

Assignatura:	IMA - Introducció a les Metodologies Àgils
Matèria:	1 - Eines de Gestió i Comunicació
Titulació:	Màster en Ensenyaments Artístics en Codisseny Social aplicat a Projectes del Sector Públic

Curs: 2025/2026**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:

Antoni Fonseca Casas

afonseca@esdapcatalunya.cat

Equip docent:

Christian A. Estay-Niculcar

christian@esdapcatalunya.cat

Antoni Fonseca Casas

afonseca@esdapcatalunya.cat

Presentació de l'assignatura

L'assignatura "Introducció a les metodologies àgils" proporciona principis teòrics/pràctics de les metodologies àgils des d'una visió crítica de la gestió de projectes tradicionals. S'exploren els fonaments bàsics de les metodologies àgils amb un enfocament en com aquestes són implementades al llarg del cicle de vida del projecte. Finalment, es donaran a conèixer quines són les eines i marcs de treball que permeten la implementació de les metodologies àgils en el dia a dia dins de la gestió de projectes.

Al llarg del curs, els estudiants tindran l'oportunitat de realitzar pràctiques per tal d'aplicar alguns d'aquests principis en simulacions de projectes reals. S'enfrontaran a reptes habituals que sorgeixen al llarg de la implementació dels projectes i hauran de generar solucions realistes per a ells. D'igual manera, durant el curs es compartiran diferents experiències respecte a la implementació de les metodologies àgils durant la gestió de projectes.

Continguts

- I. Bases de les metodologies àgils i el canvi.
- II. Processos, eines i programari àgil.
- III. Pràctiques àgils.
- IV. Exemples d'experiències àgils.

1. Competències de l'assignatura

Matèria / Assignatura		Competències Generals					
		CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	CG6
EGC	Eines de Gestió i Comunicació	X	X		X	X	X
IMA	Introducció a les Metodologies Àgils	X	X				

Matèria / Assignatura		Competències Específiques									
		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
EGC	Eines de Gestió i Comunicació		X	X		X		X			X
IMA	Introducció a les Metodologies Àgils			X		X					X

2. Resultats d'aprenentatge de l'assignatura.

Resultats d'aprenentatge

RA1. Comprendre que les activitats pròpies del disseny estructuraven un procés que pot tenir diferents formalitzacions en funció del projecte, la perspectiva de treball i les persones a les que es dirigeix.

RA4. Conèixer i saber aplicar mètodes, tècniques i activitats específiques de la arquitectura de la informació.

RA5. Entendre la importància del prototipat i de la construcció de prototips de projectes de disseny centrats en l'usuari.

RA9. Desenvolupar capacitats d'investigació i anàlisi d'informació e integració de la informació complexa.

3. Activitats formatives de l'assignatura

Activitats formatives		Hores	Presencialitat
AF1	Teoria.	6.25	52 %
AF2	Activitat teòric-pràctic.	5	20%
AF3	Pràctica grupal presencial.	3.75	100%
AF4	Pràctica grupal telemàtica.	7	0 %
AF7	Treball autònom de l'estudiant.	45	0%
AF8	Treball tutoritzat.	5	20%
AF12	Presentació /exposició.	3	66%

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 treballs teòrics i/o proves de coneixement.
- Valoració de la participació de l'alumne en les activitats realitzades a classe.

Sistema d'avaluació		Ponderació
1.	Treballs	50 %
2.	Exercicis pràctics	50 %

6. Blocs de continguts

I. Bases de les metodologies àgils i el canvi.		
Docent/s:	Antoni Fonseca	
Distribució hores:	Docència presencial: 4 h	Aprenentatge autònom: 7,5 h
	Docència virtual: 0 h	Total: 11,5 h
Temporització:	Setmana 5	Sessions: s1p
Continguts:		
En aquest bloc s'explora la gestió de projectes des de dues perspectives clau: la clàssica i la àgil. A més, profunditzarem en els principis fonamentals de les metodologies àgils i aprendrem sobre el Design Thinking com a plantejament creatiu per resoldre problemes. 1. La gestió dels projectes des de la perspectiva clàssica: Planificació tradicional estructurada. Definició d'objectius, assignació de recursos i avaluació de riscos. Plantejament de la seqüència lògica d'activitats. 2. La gestió dels projectes des de la perspectiva àgil: Cicles curts d'entrega de valor pel client. Adaptabilitat i flexibilitat. 3. Principis de les metodologies àgils: Col·laboració amb el client. Entrega temprana i continua. Adaptació al canvi i auto-organització de l'equip. 4. Introducció al Design Thinking: Plantejament basat en l'empatia i la creativitat. Definició del problema. Ideació, prototipat i proves iteratives.		
Recursos:		
Pel desenvolupament d'aquest bloc es necessitaran recursos bàsics com l'ordinador i la connexió a internet i eines ofimàtiques com les proporcionades al paquet Office o a Drive suite. Sessions presencials: - Ordinador i connexió a Internet - Processador de text Sessions virtuals: - Ordinador i connexió a Internet		

