Universidad de Navarra

Inclusive design (Gr. Diseño)

Guía docente 2026-27

PRESENTACIÓN

En esta asignatura se dotará al alumnado de los conocimientos fundamentales del Diseño Universal o Diseño para todas las personas. Se trata de interiorizar aquellos principios que permitan que desde el primer momento un diseño o un servicio sea útil para la mayoría de la población sin necesidad de hacer adaptaciones o rediseños posteriores. Se trata de resolver los retos del diseño con una visión completa que considere desde el inicio la diversidad.

- **Titulación**: Grado en diseño/design
- **Módulo/Materia**: Modulo 6. MENCIONES
  - Mención en diseño de producto.
  - Mención en diseño de servicios.
  - Mención en diseño de moda.
- **ECTS**: 4,5 ECTS
- **Curso, semestre**: Cuarto curso / primer semestre
- **Carácter**: Optativa
- **Profesorado**:
  - *Luis Casado (Fundación IDDEAs)*
  - *Anfas*
  - *Marina Vidaurre Arbizu (RA) mvidaurre@unav.es*
- **Idioma**: Español
- **Aula, Horario**: Aula 6, jueves de 9:00 a 12:00



RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

BASIC

BC1 – Students should have demonstrable knowledge and understanding of an area of study that builds on the base knowledge of general secondary education, and at a level at which, although supported by advanced text books, also includes aspects that imply knowledge related to the vanguard of the field of study.

BC3 – Students should have the ability to gather and interpret relevant data (normally within their area of study) in order to make judgments that reflection on relevant social, scientific or ethical issues.

BC4 – Students should be able to communicate information, ideas, problems and solutions to both a specialized and general audience.

BC5 – Students should have developed the learning and study skills that are necessary for undertaking studies with a high degree of autonomy.

GENERAL

GC1—Analyze, evaluate, and present the diverse strands of creativity that influence the field of design.

GC5 – Skillfully manage modern technologies geared toward creation and manufacturing processes specific to the design world.

GC6 – Ability to speak English, B2 level, with knowledge of scientific and academic terminology related to the world of art, design, and applied arts.

GC7 – Analyze products or services in relation to the technological and productive possibilities of the creative industry.

SPECIFIC

SC10 – Know the systems and industrial manufacture processes specialized according to the different fields of design.

SC17 – Know the artistic traditions of Western culture and apply the corresponding technical, economic, social, and ideological foundations to design.

SC24 – Understand market strategies related to design.

OPTATIVES

OPC1 – Describe and apply to Product, Fashion or Services Design specific processes of creative manufacture.

OPC3 – Know and apply to Product, Fashion or Services Design current techniques of design, management and production.

OPC4 – Know and understand current trends in Product, Fashion or Service Design

PROGRAMA

Contenidos de la asignatura:

Conceptos básicos para un Diseño Inclusivo: igualdad de oportunidades, inclusión, discapacidad, accesibilidad universal, principios de diseño Universal, criterios DALCO, lenguaje inclusivo…

- Taller de diseño universal: experimentando la exclusión, usando productos y servicios.

La diversidad en el funcionamiento humano: qué perfiles funcionales hay y qué necesitan de productos, servicios y moda.

- Testimonios directos de personas con diferentes discapacidades.

Cultura y proceso de diseño inclusivo

- Tendencias hacia la inclusión.
- Breve repaso de legislación aplicable al Diseño inclusivo.
- Cómo usar algunas herramientas de Service Design para diseñar de modo inclusivo.
- Cómo diseñar para todas las personas. Criterios DALCO.
- Cómo diseñar para las personas mayores.

La comunicación como complemento del diseño universal.

- Claves de la comunicación inclusiva.
- Taller de Lectura Fácil con ANFAS Navarra.

Ejemplos y buenas prácticas de diseños inclusivos: producto, servicio y moda

Proyectos en grupo por mención.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS
AF01	Asistencia y participación en clases presenciales teóricas	22.5
AF02	Asistencia y participación en clases presenciales prácticas	22.5
AF04	Realización de trabajos dirigidos	9
AF06	Estudio y trabajo personal	58.5

APRENDIZAJE SERVICIO

El Aprendizaje-Servicio (ApS) es una filosofía, una metodología docente y un modo de organización que combina en una actividad formativa el aprendizaje de los contenidos curriculares y de las competencias de la propia asignatura con la realización de tareas de servicio a la sociedad. Los alumnos de la asignatura trabajan en necesidades reales de su entorno. Esta asignatura cuenta con el **sello ApS desde el curso 26-27.**

A continuación, se indican las características de esta asignatura en relación al ApS:

Necesidad que este proyecto satisface en la sociedad

En *Inclusive Design* se abordan necesidades reales relacionadas con la inclusión, la accesibilidad y la mejora de la experiencia de uso de productos, servicios y entornos para personas con diversidad funcional. Cada curso, el alumnado trabaja sobre retos concretos planteados en colaboración con agentes externos, identificando barreras y oportunidades de mejora desde una perspectiva social, funcional y ética, con el objetivo de generar propuestas de diseño que favorezcan una participación más equitativa en distintos ámbitos de la vida cotidiana.

