

Assignatura:	CNS - Construcció de Narratives i <i>storytelling</i>
Matèria:	1 - Eines de Gestió i Comunicació
Titulació:	Màster en Ensenyaments Artístics en Codisseny Social aplicat a Projectes del Sector Públic

Curs: 2024/2025**Semestre:** Primer**Tipus:** Obligatòria**Crèdits ECTS:** 3**Idioma:** Català, Castellà**Distribució hores:**

Docència presencial: 16 h

Aprenentatge autònom: 45 h

Docència virtual: 14 h

Hores: 75 h

Horari:

dilluns (16:00 - 20:00 h)

Presencial

dimecres (16:00 - 19.30 h)

Virtual

Coord. Assignatura:

Felip Vidal Auladell

fvidal5@esdapcatalunya.cat

Equip docent:

Elisabet Baurier Montmany

elibaurier@esdapcatalunya.cat

Marcel·lí Gutiérrez Arumí

mguti48@esdapcatalunya.cat

Felip Vidal Auladell

fvidal5@esdapcatalunya.cat

Presentació de l'assignatura

El disseny crea elements de comunicació, emprant diferents suports i superfícies, que contribueixen a la creació de múltiples relats. Quan ens referim a relat en disseny normalment ho associem, per una banda, a l'*storytelling* d'una marca o entitat. És a dir, a la narració que gira al voltant de la seva fundació, tot ressaltant els seus valors i lligant-los amb la contemporaneïtat. Per altra banda, el rol que s'atribueix al disseny sol ser el de concretar aquest *storytelling* en diversos elements visuals. Des de la perspectiva d'aquesta assignatura, el disseny s'entén com a l'eina estratègica que facilita a la vegada que contribueix decisivament a la construcció d'aquestes narracions mitjançant la participació de l'usuari.

En definitiva, l'assignatura "Construcció de narratives i *storytelling*" proporciona una reflexió conceptual, així com les eines pràctiques i les estratègies, per a comprendre la funció de les narracions en el context del disseny. Tot això des de la perspectiva tant de la creació com de la cocreació i distribució participativa d'aquestes narratives.

Continguts

- I. Bases del disseny i procés infogràfic.
- II. Principals recursos i eines pel tractament de dades i visualització.
- III. Pràctiques infogràfiques.
- IV. Exemples d'aplicacions infogràfiques de disseny de serveis i social.

1. Competències de l'assignatura

Matèria / Assignatura		Competències Generals					
		CG 1	CG 2	CG 3	C G 4	C G 5	CG6
1	EGC - Eines de Gestió i Comunicació	X	X	X	X	X	X
	CNS - Construcció de Narratives i <i>Storytelling</i>	X	X		X	X	X

Matèria / Assignatura		Competències Específiques									
		CE 1	C E 2	C E 3	C E 4	C E 5	CE 6	C E 7	C E 8	C E 9	CE 10
1	EGC - Eines de Gestió i Comunicació	X	X		X		X		X	X	
	CNS - Construcció de Narratives i <i>Storytelling</i>	X	X		X		X		X	X	

2. Resultats d'aprenentatge de l'assignatura.

Resultats d'aprenentatge

RA1. Aplicar els marcs teòrics, conceptuals i metodològics adquirits al llarg del màster a situacions reals en l'àmbit públic, segons les especificitats del repte social i agents (el context, els usuaris i altres parts interessades)

RA2. Demostrar que ha adquirit la capacitat de comprendre la contribució del seu disseny segons els diferents contextos (culturals, socials, polític, econòmic, tecnològic, ...) i tenir en compte aquestes diferències per tal d'identificar possibles reptes, riscos i impactes.

RA5. Dissenyar, planificar i aplicar una activitat participativa de cocreació per a identificar els punts crítics i necessitats a resoldre dels diferents agents implicats.

RA6. Buscar informació, organitzar i gestionar-la de manera adient per tal de desenvolupar criteris per a la definició dels objectius d'una activitat de cocreació destinada a la resolució d'un repte social.

