

Assignatura:	CNS - Construcción de Narrativas y <i>narración de historias</i>
Materia:	1 - Herramientas de Gestión y Comunicación
Titulación:	Máster en Enseñanzas Artísticas en Códigoseño Social aplicado a Proyectos del Sector Público

Curso: 2024/2025	Semestre: Primer	Tipo: Obligatoria
Créditos ECTS: 3	Idioma: Catalán, Castellano	
Distribución horas:	Docencia presencial: 16 h	Aprendizaje autónomo: 45 h
	Docencia virtual: 14 h	Horas: 75 h
Horario:	dilluns (16:00 - 20:00 h)	En persona
	miércoles (16:00 - 19.30 h)	Virtual
Coordinador de Asignación:	Felip Vidal Auladell	fvidal5@esdapcatalunya.cat
Docente equipado:	Élisabet Baurier Montmany	elibaurier@esdapcatalunya.cat
	Marcel·lí Gutiérrez Arumí	mguti48@esdapcatalunya.cat
	Felip Vidal Auladell	fvidal5@esdapcatalunya.cat

Presentación de la asignatura

El diseño crea elementos de comunicación, utilizando diferentes soportes y superficies, que contribuyen a la creación de múltiples relatos. Cuando nos referimos a relato en diseño normalmente lo asociamos, por un lado, *alnarración de historias* de una marca o entidad. Es decir, en la narración que gira en torno a su fundación, resaltando sus valores y ligándolos con la contemporaneidad. Por otra parte, el rol que se atribuye al diseño suele ser el de concretar éste *narración de historias* en varios elementos visuales. Desde la perspectiva de esta asignatura, el diseño se entiende como herramienta estratégica que facilita a la vez que contribuye decisivamente a la construcción de estas narraciones mediante la participación del usuario.

En definitiva, la asignatura "Construcción de narrativas y *narración de historias*" Proporciona una reflexión conceptual, así como las herramientas prácticas y las estrategias, para comprender la función de las narraciones en el contexto del diseño. Todo ello desde la perspectiva tanto de la creación como de la cocreación y distribución participativa de estas narrativas".

Contenidos

- I. Bases del disseny y proceso infogràfic.
- II. Principales recursos y herramientas para el tratamiento de datos y visualización.
- III. Prácticas infogràfiques.
- IV. Ejemplos de aplicaciones infogràfiques de disseny de servicios y social.

1. Competencias de la asignatura

Materia / Asignatura		Competencias Generales					
		CG 1	CG 2	CG 3	CG 4	CG 5	CG6
1	EGC - Herramientas de Gestión y Comunicación	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita
	CNS - Construcción de Narrativas y <i>Narración de historias</i>	incógnita	incógnita		incógnita	incógnita	incógnita

Materia / Asignatura		Competencias Específicas									
		CE 1	CE 2	CE 3	CE 4	CE 5	CE 6	CE 7	CE 8	CE 9	CE 10
1	EGC - Herramientas de Gestión y Comunicación	incógnita	incógnita		incógnita		incógnita		incógnita	incógnita	
	CNS - Construcción de Narrativas y <i>Narración de historias</i>	incógnita	incógnita		incógnita		incógnita		incógnita	incógnita	

Las versiones no catalanas de este documento se traducen con Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

2. Resultados de aprendizaje de la asignatura.

Resultados de aprendizaje

RA1. Aplicar los marcos teóricos, conceptuales y metodológicos adquiridos a lo largo del máster a situaciones reales en el ámbito público, según las especificidades del reto social y agentes (el contexto, usuarios y otras partes interesadas)

RA2. 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.

RA5. Diseñar, planificar y aplicar una actividad participativa de cocreación para identificar los puntos críticos y necesidades a resolver de los distintos agentes implicados.

RA6. 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.

3. Actividades formativas de la asignatura

Actividades formativas		Horas	Presencialitat
1.	Teoría.	7,5	60 %
2.	Actividad teórico-práctico.	15,5	52 %
3.	Práctica grupal presencial.	3,5	100 %
7.	Trabajo autónomo del estudiante.	45	0 %
12.	Presentación/exposición.	3,5	0 %

4. Metodologías docentes de la asignatura

Metodologías Docentes

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

5. Sistemas de evaluación

Criterios de evaluación

Las versiones no catalanas de este documento se traducen con Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

- Capacidad de asimilar y transmitir los conocimientos teóricos de forma escrita y/u oral.
- Uso correcto de la terminología específica.
- Participación del alumno 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 las actividades propuestas.
- Valoración de la participación del alumno en las actividades realizadas en clase.

