

Assignatura:	IRD - Introducció als Recursos Digitals, al programari lliure i de codi obert	
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:	Marga Martin Tejedor	mmar95@esdapcatalunya.cat
Equip docent:	Marga Martin Tejedor	mmar95@esdapcatalunya.cat
	Jordi Farreras Casado	jfarreras@esdapcatalunya.cat

Presentació de l'assignatura

L'assignatura "Introducció als Recursos Digitals, el Programari Lliure i el Codi Obert" proporciona eines i tècniques que facilitin la formalització d'un projecte de manera eficient. S'exploren les bases del programari lliure i la utilització de la IA, programes de desenvolupament professional, així com el disseny d'interfícies basades en les necessitats i característiques dels usuaris.

S'impartirà una base teòrica que es combinarà amb activitats pràctiques enfocades a la generació de solucions socials innovadores que satisfacin requisits tant socials i funcionals, com d'usabilitat.

Continguts

- I. Els principis del programari lliure i el codi obert.
- II. Principals recursos i eines pel disseny de serveis.

- III. Ús d'eines i tècniques en relació amb el disseny.
- IV. Exemples d'aplicacions digitals.

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
IRD	Introducció als recursos digitals, al programari lliure i de codi obert	X	X		X	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
IRD	Introducció als recursos digitals, al programari lliure i de codi obert		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.

RA2. Comprendre la arquitectura de la informació i saber situar-la en el procés de disseny centrat en els usuaris i les persones.

RA3. Conèixer i dissenyar sistemes d'organització, navegació, etiquetat i investigació.

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.

RA7. Entendre el disseny d'interfícies en funció de les tecnologies i els dispositius.

RA8. Conèixer i saber aplicar els distints principis de disseny d'interfícies.

3. Activitats formatives de l'assignatura

Activitats formatives		Hores	Presencialitat
AF1	Teoria	3 h	50%
AF2	Activitat teòric-pràctic.	11 h	50 %
AF3	Pràctica grupal presencial.	4 h	100 %
AF4	Pràctica grupal telemàtica.	4 h	0 %
AF7	Treball autònom de l'estudiant.	45 h	0 %
AF8	Treball tutoritzat.	5 h	50 %
AF12	Presentació/exposició	3 h	50%

4. Metodologies docents de l'assignatura

Metodologies Docents	
MD1	Treball en grup - aprenentatge col·laboratiu.
MD2	Treball individual tutoritzat.
MD3	Treball autònom tutoritzat.
MD4	Treball autònom.
MD5	Pràctica de disseny de serveis basats en context real.
MD8	Classe expositiva participativa.
MD9	Resolució d'exercicis i problemes.
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.	Evidències escrites	5%
3.	Treballs	50%
4.	Exercicis pràctics	45%

6. Blocs de continguts

I. Els principis del programari lliure i el codi obert.		
Docent/s:	Marga Martín	
Distribució hores:	Docència presencial: 2 h	Aprenentatge autònom: 9 h
	Docència virtual: 4 h	Total: 15h
Temporització:	Setmana 2 i 3	Sessions: s1p, s2v, s4v
Continguts:		
Introducció al programari lliure i a la intel·ligència artificial		
1. Programari lliure i codi obert a. Diferències entre codi obert i propietari b. Llicències c. Seguretat i privacitat		
Recursos:		
Sessions presencials: - Ordinador i connexió a Internet - Programari d'entrenament de IA, Stable Diffusion, Adobe Firefly, ChatGPT i altres IAs generatives (a determinar) Sessions virtuals: - Ordinador i connexió a Internet - Programari d'entrenament de IA, Stable Diffusion, Adobe Firefly, ChatGPT i altres IAs generatives (a determinar) Treball autònom: - Ordinador i connexió a Internet - Programari d'entrenament de IA, Stable Diffusion, Adobe Firefly, ChatGPT i altres IAs generatives (a determinar)		
Bibliografia específica:		
- Raymond, E. S. (1999). <i>The cathedral and the bazaar: musings on Linux and open source by an accidental revolutionary</i>. Ed. O'Reilly.		

