

Materia 3. Intervenciones, análisis y valores de codiseño (Seminarios)

Tipo: Obligatoria

Carácter: Formación teórica, aplicada, tecnológica y procedimental.

Créditos ECTS: 9

Curso: Primero

Semestre: Segundo

Idioma en que se imparte: Catalán, Castellano, Inglés

Prerrequisitos: -

1. Presentación de la materia

La materia “Intervenciones, análisis y valores de codiseño” lo forman dos asignaturas complementarias y obligatorias, en formato de seminario, que introducen la realidad profesional que los estudiantes tendrán que afrontar en el Trabajo Final de Máster y en su futuro profesional.

Se explora el papel crucial del diseño y la participación en la transformación de nuestra sociedad, con la creación de oportunidades y de soluciones innovadoras para abordar los retos sociales contemporáneos.

El formato seminario permite crear un espacio de debate, análisis y reflexión donde compartir, comentar y evaluar experiencias analizando casos actuales, mediante la participación de profesionales del sector, así como con visitas a instituciones públicas y empresas relacionadas. El objetivo es aprender de un abanico de casos en relación con los tres itinerarios: educación, salud e inclusión.

2. Competencias de la materia

Materia		Competencias Generales					
		CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	CG6
3	IAVC - Intervenciones, análisis y valores de codiseño (seminarios)	X	X	X	X	X	X

CG1. La persona titulada tiene que ser capaz de formular, diseñar y gestionar proyectos de manera creativa y emprendedora integrando conocimientos y actitudes para realizar propuestas de cambio e innovación social a través del diseño.

CG2. La persona titulada tiene que ser capaz de desarrollar un pensamiento analítico y crítico que le permita analizar dinámicas de cambio y resolver retos de innovación social.

CG3. La persona titulada tiene que ser capaz de entender las consecuencias de las actuaciones profesionales y sus repercusiones a nivel social, ético, económico y ambiental que permitan convertir las ideas innovadoras y motrices del cambio social en proyectos viables.

CG4. La persona titulada tiene que tener la habilidad de apreciar la diversidad y la multiculturalidad de la sociedad para integrar el conocimiento de manera transdisciplinar.

CG5. La persona titulada tiene que ser capaz de generar y evaluar nuevas ideas, propuestas y diseño de soluciones sociales aplicadas al ámbito público, fundamentadas en los aspectos teóricos y prácticos de la metodología de trabajo en el campo del codiseño social.

CG6. La persona titulada tiene que ser capaz de expresarse y comunicarse oralmente, por escrito y con recursos visuales, para el liderazgo, la creatividad organizativa y el trabajo en equipo en el codiseño.

Materia		Competencias Específicas									
		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
3	IAVC - Intervenciones, análisis y valores de codiseño (seminarios)	X			X		X				

CE1. La persona titulada tiene que ser capaz de buscar y proponer nuevos procedimientos y soluciones a un problema dado con visión de futuro, considerando estrategias a medio y largo plazo, tanto en actuaciones individuales como interdisciplinarias.

CE4. La persona titulada tiene que ser capaz de reconocer el conocimiento adecuado de los temas profesionales y metodológicos del debate del diseño social presente para su aplicación en la generación de nuevas ideas y soluciones sociales.

CE6. La persona titulada tiene que ser capaz de identificar y utilizar apropiadamente las fuentes de información pertinentes e identificar y utilizar recursos de investigación pertinentes (fuentes primarias y secundarias, agentes clave, expertos, etc.).

3. Resultados de aprendizaje de la materia

Resultados de aprendizaje

RA1. Demostrar que ha adquirido la capacidad de comprender la contribución de su diseño según los diferentes contextos (culturales, sociales, político, económico, tecnológico...) y tener en cuenta estas diferencias para identificar posibles retos, riesgos e impactos.