3. Activitats formatives de l'assignatura

Activitats formatives		Hores	Presencialitat
1.	Teoria.	7,5	60 %
2.	Activitat teòric-pràctic.	15,5	52 %
3.	Pràctica grupal presencial.	3,5	100 %
7.	Treball autònom de l'estudiant.	45	0 %
12.	Presentació /exposició.	3,5	0 %

4. Metodologies docents de l'assignatura

Metodologies Docents

- MD1 Treball en grup - aprenentatge col·laboratiu.
- MD4 Treball autònom.
- MD7 Mètode expositiu / lliçó magistral.
- MD8 Classe expositiva participativa.
- MD10 Aprenentatge basat en problemes / projectes.
- MD11 Estudi de casos.

5. Sistemes d'avaluació

Criteris d'avaluació

- Capacitat d'assimilar i transmetre els coneixements teòrics de manera escrita i/o oral.
- Ús correcte de la terminologia específica.
- Participació de l'alumne en les activitats proposades.
- Interès en la cerca d'informació relacionada amb les activitats proposades.

Instruments d'avaluació

- Realització de totes les activitats proposades.
- Valoració dels coneixements adquirits a partir de les activitats proposades.
- Valoració de la participació de l'alumne en les activitats fetes a classe.

Sistema d'avaluació	Ponderació
4.5. Exercicis pràctics	100 %

6. Blocs de continguts

I. Bases del disseny i procés infogràfic.		
Docent/s:	Elisabet Baurier, Marcel·lí Gutiérrez, Felip Vidal	
Distribució hores:	Docència presencial: 4 h	Aprenentatge autònom: 10 h
	Docència virtual: 3,5 h	Total: 17,5h
Temporització:	Setmana 9, 10, 11 i 12	Sessions: s1p, s2v, s3p, s4v, s5p, s6v, s7p
Continguts:		
1. El disseny, de la representació a la construcció de significats. Alguns conceptes previs (representació-connotació/denotació, significat/significant, codificació/descodificació, ...). Disseny i sistema econòmic: del fordisme a l'especialització flexible, l'economia de serveis i l'economia col·laborativa. Els <i>persona studies</i>: més enllà del capital cultural, l'<i>habitus</i> i l'estil de vida. L'usuari i el disseny com a procés creatiu: la cocreació d'experiències autèntiques. L'espai com a lloc de l'experiència. 2. Desgranant l'<i>storytelling</i>: el substrat del relat. Què és un <i>storytelling</i> i què aporta a les corporacions. Tipologies de <i>storytelling</i>. 3. El disseny gràfic com a generador de relats El disseny gràfic igual que la música, té les seves notes. A partir de la reflexió i el coneixement d'aquests elements, el disseny gràfic pot dotar d'identitat a una marca, una exposició, un servei, un producte, etc. Aquesta identitat es construeix a partir de l'<i>storytelling</i> de la marca i de la construcció d'aquesta a través de la percepció dels seus usuaris. A la vegada, les infografies, que plasmen visualment informacions complexes de representar, són també un element fonamental que contribueix a la creació d'aquestes narracions.		
Recursos:		
Sessions presencials: - Ordinador i connexió a Internet - Paquet Adobe Sessions virtuals: - Ordinador i connexió a Internet - Paquet Adobe		

Treball autònom: - Ordinador i connexió a Internet - Paquet Adobe
Bibliografia específica: - Lamarre, G. (2019): <i>Storytelling como estrategia de comunicación</i>, Gustavo Gili. - Heller, E. (2004): <i>Psicología del color</i>, Gustavo Gili. - Falcinelli, R. (2019): <i>Cromograma. Cómo el color transforma nuestra visión del mundo</i>, Taurus. - Lupton, E. (2019): <i>El diseño como storytelling</i>, Gustavo Gili. - Lupton, E. (2024): <i>Pensar con tipos</i>, Gustavo Gili. - Mau, B. (2020): <i>MC24: The 24 principles for designing massive change in your life</i>, PHAJQ.