- Mas i Hernández, J. (2006). *Programari lliure: tècnicament viable, econòmicament sostenible i socialment just*. Escola d'Administració Pública de Catalunya.
https://eapc.gencat.cat/web/.content/home/publicacions/col_leccio_manuals_i_forumularis/15_programari_lliure_tcnicament_viable_econmicament_sostenible_i_socialment/programarilliure.pdf
- Kosmyrna, N., Hauptmann, E., Yuan, Y. T., Situ, J., Liao, X., Beresnitzky, A. V., Braunstein, I., & Maes, P. (2025). *Your Brain on ChatGPT: Accumulation of Cognitive Debt when Using an AI Assistant for Essay Writing Task*. arXiv.org.
<https://arxiv.org/abs/2506.08872v1>
- Manovich, L. (2025). *Artificial subjectivity*.
https://www.academia.edu/143067106/Artificial_Subjectivity

Bibliografia de consulta i altres recursos:

- Eghbal, N. (2020). *Working in Public: The Making and Maintenance of Open Source Software*. Ed. Stripe Press.
- Sigman, M. i Bilinkis, S. (2023) *Artificial*. Ed. Penguin Random House.
- Oliver, N. (2020). *Inteligencia artificial, naturalmente. Un manual de convivencia entre humanos y máquinas para que la tecnología nos beneficie a todos*. Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información.
<https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/2020-06/InteligenciaArtificialNuriaOliver.pdf>

Audiovisuals:

- Martín, J.D. (2018, maig). *¿Qué puede hacer el open source por nosotros?* [Video]. Conferencias TED.
https://www.ted.com/talks/jose_david_martin_lo_que_open_source_puede_hacer_por_nosotros?language=es

II. Principals recursos i eines pel disseny de serveis.

Docent/s:	Jordi Farreras / Marga Martín	
Distribució hores:	Docència presencial: 2 h	Aprenentatge autònom: 4 h
	Docència virtual: 2 h	Total: 8h
Temporització:	Setmana 4 i 5	Sessions: s5p, s6v, s7p, s8v
Continguts:		

Introducció a la metodologia de prototipat per al disseny de serveis i productes interactius

1. Arquitectura de la informació
 - a. Card Sorting
 - b. Definició de l'arquitectura de la informació:
 - c. Tree testing
2. Prototipat d'interacció
 - a. Principis de disseny d'interacció
 - b. Pautes d'accessibilitat
 - c. Sketching
 - d. Disseny Responsive / Wireframes
 - e. Sistemes de disseny (atomic design)
3. Prototipat UI
 - a. Principis de disseny d'interfícies
 - b. Fonaments de UX Writing
4. Avaluació de la usabilitat
 - a. Avaluació heurística
 - b. Passeig cognitiu
 - c. User testing

Recursos:

Sessions presencials:

- Ordinador i connexió a Internet
- Figma

Sessions virtuals:

- Ordinador i connexió a Internet
- Figma

Treball autònom:

- Ordinador i connexió a Internet
- Figma

Bibliografia específica:

- Covert, Abby (2017) *Cómo darle sentido a cualquier caos*. Ed. Ana Stahl.
- Dannaway, Adham (2024). Practical UI.
[\[https://www.practical-ui.com/design-system/\]](https://www.practical-ui.com/design-system/)
- VVAA (2024) *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature>
- Yablonski, Jon (2022) *Las leyes de UX*. Ed. Parramón.
- Rossi, S., Rossi, S., Rossi, M., & Rossi, S. (2024). Minecraft As a Platform For Co-Creation Of Urban Space: A Case-Study With Teenagers. In T. X. Bui (Ed.),

Proceedings of the 57th Annual Hawaii International Conference on System Sciences, HICSS 2024 (pp. 5723-5730). Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS). <https://doi.org/10125/107075>

- Zuchava, A. (2024). *Design System*. Figma Community
<https://www.figma.com/community/file/1267195373409722424/design-system>
- VVAA (2025). *Wireframe Community Examples*.
https://www.figma.com/community/wireframes?editor_type=figma

Bibliografia de consulta i altres recursos:

- Garrett, Jesse (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Ed. New Riders.
- Krug, Steve (2015). *No me hagas pensar*. Ed. Anaya Multimedia.
- Pereyra, Irene (2023). *Universal Principles of UX*. Rockport Publishers
- VVAA (2020). *Design Toolkit*. Universitat Oberta de Catalunya
[\[https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/\]](https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/)

