

Assignatura:	IRD - Introducción a los Recursos Digitales, al software libre y de código abierto	
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 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	Marga Martin Tejedor	mmar95@esdapcatalunya.cat
Asignación:		
Docente equipado:	Marga Martin Tejedor	mmar95@esdapcatalunya.cat
	Jordi Farreras Casado	jfarreras@esdapcatalunya.cat

Presentación de la asignatura

La asignatura "Introducción a los Recursos Digitales, el Software Libre y el Código Abierto" proporciona herramientas y técnicas que faciliten la formalización de un proyecto de forma eficiente. Se exploran las bases del software libre y la utilización de la IA, programas de desarrollo profesional, así como el diseño de interfaces basadas en las necesidades y características de los usuarios.

Se impartirá una base teórica que se combinará con actividades prácticas enfocadas a la generación de soluciones sociales innovadoras que satisfagan requisitos tanto sociales y funcionales como de usabilidad.

Contenidos

- I. Los principios del software libre y el código abierto.
- II. Principales recursos y herramientas para el diseño de servicios.
- III. Uso de herramientas y técnicas en relación al diseño.
- IV. Ejemplos de aplicaciones digitales.

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
IRD	Introducción a los recursos digitales, al software libre y de código abierto	incógnita	incógnita		incógnita	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
IRD	Introducción a los recursos digitales, al software libre y de código abierto		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.
- RA2. Comprender la arquitectura de la información y saber situarla en el proceso de diseño centrado en usuarios y personas.
- RA3. Conocer y diseñar sistemas de organización, navegación, etiquetado e investigación.

Asignatura:

IRD - Introducción a los Recursos Digitales, al software libre y de código abierto

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.

RA7. Entender el diseño de interfaces en función de las tecnologías y dispositivos.

RA8. Conocer y saber aplicar los distintos principios de diseño de interfaces.

3. Actividades formativas de la asignatura

Actividades formativas		Horas	Presencialitat
AF1	Teoría	3 horas	50%
AF2	Actividad teórico-práctico.	11 horas	50 %
AF3	Práctica grupal presencial.	4 horas	100 %
AF4	Práctica grupal telemática.	4 horas	0 %
AF7	Trabajo autónomo del estudiante.	45 horas	0 %
AF8	Trabajo tutorizado.	5 horas	50 %
AF12	Presentación/exposición	3 horas	50%

4. Metodologías docentes de la asignatura

Metodologías Docentes	
MD1	Trabajo en grupo - aprendizaje colaborativo.
MD2	Trabajo individual tutorizado.
MD3	Trabajo autónomo tutorizado.
MD4	Trabajo autónomo.
MD5	Práctica de diseño de servicios basados en contexto real.
MD8	Clase magistral participativa.
MD9	Resolución de ejercicios y problemas.
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.

Asignatura:

IRD - Introducción a los Recursos Digitales, al software libre y de código abierto

- 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. Evidencias escritas	5%
3. Trabajos	50%
4. Ejercicios prácticos	45%

6. Blogs de contenidos

I. Los principios del software libre y el código abierto.		
Docente/s:	Marga Martín	
Distribución horas:	Docencia presencial: 2 h	Aprendizaje autónomo: 9 h
	Docencia virtual: 4 h	Total: 15h
Temporización:	Semana 2 y 3	Sesiones: s1p, s2v, s4v
Contenidos:		
Introducción al software libre ya la inteligencia artificial		
1. Software libre y código abierto a. Diferencias entre código abierto y propietario b. Licencias c. Seguridad y privacidad		
Recursos:		
Sesiones presenciales: - Ordenador y conexión a Internet - Software de entrenamiento de IA, Stable Diffusion, Adobe Firefly, ChatGPT y otras IA generativas (por determinar) Sesiones virtuales: - Ordenador y conexión a Internet		

- Software de entrenamiento de IA, Stable Diffusion, Adobe Firefly, ChatGPT y otras IA generativas (por determinar)

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet
- Software de entrenamiento de IA, Stable Diffusion, Adobe Firefly, ChatGPT y otras IA generativas (por determinar)

Bibliografía específica:

- Raymond, E. S. (1999). *La catedral y el bazar: reflexiones sobre Linux y código abierto de un revolucionario accidental*. Ed. O'Reilly.
- Mas y Hernández, J. (2006). *Software libre: técnicamente viable, económicamente sostenible y socialmente justo*. Escuela de Administración Pública de Catalunya.
https://eapc.gencat.cat/web/.content/home/publicacions/col_leccio_manuals_i_for_mularis/15_programari_lliure_t_cnicament_viable_econ_micament_sostenible_i_socialment/programarilliure.pdf
- Kosmyna, N., Hauptmann, E., Yuan, Y. T., Situ, J., Liao, X., Beresnitzky, A. V., Braunstein, I. y Maes, P. (2025). *Tu cerebro en ChatGPT: Acumulación de deuda cognitiva al usar un asistente de IA para la redacción de ensayos*. arXiv.org. <https://arxiv.org/abs/2506.08872v1>
- Manovich, L. (2025). *Subjetividad artificial*.
https://www.academia.edu/143067106/Subjetividad_artificial