II. Principals recursos i eines pel tractament de dades i visualització.		
Docent/s:	Elisabet Baurier, Marcel·lí Gutiérrez, Felip Vidal	
Distribució hores:	Docència presencial: 4 h	Aprenentatge autònom: 10 h
	Docència virtual: 3,5 h	Total: 17,5h
Temporització:	Setmana 9, 10, 11 i 12	Sessions: s1p, s2v, s3p, s4v, s5p, s6v, s7p
Continguts:		
1. El disseny, de la representació a la construcció de significats. Alguns conceptes previs (representació-connotació/denotació, significat/significant, codificació/descodificació, ...). Disseny i sistema econòmic: del fordisme a l'especialització flexible, l'economia de serveis i l'economia col·laborativa. Els <i>persona studies</i>: més enllà del capital cultural, l'<i>habitus</i> i l'estil de vida. L'usuari i el disseny com a procés creatiu: la cocreació d'experiències autèntiques. L'espai com a lloc de l'experiència. 2. Desgranant l'<i>storytelling</i>: el substrat del relat. Com es crea un <i>storytelling</i> (I): obtenció de la informació base i de l'estructura. Si la marca no té història, què fem? Com es crea un <i>storytelling</i> (II): definició del to, llenguatge i claus per a la seva redacció final. Com es crea un <i>storytelling</i> (III): trasllat de l'<i>storytelling</i> a formats de text mínims i màxims.		

3. El disseny gràfic com a generador de relats

El disseny gràfic igual que la música, té les seves notes. A partir de la reflexió i el coneixement d'aquests elements, el disseny gràfic pot dotar d'identitat a una marca, una exposició, un servei, un producte, etc. Aquesta identitat es construeix a partir de l'*storytelling* de la marca i de la construcció d'aquesta a través de la percepció dels seus usuaris. A la vegada, les infografies, que plasmen visualment informacions complexes de representar, són també un element fonamental que contribueix a la creació d'aquestes narracions.

Recursos:

Sessions presencials:

- Ordinador i connexió a Internet
- Paquet Adobe
- Projector, papers, tisores, cúters, cola, ordinadors, impressora

Sessions virtuals:

- Ordinador i connexió a Internet
- Paquet Adobe
- Projector, papers, tisores, cúters, cola, ordinadors, impressora

Treball autònom:

- Ordinador i connexió a Internet
- Paquet Adobe
- Projector, papers, tisores, cúters, cola, ordinadors, impressora

Bibliografia específica:

- Lamarre, G. (2019): *Storytelling como estrategia de comunicación*, Gustavo Gili.
- Heller, E. (2004): *Psicología del color*, Gustavo Gili.
- Falcinelli, R. (2019): *Cromograma. Cómo el color transforma nuestra visión del mundo*, Taurus.
- Lupton, E. (2019): *El diseño como storytelling*, Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2024): *Pensar con tipos*, Gustavo Gili.
- Mau, B. (2020): *MC24: The 24 principles for designing massive change in your life*, PHAJQ.

III. Pràctiques infogràfiques.

Docent/s:	Elisabet Baurier, Marcel·lí Gutiérrez, Felip Vidal	
Distribució hores:	Docència presencial: 4 h	Aprenentatge autònom: 15 h
	Docència virtual: 3,5 h	Total: 22,5h
Temporització:	Setmana 9, 10, 11 i 12	Sessions: s1p, s2v, s3p, s4v, s5p, s6v, s7p, s8v

Continguts:**1. El disseny, de la representació a la construcció de significats.**

Alguns conceptes previs (representació-connotació/denotació, significat/significant, codificació/descodificació, ...).

Disseny i sistema econòmic: del fordisme a l'especialització flexible, l'economia de serveis i l'economia col·laborativa.

