



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO</b>							
<b>Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO</b>							
<b>Unidad de aprendizaje:</b> Diseño inclusivo				<b>Ciclo de formación:</b> Especializado			
				<b>Eje general de formación:</b> Teórico-Técnico			
				<b>Área de conocimiento:</b> Teórica			
				<b>Área terminal:</b> Medios Audiovisuales			
				<b>Semestre:</b> 7			
<b>Elaborada por:</b> Comisión curricular				<b>Fecha de elaboración:</b> Octubre 2022			
<b>Clave:</b>	<b>Horas teóricas:</b>	<b>Horas prácticas:</b>	<b>Horas totales:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Carácter de la unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad:</b>
TT26-6	2	2	4	6	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
<b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

**Presentación:** El diseño inclusivo se plantea desde la universidad mediante la formación de recursos humanos capacitados que puedan materializar sus ideas en proyectos para dar respuesta a las necesidades de inclusión en los diferentes sectores poblacionales, abordando diversos contenidos y soportes técnicos para desarrollar trabajos coordinados en materia de accesibilidad integral.

#### **Propósito:**

#### **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**

- CG17. Interculturalidad
- CG1. Resolución de problemas
- CG2. Pensamiento crítico
- CG9. Relación con otros/as

***Transferibles para el trabajo***

- CL1. Digitales para el trabajo
- CL2. Socioemocionales para el trabajo
- CL3. Competencias para el trabajo disciplinar
- CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

***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 (en 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**

<b>Bloques:</b>	<b>Temas:</b>
Bloque 1. Diseño e Inclusión	I. Fundamentos y principios del diseño inclusivo  II. Educación inclusiva

<p>Bloque 2. Usabilidad</p>	<p>a) Desarrollo de una filosofía de inclusión</p> <p>III. Diversidad y Género</p> <p>IV. Diseño universal</p> <p>V. Diseño centrado en el usuario</p> <p>a) tipos de usuario</p> <p>VI. Accesibilidad</p> <p>VII. Investigación e inclusión</p> <p>Estrategias y medidas para realizar una intervención inclusiva.</p> <p>I.Principios Básicos</p> <p>II. Interacción del usuario con el entorno</p> <p>III. Entorno construido</p> <p>IV. Productos</p> <p>V. Servicios y Comunicación</p>
-----------------------------	--

**ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( x )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( x )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( x )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( x )	Taller	( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Mapas conceptuales	( x )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( x )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( x )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
<b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( x )	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( x )	Trabajos de investigación documental	( x )
Lectura comentada	( x )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( x )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( x )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad	60%



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Evaluación de proyecto final	40%
Se considerará la asistencia y la participación en el grupo	
Exposición	
Ejercicios en clase	
Participación en clase e intervención en clase con dudas, propuestas y comentarios.	
Uso apropiado y argumentado de contenidos fiables localizados en internet, citando adecuadamente la fuente.	
Proyecto final	
Lectura y revisión de bibliografía	
<b>Total</b>	100 %

### PERFIL DEL PROFESOR

Licenciatura en Diseño Industrial, deseable maestría en área de diseño de ambientes y experiencia en la investigación.

### REFERENCIAS

García, Pilar Samaniego De. *Aproximación a La Realidad De Las Personas Con Discapacidad En Latinoamérica*. Madrid: Comité Español De Representantes De Personas Con Discapacidad, 2006.

Philipp Meuser, Jennifer Tobolla, *Arquitectura Accesible, Hacia una Arquitectura sin barreras*. Promo Press, 2019

**Complementarias:** Fundación ONCE, *Accesibilidad Universal y Diseño para Todos*, Ediciones de Arquitectura, 2011.

**Web:** [http://www.ondi.cu/bdhabana/files/ponencias/sala\\_12/ponencia\\_patricia\\_herrera.pdf](http://www.ondi.cu/bdhabana/files/ponencias/sala_12/ponencia_patricia_herrera.pdf)

[http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista9\\_16.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista9_16.pdf)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Otras:

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.