

**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: Estructura y funcionamiento de una unidad de cultura científica en Diseño				
Programa elaborado por Mtra. Catalina Torreblanca de Hoyos			Fecha de elaboración: 07/08/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional					Semestre: 8		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	2	2	4	6	Obligatoria	Teórico-Práctico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Análisis del contexto para la comunicación de la ciencia			UA antecedente recomendada: Cultura científica y comprensión pública de la ciencia			UA consecuente recomendada:	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante 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 profesionales Análisis de forma, función y significación			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para cumplir con el perfil de egreso.				

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos		Secuencia temática	
1. Conceptualización de actividades de divulgación, materiales y métodos. 2. Planeación, diseño, ejecución y evaluación de proyectos de divulgación 3. Gestión de proyectos para la divulgación de la ciencia		1. Conceptualización de actividades de divulgación, materiales y métodos. 1.1. Análisis del contexto, público meta, audiencias o beneficiarios. 1.2. Talleres interactivos o participativos 1.3. Exposiciones y demostraciones interactivas o participativas 1.4. Material didáctico, audiovisual, gráfico, etc. 2. Planeación, diseño, ejecución y evaluación de proyectos de divulgación. 2.1. Elaboración de programa y maqueta del proyecto 2.2. Fabricación o manufactura 2.3. Elaboración de calendarios, formatos y reportes. 2.4. Implementación y capacitación. 3. Gestión de proyectos para la divulgación de la ciencia 3.1. Esquema de financiamiento 3.2. Indicadores de gestión y control. 3.3. Sistema de evaluación	
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia		<ul style="list-style-type: none"> • Dotar al estudiante de la capacidad de diseño, gestión e implementación de proyectos. 	
1. Gestión			
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades para la gestión		
Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologías de análisis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de comunicación, interpretación y análisis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación • Análisis • Comunicación
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	

Material bibliográfico, pantalla o proyector.	Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestr), las cuales se distribuirán en las unidades de competencia a criterio del docente, TH: 2 X 16 semanas del semestre = 32		
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	(X)
Mapas conceptuales	()	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		(X)	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		()	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		(X)	
Anteproyectos de investigación		()	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		(X)	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:		Discusión dirigida, diario reflexivo	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Ejercicios 50%			
Asistencia 20%			
Proyecto final 30%			
PERFIL DEL DOCENTE			

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

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

COMPLEMENTARIAS