Els *persona studies*: més enllà del capital cultural, l'*habitus* i l'estil de vida.

L'usuari i el disseny com a procés creatiu: la cocreació d'experiències autèntiques.

L'espai com a lloc de l'experiència.

2. Desgranant l'storytelling: el substrat del relat.

Baixada creativa del relat a suports de comunicació: xarxes socials, *website*, catàlegs, vídeos corporatius, *spots*.

Plasmació de l'storytelling en elements de *branding*: vehicles, espais, *packaging*.

3. El disseny gràfic com a generador de relats

El disseny gràfic igual que la música, té les seves notes. A partir de la reflexió i el coneixement d'aquests elements, el disseny gràfic pot dotar d'identitat a una marca, una exposició, un servei, un producte, etc. Aquesta identitat es construeix a partir de l'*storytelling* de la marca i de la construcció d'aquesta a través de la percepció dels seus usuaris. A la vegada, les infografies, que plasmen visualment informacions complexes de representar, són també un element fonamental que contribueix a la creació d'aquestes narracions.

Recursos:

Sessions presencials:

- Ordinador i connexió a Internet
- Paquet Adobe
- Projector, papers, tisores, cúters, cola, ordinadors, impressora

Sessions virtuals:

- Ordinador i connexió a Internet
- Paquet Adobe
- Projector, papers, tisores, cúters, cola, ordinadors, impressora

Treball autònom:

- Ordinador i connexió a Internet
- Paquet Adobe
- Projector, papers, tisores, cúters, cola, ordinadors, impressora

Bibliografia específica:

- Lamarre, G. (2019): *Storytelling como estrategia de comunicación*, Gustavo Gili.
- Heller, E. (2004): *Psicología del color*, Gustavo Gili.
- Falcinelli, R. (2019): *Cromograma. Cómo el color transforma nuestra visión del mundo*, Taurus.
- Lupton, E. (2019): *El diseño como storytelling*, Gustavo Gili.

- Lupton, E. (2024): *Pensar con tipos*, Gustavo Gili.
- Mau, B. (2020): *MC24: The 24 principles for designing massive change in your life*, PHAJQ.

IV. Exemples d'aplicacions infogràfiques de disseny de serveis i social.

Docent/s:	Elisabet Baurier, Marcel·lí Gutiérrez, Felip Vidal	
Distribució hores:	Docència presencial: 4 h	Aprenentatge autònom: 10 h
	Docència virtual: 3,5 h	Total: 17,5h
Temporització:	Setmana 9, 10, 11 i 12	Sessions: s1p, s2v, s3p, s4v, s5p, s6v, s7p

Continguts:

1. El disseny, de la representació a la construcció de significats.

Alguns conceptes previs (representació-connotació/denotació, significat/significant, codificació/descodificació, ...).

Disseny i sistema econòmic: del fordisme a l'especialització flexible, l'economia de serveis i l'economia col·laborativa.

Els *persona studies*: més enllà del capital cultural, l'*habitus* i l'estil de vida.

L'usuari i el disseny com a procés creatiu: la cocreació d'experiències autèntiques.

L'espai com a lloc de l'experiència.

2. Desgranant l'*storytelling*: el substrat del relat

Evolució de l'*storytelling*: si el posicionament de la marca canvia, el seu relat també.

Matisos del relat: com el to pot transformar la percepció d'un *storytelling*.

Quins *storytelling* "arriben" realment a les persones? Per què alguns passen desapercibuts?

3. El disseny gràfic com a generador de relats

El disseny gràfic igual que la música, té les seves notes. A partir de la reflexió i el coneixement d'aquests elements, el disseny gràfic pot dotar d'identitat a una marca, una exposició, un servei, un producte, etc. Aquesta identitat es construeix a partir de l'*storytelling* de la marca i de la construcció d'aquesta a través de la percepció dels seus usuaris. A la vegada, les infografies, que plasmen visualment informacions complexes de representar, són també un element fonamental que contribueix a la creació d'aquestes narracions.