- Processador de text

Treball autònom:

- Ordinador i connexió a Internet
- Processador de text

Bibliografia específica:

- (2017). *Agile practice guide*. Project Management Institute.
- (2017). *La guía de los fundamentos para la dirección de proyectos*. Guía del PMBOK (6a Edición). Project Management Institute.

Audiovisuals:

- Laufenberg, D. (10 de novembre de 2010). ¿Cómo aprender? De los errores. TED. Recuperat de:
https://www.ted.com/talks/diana_laufenberg_3_ways_to_teach?language=es

II. Processos, eines i programari àgil.

Docent/s:

Antoni Fonseca | Christian A. Estay-Niculcar

Distribució hores:

Docència presencial: 8 h

Aprenentatge autònom: 18 h

Docència virtual: 7 h

Total: 33h

Temporització:

Setmana 5, 6, 7

Sessions: s2v, s3p, s4v, s5p

Continguts:

En aquest bloc s'exploren les metodologies àgils i la seva aplicació a la gestió de projectes. Aprenent sobre els marcs de treball més comuns, com Lean i Scrum, així com les eines digitals que es fan servir per la implementació d'aquestes metodologies.

1. Lean i Scrum com a marcs per la implementació de les metodologies àgils:

Lean: optimització de processos, enfocat en la eficiència i l'entrega de valor al client.

Scrum: Marc de treball amb iteracions curtes.

2. Estructura d'un projecte basat en Scrum:

Rols: Equip Scrum, Scrum Master, Product Owner.

Artefactes: Product Backlog, Sprint Backlog, Increment del product.

Esdeveniments: Reunions diàries, planificació del sprint, revisió del sprint, retrospectiva del sprint.

3. Aplicació d'eines digitals existents per la implementació de les metodologies àgils:

Seguiment de tasques: Trello, ClickUp, Excel.

Comunicació: Slack, Discord.

Gestió de projectes: ClickUp, Excel.

Recursos:

Pel desenvolupament d'aquest bloc es necessitaran recursos bàsics com l'ordinador i la connexió a internet i eines ofimàtiques com les proporcionades al paquet Office o a Drive suite, així com la creació de comptes d'usuari en les diferents aplicacions que treballarem.

Sessions presencials:

- Ordinador i connexió a Internet
- Processador de text
- Full de càlcul
- Compte a ClickUp, compte a Trello, compte a Slack

Sessions virtuals:

- Ordinador i connexió a Internet
- Processador de text
- Full de càlcul
- Compte a ClickUp, compte a Trello, compte a Slack

Treball autònom:

- Ordinador i connexió a Internet
- Processador de text
- Full de càlcul
- Compte a ClickUp, compte a Trello, compte a Slack

Bibliografía específica:

- Adkins, L. (2010). Coaching agile teams: A companion for ScrumMasters, agile coaches, and project managers in transition. Pearson Education.
- Anderson, D. J., & Carmichael, A. (2016). Essential kanban condensed. Lean Kanban University Press.
- Schwaber, K., Beedle, M. (2006). Agile Software Development with SCRUM. Prentice Hall
- Scrum Alliance. (s. f.). *Lean vs. Scrum*. Recuperado de <https://resources.scrumalliance.org/Article/lean-vs-scrum>
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *La Guia de Scrum: La Guia Definitiva de Scrum: Les Regles del Joc* Scrum.org.
- [Guía traducida al catalán]. Recuperado de <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Catalan.pdf>
- [Guía traducida al castellano]. Recuperado de <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-Latin-South-American.pdf>

Audiovisuals:

- Morieux, Y. (octubre de 2013). As work gets more complex, 6 rules to simplify. TED. Recuperat de: https://www.ted.com/talks/yves_morieux_as_work_gets_more_complex_6_rules_to_simplify

- ING. (2021). *¿Qué es y qué hace un Scrum Master - Metodologías ágiles* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/77PHBXGjHMA?si=Np73WetV2a0EWKUv>

III. Pràctiques àgils.		
Docent/s:	Antoni Fonseca Christian A. Estay-Niculcar	
Distribució hores:	Docència presencial: 4 h	Aprenentatge autònom: 11,5 h
	Docència virtual: 3,5 h	Total: 19 h
Temporització:	Setmana 7, 8	Sessions: s6v, s7p
Continguts:		
En aquest bloc s'exploren tant els principis tradicionals de gestió com les pràctiques àgils modernes, proporcionant eines per gestionar i mantenir projectes de manera més efectiva. 1. Management clàssic vs Management 3.0: Management clàssic: Estructures jeràrquiques, processos rígids, decisions centralitzades i comunicació de dalt abaix. Management 3.0: Plantejament àgil, autoritat distribuïda, autogestió i comunicació bidireccional. 2. Manteniment d'un projecte mitjançant el marc de treball Kanban: Mètode visual per gestionar el flux de treball amb targetes que representen tasques. Optimitza la eficiència i redueix el temps d'espera.		
Recursos:		
Pel desenvolupament d'aquest bloc es necessitaran recursos bàsics com l'ordinador i la connexió a internet i eines ofimàtiques com les proporcionades al paquet Office o a Drive suite, així com la creació de comptes d'usuari en les diferents aplicacions que treballarem. Sessions presencials: - Ordinador i connexió a Internet - Processador de text - Full de càlcul - Compte a ClickUp, compte a Trello Sessions virtuals: - Ordinador i connexió a Internet - Processador de text - Full de càlcul - Compte a ClickUp, compte a Trello Treball autònom:		

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 18 de nov 2025

MAS_M1-IMA_GD-Assignatura_v4_CA

7 de 14

- Ordinador i connexió a Internet
- Processador de text
- Full de càlcul
- Compte a ClickUp, compte a Trello

Bibliografia específica:

- (2017). La guía de los fundamentos para la dirección de proyectos. Guía del PMBOK (6a Edición). Project Management Institute.
- Maylor, H. (2005). Project management (3rd media ed. with MS project CD.). FT Prentice Hall.
- Kanban University. (2024). *The Official Kanban Guide (versión en español)*. Mauvius Group Inc. Recuperado de https://kanban.university/wp-content/uploads/2024/03/The-Official-Kanban-Guide_Spanish.pdf
- Kanban University. (2025). *The Official Guide to The Kanban Method*. Recuperado de <https://kanban.university/kanban-guide/>

Audiovisuals:

- Pink, D. (juliol de 2009). The puzzle of motivation. TED. Recuperat de: https://www.ted.com/talks/dan_pink_the_puzzle_of_motivation
- Talgam, I. (juliol de 2009). Lead like the great conductors. TED. Recuperat de: https://www.ted.com/talks/itay_talgam_lead_like_the_great_conductors

IV. Exemples d'experiències àgils.

Docent/s:	Antoni Fonseca Casas Christian A. Estay-Niculcar	
Distribució hores:	Docència presencial: 0 h	Aprenentatge autònom: 7,5 h
	Docència virtual: 3,5 h	Total: 11,5h
Temporització:	Setmana 8	Sessions: s8v
Continguts:		
En aquest bloc explorarem els plantejaments flexibles per la gestió de diferents tipus de projectes per adaptar-se ràpidament als canvis i realitzarem una reflexió final sobre els temes tractats en l'assignatura. 1. Les metodologies àgils en diferents contextes: Aplicació de les metodologies àgils en contextes com el desenvolupament de software, el marketing o el disseny. 2. Tancament de l'assignatura: què hem après i per què ho hem après: Reflexió sobre l'aprenentatge i posada en comú d'experiències i reflexions.		

