



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: Seminario de análisis del diseño inclusivo				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Generación y aplicación innovadora del conocimiento			
				Área de conocimiento: Análisis			
				Área terminal: Medios Audiovisuales			
				Semestre: 6			
Elaborada por: Mtro. Ilán S. Leboreiro Reyna				Fecha de elaboración: noviembre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
GAC23-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se analizarán los productos de diseño multimedia y su funcionalidad en torno a la inclusión social.
Propósito: : Que cada estudiante sea capaz de dilucidar la función social de un objeto de diseño y el cómo se integra como un elemento de inclusión.
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

CG2. Pensamiento crítico

CG4. Trabajo colaborativo.

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía

CG19. Aprecio por la vida y la diversidad

Competencias laborales

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

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:
Diseño inclusivo	Definición y antecedentes Diseño para todos o diseño universal



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

	<p>Campos de uso</p> <p>Diseño para la sensibilización</p> <p>Diseño para la atención de usuarios específicos</p> <p>Diseño para la inclusión de todas y todos los usuarios</p>
--	---

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	()	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(X)	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
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	()
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad será el 60%	60%
Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación, Psicología, Ciencias de la Educación o áreas afines, con experiencia en proyectos de inclusión social y física.

REFERENCIAS

<p>Básicas: Fundación ONCE (2006). Libro blanco del diseño para todos en la universidad. Barcelona: Fundación ONCE. Betilde Muñoz-Pogossian y Alejandra Barrantes (eds). Equidad e Inclusión Social: superando desigualdades hacia sociedades más inclusivas. OEA, Washington, 2016</p>
<p>Complementarias: Marina Puyuelo Cazorla, Mónica Val Fiel, Lola Merino Sanjuán, Jaume Gual Ortí, (2018), <i>Diseño inclusivo y accesibilidad a la cultura</i>, Universidad Politécnica de Valencia, España. Armando Alcántara, "Educación superior e inclusión social en México: algunas experiencias recientes". Universidades, núm. 57, julio-septiembre 2013, México, Pp. 17-28 Estefanía Slavin "Lo audiovisual como medio de inclusión, un recurso posible para la accesibilidad al patrimonio museal", Investigación + Acción, Año 19 (2016), Núm. 18, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad del Mar del Plata, Argentina, Pp. 27-38.</p>
<p>Web: Fernández, R, Diseño para todos, disponible en: http://www.inclusivestudio.com Proyectos de diseño Inclsuivo (Autores varios), disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/sec_dcu.htm</p>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Proyecto WAU: Un caso práctico de diseño inclusivo(2006), disponible en:

http://www.nosolousabilidad.com/articulos/proyecto_wau.htm

Bieler, R, Desarrollo Inclusivo: Un aporte universal desde la discapacidad Disponible en:

<http://64.233.163.132/search?q=cache:qtFk7kwPBpoJ:siteresources.wor>

[idbank.org/EXTLACREGTOPH_IVINSPA/Resources/Discapacidad_Ciclod_eVidayDesarrolloInclusivo_esp.doc+dise %C3%B1o+inclusivo+ejemplos&cd=10&hl =es&ct=clnk&gl=ar](http://idbank.org/EXTLACREGTOPH_IVINSPA/Resources/Discapacidad_Ciclod_eVidayDesarrolloInclusivo_esp.doc+dise+%C3%B1o+inclusivo+ejemplos&cd=10&hl=es&ct=clnk&gl=ar)

EDaAN, (2004), Artículo sobre el diseño inclusivo. disponible en: www.edean.org