Evaluación de la actividad dentro de la asignatura

La actividad se evalúa mediante un sistema de seguimiento continuo que valora tanto el proceso como el resultado final. Se consideran la calidad de la investigación, la identificación rigurosa de necesidades, la pertinencia de las propuestas, el desarrollo de prototipos o soluciones, la capacidad argumentativa y la presentación pública de los resultados. La evaluación se realiza mediante rúbricas docentes, revisión progresiva del trabajo y retroalimentación procedente de colaboradores externos y usuarios cuando procede.

La coherencia con los objetivos de la asignatura

Los proyectos que se proponen cada curso constituyen el núcleo metodológico de la asignatura y permiten desarrollar sus objetivos fundamentales: comprender los principios del diseño inclusivo, analizar situaciones reales de exclusión o barreras, aplicar metodologías de diseño centrado en las personas y desarrollar soluciones fundamentadas, viables y socialmente responsables en los distintos ámbitos del diseño.

Las competencias sociales y destrezas cívicas que adquiere el alumno mediante esta actividad

El alumnado desarrolla empatía, escucha activa, sensibilidad hacia la diversidad humana, responsabilidad social y capacidad de diálogo con diferentes agentes y contextos sociales. Asimismo, adquiere conciencia crítica sobre el papel del diseño como herramienta para promover la inclusión, la equidad y la mejora colectiva del entorno.

Las competencias profesionales: toma de decisiones, comunicación personal y pública

Se fortalecen competencias profesionales esenciales como la investigación aplicada, el análisis de necesidades, la toma de decisiones fundamentadas, el trabajo colaborativo, la capacidad de adaptación, la argumentación técnica y la comunicación eficaz de propuestas tanto en contextos académicos como ante interlocutores externos.

Las actividades de reflexión que llevan a cabo los estudiantes

La asignatura incorpora espacios de reflexión al inicio y al cierre del proyecto. Al comienzo, el alumnado realiza una reflexión diagnóstica sobre su percepción del diseño inclusivo y de las necesidades sociales abordadas. Al finalizar, desarrolla una reflexión estructurada mediante el modelo R5, orientada a analizar críticamente el aprendizaje adquirido, las decisiones proyectuales tomadas y el impacto social de la propuesta.

EVALUACIÓN

	SISTEMA DE EVALUACIÓN	(ponderación, %)
SE01	Control de la asistencia y participación en clases expositivas, prácticas y magistrales	10
SE02	Trabajos prácticos individuales y en equipo	50
SE03	Defensa oral de los trabajos Presentación final	20
SE04	Exámenes (parciales y finales)	20

HORARIOS DE ATENCIÓN

Previa cita con los profesores de la asignatura

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Holmes, K., Kissoyan, S., & Maeda, J. (2022). *Mismatch : cómo la inclusión da forma al diseño, la tecnología y la sociedad*. Experimenta Libros. Localízalo en la Biblioteca

Jean-Baptiste, A. (2020). *Building For Everyone*. Wiley. Localízalo en la Biblioteca electrónico

Universidad de Navarra

Gilbert, R. M. (2025). *Inclusive Design for a Digital World: Designing with Accessibility in Mind* (Second Edition). Apress L. P. https://doi.org/10.1007/979-8-8688-1820-2 Localízalo en la Biblioteca electrónico

Jun, G. (2024). *Fashion, Disability, and Co-Design : A Human-Centered Design Approach* (1st ed.). Bloomsbury Visual Arts. https://doi.org/10.5040/9781350299573 Localízalo en la Biblioteca electrónico

WEBS

The Field Guide to Human-Centered Design. A step-by-step guide that will get you solving problems like a designer. By IDEO.org https://www.designkit.org/resources/1.html

Microsoft Inclusive Design https://inclusive.microsoft.design/

Publicaciones disponibles en Plena Inclusión España.

Portal Accessibilitas.