Recursos:

Sessions presencials:

- Ordinador i connexió a Internet
- Paquet Adobe

Sessions virtuals:

- Ordinador i connexió a Internet
- Paquet Adobe

Treball autònom:

- Ordinador i connexió a Internet
- Paquet Adobe

Bibliografia específica:

- Lamarre, G. (2019): *Storytelling como estrategia de comunicación*, Gustavo Gili.
- Heller, E. (2004): *Psicología del color*, Gustavo Gili.
- Falcinelli, R. (2019): *Cromograma. Cómo el color transforma nuestra visión del mundo*, Taurus.
- Lupton, E. (2019): *El diseño como storytelling*, Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2024): *Pensar con tipos*, Gustavo Gili.
- Mau, B. (2020): *MC24: The 24 principles for designing massive change in your life*, PHAJQ.

7. Temporització

Temporització:

Set.	Sessió	Hores	Continguts	Docent
9	S1p	0.5h 3.5h	Activitat Global I. El disseny, de la representació a la construcció de significats (Act. El valor de les narracions)	F. Vidal F. Vidal
	S2v	3,5h	II. Desgranant l' <i>storytelling</i> : el substrat del relat (Act. El <i>naming</i> i el relat fundacional)	E. Baurier
10	S3p	2h	I. El disseny, de la representació a la construcció de significats (Act. Un dia a la vida d'algú)	F. Vidal
		2h	I. El disseny, de la representació a la construcció de significats (Act. L'espai com a experiència)	F. Vidal
	S4v	2h	II. Desgranant l' <i>storytelling</i> : el substrat del relat (Act. Narració del testimonial)	E. Baurier
		0.5h 1h	Activitat Global II. Desgranant l' <i>storytelling</i> : el substrat del relat (Act. De l'espai al text (i viceversa))	E. Baurier E. Baurier
11	S5p	3h	III. Eines del disseny gràfic com a generador de relats (Act. Crear relats amb la tipografia i el color)	M. Gutiérrez
		1h	III. Eines del disseny gràfic com a generador de relats (Act. Construcció d'un personatge amb col.lage)	M. Gutiérrez

	S6v	2h	III. Eines del disseny gràfic com a generador de relats (Act. Construcció d'un personatge amb col.lage)	M. Gutiérrez
		0,5h	Activitat global	M. Gutiérrez
		1h	III. Eines del disseny gràfic com a generador de relats (Act. L'experiència i la seva representació visual)	M. Gutiérrez
12	S7p	2h	Activitat global	F. Vidal
		2h	III. Eines del disseny gràfic com a generador de relats (Act. L'experiència i la seva representació visual)	M. Gutiérrez
	S8v	1h	Activitat global	F. Vidal
		1h	Activitat global	E. Baurier
		1,5h	Activitat global	M. Gutiérrez

8. Activitats formatives

Activitat:	Narracions		
Activitat formativa:	AF1, AF2, AF3		
Ponderació:	5%	Durada: 15 h	2,5 setmanes
Competències:	CG1, CG2, CG4, CG5, CG6	CE1, CE2, CE4, CE6, CE8, CE 9	
RA:	RA1, RA2, RA6		
Descripció:			
L'activitat s'organitza en tres fases, que es realitzaran en diferents sessions i que serviran per exemplificar les bases de l'assignatura, a la vegada que posar en pràctica els recursos i les eines treballades en els continguts.			
Fases de treball:			
1. El valor de les narracions (s.1) 2. El <i>naming</i> i el relat fundacional (s.2) 3. Crear relats amb la tipografia i el color (s.5)			
Element a presentar:			
El material generat a cadascuna de les fases de treball, que es lliurarà l'endemà a la darrera			

sessió de l'activitat.

Criteris d'avaluació:

- Elaboració d'un discurs coherent en la concreció dels continguts treballats.
- Originalitat de la proposta de valor.
- Claredat, síntesi i estructura formal de la presentació.
- Reflexió i experimentació amb els conceptes i els processos treballats.
- Participació i iniciativa.

