



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

UN [dIVERSO] diseño 2024-25

Especialidad: Todas

Curso 2024/2025

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Proyectos/Dibujo Técnico		
Mail del departamento	dibujotecnico@easdvalencia.com		
Asignatura	UN [dIVERSO] diseño		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Fina Alarcón/Eva Verdú		
Correo electrónico	jarcon@easdvalencia.com / everdu@easdvalencia.com		
Horario tutorías			
Lugar de tutorías	Departamento de Dibujo Técnico		



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La accesibilidad universal se define como la condición que permite que cualquier espacio, actividad o instrumento, sea comprensible, utilizable y practicable por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad, de la forma más autónoma y natural posible.

Se diseñan espacios, actividades y objetos siguiendo los principios del “diseño para todXs”, estrategia que consiste en considerar que las capacidades para deambular por un espacio, practicar una actividad o utilizar un objeto no son iguales para todas las personas y que, por tanto, es necesario diseñarlas teniendo en mente esta diversidad de manera que puedan ser utilizadas sin necesidad de adaptaciones.

Los objetivos de la asignatura son:

- Aprender a diseñar utilizando los diferentes sistemas de representación procurando garantizar la accesibilidad física, sensorial, cognitiva, emocional y digital
- Sensibilizar sobre realidades no mayoritarias, desarrollando conciencia y comprensión de las necesidades y desafíos de las personas con discapacidades, con el objetivo de diseñar productos y servicios que las incluyan de manera efectiva.
- Promover y desarrollar la empatía hacia las experiencias de los usuarios, especialmente aquellos que pueden tener necesidades diferentes o que se enfrentan a barreras particulares.
- Evaluar y mejorar productos existentes en términos de inclusión y proponer mejoras significativas.
- Realizar propuestas considerando nuevos puntos de vista para el diseño, que mejoren la calidad de vida y el bienestar social, **individual o colectivo**, avanzando en el reconocimiento de los derechos y trabajando por alcanzar la plena ciudadanía en igualdad de oportunidades.
- Elaborar una visión crítica del proceso y de las soluciones de diseño, que permita identificar las oportunidades de mejora de la inclusividad en el diseño de productos, servicios y entornos.
- Trabajar en proyectos reales aplicando diferentes metodologías.
- Contribuir a la creación de una base de datos de proyectos inclusivos a través de la asignatura. (web, blog, libro ilustrado digital,...)

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Se recomienda haber cursado las asignaturas de Sistemas de Representación, Cultura del Diseño, Fundamentos Históricos del Diseño y las asignaturas de carácter proyectual de 2º y 3º.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de U N [d I V E R S O] d i s e ñ o.



COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
CT6	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
CT9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
CT10	Liderar y gestionar grupos de trabajo
CT11	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CT15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
CT16	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
CT17	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

	Diseño de Moda
CE6	Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas
CE7	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE8	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción



Diseño Gráfico	
CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
CE3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
CE5	Establecer estructuras organizativas de la información
CE6	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción
Diseño de interiores	
CE1	Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores
CE5	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
CE6	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción
Diseño de Producto	
CE2	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados
CE9	Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>R1 - Conoce los conceptos fundamentales relativos a la accesibilidad universal.</p> <p>I1. Describe correctamente los principios del diseño universal siendo sensible al lenguaje excluyente.</p> <p>I2. Conoce la bibliografía elemental sobre el tema</p> <p>I3. Utiliza el vocabulario específico de forma rigurosa.</p>	CT8,CT13
<p>R2 - Hace uso de los conocimientos adquiridos en el análisis de los proyectos de diseño.</p> <p>I1. Aplica los principios del diseño universal a los proyectos analizados</p> <p>I2. Reconoce las características de los diseños excluyentes desde el punto de vista de la accesibilidad universal.</p> <p>I3. Detecta y argumenta soluciones de mejora.</p>	CT2, CT6, CT8, CT11



