

Assignatura:	IMA - Introducción a las Metodologías Ágiles
Materia:	1 - Herramientas de Gestión y Comunicación
Titulación:	Máster en Enseñanzas Artísticas en Códigoseño Social aplicado a Proyectos del Sector Público

Curso: 2025/2026**Semestre:** Primer**Tipo:** Obligatoria**Créditos ECTS:** 3**Idioma:** Catalán, Castellano**Distribución horas:**

Docencia presencial: 16 h

Aprendizaje independiente: 45 horas

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:**

Antoni Fonseca Casas

afonseca@esdapcatalunya.cat

Docente equipado:

Christian A. Estay-Niculcar

christian@esdapcatalunya.cat

Antoni Fonseca Casas

afonseca@esdapcatalunya.cat

Presentación de la asignatura

La asignatura "Introducción a las metodologías ágiles" proporciona principios teóricos/prácticos de las metodologías ágiles desde una visión crítica de la gestión de proyectos tradicionales. Se exploran los fundamentos básicos de las metodologías ágiles con un enfoque en cómo éstas son implementadas a lo largo del ciclo de vida del proyecto. Por último, se darán a conocer cuáles son las herramientas y marcos de trabajo que permiten la implementación de las metodologías ágiles en el día a día dentro de la gestión de proyectos.

Durante el curso, los estudiantes tendrán la oportunidad de realizar prácticas para aplicar algunos de estos principios en simulaciones de proyectos reales. Se enfrentarán a retos habituales que surgen a lo largo de la implementación de los proyectos y tendrán que generar soluciones realistas para ellos. De igual modo, durante el curso se compartirán diferentes experiencias respecto a la implementación de las metodologías ágiles durante la gestión de proyectos.

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

Contenidos

- I. Bases de las metodologías ágiles y el cambio.
- II. Procesos, herramientas y software ágil.
- III. Prácticas ágiles.
- IV. Ejemplos de experiencias ágiles.

1. Competencias de la asignatura

Materia / Asignatura		Competencias Generales					
		CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	CG6
EGC	Herramientas de Gestión y Comunicación	incógnita	incógnita		incógnita	incógnita	incógnita
TIENE	Introducción a las Metodologías Ágiles	incógnita	incógnita				

Materia / Asignatura		Competencias Específicas									
		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
EGC	Herramientas de Gestión y Comunicación		incógnita	incógnita		incógnita		incógnita			incógnita
TIENE	Introducción a las Metodologías Ágiles			incógnita		incógnita					incógnita

2. Resultados de aprendizaje de la asignatura.

Resultados de aprendizaje

RA1. Comprender que las actividades propias del diseño estructuran un proceso que puede tener diferentes formalizaciones en función del proyecto, la perspectiva de trabajo y las personas a las que se dirige.

RA4. Conocer y saber aplicar métodos, técnicas y actividades específicas de la arquitectura de la información.

RA5. Entender la importancia del prototipado y de la construcción de prototipos de proyectos de diseño centrados en el usuario.

RA9. Desarrollar capacidades de investigación y análisis de información e integración de la información compleja.

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

3. Actividades formativas de la asignatura

Actividades formativas		Horas	Presencialitat
AF1	Teoría.	6.25	52 %
AF2	Actividad teórico-práctico.	5	20%
AF3	Práctica grupal presencial.	3.75	100%
AF4	Práctica grupal telemática.	7	0 %
AF7	Trabajo autónomo del estudiante.	45	0%
AF8	Trabajo tutorizado.	5	20%
AF12	Presentación/exposición.	3	66%

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

- 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 trabajos teóricos y/o pruebas de conocimiento.
- Valoración de la participación del alumno en las actividades realizadas en clase.