RA2. Poner de manifiesto que ha adquirido la capacidad de analizar e intervenir en situaciones complejas mediante el desarrollo de nuevas e innovadoras metodologías de trabajo enfocadas al diseño de soluciones de servicios de valor social en el ámbito público

RA3. Buscar información, organizarla y gestionarla de forma adecuada para desarrollar criterios para la definición de los objetivos de una actividad de cocreación destinada a la resolución de un reto social.

RA4. Formular preguntas relevantes y elaborar respuestas a partir del análisis de informaciones y fuentes de tipo diverso, según los requerimientos del proyecto y una finalidad de valor social

6. Metodologías docentes de la materia

Metodologías Docentes

- MD1 Trabajo en grupo - aprendizaje colaborativo.
- MD2 Trabajo individual tutorizado.
- MD3 Trabajo autónomo tutorizado.
- MD4 Trabajo autónomo.
- MD7 Método expositivo / lección magistral.
- MD8 Clase expositiva participativa.
- MD10 Aprendizaje basado en problemas / proyectos.
- MD11 Estudio de casos.

7. Sistemas de evaluación

Criterios de evaluación

- Capacidad de asimilar y transmitir los conocimientos teóricos de manera escrita y/o oral.
- Uso correcto de la terminología específica.
- Participación del estudiante en las actividades propuestas.
- Interés en la búsqueda de información relacionada con las actividades propuestas.

Instrumentos de evaluación

- Realización de todas las actividades propuestas.
- Valoración de los conocimientos adquiridos a partir de trabajos teóricos y/o pruebas de conocimiento.
- Valoración de la participación del estudiante en las actividades realizadas en clase.

Sistema de evaluación		Ponderación Mín.	Ponderación Màx.
1.	Evidencias escritas	0	25 %
2.7.10	Pruebas orales	0	25 %
3.	Trabajos	25%	100 %
4.	Ejercicios prácticos	25%	50 %

8. Fuentes de información y recursos didácticos

Bibliografía básica

- Manzini, E. (2015) Cuando todos diseñan : una introducción al diseño para la innovación social. Experimenta.
- Vitra Design Museum (2018) Victor Papanek: The Politics of Design. Exhibition catalogue.
- Ubeda, R (2023) El diseño es bueno para la salud. La Fábrica Editorial: Valencia.
- Sanders (2006) Design Serving People
- IDEO (2012) Design Thinking for Educators. Riverdale. Descarregat de https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/Design%20for%20Learning/IDEO_DTE_du_v2_toolkit+workbook.pdf
- Dubberly, H. (2005) How to design?. Dubberly Design Office, Descarregat de <https://www.dubberly.com/articles/how-do-you-design.html>
- Gasca, J; Zaragoza, R.(2013) Designpedia. Thinkers Co
- Annemiek Van Boeijen, A. Daalhuizen; J. (2013) Delft Design Guide. TU Delft.
- American Psychological Association. (2020). *Publication manual of the American Psychological Association* (7th ed.). <https://doi.org/10.1037/0000165-000>

Bibliografía de consulta y otros recursos

- Project of How .<https://projectofhow.com/methods/>
- EduTech Cluster. Innovació educativa. <https://edutechcluster.org/>
- Fixperts. Creativitat aplicada en problemes reals. Disponible a <https://fixperts.org/>
- Little Inventors. Organització educatius per inspirar nens <https://www.littleinventors.org/>
- Arquitecturas Colectivas. Red Internacional de Colectivos. <https://arquitecturascolectivas.net/>
- Open Up. Comunitat de Disseny Obert.
- Download Open Design <https://www.downloadopendesign.com/>
- We mind Cluster. Salut Mental, Neurociència i Envel·liment <https://www.wemindcluster.com/>
- Bcn Health Hub. Cluster de Digitalització del sector salut. <https://barcelonahealthhub.com/en/>

Audiovisuales

- [Terry Irwin. Design a Worldview for Social Impact.](#)
- [Dr Cameron Tonkinwise - Transition Design.](#)
- [Liz Sanders. Design Serving People: Innovation through Co-creation](#)
- [Lee, J. \(2014\) Participatory Design and the "Making" of Health.](#)
- [Charny, D. \(2022\). Make it Open](#)