LICENCIATURA EN SOCIOLOGÍA DE LOS MEDIOS DIGITALES Y EDUCATIVOS.

UNIDAD ACADÉMICA

SOCIOLOGÍA

NIVEL EDUCATIVO
Superior

MODALIDAD
Escolarizada

DURACIÓN
7 Semestres o 3.5 años.

ÁREA DE CONOCIMIENTO
Ciencias Sociales y Administrativas

LOCALIDAD
Acapulco

REGIÓN
Acapulco

MODALIDAD DE TITULACIÓN

Artículo 78. En la Universidad se establecen las siguientes formas de titulación:
I. Titulación expedita: Se otorga a quien obtenga un promedio mínimo de ocho punto cinco y que no haya aprobado en evaluaciones extraordinarias o recursado más de tres Unidades de Aprendizaje del Programa Educativo.
11.Examen profesional a través de:
a) a) Examen teorico y practico en area determinada de la carrera profesional;
b) Memoria de las actividades relacionadas con la profesion por un periodo no menor de tres años; y
c)Seminario de titulación.
III.Trabajo de tesis;
IV. IV. Articulo aceptado o publicado en revista arbitrada en el Ã¡rea determinada de la carrera profesional;
V. Autora o coautora de capitulo de libro o libro publicado en el area determinada de la carrera profesional;
VI. Elaborar y presentar original de software, obra artistica, cultural, obra de diseño arquitectonico, grafico o industrial, avalado por al menos dos profesores de la Universidad;
VII. Acreditar el Examen General de Egreso; y
VIII. Presentar trabajo de tesina y examen para los Tecnicos Medio Superior y Superior Universitario;

PERFIL DE EGRESO

El egresado de la licenciatura en sociología de los medios digitales y educativos es un profesional que está capacitado para diseñar y desarrollar estrategias de intervención comunicativa y educativa basada en plataformas digitales, mediante tecnologías emergentes e inteligencia artificial. Analiza los impactos

de la desigualdad, exclusión social y violencia mediante teorías y enfoques sociológicos, para explicar los fenómenos sociales. También examina las determinantes socioeconómicas y promueve una educación inclusiva y el cuidado del medio ambiente que contribuyan a una mejor convivencia, utilizando herramientas estadísticas y digitales para abordar las dimensiones de la marginación en sus diferentes ámbitos, para promover políticas y acciones encaminadas a la creación de una cultura de paz en el ámbito internacional, nacional y local, con un carácter innovador, inclusivo y responsabilidad social.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1 - ETAPA DE FORMACIÓN INSTITUCIONAL

- INGLÉS I
- INGLÉS II
- MANEJO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN
- HABILIDADES PARA LA COMUNICACIÓN DE LAS IDEAS
- PENSAMIENTO LÓGICO, HEURÍSTICO Y CREATIVO
- ANÁLISIS DEL MUNDO CONTEMPORÁNEO

2 - ETAPA DE FORMACIÓN BÁSICA POR ÁREA DISCIPLINAR

- INTRODUCCIÓN A LAS CIENCIAS SOCIALES
- SOCIOLOGÍA CLÁSICA
- SOCIOLOGÍA CONTEMPORÁNEA
- TEORÍAS DE LA GLOBALIZACIÓN
- CONTEXTO SOCIOECONÓMICO DEL ESTADO DE GUERRERO
- TEORÍAS DE LA DESIGUALDAD

3 - ETAPA DE FORMACIÓN PROFESIONAL ESPECÍFICA

- MOVIMIENTOS SOCIALES
- REVOLUCIONES TECNOLÓGICAS
- ESTADÍSTICA APLICADA A LA INVESTIGACIÓN SOCIAL I
- ESTADÍSTICA APLICADA A LA INVESTIGACIÓN SOCIAL II
- POLÍTICAS PÚBLICAS
- PLANEACIÓN DE UNA ENCUESTA
- VIOLENCIAS Y CONFLICTOS SOCIALES
- CULTURA DE PAZ Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS
- PSICOLOGÍA SOCIAL
- INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA
- INVESTIGACIÓN CUALITATIVA
- MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y VIOLENCIA SIMBÓLICA
- SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACION Y LA INCLUSIÓN SOCIAL
- EDUCACIÓN AMBIENTAL Y SUSTENTABILIDAD

- DISEÑO CURRICULAR
- TEORÍAS DEL APRENDIZAJE
- COMUNIDADES DE APRENDIZAJE
- SOCIOLOGÍA DE LOS MEDIOS DIGITALES
- TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN
- COMUNICACIÓN Y OPINIÓN PÚBLICA
- TALLER DE DISEÑO GRÁFICO DIGITAL
- TALLER DE FOTOGRAFÍA DIGITAL
- TALLER DE AUDIO Y VIDEO I
- TALLER DE AUDIO Y VIDEO II
- MERCADOTECNIA DIGITAL
- REDACCIÓN EN MEDIOS DIGITALES
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA COMUNICACIÓN
- TALLER DE CONTENIDOS PARA REDES SOCIALES
- TALLER DE PRODUCCIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO DIGITAL

4 - ETAPA DE INTEGRACIÓN Y VINCULACIÓN

- PLANEACIÓN DEL CONOCIMIENTO Y APRENDIZAJE DIGITAL
- GESTIÓN DE PROYECTOS SOCIALES
- PROYECTOS DE INTERVENCIÓN SOCIAL
- SEMINARIO DE TESIS I
- SEMINARIO DE TESIS II
- SOFTWARE CUANTITATIVO
- SOFTWARE CUALITATIVO
- AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE
- SERVICIO SOCIAL
- PRÁCTICAS PROFESIONALES