<p>R3 - Plantea proyectos accesibles desde el punto de vista físico, cognitivo, sensorial, emocional y digital.</p> <p>I1. Realiza una investigación teniendo en cuenta referentes que atienden a la diversidad.</p> <p>I2. Aplica los principios del diseño universal a los proyectos</p> <p>I3. Concibe proyectos gráficos, espaciales o de producto accesibles desde el punto de vista físico, cognitivo, emocional o sensorial.</p> <p>I4. Defiende su proyecto con argumentos que incluyen los conceptos estudiados, utilizando la terminología adecuada de manera rigurosa</p>	<p>CT1, CT3, CT4, CT8, CT9, CT11, CT13, CT14, CT15,CT16, CT17, CG1 ,CG2, CG3</p> <p>Las CE de cada especialidad</p>
<p>R4. Utiliza la metodología proyectual propuesta a partir de la identificación de un problema para plantear proyectos accesibles</p> <p>I1. Participa de forma activa en todas las fases del proyecto, incluyendo planificación, investigación, colaboración y presentación.</p> <p>I2. Resuelve problemas identificando, analizando y resolviendo problemas del mundo real dentro del contexto del proyecto planteado.</p> <p>I3. Colabora en equipo de manera efectiva, asume responsabilidades, comunica y colabora en la consecución de los objetivos del proyecto.</p> <p>I4. Investiga y analiza de forma relevante analizando datos y evaluando fuentes de información utilizando la evidencia para respaldar las conclusiones.</p> <p>I5. Crea ideas nuevas y originales desarrollando soluciones creativas a problemas aplicando enfoques innovadores en la ejecución de los proyectos.</p> <p>I5.Comunica sus ideas de manera efectiva tanto de forma oral como escrita utilizando los medios apropiados para comunicarse según la audiencia.</p> <p>I6.Toma decisiones informadas, gestiona el tiempo de manera eficiente, cumple con los plazos y asume responsabilidades dentro del grupo.</p> <p>I7. Aplica los conceptos aprendidos a un proyecto contextualizado en un entorno del mundo real.</p>	<p>CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT8, CT9, CT10, CT11, CT13, CT14, CT15,CT16, CT17, CG1 ,CG2, CG3</p> <p>Las CE de cada especialidad</p>

→ 6. Contenidos

BLOQUE 1. Conoce

Sensibilización del alumnado, clases teóricas y dinámicas de aproximación a la accesibilidad universal mediante charlas de diferentes colectivos y entidades y experiencias propias.

UD1. Introducción al Diseño para Todxs

- Definición y principios del diseño universal
- Importancia de la accesibilidad y la inclusión en el diseño
- Ética y responsabilidad social

UD2. Diversidad de Usuarios

- Estudio de las diferentes capacidades y necesidades de los y las usuarias
- Accesibilidad Física, Emocional, Sensorial, Cognitiva y Digital
- Análisis de casos reales de usuarias y usuarios diversos
- Charlas y desarrollo de experiencias de sensibilización



UD3. Normativas y Estándares

- Estándares internacionales de accesibilidad
- Cumplimiento y leyes relacionadas con la inclusión
- Ejemplos de buenas prácticas en el diseño conforme a normativas.

UD4. Diseño Universal, tecnologías de asistencia y comunicación

- Concepto y aplicación del diseño universal (DUA)
- Comunicación inclusiva: comunicación comprensible para todxs, accesibilidad en la comunicación visual y escrita
- Tecnologías y ayudas técnicas para la accesibilidad

UD5. Arquitectura / Diseño espacial

- Espacios físicos accesibles y consideraciones para garantizar la inclusión
- Arquitectura/Entorno y perspectiva de género
- Casos prácticos y experimentación en el espacio público y urbano

UD6. Metodologías

- Learning by doing (Aprendizaje basado en la experiencia, orientado a la acción y desarrollo de habilidades en un contexto real)
- ABS (Aprendizaje basado en servicios)
- ABP (Aprendizaje basado en proyectos)

BLOQUE 2. Representa y analiza

Proyecto grupal: Análisis de casuísticas utilizando los diferentes sistemas de representación aplicados a la ilustración y a la comunicación proyectual, trabajando temáticas de diversidad. Edición digital de álbum o video ilustrado.

