

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	LABORATORIO DE INTEGRACIÓN II: INCLUSIÓN SOCIAL		
Identificador:	33508		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
Módulo:	INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	2	Periodo lectivo:	
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	0	Trabajo Autónomo:	0
Idioma Principal:		Idioma Secundario:	
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

Inclusión social. Singularidades y necesidades relacionadas con la discapacidad intelectual y cognitiva de obligado cumplimiento en el diseño contemporáneo.

Singularidades y necesidades relacionadas con la discapacidad física y motora de obligado cumplimiento en el diseño contemporáneo. Adaptabilidad de los diseños frente al cambio de necesidades que se dan con el paso del tiempo; superación de las barreras de edad e integración generacional.

Condiciones sociales de la investigación y la innovación a través del diseño para la mejora de la inclusión de estratos en riesgo de exclusión.

Los Laboratorios de integración (I, II y III) se establecen dentro de un programa de conocimiento estratificado, que se inician desde el primer curso hasta el último, cuya filosofía global no es otra que la interrelación cruzada de los distintos conocimientos que se van adquiriendo a lo largo del grado.

Se trata de una materia anual y transversal, capaz de aglutinar los aprendizajes y hacerlos aflorar hasta la virtud profesional más novedosa. No sólo se quiere formar en la capacidad profesional del momento, sino más allá de esto, en la capacidad de promover nuevos tiempos y ritmos de actividad claramente orientados hacia la innovación.

De tal manera, cumpliendo las directrices previstas para la titulación, se propondrá que todos los conocimientos conducentes a la formación de los estudiantes (comunicación, ideación y ejecución) se inicien desde el primer momento, posibilitando propuestas innovadoras, teóricas y materiales.

La estructura general del Laboratorio de integración se compondrá de tres partes:

- Semana cero: como trabajo grupal de corta duración verticalmente organizado en el inicio del curso.
- Taller vertical: como trabajo grupal de larga duración aglutinando todos los cursos del grado organizado verticalmente a lo largo del primer semestre.
- Taller horizontal/ experimental: como trabajo de reflexión individual sobre las problemáticas contemporáneas y como acercamiento cuasi-real a encargos profesionales concretos.

La segunda materia, de estas tres concatenadas que se han dibujado en el plan de estudios, y que constituyen un punto sustancial de la identidad característica de esta titulación en nuestra Universidad, centra sus esfuerzos en la capacitación en el ámbito de la *¿inclusión social¿*. Esta materia de segundo

curso reflexionará en profundidad sobre los principios constitutivos del *¿inclusión social¿* en el diseño, que son:

- Singularidades y necesidades relacionadas con la discapacidad intelectual y cognitiva de obligado cumplimiento en el diseño contemporáneo.
- Singularidades y necesidades relacionadas con la discapacidad física y motora de obligado cumplimiento en el diseño contemporáneo.
- Adaptabilidad de los diseños frente al cambio de necesidades que se dan con el paso del tiempo; superación de las barreras de edad e integración generacional.
- Condiciones sociales de la investigación y la innovación a través del diseño para la mejora de la inclusión de estratos en riesgo de exclusión.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G03	Aplicar la creatividad al diseño digital por proyectos y al trabajo en equipo.
	G08	Desarrollar, a través de las herramientas y oportunidades del diseño digital, valores tales como la solidaridad, interculturalidad, igualdad, compromiso, respeto, diversidad, integridad, accesibilidad universal, propios de una cultura democrática contemporánea.
Competencias Específicas de la titulación	E14	Saber aplicar los conocimientos suficientes para analizar datos, sintetizar ideas, proponer y defender un concepto de diseño digital y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto.
Resultados de Aprendizaje	R01	Trabajar en equipo y desarrollar capacidad para integrarse operativamente en espacios de trabajo multidisciplinar sobre problemas vinculados con la acción social del diseño.
	R02	Interrelacionar competencias entre materias y áreas de conocimiento diferenciado sobre problemas vinculados con la acción social.
	R03	Conocer los procesos de acercamiento y resolución de las problemáticas del hecho creativo, especialmente vinculadas con la singularidad de la inclusión social.
	R04	Capacidad para detectar y resolver problemáticas vinculadas con la discapacidad intelectual y cognitiva a través del diseño.
	R05	Capacidad para detectar y resolver problemáticas vinculadas con la discapacidad física y motora a través del diseño.
	R06	Capacidad para la investigación y la innovación a través del diseño para la mejora de la inclusión de estratos en riesgo de exclusión.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas:

* Guía Docente sujeta a modificaciones