Sistema de evaluación

Ponderación

4.5. Ejercicios prácticos

100 %

6. Blogs de contenidos

I. Bases del diseño y proceso infográfico.		
Docente/s:	Elisabet Baurier, Marcel·lí Gutiérrez, Felip Vidal	
Distribución horas:	Docencia presencial: 4 h	Aprendizaje autónomo: 10 h
	Docencia virtual: 3,5 h	Total: 17,5 h
Temporización:	Semana 9, 10, 11 y 12	Sesiones: s1p, s2v, s3p, s4v, s5p, s6v, s7p
Contenidos:		
1. El diseño, de la representación en la construcción de significados. Algunos conceptos previos (representación-connotación/denotación, significado/significante, codificación/descodificación, ...). Diseño y sistema económico: del fordismo a la especialización flexible, la economía de servicios y la economía colaborativa. Los <i>estudios de personalidad</i>: más allá del capital cultural, el <i>hábito</i> y el estilo de vida. El usuario y el diseño como un proceso creativo: la cocreación de experiencias auténticas. El espacio como lugar de experiencia. 2. Desgranando el narración de historias: el sustrato del relato. ¿Qué es un <i>narración de historias</i> y qué aporta a las corporaciones. Tipologías de <i>narración de historias</i>.		

Las versiones no catalanas de este documento se traducen con Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

3. El diseño gráfico como generador de relatos

El diseño gráfico al igual que la música, tiene sus notas. A partir de la reflexión y conocimiento de estos elementos, el diseño gráfico puede dotar de identidad a una marca, una exposición, un servicio, un producto, etc. Esta identidad se construye a partir de *lanarración de historias* de la marca y de la construcción de ésta a través de la percepción de sus usuarios. A su vez, las infografías, que plasman visualmente informaciones complejas de representar, son también un elemento fundamental que contribuye a la creación de estas narraciones.

Recursos:

Sesiones presenciales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe

Bibliografía 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*, Tauro.
- Lupton, E. (2019): *El diseño como storytelling*, Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2024): *Pensar con tipos*, Gustavo Gili.
- Mau, B. (2020): *MC24: Los 24 principios para diseñar un cambio masivo en tu vida*, PHAJQ.

II. Principales recursos y herramientas para el tratamiento de datos y visualización.

Docente/s:	Elisabet Baurier, Marcel·lí Gutiérrez, Felip Vidal	
Distribución horas:	Docencia presencial: 4 h	Aprendizaje autónomo: 10 h
	Docencia virtual: 3,5 h	Total: 17,5 h
Temporización:	Semana 9, 10, 11 y 12	Sesiones: s1p, s2v, s3p, s4v, s5p, s6v, s7p
Contenidos:		

1. El diseño, de la representación en la construcción de significados.

Algunos conceptos previos (representación-connotación/denotación, significado/significante, codificación/descodificación, ...).

Diseño y sistema económico: del fordismo a la especialización flexible, la economía de servicios y la economía colaborativa.

Los *estudios de personalidad*: más allá del capital cultural, el *hábito* y el estilo de vida.

El usuario y el diseño como un proceso creativo: la cocreación de experiencias auténticas.

El espacio como lugar de experiencia.

2. Desgranando el narración de historias: el sustrato del relato.

Cómo se crea un *narración de historias* (I): obtención de la información base y de la estructura. Si la marca no tiene historia, ¿qué hacemos?

Cómo se crea un *narración de historias* (II): definición del tono, lenguaje y claves para su redacción final.

Cómo se crea un *narración de historias* (III): traslado del storytelling a formatos de texto mínimos y máximos.

3. El diseño gráfico como generador de relatos

El diseño gráfico al igual que la música, tiene sus notas. A partir de la reflexión y conocimiento de estos elementos, el diseño gráfico puede dotar de identidad a una marca, una exposición, un servicio, un producto, etc. Esta identidad se construye a partir de la *narración de historias* de la marca y de la construcción de ésta a través de la percepción de sus usuarios. A su vez, las infografías, que plasman visualmente informaciones complejas de representar, son también un elemento fundamental que contribuye a la creación de estas narraciones.