III. Ús d'eines i tècniques en relació amb el disseny.

Docent/s:	Jordi Farreras	
Distribució hores:	Docència presencial: 3 h	Aprenentatge autònom: 8 h
	Docència virtual: 4 h	Total: 15h
Temporització:	Setmana 2, 3, 4 i 5	Sessions: s1p, s2v, s4v, s5p, s6v, s8v
Continguts:		
Introducció a les eines i tècniques més utilitzades en l'entorn professional del disseny gràfic per a la formalització d'un projecte analògic o digital. 1. Conceptes tècnics bàsics a. Bitmap vs vector b. Formats c. Resolucions d. Perfil de color e. Recursos en línia: Bancs d'imatges, tipografia, paletes cromàtiques. 2. Narratives visuals a. Edició d'imatges per reforçar comunicació visual 3. Prototipat digital a. Alternatives a Figma b. Figma i. Espai de treball ii. Eines		

- iii. Components i variants
- iv. Autolayout
- v. Plugins
- vi. Prototipat
- 4. IA Generativa de textos
- 5. IA Generativa d'imatges
- 6. Altres usos i eines de l'IA Generativa

Recursos:

Ordinador, connexió a Internet i programari (Adobe i Figma)

Sessions presencials:

- Ordinador i connexió a Internet
- Programari Adobe (Illustrator, Photoshop, ...) i Figma

Sessions virtuals:

- Ordinador i connexió a Internet
- Programari Adobe (Illustrator, Photoshop, ...) i Figma

Treball autònom:

- Ordinador i connexió a Internet
- Programari Adobe (Illustrator, Photoshop, ...) i Figma

Bibliografia específica:

- Le damos la bienvenida a la Guía del usuario de InDesign. (s. f.).
<https://helpx.adobe.com/es/indesign/user-guide.html>
- Adobe Creative Cloud | Sign in. (s. f.).
<https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/illustrator?locale=es>
- Le damos la bienvenida a la Guía del usuario de Photoshop. (s. f.).
<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>
- Presentación de la Guía del usuario de Illustrator. (s. f.).
<https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>
- Figma Community: Explore templates, plugins, and widgets published by the community. (s. f.). Figma. <https://www.figma.com/community>
- Manovich, L. (2025). *Artificial subjectivity*.
https://www.academia.edu/143067106/Artificial_Subjectivity

Bibliografia de consulta i altres recursos:

- Jardí, E. (2021). Cinquanta i tants consells sobre tipografia. Editorial GG
- Sl, W. A. (s. f.-b). EXOPOEMAS y otros satélites - Nova Era.
<https://www.novaerapublications.com/es/>
- Pedrosa, S. (2021) Mucho diseño, pero de arte final poquito (3ª ed.). Preimpresiona

IV. Exemples d'aplicacions digitals.		
Docent/s:	Marga Martín, Tona Monjo i Maria Oliva	
Distribució hores:	Docència presencial: 9 h	Aprenentatge autònom: 24 h
	Docència virtual: 4 h	Total: 37 h
Temporització:	Setmana 2, 3, 4 i 5	Sessions: s2v, s3p, s5p, s6v, s7p, s8v
Continguts:		
Aplicacions de les eines digitals a un projecte social 1. Projecte social amb materials immersius innovadors que té com a objectiu millorar el benestar emocional de la comunitat oferint serveis de psicoteràpia amb ús de realitat virtual (Mirari). 2. Projecte de millora de disseny web, posant en pràctica la teoria i utilitzant les eines que s'han vist al llarg de l'assignatura.		
Recursos:		
Sessions presencials: - Ordinador i connexió a Internet - Programari Adobe i Figma, ChatGPT i Adobe Firefly Sessions virtuals: - Ordinador i connexió a Internet - Programari Adobe i Figma, ChatGPT i Adobe Firefly Treball autònom: - Ordinador i connexió a Internet - Programari Adobe i Figma, ChatGPT i Adobe Firefly		
Bibliografia de consulta i altres recursos:		
- Aurora coop Serveis - auroracoop. https://auroracoop.cat/ - https://elrefugi.art/		

7. Temporització

Temporització:				
Set.	Sessió	Hores	Continguts	Docent
1	S1p	2h	Introducció a la Intel·ligència Artificial.	M. Martín

