



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: Diseño inclusivo				Ciclo de formación: Especializado			
				Eje general de formación: Teórico-Técnico			
				Área de conocimiento: Teórica			
				Área terminal: Gráfico			
				Semestre: 7			
Elaborada por: Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila				Fecha de elaboración: Septiembre 2016			
Actualizada por: Comisión curricular				Fecha de revisión y actualización: Octubre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT24-6	2	2	4	6	Obligatoria	Teórico	Especializada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: 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 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: Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante conocer las características y limitaciones de un entorno inaccesible y aplicar criterios inclusivos en las propuestas de diseño.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
<p>Competencias básicas</p> <p>CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico. CB4. Razonamiento lógico-matemático. CB5. Razonamiento científico.</p> <p>Competencias genéricas</p> <p>CG17. Interculturalidad CG1. Resolución de problemas CG2. Pensamiento crítico</p>

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.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Diseño e Inclusión	Fundamentos y principios del diseño inclusivo II. Educación inclusiva a) Desarrollo de una filosofía de inclusión III. Diversidad y Género IV. Diseño universal



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

	<p>V. Diseño centrado en el usuario</p> <p style="padding-left: 20px;">a) tipos de usuario</p> <p>VI. Accesibilidad</p> <p>VII. Investigación e inclusión</p> <p>VIII. Diseño e investigación</p> <p>IX. Usabilidad</p> <p>X. Metodología</p> <p style="padding-left: 20px;">Estrategias y medidas para realizar una intervención inclusiva.</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	()
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Tripticos	()	Exposición oral	()
Otros		<p>Documentación relacionada a la materia</p> <p>Presentaciones de cada sesión.</p> <p>Artículos de investigación.</p> <p>Ejercicios prácticos.</p> <p>Software para el análisis de datos estadísticos.</p> <p>Lecturas de libros y antologías.</p>	
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad	60%
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	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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

REFERENCIAS

Básicas:

Brogna, Patricia Claudia. *Visiones Y Revisiones De La Discapacidad*. México, D.F.: Fondo De Cultura Económica, 2009.

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.

Valls, Lluís Alegre I, and Natividad Casado Martínez. *Guía Para La Redacción De Un Plan Municipal De Accesibilidad*. Madrid: Real Patronato De Prevención Y De Atención a Personas Con Minusvalía, 2000.

Complementarias:

Ainscow, Mel, and Mel Ainscow. *Conjunto De Materiales Para La Formación De Profesores: Necesidades Especiales En El Aula*. París: UNESCO, 1995

Web:

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.