Torreblanca de Hoyos				Fecha de elaboración: Septiembre 2016			
Actualizada por: Comisión curricular				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:
TT46-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: 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

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiantado a diferentes metodologías para la organización y gestión de proyectos de divulgación y difusión de las ciencias y las tecnologías.
Propósito de la unidad de aprendizaje: Desarrollar proyectos y mecanismos para la comunicación de conocimientos.
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

- CG1.Resolución de problemas
- CG2.Pensamiento crítico
- CG4.Trabajo colaborativo
- CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
- CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

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

Bloques:	Temas:
<p>Conceptualización de actividades de divulgación, materiales y métodos.</p> <p>2. Planeación, diseño, ejecución y evaluación de proyectos de divulgación</p>	<p>1. Conceptualización de actividades de divulgación, materiales y métodos.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Análisis del contexto, público meta, audiencias o beneficiarios. 1.2. Talleres interactivos o participativos 1.3. Exposiciones y demostraciones interactivas o participativas



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

<p>3. Gestión de proyectos para la divulgación de la ciencia</p>	<p>1.4. Material didáctico, audiovisual, gráfico, etc.</p> <p>2. Planeación, diseño, ejecución y evaluación de proyectos de divulgación.</p> <p>2.1. Elaboración de programa y maqueta del proyecto</p> <p>2.2. Fabricación o manufactura</p> <p>2.3. Elaboración de calendarios, formatos y reportes.</p> <p>2.4. Implementación y capacitación.</p> <p>3. Gestión de proyectos para la divulgación de la ciencia</p> <p>3.1. Esquema de financiamiento</p> <p>3.2. Indicadores de gestión y control.</p> <p>3.3. Sistema de evaluación</p>
--	--

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(x)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros		Material bibliográfico, pantalla o proyector.	
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	()
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(x)	Analogías	()
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): Discusión dirigida, diario reflexivo			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios	50%
Asistencia	20%
Proyecto final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura y la unidad de aprendizaje, con experiencia docente comprobable y desarrollo teórico en temas como ética y análisis del discurso. Maestría o Doctorado en filosofía o humanidades. Teórico de la imagen o del arte con posgrado.

REFERENCIAS

Básicas:

Guàrdia, L. (2000). El diseño formativo: un nuevo enfoque de diseño pedagógico de los materiales didácticos en soporte digital. En Sangrà A., Duart, J.M. (Comp.) Aprender en la virtualidad. Colección Biblioteca de Educación. Nuevas tecnologías. Barcelona: EDIUOC/Gedisa