Recursos:**Sesiones presenciales:**

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe
- Proyector, papeles, tijeras, cutters, pegamento, ordenadores, impresora

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe
- Proyector, papeles, tijeras, cutters, pegamento, ordenadores, impresora

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe
- Proyector, papeles, tijeras, cutters, pegamento, ordenadores, impresora

Bibliografía 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*, Tauro.
- Lupton, E. (2019): *El diseño como storytelling*, Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2024): *Pensar con tipos*, Gustavo Gili.
- Mau, B. (2020): *MC24: Los 24 principios para diseñar un cambio masivo en tu vida*, PHAJQ.

III. Prácticas infográficas.		
Docente/s:	Elisabet Baurier, Marcel·lí Gutiérrez, Felip Vidal	
Distribución horas:	Docencia presencial: 4 h	Aprendizaje independiente: 15.00 horas.
	Docencia virtual: 3,5 h	Total: 22,5 h
Temporización:	Semana 9, 10, 11 y 12	Sesiones: s1p, s2v, s3p, s4v, s5p, s6v, s7p, s8v
Contenidos:		
1. El diseño, de la representación en la construcción de significados. Algunos conceptos previos (representación-connotación/denotación, significado/significante, codificación/descodificación, ...). Diseño y sistema económico: del fordismo a la especialización flexible, la economía de servicios y la economía colaborativa. Los <i>estudios de personalidad</i>: más allá del capital cultural, el <i>hábito</i> y el estilo de vida. El usuario y el diseño como un proceso creativo: la cocreación de experiencias auténticas. El espacio como lugar de experiencia. 2. Desgranando el storytelling: el sustrato del relato. Descarga creativa del relato a soportes de comunicación: redes sociales, <i>sitio web</i>, catálogos, vídeos corporativos, <i>manchas</i>. Plasmación del storytelling en elementos de <i>herrada</i>: vehículos, espacios, <i>embalaje</i>. 3. El diseño gráfico como generador de relatos El diseño gráfico al igual que la música, tiene sus notas. A partir de la reflexión y conocimiento de estos elementos, el diseño gráfico puede dotar de identidad a una marca, una exposición, un servicio, un producto, etc. Esta identidad se construye a partir de la <i>narración de historias</i> de la marca y de la construcción de ésta a través de la percepción de sus usuarios. A su vez, las infografías, que plasman visualmente		

Las versiones no catalanas de este documento se traducen con Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

informaciones complejas de representar, son también un elemento fundamental que contribuye a la creación de estas narraciones.

Recursos:

Sesiones presenciales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe
- Proyector, papeles, tijeras, cutters, pegamento, ordenadores, impresora

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe
- Proyector, papeles, tijeras, cutters, pegamento, ordenadores, impresora

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe
- Proyector, papeles, tijeras, cutters, pegamento, ordenadores, impresora

Bibliografía 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*, Tauro.
- Lupton, E. (2019): *El diseño como storytelling*, Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2024): *Pensar con tipos*, Gustavo Gili.
- Mau, B. (2020): *MC24: Los 24 principios para diseñar un cambio masivo en tu vida*, PHAJQ.

IV. Ejemplos de aplicaciones infográficas de diseño de servicios y social.

Docente/s:	Elisabet Baurier, Marcel·lí Gutiérrez, Felip Vidal	
Distribución horas:	Docencia presencial: 4 h	Aprendizaje autónomo: 10 h
	Docencia virtual: 3,5 h	Total: 17,5 h
Temporización:	Semana 9, 10, 11 y 12	Sesiones: s1p, s2v, s3p, s4v, s5p, s6v, s7p

Contenidos:

1. El diseño, de la representación en la construcción de significados.

Algunos conceptos previos (representación-connotación/denotación, significado/significante, codificación/descodificación, ...).

Diseño y sistema económico: del fordismo a la especialización flexible, la economía de

servicios y la economía colaborativa.

Los *estudios de personalidad*: más allá del capital cultural, el *hábito* y el estilo de vida.

El usuario y el diseño como un proceso creativo: la cocreación de experiencias auténticas.

El espacio como lugar de experiencia.

2. Desgranando el storytelling: el sustrato del relato

Evolución de la *narración de historias*: si el posicionamiento de la marca cambia, su relato también.

Matices del relato: cómo el tono puede transformar la percepción de una *narración de historias*.

¿Qué *narración de historias* "llegan" realmente a las personas? ¿Por qué algunos pasan desapercibidos?

3. El diseño gráfico como generador de relatos

El diseño gráfico al igual que la música, tiene sus notas. A partir de la reflexión y conocimiento de estos elementos, el diseño gráfico puede dotar de identidad a una marca, una exposición, un servicio, un producto, etc. Esta identidad se construye a partir de la *narración de historias* de la marca y de la construcción de ésta a través de la percepción de sus usuarios. A su vez, las infografías, que plasman visualmente informaciones complejas de representar, son también un elemento fundamental que contribuye a la creación de estas narraciones.