Recursos:
Pel desenvolupament d'aquest bloc es necessitaran recursos bàsics com l'ordinador i la connexió a internet i eines ofimàtiques com les proporcionades al paquet Office o a Drive suite. Sessions presencials: - Ordinador i connexió a Internet - Processador de text Sessions virtuals: - Ordinador i connexió a Internet - Processador de text Treball autònom: - Ordinador i connexió a Internet - Processador de text

7. Temporització

Temporización:				
Sem.	Sesión	Horas	Contenidos	Docente
4	S1p	4h	Introducció a les metodologies àgils i al Design Thinking Introducció al marc de treball Lean	A. Fonseca
5	S2v	3,5h	Introducció al marc de treball Scrum	C. Estany
6	S4v	4h	Eines digitals: Excel i Trello	C. Estany
7	S5p	4h	Eines digitals: ClickUp i Slack	A. Fonseca
	S6v	3,5h	Manteniment de projectes a través del marc de treball Kanban	C. Estany
8	S7p	4h	Management i lideratge 3.0	A. Fonseca
	S8v	3,5h	Exemples de metodologies àgils en diferents contextes	C. Estany / A. Fonseca

8. Activitats formatives

Activitat:	Modelat d'usuari			
Activitat formativa:	AF1, AF2, AF3, AF7, AF8, AF12			
Ponderació:	30%	Durada: 31 h	1,5 setmanes	
Competències:	CG2	CE3, CE10		
RA:	RA1, R5, RA9			
Descripció:				
A partir del supòsit presentat a l'aula o a partir de la proposta pròpia de l'alumnat s'haurà de realitzar l'anàlisi d'un usuari arquetip (persona) i la descripció del viatge d'usuari (user journey). S'haurà de realitzar una petita presentació d'algun dels dos elements a l'aula.				
Fases de treball:				
Fase 1. Anàlisi del cas Fase 2. Creació del modelat d'usuari Fase 3. Presentació a l'aula				
Element a presentar:				
Document escrit amb la plantilla del model de Persona i del User Journey, així com la presentació d'un dels elements davant de l'aula.				
Criteris d'avaluació:				
Per l'avaluació de l'activitat es seguirà la següent rúbrica:				
Criteri	Excel·lent	Notable	Acceptable	Baix
Compren el concepte de Persona	Demostra comprensió completa i precisa del concepte de Persona, així com dels seus components i objectius.	Demostra una comprensió adequada del concepte de Persona, malgrat que pot presentar alguna confusió en alguns dels components o objectius.	Demostra una comprensió bàsica del concepte de Persona i mostra dificultats en identificar els seus components i objectius.	No demostra comprensió del concepte de Persona ni dels seus components, i no pot identificar els seus objectius.
Compren el concepte de User Journey	Demostra comprensió completa i precisa del concepte de User Journey, així com dels seus components i objectius.	Demostra una comprensió adequada del concepte de User Journey, malgrat que pot presentar alguna confusió en alguns	Demostra una comprensió bàsica del concepte de User Journey i mostra dificultats en identificar els	No demostra comprensió del concepte de User Journey ni dels seus components, i no pot identificar els seus objectius.

		dels components o objectius.	seus components i objectius.	
Aplica la tècnica de modelat de Persona	Aplica de manera efectiva la tècnica del modelat de Persona, identificant de forma clara els diferents elements de l'arquetip.	Aplica de manera efectiva la tècnica del modelat de Persona, identificant de forma clara els diferents elements de l'arquetip, encara que mostra algunes inconsistències i manca de detalls.	Aplica de manera bàsica la tècnica del modelat de Persona, però mostra dificultats en identificar i descriure correctament els diferents elements de l'arquetip.	No logra aplicar correctament la tècnica del modelat de Persona i no pot identificar i descriure els diferents elements de l'arquetip.
Aplica la tècnica de User Journey	Aplica de manera efectiva la tècnica de User Journey, identificant de forma clara i precisa les etapes, emocions i punts de contacte de l'usuari.	Aplica de manera efectiva la tècnica de User Journey, identificant de forma clara i precisa les etapes, emocions i punts de contacte de l'usuari, encara que mostra algunes inconsistències i manca de detalls.	Aplica de manera bàsica la tècnica de User Journey, però mostra dificultats en identificar i descriure correctament les etapes, emocions i punts de contacte de l'usuari.	No logra aplicar correctament la tècnica User Journey i no pot identificar i descriure les etapes, emocions i punts de contacte de l'usuari.
Presenta els resultats de forma clara	Presenta els resultats de forma clara, estructurada i organitzada tant en format escrit com a la presentació oral.	Presenta els resultats de forma adequada, malgrat presenta algunes inconsistències en l'estructura i l'organització ja sigui en el format escrit com a la presentació oral.	Presenta els resultats de forma bàsica, i mostra dificultats en l'estructura i l'organització ja sigui en el format escrit com a la presentació oral.	No presenta els resultats de forma clara, estructurada i organitzada i presenta errors tan en el format escrit com a la presentació oral.