Sistema de evaluación		Ponderación
1.	Trabajos	50 %
2.	Ejercicios prácticos	50 %

6. Blogs de contenidos

I. Bases de las metodologías ágiles y el cambio.		
Docente/s:	Antoni Fonseca	
Distribución horas:	Docencia presencial: 4 h	Aprendizaje autónomo: 7,5 h
	Docencia virtual: 0 h	Total: 11,5 h
Temporización:	Semana 5	Sesiones: s1p
Contenidos:		
En este blog se explora la gestión de proyectos desde dos perspectivas clave: la clásica y la ágil. Además, profundizaremos en los principios fundamentales de las metodologías ágiles y aprenderemos sobre el Design Thinking como un planteamiento creativo para resolver problemas. 1. La gestión de los proyectos desde la perspectiva clásica: Planificación tradicional estructurada. Definición de objetivos, asignación de recursos y evaluación de riesgos. Planteamiento de la secuencia lógica de actividades. 2. La gestión de los proyectos desde la perspectiva ágil: Ciclos cortos de entrega de valor por el cliente. Adaptabilidad y flexibilidad. 3. Principios de las metodologías ágiles: Colaboración con el cliente. Entrega temprana i continua. Adaptación al cambio y autoorganización del equipo. 4. Introducción al Design Thinking: Planteamiento basado en la empatía y la creatividad. Definición del problema. Ideación, prototipado y pruebas iterativas.		
Recursos:		
Para el desarrollo de este blog se necesitarán recursos básicos como el ordenador y la conexión a internet y herramientas ofimáticas como las proporcionadas en el paquete Office o en Drive suite. Sesiones presenciales: - Ordenador y conexión a Internet - Procesador de textos Sesiones virtuales:		

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

- Ordenador y conexión a Internet
- Procesador de textos

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet
- Procesador de textos

Bibliografía específica:

- (2017). *Guía de práctica ágil*. Instituto de Gestión de Proyectos.
- (2017). *La guía de los fundamentos para la dirección de proyectos*. Guía del PMBOK (6a Edición). Project Management Institute.

Audiovisuales:

- 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_teacher?language=es

II. Procesos, herramientas y software ágil.

Docente/s:	Antoni Fonseca Christian A. Estay-Niculcar	
Distribución horas:	Docencia presencial: 8 h	Aprendizaje independiente: 18.00 horas.
	Docencia virtual: 7 h	Total: 33h
Temporización:	Semana 5, 6, 7	Sesiones: s2v, s3p, s4v, s5p

Contenidos:

En este blog se exploran las metodologías ágiles y su aplicación a la gestión de proyectos. Aprendiendo sobre los marcos de trabajo más comunes, como Lean y Scrum, así como las herramientas digitales que se utilizan para la implementación de estas metodologías.

1. Lean y Scrum como marcos para la implementación de las metodologías ágiles:

Lean: optimización de procesos, enfocado en la eficiencia y entrega de valor al cliente.

Scrum: Marco de trabajo con iteraciones cortas.

2. Estructura de un proyecto basado en Scrum:

Roles: Equip Scrum, Scrum Master, Product Owner.

Artefactos: Product Backlog, Sprint Backlog, Incremento del producto.

Eventos: Reuniones diarias, planificación del sprint, revisión del sprint, retrospectiva del sprint.

3. Aplicación de herramientas digitales existentes para la implementación de las

metodologies ágiles:

Seguimiento de tareas: Trello, ClickUp, Excel.

Comunicación: Slack, Discord.

Gestión de proyectos: ClickUp, Excel.

Recursos:

Para el desarrollo de este blog se necesitarán recursos básicos como el ordenador y la conexión a Internet y herramientas ofimáticas como las proporcionadas en el paquete Office o en Drive suite, así como la creación de cuentas de usuario en las diferentes aplicaciones que trabajaremos.

Sesiones presenciales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Procesador de textos
- Hoja de cálculo
- Cuenta de ClickUp, cuenta de Trello, cuenta de Slack

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Procesador de textos
- Hoja de cálculo
- Cuenta de ClickUp, cuenta de Trello, cuenta de Slack

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet
- Procesador de textos
- Hoja de cálculo
- Cuenta de ClickUp, cuenta de Trello, cuenta de Slack

Bibliografía específica:

- Adkins, L. (2010). Coaching de equipos ágiles: Un acompañamiento para ScrumMasters, coaches ágiles y gestores de proyectos en transición. Pearson Education.
- Anderson, D. J. y Carmichael, A. (2016). Kanban esencial condensado. Lean Kanban University Press.
- Schwaber, K., Beedle, M. (2006). Desarrollo ágil de software con SCRUM. Prentice Hall
- Scrum Alliance. (s. f.). *Lean vs. Scrum*. Recuperado de <https://resources.scrumalliance.org/Article/lean-vs-scrum>
- Schwaber, K., y Sutherland, J. (2020). *La Guía Scrum: La guía definitiva de Scrum: Las reglas del juego* 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>