Recursos:

Sesiones presenciales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet
- Paquete de Adobe

Bibliografía 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*, Tauro.
- Lupton, E. (2019): *El diseño como storytelling*, Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2024): *Pensar con tipos*, Gustavo Gili.
- Mau, B. (2020): *MC24: Los 24 principios para diseñar un cambio masivo en tu vida*, PHAJQ.

7. Temporización

Temporización:				
Coloca r.	Sesión	Horas	Contenidos	Profesor
9	S1p	0,5 horas 3,5 horas	Actividad Global I. El diseño, de la representación a la construcción de significados (Act. El valor de las narraciones)	F. Vidal F. Vidal
	S2v	3,5 horas	II. Desgranando el <i>narración de historias</i> : el sustrato del relato (Act. El <i>nuestro</i> y el relato fundacional)	E. Baurier
10	S3p	2 horas	I. El diseño, de la representación en la construcción de significados (Act. Un día en la vida de alguien)	F. Vidal
		2 horas	I. El diseño, de la representación en la construcción de significados (Act. El espacio como experiencia)	F. Vidal
	S4v	2 horas	II. Desgranando el <i>narración de historias</i> : el sustrato del relato (Act. Narración del testimonial)	E. Baurier
		0,5 horas 1 hora	Actividad Global II. Desgranando el <i>narración de historias</i> : el sustrato del relato (Act. Del espacio al texto (y viceversa))	E. Baurier E. Baurier
11	S5p	3 horas	III. Herramientas del diseño gráfico como generador de relatos (Act. Crear relatos con la tipografía y el color)	M. Gutiérrez
		1 hora	III. Herramientas del diseño gráfico como generador de relatos (Act. Construcción de un personaje con collage)	M. Gutiérrez
	S6v	2 horas	III. Herramientas del diseño gráfico como generador de relatos (Act. Construcción de un personaje con collage)	M. Gutiérrez
		0,5 horas	Actividad global	M. Gutiérrez
		1 hora	III. Herramientas del diseño gráfico como generador de relatos (Act. La experiencia y su	M. Gutiérrez

Las versiones no catalanas de este documento se traducen con Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

			representación visual)	
12	S7p	2 horas	Actividad global	F. Vidal
		2 horas	III. Herramientas del diseño gráfico como generador de relatos (Act. La experiencia y su representación visual)	M. Gutiérrez
	S8v	1 hora 1 hora 1,5 horas	Actividad global Actividad global Actividad global	F. Vidal E. Baurier M. Gutiérrez

8. Actividades formativas

Actividad:	Narraciones		
Actividad formativa:	AF1, AF2, AF3		
Ponderación:	5%	Duración: 15 horas	2,5 semanas
Competencias:	CG1, CG2, CG4, CG5, CG6	CE1, CE2, CE4, CE6, CE8, CE9	
DÍA:	RA1, RA2, RA6		
Descripción:			
La actividad se organiza en tres fases, que se realizarán en diferentes sesiones y que servirán para ejemplificar las bases de la asignatura, a la vez que poner en práctica los recursos y herramientas trabajadas en los contenidos.			
Fases de trabajo:			
1. El valor de las narraciones (s.1) 2. El <i>nuestro</i> i el relat fundacional (s.2) 3. Crear relatos con la tipografía y el color (s.5)			
Elemento a presentar:			
El material generado en cada una de las fases de trabajo, que se entregará al día siguiente en la última sesión de la actividad.			
Criterios de evaluación:			
- Elaboración de un discurso coherente en la concreción de los contenidos trabajados. - Originalidad de la propuesta de valor. - Claridad, síntesis y estructura formal de la presentación.			

Las versiones no catalanas de este documento se traducen con Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

- Reflexión y experimentación con los conceptos y procesos trabajados.
- Participación e iniciativa.

La actividad se califica como “hecha” o “no hecha”, lo que corresponde a “apto” o “no apto/a”. Para obtener un “apto” es necesario haber realizado satisfactoriamente todas las fases.