	29/09	2h	Programari lliure i codi obert	M. Martín
	S2v	2h	Repàs d'eines i formats d'imatge al servei de la comunicació visual	J. Farreras
	01/10	1,5h	Avaluació de la usabilitat	J. Farreras
2	S3p	4h	Arquitectura de la informació: Eines de cocreació i síntesi per al disseny de serveis	J. Farreras
	06/10			
	S4v	2h	IA generativa de textos 1	M. Martín
	08/10	1,5h	IA generativa de imatges 1	M. Martín
	S5p	2h	IA generativa de textos 2	M. Martín
	13/10	2h	IA generativa de imatges 2	M. Martín
3	S6v	2h	Prototipat d'interacció	J. Farreras
	15/10	1,5h	Avaluació del prototip d'interacció	J. Farreras
	S7p	4h	Prototipat UI Avaluació del prototip UI	J. Farreras
4	20/10			
	S8v	2h	Altres aplicacions de la IA generativa	M. Martín
	22/10	1,5h	Presentacions Projecte interactiu	M. Martín

8. Activitats formatives

Activitat:	Programari lliure i codi obert		
Activitat formativa:	AF1, AF3		
Ponderació:	4 %	Durada: 3 h (2p+ 1ta)	1 setmana
Competències:	CG2	CE5	
RA:	RA2		

Descripció:
Introducció al programari lliure i codi obert - Exposició dels conceptes de programari lliure i codi obert, el seu recorregut històric i casos reals. - Anàlisi en grup de les oportunitats i els riscos de la implementació de programari lliure en l'administració pública. - Posada en comú de les conclusions de cada grup.
Fases de treball:
Fase 1. Anàlisi de cas Fase 2. Posada en comú
Element a presentar:
1. Lliurament d'un document conjunt (PDF) amb l'anàlisi realitzada en grup i les conclusions. El document haurà de ser el mateix per a tots els membres del grup.
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.

Activitat:	Introducció a la Intel·ligència Artificial		
Activitat formativa:	AF1, AF2		
Ponderació:	2.5 %	Durada: 4 h (2 p+ 2 ta)	1 setmana
Competències:	CG2	CE10	
RA:	RA2, RA4		
Descripció:			
Entrenament d'una IA Presentació teòrica dels principis del funcionament de l'aprenentatge automàtic, aprenentatge profund i les xarxes neuronals. Breu recorregut històric de l'evolució de la IA. Entrenament d'una IA de reconeixement i testatge del model entrenat.			
Fases de treball:			
Fase 1. Selecció de dades			
Fase 2. Entrenament del model			
Fase 3. Testatge del model			

Element a presentar:
1. Arxiu amb el model desenvolupat i els resultats de les proves.
Criteris d'avaluació:
- Participació de l'alumne en les activitats proposades.

Activitat:	IA generativa de imatges		
Activitat formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderació:	10%	Durada: 10.5 h (2p + 1.5v + 7ta)	2 setmanes
Competències:	CG4	CE10	
RA:	RA1, RA4		
Descripció:			
Generació de imatges amb IA - Presentació i anàlisi de les diferències més rellevants entre de diverses aplicacions de IA generativa de imatges de codi lliure i propietari. - Anàlisi dels biaixos que poden tenir les imatges generades amb IA. - Generació de imatges que s'utilitzaran a l'activitat "Edició d'imatges bitmap" amb alguna de les aplicacions presentades. - Generació de imatges que il·lustrin la campanya de difusió del projecte Minari a partir dels <i>prompts</i> generats amb IA. - Triar algunes de les imatges generades i millorar la seva qualitat amb l'ús d'una aplicació IA d'<i>upscaling</i>.			
Fases de treball:			
Fase 1. Generació de imatges a partir de <i>prompts</i> .			
Fase 2. Ajustament dels <i>prompts</i> i nova generació de imatges.			
Fase 3. <i>Upscaling</i> de les imatges seleccionades			
Element a presentar:			
1. Carpeta amb les imatges generades en format .jpg. El nom de les imatges ha de ser: cognom_nom_01.jpg 2. Arxiu PDF on es defineixen els <i>prompts</i> (identificar els <i>prompts</i> generats amb IA) i les aplicacions utilitzades per generar cada imatge.			

El nom de l'arxiu ha de ser: cognom_nom_imatges.pdf 3. Arxius amb imatges millorades en format .jpg. El nom de les imatges ha de ser: nom de l'arxiu original_upscaled.jpg
Criteris d'avaluació:
- Participació de l'alumne en les activitats proposades.