L'activitat es qualifica com a "feta" o "no feta", el que correspon a "apte" o "no apte/a". Per a obtenir un "apte" cal haver realitzat satisfactòriament totes les fases.

Activitat:	Identitats		
Activitat formativa:	AF1, AF2, AF3		
Ponderació:	5%	Durada: 15h	2 setmanes
Competències:	CG1, CG2, CG4, CG5, CG6	CE1, CE2, CE4, CE6, CE8, CE9	
RA:	RA1, RA2, RA6		
Descripció:			
L'activitat s'organitza en tres fases, que es realitzaran en diferents sessions i que serviran per exemplificar les bases de l'assignatura, a la vegada que posar en pràctica els recursos i les eines treballades en els continguts.			
Fases de treball:			
1. Un dia a la vida d'algú (s.3) 2. Creació d'un relat testimonial amb paraules (s.4) 3. Construcció d'un personatge amb collage (s.5 i s.6)			
Element a presentar:			
El material generat a cadascuna de les fases de treball, que es lliurarà l'endemà a la darrera sessió de l'activitat.			
Criteris d'avaluació:			
- Elaboració d'un discurs coherent en la concreció dels continguts treballats. - Originalitat de la proposta de valor. - Claredat, síntesi i estructura formal de la presentació. - Reflexió i experimentació amb els conceptes i els processos treballats.			

- Participació i iniciativa.

L'activitat es qualifica com a "feta" o "no feta", el que correspon a "apte" o "no apte/a". Per a obtenir un "apte" cal haver realitzat satisfactòriament totes les fases.

Activitat:	Espais		
Activitat formativa:	AF1, AF2, AF3		
Ponderació:	5%	Durada: 15 h	3 setmanes
Competències:	CG1, CG2, CG4, CG5, CG6	CE1, CE2, CE4, CE6, CE8, CE 9	
RA:	RA1, RA2, RA6		
Descripció:			
L'activitat s'organitza en tres fases, que es realitzaran en diferents sessions i que serviran per exemplificar les bases de l'assignatura, a la vegada que posar en pràctica els recursos i les eines treballades en els continguts.			
Fases de treball:			
1. L'espai com a experiència (s.3) 2. De l'espai al text (i viceversa) (s.4) 3. L'experiència i la seva representació visual (s.6 i s.7)			
Element a presentar:			
El material generat a cadascuna de les fases de treball, que es lliurarà l'endemà a la darrera sessió de l'activitat.			
Criteris d'avaluació:			
- Elaboració d'un discurs coherent en la concreció dels continguts treballats. - Originalitat de la proposta de valor. - Claredat, síntesi i estructura formal de la presentació. - Reflexió i experimentació amb els conceptes i els processos treballats. - Participació i iniciativa.			
L'activitat es qualifica de “feta” o “no feta”, el que correspon a “apte” o “no apte/a”. Per a obtenir un “apte” cal haver realitzat satisfactòriament totes les fases.			