Activitat:	Creació d'un <i>backlog</i>		
Activitat formativa:	AF1, AF2, AF4, AF7, AF8		
Ponderació:	60%	Durada: 34 h	1,5 setmanes
Competències:	CG1, CG2	CE3, CE5,CE10	
RA:	RA1, RA4, RA5, RA9		
Descripció:			
A partir de l'exercici anterior d'un dels membres de l'equip s'haurà de realitzar l'anàlisi per identificar una èpica crucial i el disseny d'un <i>sprint backlog</i> basat en aquesta.			

Fases de treball:				
Fase 1. Anàlisi del cas Fase 2. Definició del sprint Fase 3. Creació del <i>sprint backlog</i>				
Element a presentar:				
Document escrit amb la plantilla del model del <i>Sprint Backlog</i> .				
Criteris d'avaluació:				
Per l'avaluació de l'activitat es seguirà la següent rúbrica:				
Criteri	Excel·lent	Notable	Acceptable	Baix
Compren el concepte de Product Backlog	Demostra comprensió completa i precisa del concepte de Sprint Backlog, així com dels seus components i objectius.	Demostra una comprensió adequada del concepte de Sprint Backlog, malgrat que pot presentar alguna confusió en alguns dels components o objectius.	Demostra una comprensió bàsica del concepte de Sprint Backlog i mostra dificultats en identificar els seus components i objectius.	No demostra comprensió del concepte de Sprint Backlog ni dels seus components, i no pot identificar els seus objectius.
Aplica la tècnica del Product Backlog	Identifica una èpica crucial i la desglosa en tasques i estimacions de temps amb una comprensió profunda del Sprint Backlog.	Identifica una èpica crucial però mostra algunes inconsistències en el desglossament de tasques i en les estimacions de temps.	Mostra dificultats a l'hora d'identificar una èpica crucial o en el desglossament de tasques i en les estimacions de temps.	No logra identificar èpiques crucials o no és capaç de desglossar correctament les tasques o de realitzar les estimacions de temps.
Presenta els resultats de forma clara	Presenta els resultats de forma clara, estructurada i organitzada sense errades gramaticals i ortogràfiques.	Presenta els resultats de forma adequada, malgrat presenta algunes inconsistències en l'estructura i l'organització així com en la gramàtica i l'ortografia.	Presenta els resultats de forma bàsica, i mostra dificultats en l'estructura i l'organització així com en la gramàtica i l'ortografia.	No presenta els resultats de forma clara, estructurada i organitzada i presenta errors tan en la gramàtica com en l'ortografia.

Activitat:	Anàlisi d'exemples		
Activitat formativa:	AF2, AF7, AF8, AF12		
Ponderació:	10%	Durada: 10 h	1 setmana
Competències:	CG1, CG2, CG6	CE5, CE7, CE10	

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès
Imprès 18 de nov 2025

MAS_M1-IMA_GD-Assignatura_v4_CA
12 de 14

RA:	RA1, RA5, RA9
Descripció:	
Anàlisi d'exemples concrets d'aplicació de metodologies àgils en diversos contextos. A partir de casos reals s'hauran d'identificar els beneficis obtinguts i els desafiaments enfrontats, per tancar amb una petita reflexió sobre les lliçons apreses de cada cas, tot identificant les millors pràctiques i possibles àrees de millora.	
Fases de treball:	
Fase 1. Anàlisi de casos Fase 2. Posada en comú	
Element a presentar:	
Lliurament d'un document conjunt (PDF) amb l'anàlisi realitzada i les conclusions.	
Criteris d'avaluació:	
- Capacitat d'assimilar i transmetre els coneixements teòrics de manera escrita i/o oral. - Participació de l'alumne en les activitats proposades.	

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 avaluat. 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.