Activitat:	IA generativa de textos		
Activitat formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderació:	12 %	Durada: 11 h (2p + 2v + 8ta)	2 setmanes
Competències:	CG4	CE10	
RA:	RA4		
Descripció:			
Generació de textos amb IA - Presentació i anàlisi de les diferències més rellevants entre de diverses aplicacions de IA generativa de text de codi lliure i propietari. - Anàlisi dels biaixos i altres problemes ètics que poden tenir els textos generats amb IA. - Generació de text de presentació que s'utilitzarà a l'activitat "Prototip" amb alguna de les aplicacions presentades. - Generació de <i>copys</i> per a campanya de difusió del projecte Minari amb alguna de les aplicacions presentades i dels <i>prompts</i> per crear imatges que il·lustrin la campanya. - Altres aplicacions possibles de la IAG de textos: <i>UX personas</i>			
Fases de treball:			
Fase 1. Generació de textos a partir de <i>prompts</i> .			
Fase 2. Ajustament dels <i>prompts</i> i nova generació de textos.			
Fase 3. Generació de <i>prompts</i> a partir de <i>copys</i> .			
Element a presentar:			
1. Arxiu amb el text de presentació en format PDF. El nom de les imatges ha de ser: cognom_nom_web.pdf			
2. Arxiu PDF amb tot el diàleg amb la IA per generar aquest text de presentació. El nom de l'arxiu ha de ser: cognom_nom_textos.pdf			

3. Arxiu PDF amb tot el diàleg amb la IA per generar els copys i el resultat.
El nom de l'arxiu ha de ser: cognom_nom_copys.pdf
4. Arxiu PDF amb tot el diàleg amb la IA per generar *UX persones* i el resultat.
El nom de l'arxiu ha de ser: cognom_nom_persones.pdf

Els prompts generats amb IA es lliuraran a l'activitat "IA generativa de imatges".

Criteris d'avaluació:

- Participació de l'alumne en les activitats proposades.

Activitat:	IA generativa de presentacions audiovisuals		
Activitat formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderació:	4.5%	Durada: 3 h (2p + 1ta)	2 setmanes
Competències:	CG6	CE10	
RA:	RA1		
Descripció:			
Generació de presentacions audiovisuals amb IA - Presentació i anàlisi de les diferències més rellevants entre de diverses aplicacions de IA generativa de presentacions audiovisuals i altres aplicacions. - Generació d'una presentació audiovisual amb alguna de les aplicacions presentades.			
Fases de treball:			
-			
Element a presentar:			
- Arxiu amb la presentació en format PDF o enllaç a la presentació si no és possible descarregar-la en aquest format. El nom de les imatges ha de ser: cognom_nom_presentacio.pdf - Arxiu PDF amb tot els <i>prompts</i> donats a la IA per generar aquesta presentació. El nom de l'arxiu ha de ser: cognom_nom_presentacio_prompts.pdf			
Criteris d'avaluació:			
- Participació de l'alumne en les activitats proposades.			

Activitat:	Narrativa visual de marca		
Activitat formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderació:	15%	Durada: 7 h (3v + 4ta)	2 setmanes
Competències:	CG1	CE10	
RA:	RA1		
Descripció:			
Creació d'un sistema de direcció d'art per a Mirari, de la cooperativa aurora. - A partir de la informació donada sobre la solució Mirari, es desenvoluparà un sistema visual de direcció d'art on es definirà: - Tipografia - Colors corporatius - Sistema gràfic de composició - Estil d'imatge - To, llenguatge de marca - Aplicació de marca sobre un element de marxandatge, junt amb la preparació del seu Art Final per a producció. - Els elements d'aquest sistema s'hauran de crear a partir dels recursos d'IA. - Els elements d'aquest sistema podran modificar-se amb el programari Adobe. - L'entrega consistirà en: - una <i>slidedeck</i> de 7 diapositives, on es justificaran les decisions de disseny realitzades. - Arts finals correctaments preparats segons les especificitats pròpies per produir l'element de marxandatge. - Per exemple: Crear un fotolit que ens servirà per estampar amb serigrafia tote bags de 38 x 42 cm a una tinta. En aquest cas, necessitarem passar la imatge a semitò (mapa de bits) i posar-la en negre. Cal tenir en compte que els fotolits tenen la mida d'un DIN A3.			
Fases de treball:			
Fase 1. Preparar <i>Slidedeck</i> per a síntesi de direcció artística i sistema visual. Fase 2. Preparar AAFF per a producció i <i>Mock-up</i> . Opcional: presentar la peça produïda.			
Element a presentar:			
1. <i>Slidedeck</i> en format .pdf, incloent la imatge <i>mock-up</i> de marxandatge.			