Audiovisuales:

- Morieux, Y. (octubre de 2013). A medida que el trabajo se vuelve más complejo, 6 reglas para simplificar. TED. Recuperado 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 [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/77PHBXGjHMA?si=Np73WetV2a0EWKUv>

III. Prácticas ágiles.

Docente/s:	Antoni Fonseca Christian A. Estay-Niculcar	
Distribución horas:	Docencia presencial: 4 h	Aprendizaje autónomo: 11,5 h
	Docencia virtual: 3,5 h	Total: 19 horas
Temporización:	Semana 7, 8	Sesiones: s6v, s7p

Contenidos:

En este blog se exploran tanto los principios tradicionales de gestión como las prácticas ágiles modernas, proporcionando herramientas para gestionar y mantener proyectos de forma más efectiva.

1. Management clásico vs Management 3.0:

Management clásico: Estructuras jerárquicas, procesos rígidos, decisiones centralizadas y comunicación de arriba abajo.

Management 3.0: Planteamiento ágil, autoridad distribuida, autogestión y comunicación bidireccional.

2. Mantenimiento de un proyecto mediante el marco de trabajo Kanban:

Método visual para gestionar el flujo de trabajo con tarjetas que representan tareas. Optimiza la eficiencia y reduce el tiempo de espera.

Recursos:

Para el desarrollo de este blog se necesitarán recursos básicos como el ordenador y la conexión a Internet y herramientas ofimáticas como las proporcionadas en el paquete Office o en Drive suite, así como la creación de cuentas de usuario en las diferentes aplicaciones que trabajaremos.

Sesiones presenciales:

- Ordenador y conexión a Internet

- Procesador de textos
- Hoja de cálculo
- Cuenta de ClickUp, cuenta de Trello

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Procesador de textos
- Hoja de cálculo
- Cuenta de ClickUp, cuenta de Trello

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet
- Procesador de textos
- Hoja de cálculo
- Cuenta de ClickUp, cuenta de Trello

Bibliografía específica:

- (2017). La guía de los fundamentos para la dirección de proyectos. Guía del PMBOK (6a Edición). Project Management Institute.
- Maylor, H. (2005). Gestión de proyectos (3.ª edición multimedia con CD de MS Project). FT Prentice Hall.
- Universidad Kanban. (2024). *The Official Kanban Guide (versión en español)*. Mauvius Group Inc. Recuperado de https://kanban.university/wp-content/uploads/2024/03/La-Guia-Oficial-Kanban_Espa%CC%81ol.pdf
- Universidad Kanban. (2025). *La guía oficial del método Kanban*. Recuperado de <https://kanban.university/guia-kanban/>

Audiovisuales:

- Pink, D. (julio de 2009). El rompecabezas de la motivación. TED. Recuperado de: https://www.ted.com/talks/dan_pink_el_rompecabezas_de_la_motivaci%C3%B3n
- Talgam, I. (julio de 2009). Lidera como los grandes directores. TED. Recuperado de: https://www.ted.com/talks/itay_talgam_lead_like_the_great_conductors

IV. Ejemplos de experiencias ágiles.

Docente/s:	Antoni Fonseca Casas Christian A. Estay-Niculcar	
Distribución horas:	Docencia presencial: 0 h	Aprendizaje autónomo: 7,5 h
	Docencia virtual: 3,5 h	Total: 11,5 h
Temporización:	Semana 8	Sesiones: s8v
Contenidos:		

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

En este blog exploraremos los planteamientos flexibles para la gestión de diferentes tipos de proyectos para adaptarse rápidamente a los cambios y realizaremos una reflexión final sobre los temas tratados en la asignatura.

1. Las metodologías ágiles en diferentes contextos:

Aplicación de las metodologías ágiles en contextos como el desarrollo de software, marketing o diseño.

2. Cierre de la asignatura: qué hemos aprendido y por qué lo hemos aprendido:

Reflexión sobre el aprendizaje y puesta en común de experiencias y reflexiones.

Recursos:

Para el desarrollo de este blog se necesitarán recursos básicos como el ordenador y la conexión a internet y herramientas ofimáticas como las proporcionadas en el paquete Office o en Drive suite.