Actividad:	Identidades		
Actividad formativa:	AF1, AF2, AF3		
Ponderación:	5%	Duración: 15 horas	2 semanas
Competencias:	CG1, CG2, CG4, CG5, CG6	CE1, CE2, CE4, CE6, CE8, CE9	
DÍA:	RA1, RA2, RA6		
Descripción:			
La actividad se organiza en tres fases, que se realizarán en diferentes sesiones y que servirán para ejemplificar las bases de la asignatura, a la vez que poner en práctica los recursos y herramientas trabajadas en los contenidos.			
Fases de trabajo:			
1. Un día en la vida de alguien (s.3) 2. Creación de un relato testimonial con palabras (s.4) 3. Construcción de un personaje con collage (s.5 y s.6)			
Elemento a presentar:			
El material generado en cada una de las fases de trabajo, que se entregará al día siguiente en la última sesión de la actividad.			
Criterios de evaluación:			
- Elaboración de un discurso coherente en la concreción de los contenidos trabajados. - Originalidad de la propuesta de valor. - Claridad, síntesis y estructura formal de la presentación. - Reflexión y experimentación con los conceptos y procesos trabajados. - Participación e iniciativa.			
La actividad se califica como “hecha” o “no hecha”, lo que corresponde a “apto” o “no apto/a”. Para obtener un “apto” es necesario haber realizado satisfactoriamente todas las			

Las versiones no catalanas de este documento se traducen con Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

fases.

Actividad:	Espacios		
Actividad formativa:	AF1, AF2, AF3		
Ponderación:	5%	Duración:	15 horas3 semanas
Competencias:	CG1, CG2, CG4, CG5, CG6	CE1, CE2, CE4, CE6, CE8, CE9	
DÍA:	RA1, RA2, RA6		
Descripción:			
La actividad se organiza en tres fases, que se realizarán en diferentes sesiones y que servirán para ejemplificar las bases de la asignatura, a la vez que poner en práctica los recursos y herramientas trabajadas en los contenidos.			
Fases de trabajo:			
1. El espacio como experiencia (s.3) 2. Del espacio al texto (y viceversa) (s.4) 3. La experiencia y su representación visual (s.6 y s.7)			
Elemento a presentar:			
El material generado en cada una de las fases de trabajo, que se entregará al día siguiente en la última sesión de la actividad.			
Criterios de evaluación:			
- Elaboración de un discurso coherente en la concreción de los contenidos trabajados. - Originalidad de la propuesta de valor. - Claridad, síntesis y estructura formal de la presentación. - Reflexión y experimentación con los conceptos y procesos trabajados. - Participación e iniciativa. La actividad se califica de “hecha” o “no hecha”, lo que corresponde a “apto” o “no apto/a”. Para obtener un “apto” es necesario haber realizado satisfactoriamente todas las fases.			

Actividad:	Actividad global
------------	------------------

Las versiones no catalanas de este documento se traducen con Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

Actividad formativa:	AF1, AF2, AF3, AF12		
Ponderación:	85%	Duración: 25 horas	4 semanas
Competencias:	CG1, CG2, CG4, CG5, CG6	CE1, CE2, CE4, CE6, CE8, CE9	
DÍA:	RA1, RA2, RA5, RA6		
Descripción:			
Se trata de una actividad global y de síntesis que pone en práctica los distintos contenidos, herramientas y estrategias trabajados en las diferentes sesiones. Por este motivo, se pide partir de una situación concreta a la que dar respuesta. Más concretamente, como personas responsables de la gestión de un organismo público, desea emprender una acción de comunicación que tenga por objetivo dar a conocer su institución y los servicios que ofrece para generar interés y establecer colaboraciones con otras entidades. Más concretamente, se trata de crear una propuesta de programa de servicio a la ciudadanía que implique la acción coordinada de dos organismos públicos.			
Fases de trabajo:			
1. Elegir dos entidades de entre las propuestas por el equipo docente. Una entidad será la que hace la propuesta y la otra entidad será a la que debe dirigir la propuesta de proyecto colaborativo. a. Habrá que hacer una breve presentación de las dos entidades elegidas en la sesión 4(Señor Baurier). b. Se deberá exponer un esbozo de la propuesta de colaboración en la sesión 6 (M. Gutiérrez). 2. Elaborar los diversos elementos de comunicación que muestren el valor de su institución y que presenten una posibilidad de colaboración con otra entidad. Debe contener, como mínimo, las siguientes partes: a. Relato fundacional, destacando los valores del organismo. b. <i>Nosotros</i> y descripción/presentación del servicio/proyecto c. Relato testimonial de una persona que forme parte del organismo y sea la imagen “gancho” para encontrar al organismo colaborador. d. Infografía con los datos más representativos de las acciones que lleva a cabo el organismo y que justifica su oportunidad.			
Elemento a presentar:			
- Documento de una sola página con los diversos textos y las infografías (relato			

fundacional, *nuestro*, relato testimonial e infografías).

