



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: Cultura de masas y sociedad					
Programa elaborado por Dra. Lorena Noyola Piña		Fecha de elaboración: Agosto 2016			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación: Profesional					Semestre: Tercero		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico-Práctico	Escolarizada presencial
Programas educativos en los que se imparte: UAEM, licenciatura en Diseño, Facultad de Diseño							
Prerrequisitos: El estudiantes debe haber cursado el ciclo básico de la licenciatura en Diseño		UA antecedente recomendada: Economía, Sociedad y Estado			UA consecuente recomendada: Análisis y psicología de la comunicación del objeto (Terminal en Industrial)		
Presentación de la unidad de aprendizaje: En esta materia se abordarán los conceptos de <i>Cultura de masas</i> 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 de la unidad de aprendizaje: Que el estudiante comprenda las causas y circunstancias que rigen los comportamientos de masas y que tenga una postura crítica para una propuesta más propositiva del diseño.							
Competencias profesionales Habilidad de comprensión		Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso En esta materia se desarrollará una postura teórico crítica del diseño y de su manejo, lo que coadyuvará a que el					

Habilidad de análisis Habilidad de argumentación	egresado sea más conciente de su entorno y propositivo.		
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos	Secuencia temática		
En esta materia se conocerán y comprenderán los conceptos que conforman la cultura de masas, sus aspectos negativos y positivos y los mecanismos mediante los cuales se establece la cultura de masas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es la cultura de masas? <ol style="list-style-type: none"> a. Aspectos positivos b. Aspectos negativos 2. ¿Cómo se conformó la cultura de masas? 3. ¿Cuáles son las principales diferencias entre cultura élite, cultura popular y cultura de masas? 4. Los factores mediáticos que intervienen en la cultura de masas 		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1		Comprensión del concepto de cultura de masas y su vinculación con la sociedad	
Propósito de la Unidad de Competencia	El estudiante comprenderá como se conformó la cultura de masas, sus características y sus diferencias con las culturas populares y de élite para desarrollar un concepto crítico y propositivo del diseño.		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	Qué es la cultura de masas Cómo se vincula con la sociedad	Habilidad de comprensión Habilidad de análisis Habilidad de argumentación	El estudiante debe desarrollar valores para producir diseño sin caer en los aspectos negativos que circundan a la cultura de masas, y saber exaltar los positivos.
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Documentación relacionada a la materia		2 horas/semana/mes	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Método de proyectos	()

Investigación por equipo	()	Seminarios	(X)
Aprendizaje cooperativo	()	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		()	
Lectura comentada		(X)	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		()	
Foro		()	
Demostraciones		()	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		()	
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 50%			
Evaluación de proyecto final 40%			
Se considerará la asistencia y la participación en el grupo 10%			
Perfil del docente: 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		Complementarias	
Baudrillard, Jean, (2009), <i>La sociedad de consumo</i> , Ediciones Akal.		Ortega y Gasset, José (1930), <i>La rebelión de las masas</i> , publicado por Espasa México en 2014.	
Vega, Eugenio, (2013), <i>Tiempos modernos, Tiempos difíciles: El</i>		Adrono, Theodor W., y Max Horkheimer, (2009), <i>Dialéctica de la ilustración:</i>	

diseño en la consolidación de la sociedad de consume, Editor:
AthorHouse

Sassatelli, Roberta, *COsumo, cultura y sociedad*, Amorrortu
editors.

Latouche, Serge, *Salir de la sociedad de consume: Voces y vías
del decrecimiento (con vivencias)*, Editorial Octaedro, S. L.

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

fragmentos filosófico, Ed. Trotta