Activitat:	Activitat global
-------------------	-------------------------

Activitat formativa:	AF 1, AF2, AF3, AF12		
Ponderació:	85%	Durada: 25h	4 setmanes
Competències:	CG1, CG2, CG4, CG5, CG6	CE1, CE2, CE4, CE6, CE8, CE 9	
RA:	RA1, RA2, RA5, RA6		
Descripció:			
Es tracta d'una activitat global i de síntesi que posa en pràctica els diferents continguts, eines i estratègies treballats a les diferents sessions. Per aquest motiu, es demana partir d'una situació concreta a la qual cal donar resposta. Més concretament, com a persones responsables de la gestió d'un organisme públic, voleu emprendre una acció de comunicació que tingui per objectiu donar a conèixer la vostra institució i els serveis que ofereix per tal de generar interès i establir col·laboracions amb altres entitats. Més concretament, es tracta de crear una proposta de programa de servei a la ciutadania que impliqui l'acció coordinada de dos organismes públics.			
Fases de treball:			
1. Triar dues entitats d'entre les proposades per l'equip docent. Una entitat serà la que fa la proposta i l'altra entitat serà a la qual heu d'adreçar la proposta de projecte col·laboratiu. a. Caldrà fer una breu presentació de les dues entitats triades a la sessió 4 (M. Baurier). b. S'haurà d'exposar un esbós de la proposta de col·laboració a la sessió 6 (M. Gutiérrez). 2. Elaborar els diversos elements de comunicació que mostrin el valor de la vostra institució i que presentin una possibilitat de col·laboració amb una altra entitat. Ha de contenir, com a mínim, les següents parts: a. Relat fundacional, destacant els valors de l'organisme. b. <i>Naming</i> i descripció/presentació del servei/projecte c. Relat testimonial d'una persona que formi part de l'organisme i sigui la imatge "ganxo" per trobar l'organisme col·laborador. d. Infografia amb les dades més representatives de les accions que porta a terme l'organisme i que en justifica l'oportunitat.			
Element a presentar:			
- Document d'una sola pàgina amb els diversos textos i les infografies (relat fundacional, <i>naming</i>, relat testimonial i infografies). - Memòria del projecte (4000 paraules aproximadament), que ha de contenir una descripció, la justificació de tots els apartats del projecte col·laboratiu i una reflexió			

final.

Criteris d'avaluació:

- Elaboració d'un discurs coherent en la concreció dels continguts treballats.
- Originalitat de la proposta de valor.
- Claredat, síntesi i estructura formal de la presentació.
- Reflexió i experimentació amb els conceptes i els processos treballats.
- Claredat i síntesi en la presentació oral.

9. Criteris generals d'avaluació

Es fixen els criteris generals d'avaluació que són comuns a totes les guies docents de les matèries 1, 2 i 3 del màster, sense perjudici dels criteris d'avaluació definits per cada activitat avaluativa:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent de l'assignatura.
- No s'acceptarà cap entrega fora del termini establert.
- En cas de coincidència d'un lliurament o activitat avaluativa amb una causa de força major, l'alumnat podrà lliurar una activitat fora de termini seguint el calendari que determini el professorat de l'assignatura. Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma o de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de justificar necessàriament mitjançant la presentació de l'acreditació original amb segell.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi i ús irregular de la Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable.

10. Criteris generals de recuperació

Es fixen els criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents de les matèries 1, 2 i 3 del màster:

- Recuperació de l'assignatura: en cas de no aprovar, es podrà recuperar l'activitat o activitats formatives de l'assignatura en convocatòria extraordinària de juny, segons calendari.

11. Ús de la Intel·ligència Artificial Generativa (IAG)

La IAG es pot fer servir com a eina de suport en determinades tasques de recerca, sempre que el seu ús estigui autoritzat pel professorat. Alguns exemples d'ús permès són: resumir textos, fer

traduccions, identificar punts de partida per a una investigació, organitzar fonts, analitzar dades o revisar l'estil d'un text propi. En aquests casos, és imprescindible citar-ne l'ús d'acord l'establert a l'assignatura Introducció als recursos digitals, al programari lliure i de codi obert. L'estudiantat és responsable del contingut dels treballs que presenta, inclòs allò generat amb l'ajuda de la IAG.

Tanmateix, no es permet utilitzar la IAG per redactar o elaborar directament cap activitat o treball avaluatiu. Aquest ús indegut vulnera els objectius formatius de l'assignatura, ja que dificulta l'adquisició de competències clau com el pensament crític, la capacitat d'anàlisi o la formulació d'idees pròpies. Davant qualsevol sospita d'ús inadequat, es podran aplicar proves d'avaluació alternatives per verificar l'autoria, i en cas de confirmar-se, el treball podrà ser suspès.

12. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MiSU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU i DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.