- Memoria del proyecto (4000 palabras aproximadamente), que debe contener una descripción, la justificación de todos los apartados del proyecto colaborativo y una reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Elaboración de un discurso coherente en la concreción de los contenidos trabajados.
- Originalidad de la propuesta de valor.
- Claridad, síntesis y estructura formal de la presentación.
- Reflexión y experimentación con los conceptos y procesos trabajados.
- Claridad y síntesis en la presentación oral.

9. Criterios generales de evaluación

Se fijan los criterios generales de evaluación que son comunes a todas las guías docentes de las materias 1, 2 y 3 del máster, sin perjuicio de los criterios de evaluación definidos por cada actividad evaluativa:

- Calificación de la asignatura: Se hará media ponderada de las calificaciones obtenidas en cada una de las actividades formativas de acuerdo con los porcentajes descritos en la guía docente de la asignatura.
- No se aceptará ninguna entrega fuera del plazo establecido.
- En caso de coincidencia de una entrega o actividad evaluativa con causa de fuerza mayor, el alumnado podrá entregar una actividad fuera de plazo siguiendo el calendario que determine el profesorado de la asignatura. Por causa de fuerza mayor se entiende: enfermedad grave o incapacidad temporal (hospitalización) del alumno/ao de un familiar de primer grado, coincidencia con un examen oficial de nivel de idioma o de carné de conducir, deberes inexcusables ante la administración o defunción de un familiar de primer o segundo grado. Deberá justificarse necesariamente mediante la presentación de la acreditación original con sello.
- El proceso de evaluación se fundamenta en el trabajo personal del estudiante y presupone la autenticidad de la autoría y la originalidad de los ejercicios realizados. Cualquier acto de copia y/o plagio y uso irregular de la Inteligencia Artificial (IA) supondrá el suspenso inmediato e irrevocable de la actividad evaluable.

10. Criterios generales de recuperación

Se fijan los criterios generales de recuperación que son comunes a todas las guías docentes de las materias 1, 2 y 3 del máster:

- Recuperación de la asignatura: en caso de no aprobar, podrá recuperarse la actividad o

Las versiones no catalanas de este documento se traducen con Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

actividades formativas de la asignatura en convocatoria extraordinaria de junio, según calendario.

11. Uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG)

La IAG puede utilizarse como herramienta de apoyo en determinadas tareas de investigación, siempre que su uso esté autorizado por el profesorado. Algunos ejemplos de uso permitido son: resumir textos, realizar traducciones, identificar puntos de partida para una investigación, organizar fuentes, analizar datos o revisar el estilo de un texto propio. En estos casos, es imprescindible citar su uso de acuerdo a lo establecido en la asignatura Introducción a los recursos digitales, al software libre y de código abierto. El estudiantado es responsable del contenido de los trabajos que presenta, incluido lo generado con la ayuda de la IAG.

Sin embargo, no se permite utilizar la IAG para redactar o elaborar directamente ninguna actividad o trabajo evaluativo. Este uso indebido vulnera los objetivos formativos de la asignatura, dificultando la adquisición de competencias clave como el pensamiento crítico, la capacidad de análisis o la formulación de ideas propias. Ante cualquier sospecha de uso inadecuado, se podrán aplicar pruebas de evaluación alternativas para verificar la autoría, y en caso de confirmarse, el trabajo podrá ser suspendido.

12. Atención educativa en el marco de un sistema educativo inclusivo

La presente Guía Docente tiene en consideración la atención educativa en el marco de un sistema educativo inclusivo que comprende dos marcos de referencia que la sostienen:

- MiSU: Medidas y Soportes Universales para favorecer el desarrollo personal y social en equidad e igualdad.
- DUA: Diseño Universal del Aprendizaje, que permite crear situaciones de aprendizaje flexibles a partir de un diseño que detecta y minimiza las barreras del contexto, desde un inicio, y que considera la variabilidad.

Sin embargo, para asegurar la libertad de pensamiento y oportunidades en relación con la perspectiva de género, se lleva a cabo una dinámica coeducadora que evita la predisposición de tratamientos diferenciales, atribuciones de roles o suposiciones de habilidades determinadas por motivos de género.

Las MISU Y DUA se aplicará a todo el alumnado de ESDAPC. Aquel alumnado con necesidad de unas medidas y soportes adicionales, se recogerán mediante un Plan de Apoyo Individualizado.