Sesiones presenciales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Procesador de textos

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Procesador de textos

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet
- Procesador de textos

7. Temporización

Temporización:				
Com o.	Sesión	Horas	Contenidos	Docente
4	S1p	4 horas	Introducción a las metodologías ágiles y al Design Thinking Introducción al marco de trabajo Lean	A. Fonseca
5	S2v	3,5 horas	Introducción al marco de trabajo Scrum	C. Estanque
6	S4v	4	Herramientas digitales: Excel y Trello	C. Estanque

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

		horas		
7	S5p	4 horas	Eines digitals: ClickUp i Slack	A. Fonseca
	S6v	3,5 horas	Mantenimiento de proyectos a través del marco de trabajo Kanban	C. Estanque
8	S7p	4 horas	Management y liderazgo 3.0	A. Fonseca
	S8v	3,5 horas	Ejemplos de metodologías ágiles en distintos contextos	C. Estany / A. Fonseca

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

8. Actividades formativas

Actividad:	Modelado de usuarios			
Actividad formativa:	AF1, AF2, AF3, AF7, AF8, AF12			
Ponderación:	30%	Duración: 31 horas	1,5 semanas	
Competencias:	CG2	CE3, CE10		
DÍA:	RA1, R5, RA9			
Descripción:				
A partir del supuesto presentado en el aula oa partir de la propuesta propia del alumnado deberá realizarse el análisis de un usuario arquetipo (persona) y la descripción del viaje de usuario (user journey). Se deberá realizar una pequeña presentación de alguno de los dos elementos en el aula.				
Fases de trabajo:				
Fase 1. Análisis del caso Fase 2. Creación del modelado de usuario Fase 3. Presentación en el aula				
Elemento a presentar:				
Documento escrito con la plantilla del modelo de Persona y del User Journey, así como la presentación de uno de los elementos delante del aula.				
Criterios de evaluación:				
Por la evaluación de la actividad se seguirá la siguiente rúbrica:				
Criterios	Excelente	Notable	Aceptable	Bajo
Comprende el concepto de Persona	Demuestra comprensión completa y precisa del concepto de Persona, así como de sus componentes y objetivos.	Demuestra una comprensión adecuada del concepto de Persona, aunque puede presentar alguna confusión en algunos de sus componentes u objetivos.	Demuestra una comprensión básica del concepto de Persona y muestra dificultades al identificar sus componentes y objetivos.	No demuestra comprensión del concepto de Persona ni de sus componentes y no puede identificar sus objetivos.
Compren el concepte de	Demuestra comprensión	Demuestra una comprensión	Demuestra una comprensión	No demuestra comprensión del

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

User Journey	completa y precisa del concepto de User Journey, así como de sus componentes y objetivos.	adecuada del concepto de User Journey, aunque puede presentar alguna confusión en algunos de sus componentes u objetivos.	básica del concepto de User Journey y muestra dificultades al identificar sus componentes y objetivos.	concepto de User Journey ni de sus componentes, y no puede identificar sus objetivos.
Aplica la técnica de moldeado de Persona	Aplica de forma efectiva la técnica del modelado de Persona, identificando de forma clara los diferentes elementos del arquetipo.	Aplica de forma efectiva la técnica del modelado de Persona, identificando de forma clara los diferentes elementos del arquetipo, aunque muestra algunas inconsistencias y carencia de detalles.	Aplica de forma básica la técnica del modelado de Persona, pero muestra dificultades en identificar y describir correctamente los distintos elementos del arquetipo.	No logra aplicar correctamente la técnica del modelado de Persona y no puede identificar y describir los distintos elementos del arquetipo.
Aplicar la técnica del recorrido del usuario	Aplica de forma efectiva la técnica de User Journey, identificando de forma clara y precisa las etapas, emociones y puntos de contacto del usuario.	Aplica de forma efectiva la técnica de User Journey, identificando de forma clara y precisa las etapas, emociones y puntos de contacto del usuario, aunque muestra algunas inconsistencias y carencia de detalles.	Aplica de forma básica la técnica de User Journey, pero muestra dificultades en identificar y describir correctamente las etapas, emociones y puntos de contacto del usuario.	No logra aplicar correctamente la técnica User Journey y no puede identificar y describir las etapas, emociones y puntos de contacto del usuario.
Presenta los resultados de forma clara	Presenta los resultados de forma clara, estructurada y organizada tanto en formato escrito como en la presentación oral.	Presenta los resultados de forma adecuada, aunque presenta algunas inconsistencias en la estructura y la organización ya sea en el formato escrito como en la presentación oral.	Presenta los resultados de forma básica, mostrando dificultades en la estructura y la organización ya sea en el formato escrito como en la presentación oral.	No presenta los resultados de forma clara, estructurada y organizada y presenta errores tanto en el formato escrito como en la presentación oral.