2. Art final en format .pdf. En una capa del document, és necessari descriure les especificitats tècniques de la producció.

Criteris d'avaluació:

- Participació de l'alumne en les activitats proposades.
- Interès en la cerca d'informació relacionada amb les activitats proposades.

Activitat:	Disseny vectorial		
Activitat formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderació:	5%	Durada: 5 h (2p + 3ta)	1 setmana
Competències:	CG1	CE10	
RA:	RA1		
Descripció:			
Cartell publicitari per a Mirari. - Realització d'una peça gràfica de publicitat per a Mirari. - Les imatges del cartell i la tipografia ens les podem descarregar de bancs gratuïts. - Haurem d'utilitzar el sistema visual realitzat prèviament, o refinar-lo per a la realització d'aquesta peça.			
Fases de treball:			
Fase 1. Ideació Fase 2. Execució Fase 3. Art final			
Element a presentar:			
Arxiu AI i PDF preparat per impremta - Entrega del cartell format DIN A3 amb les següents característiques: 3mm sagnat / creus de tall / CMYK - Entregar l'arxiu amb format .ai i .pdf - Nomenclatura de l'arxiu: cognoms_nom_poster_mirari			
Criteris d'avaluació:			

- Participació de l'alumne en les activitats proposades.
- Interès en la cerca d'informació relacionada amb les activitats proposades.

Activitat:	Prototip Landing Page		
Activitat formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderació:	14%	Durada: 7,5 h (2p + 1,5v 4ta)	2 setmanes
Competències:	CG2	CE2	
RA:	RA8		
Descripció:			
Landing page - Realització d'una landing page interactiva per promocionar la plataforma de realitat virtual en línia Mirari, de la cooperativa Aurora, que té com a objectiu millorar el benestar emocional de la comunitat.			
Fases de treball:			
Fase 1. Identificar elements del slidedeck de marca Mirari. Fase 2. Preparar continguts. Fase 3. Prototip interactiu, accessible des de la proposta web de la cooperativa Aurora.			
Element a presentar:			
Document .pdf amb enllaç al prototip de figma. Nomenclatura de l'arxiu: nom_cognoms_landing_mirari			
Criteris d'avaluació:			
- Participació de l'alumne en les activitats proposades. - Interès en la cerca d'informació relacionada amb les activitats proposades.			

Activitat:	Projecte interactiu		
Activitat formativa:	AF2, AF3, AF4, AF7, AF12		
Ponderació:	33%	Durada: 25 h (6p +4v +15ta)	2 setmanes

Competències:	CG1, CG2, CG4, CG5	CE10
RA:	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA7, RA8	
Descripció:		
Web responsive de la Cooperativa Aurora - Conceptualització i disseny d'un web responsive per a la Cooperativa Autora, que desenvolupa projectes que tenen com a objectiu millorar el benestar emocional de la comunitat. - Treballant en grup, els estudiants definiran l'estructura de continguts del web (arquitectura de la informació), identificaran els fluxes d'interacció claus, i dissenyaran un prototip interactiu en el que es puguin recórrer les pantalles corresponents als fluxes identificats. - Treballant individualment, els alumnes hauran de desenvolupar un prototip d'interacció i un prototip visual. - Finalment, els alumnes hauran de preparar un pla d'avaluació, on es mostri què es vol testejar específicament sobre el prototip d'interacció i el prototip d'usabilitat.		
Fases de treball:		
Fase 1. Arquitectura de la informació (en grup) Fase 2. Prototipat d'interacció Fase 3. Prototipat visual (UI) Fase 4. Avaluació de la usabilitat		
Element a presentar:		
1. Arxiu .pdf amb la descripció del procés portat a terme, el pla d'avaluació, i l'enllaç al prototip figma. Nomenclatura de l'arxiu: nom_cognoms_projecte interactiu.		
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		

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.