



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño		Nombre de la unidad de aprendizaje: Diseño y gestión de proyectos de divulgación de las ciencias I					
Programa elaborado por Comisión curricular		Fecha de elaboración: Agosto 2016			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación: Especializado					Semestre: 7		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico	Escolarizada presencial
Programas educativos en los que se imparte: UAEM, licenciatura en Diseño y Comunicación en Medios Audiovisuales. Materias afines en Facultad de Humanidades, Facultad de Arquitectura o Instituto de Ciencias de la Educación							
Prerrequisitos: Haber cursado y aprobado el ciclo básico y profesional.		UA antecedente recomendada: N/A			UA consecuente recomendada: Diseño y gestión de proyectos de divulgación de las ciencias II		
Presentación de la unidad de aprendizaje: En esta UA se establece la relación entre la comunicación y las ciencias, y la importancia de gestionar proyectos para la divulgación del conocimiento para ponerlo al alcance del público no especializado.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir proyectos de divulgación científica							
Competencias profesionales		Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso					
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis • Capacidad de investigación • Capacidad de gestión • Capacidad de dirección 		Los alumnos serán capaces de gestionar, dirigir y desarrollar proyectos para la difusión del conocimiento científico.					

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos	Secuencia temática		
1. Gestión y diseño de divulgación I	1. Gestión y diseño de divulgación I 1.1. Formas del discurso científico 1.2. El discurso dependiendo del usuario 1.3. Estructura del guión		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1 Gestión de proyectos de divulgación			
Propósito de la Unidad de Competencia	Que el alumno adquiera las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño.		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	Redacción Investigación Diseño	Análisis Síntesis Argumentación Diseño Gestión Coordinación	Ética Inclusión Trabajo colaborativo
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Pantalla y CPU		8 horas semanales	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	()
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	(X)	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida			Marque la técnica empleada (X)
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor			(X)
Debate o Panel			(X)
Lectura comentada			()
Seminario de investigación			()

Estudio de Casos	(X)
Foro	()
Demostraciones	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)
Experimentación (prácticas)	()
Trabajos de investigación documental	(X)
Anteproyectos de investigación	()
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)	()
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Evaluaciones parciales por unidad será el 60%	
Evaluación de proyecto final 40%	
Se considerará la asistencia y la participación en clase	
Perfil del docente: Lic. En Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación que su que hacer profesional se centre en la divulgación científica.	
REFERENCIAS	
Básicas	Complementarias