Actividad:	Creación de un reserva		
Actividad formativa:	AF1, AF2, AF4, AF7, AF8		
Ponderación:	60%	Duración: 34 h	1,5 semanas

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

Competencias:	CG1, CG2	CE3, CE5, CE10		
DÍA:	RA1, RA4, RA5, RA9			
Descripción:				
A partir del ejercicio anterior de uno de los miembros del equipo deberá realizarse el análisis para identificar una épica crucial y el diseño de un <i>cartera de sprints</i> basado en ésta.				
Fases de trabajo:				
Fase 1. Análisis del caso Fase 2. Definición del sprint Fase 3. Creación del <i>cartera de sprints</i>				
Elemento a presentar:				
Documento escrito con la plantilla del modelo del <i>Pila del sprint</i> .				
Criterios de evaluación:				
Por la evaluación de la actividad se seguirá la siguiente rúbrica:				
Criterios	Excelente	Notable	Aceptable	Bajo
Comprende el concepto de Product Backlog	Demuestra comprensión completa y precisa del concepto de Sprint Backlog, así como de sus componentes y objetivos.	Demuestra una adecuada comprensión del concepto de Sprint Backlog, aunque puede presentar alguna confusión en algunos de los componentes u objetivos.	Demuestra una comprensión básica del concepto de Sprint Backlog y muestra dificultades al identificar sus componentes y objetivos.	No demuestra comprensión del concepto de Sprint Backlog ni de sus componentes, y no puede identificar sus objetivos.
Aplicar la técnica del Product Backlog	Identifica una épica crucial y la desglosa en tareas y estimaciones de tiempo con una profunda comprensión del Sprint Backlog.	Identifica una épica crucial, pero muestra algunas inconsistencias en el desglose de tareas y en las estimaciones de tiempo.	Muestra dificultades a la hora de identificar una épica crucial o en el desglose de tareas y en las estimaciones de tiempo.	No logra identificar épicas cruciales o no es capaz de desglosar correctamente las tareas o realizar las estimaciones de tiempo.
Presenta los resultados de forma clara	Presenta los resultados de forma clara, estructurada y organizada sin errores	Presenta los resultados de forma adecuada, aunque presenta algunas inconsistencias en la estructura y la organización así como en	Presenta los resultados de forma básica, mostrando dificultades en la estructura y la organización así	No presenta los resultados de forma clara, estructurada y organizada y presenta errores tanto en la

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

	gramaticales y ortográficos.	la gramática y la ortografía.	como en la gramática y la ortografía.	gramática como en la ortografía.
--	------------------------------	-------------------------------	---------------------------------------	----------------------------------

Actividad:	Análisis de ejemplos		
Actividad formativa:	AF2, AF7, AF8, AF12		
Ponderación:	10%	Duración: 10 horas	1 semana
Competencias:	CG1, CG2, CG6	CE5, CE7, CE10	
DÍA:	RA1, RA5, RA9		
Descripción:			
Análisis de ejemplos concretos de aplicación de metodologías ágiles en distintos contextos. A partir de casos reales se tendrán que identificar los beneficios obtenidos y los desafíos enfrentados, para cerrar con una pequeña reflexión sobre las lecciones aprendidas de cada caso, identificando las mejores prácticas y posibles áreas de mejora.			
Fases de trabajo:			
Fase 1. Análisis de casos Fase 2. Puesta en común			
Elemento a presentar:			
Entrega de un documento conjunto (PDF) con el análisis realizado y las conclusiones.			
Criterios de evaluación:			
- Capacidad de asimilar y transmitir los conocimientos teóricos de forma escrita y/u oral. - Participación del alumno en las actividades propuestas.			

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

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

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 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 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.

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

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.