UD7. Productos, servicios y entornos diseñados de manera inclusiva. Representación gráfica

- Sistemas de representación. Comunicación gráfica de la diversidad.
- Organización y descripción gráfica de los contenidos. Organigrama y mapas mentales.
- Desarrollo de soluciones tecnológicas inclusivas
- Creación de un marco gráfico (guía) para la recopilación de distintas situaciones (formato wix, pdf interactivo, etc..)

UD8. Escenarios de futuro. Tendencias y oportunidades emergentes

BLQOUE 3. Proyecta y materializa

Proyecto individual aplicando la metodología ABP o ABS, asociado a un colectivo concreto. Formato libre

UD9. Ideación, prototipado/representación y presentación a la organización o entidad colaboradora.

- Diferentes formatos de representación



→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1	20
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1,R2,R4	50
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1,R2,R3,R4	15
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1	5
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1,R2,R3,R4	25
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1,R2,R3,R4	25
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R2,R3,R4	10
SUBTOTAL			60
TOTAL			150



→ 8. Recursos

- Pizarra
 - Cada alumno ha de disponer de su propio ordenador portátil con software instalado
 - Cañón de proyección
 - Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar
 - Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos individuales, en grupo y explicaciones teóricas
 - Conexión wifi
 - TIC:
MOODLE o CLASSROOM: Aula virtual
- Recursos multimedia. Material elaborado por la docente. Revistas y artículos especializados.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos individuales y/o grupales parciales de carácter teórico-práctico coherentes con los contenidos de la asignatura. (30%)</p> <p>Trabajo personal: realización de un proyecto en colaboración con una de las entidades o asociaciones relacionadas con el colectivo elegido. Formato libre (40%).</p> <p>Trabajo reflejado en una Memoria de Comunicación del Proyecto (Dossier, gráfico y vídeo) y el proceso de elaboración. (25%)</p> <p>Actitud y participación. (5%)</p> <p>Los trabajos podrán ser tanto individuales como grupales. En los trabajos en grupo el alumno o alumna deberá asumir las funciones del rol que se le asigne para poder continuar en el equipo. De no ser así, deberá afrontar la realización en solitario. Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	<p>R1,R2,R3,R4</p>



9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos individuales de carácter teórico-práctico coherentes con los contenidos de la asignatura. (30%)</p> <p>Trabajo personal: realización de un proyecto en colaboración con una de las entidades o asociaciones relacionadas con el colectivo elegido. Formato libre (40%).</p> <p>Trabajo reflejado en una Memoria de Comunicación del Proyecto (Dossier, gráfico y vídeo) y el proceso de elaboración. (30%)</p> <p>Los trabajos podrán ser tanto individuales como grupales. En los trabajos en grupo el alumno o alumna deberá asumir las funciones del rol que se le asigne para poder continuar en el equipo. De no ser así, deberá afrontar la realización en solitario. Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	<p>R1,R2,R3,R4</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos individuales y/o grupales parciales de carácter teórico-práctico coherentes con los contenidos de la asignatura. (30%)</p> <p>Trabajo personal: realización de un proyecto en colaboración con una de las entidades o asociaciones relacionadas con el colectivo elegido. Formato libre (40%).</p> <p>Trabajo reflejado en una Memoria de Comunicación del Proyecto (Dossier, gráfico y vídeo) y el proceso de elaboración. (25%)</p> <p>Actitud y participación. (5%)</p> <p>Los trabajos podrán ser tanto individuales como grupales. En los trabajos en grupo el alumno o alumna deberá asumir las funciones del rol que se le asigne para poder continuar en el equipo. De no ser así, deberá afrontar la realización en solitario. Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los</p>	<p>R1,R2,R3,R4</p>



resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos individuales de carácter teórico-práctico coherentes con los contenidos de la asignatura. (30%)</p> <p>Trabajo personal: realización de un proyecto en colaboración con una de las entidades o asociaciones relacionadas con el colectivo elegido. Formato libre (40%).</p> <p>Trabajo reflejado en una Memoria de Comunicación del Proyecto (Dossier, gráfico y vídeo) y el proceso de elaboración. (30%)</p> <p>Los trabajos podrán ser tanto individuales como grupales. En los trabajos en grupo el alumno o alumna deberá asumir las funciones del rol que se le asigne para poder continuar en el equipo. De no ser así, deberá afrontar la realización en solitario. Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	<p>R1,R2,R3,R4</p>

→ 10. Bibliografía

- Agustí, F.J. [Fco, Javier], Angulo, A. [Ana], Martí, A.[Aránzazu], Pérez, N.[Natividad], Tormo, E. [Elisa], Villaescusa, M. I. [Maria Isabel]. (2021). *Diseño Universal y Aprendizaje Accesible. Modelo DUA-A*. Valencia: Generalitat Valenciana. Conselleria d'Educació, Cultura i Esport.
- Hernández Galán, J. [Jesús]. (2011) *Accesibilidad Universal y diseño para todos. Arquitectura y Urbanismo*. Fundación ONCE/Fundación Arquitectura COAM.
- Gavin, F. [Francesca]. (2021). *The art of protest. Political Art and Activism*. Berlín: Die Gestalten Verlag GMBH
- Guayabero, O. [Óscar]. (2021). *El diseño para el día antes*. Madrid: Experimenta.
- Guayabero, O. [Óscar]. (2016). *Retrato imperfecto de Curro Claret. Conversación*



- polifónica sobre diseño y otras cosas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hall, J. [Jane]. (2021). *Woman Made: Great Women*. Londres: Phaidon.
 - Lupton, E. [Ellen]. (2021). *Extra bold: a feminist inclusive anti-racist nonbinary field guide for graphic designers*. New York: Princeton Architectural Press.
 - Man, Chella. (15 marzo 2021). *The Beauty of Being Deaf*. <https://youtu.be/BRBfhQm8Lss>
 - Martín, M. [Maria]. (2021). *Ni por favor ni por favora*. Madrid: La Catarata.
 - Masferrer, A. [Alejandro]. (2019). *Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo*. Barcelona: Gustavo Gili.
 - Meuser, P. [Phillipp] ; Tobolla, J. [Jennifer]. (2019). *Arquitectura accesible: Hacia una arquitectura sin barreras*. Barcelona: Promopress.
 - Papanek, V. [Victor]. (2014). *Diseñar para El mundo real: ecología humana y cambio social*. Palma de Mallorca: Pol·len edicions.
 - Poyuelo, M. [Marina]; Val, M. [Mónica]; Merino, L. [Lola]; Gual, J. [Jaume]. (2018). *Diseño inclusivo y accesibilidad a la cultura*. Valencia: UPV.
 - Rawsthorn, A. [Alice]. (2021). *El diseño como actitud*. Barcelona: Gustavo Gili.
 - Sanz, M.[Marta]. (2020). *Monstruas y centauros. Nuevos lenguajes del feminismo*. Barcelona: Anagrama.
 - Úbeda, R. [Ramón]. (2023). *Catálogo 'Diseño+Salud'*. Valencia: MuVIM, Diputació de València i Ajuntament de València.
 - Vélez, P.[Pilar], Guayabero, O. (2015). *Catàleg Disseny per viure. 99 projectes per al món real*. Barcelona: Museu del Disseny de Barcelona.

Webgrafia

- <https://portal.edu.gva.es/cefireinclusiva/wp-content/uploads/sites/193/2023/04/DUAA23c.pdf>
- <https://noirmagazine.mx/joyeria/yvmin-crea-protesis-lujosas-inspiradas-en-joyeria/>
- <https://asiem.org/>
- <https://lambdavalencia.org/>
- <https://contentsquare.com/es-es/blog/disenio-inclusivo-guia-completa/>
- <https://www.epdata.es/datos/poblacion-especialmente-vulnerable-comunidad-estadistica-accentur-fedea-juntos-empleo/93/comunidad-valenciana/299>