Bibliografía de consulta y otros recursos:

- Eghbal, N. (2020). *Trabajar en público: la creación y el mantenimiento de software de código abierto*. Ed. Stripe Press.
- Sigman, M. y 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>

Audiovisuales:

- Martín, J.D. (2018, mayo). *¿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. Principales recursos y herramientas para el diseño de servicios.		
Docente/s:	Jordi Farreras / Marga Martín	
Distribución horas:	Docencia presencial: 2 h	Aprendizaje autónomo: 4 h
	Docencia virtual: 2 h	Total: 8h
Temporización:	Semana 4 y 5	Sesiones: s5p, s6v, s7p, s8v
Contenidos:		
Introducción a la metodología de prototipado para el diseño de servicios y productos interactivos - Arquitectura de la información - Clasificación de tarjetas - Definición de la arquitectura de la información: - Pruebas de árboles - Prototipado de interacción - Principios de diseño de interacción - Pautas de accesibilidad - Dibujo - Diseño responsivo / Wireframes - Sistemas de diseño (atomic design) - Prototipo de interfaz de usuario - Principios de diseño de interfaces - Fundamentos de UX Writing - Evaluación de la usabilidad - Evaluación heurística - Paseo cognitivo - Pruebas de usuario		
Recursos:		
Sesiones presenciales: - Ordenador y conexión a Internet - Figma		

Asignatura:

IRD - Introducción a los Recursos Digitales, al software libre y de código abierto

Sesiones virtuales: - Ordenador y conexión a Internet - Figma Trabajo autónomo: - Ordenador y conexión a Internet - Figma		
Bibliografía específica: - Covert, Abby (2017) <i>Cómo darle sentido a cualquier caos</i> Ed. Ana Stahl. - Dannaway, Adham (2024). Interfaz de usuario práctica. [https://www.practical-ui.com/sistema-de-diseño/] - VVAA (2024) <i>TLa Enciclopedia de Interacción Persona-Computadora. Fundación de Diseño de Interacción.</i> https://www.interaction-design.org/literatura - Jablonski, Jon (2022) <i>Las leyes de UX.</i> Ed. Parramón. - Rossi, S., Rossi, S., Rossi, M. y Rossi, S. (2024). Minecraft como plataforma para la cocreación del espacio urbano: Un estudio de caso con adolescentes. En T. X. Bui (Ed.), <i>Actas de la 57.ª Conferencia Internacional Anual de Hawái sobre Ciencias de Sistemas, HICSS 2024</i> (pp. 5723-5730). Conferencia Internacional de Hawái sobre Ciencias de Sistemas (HICSS). https://doi.org/10125/107075 - Zuchava, A. (2024). <i>Sistema de diseño.</i> Comunidad Figma https://www.figma.com/community/file/1267195373409722424/design-system - VVAA (2025). <i>Ejemplos de comunidad de wireframes.</i> https://www.figma.com/community/wireframes?editor_type=figma		
Bibliografía de consulta y otros recursos: - Garrett, Jesse (2010). <i>Los elementos de la experiencia del usuario: diseño centrado en el usuario para la web y más allá.</i> Ed. Nuevos Jinetes. - Krug, Steve (2015). <i>No me hagas pensar.</i> Ed. Anaya Multimedia. - Pereyra, Irene (2023). <i>Principios universales de la experiencia de usuario.</i> Rockport Publishers - VVAA (2020). <i>Kit de herramientas de diseño.</i> Universidad Abierta de Cataluña [https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/]		

III. Uso de herramientas y técnicas en relación al diseño.		
Docente/s:	Jordi Farreras	
Distribución horas:	Docencia presencial: 3 h	Aprendizaje autónomo: 8 h

Asignatura:

IRD - Introducción a los Recursos Digitales, al software libre y de código abierto

	Docencia virtual: 4 h	Total: 15h
Temporització:	Semana 2, 3, 4 y 5	Sesiones: s1p, s2v, s4v, s5p, s6v, s8v
Contenidos:		
Introducción a las herramientas y técnicas más utilizadas en el entorno profesional del diseño gráfico para la formalización de un proyecto analógico o digital. - Conceptos técnicos básicos - Mapa de bits vs. vector - Formatos - Resoluciones - Perfil de color - Recursos online: Bancos de imágenes, tipografía, paletas cromáticas. - Narrativas visuales - Edición de imágenes para reforzar comunicación visual - Prototipo digital - Alternativas a Figma - Figma - Espacio de trabajo - Uno - Componentes y variantes - Diseño automático - Complementos - prototipo - IA Generativa de textos - IA generativa de imágenes - Otros usos y herramientas del IA Generativa		
Recursos:		
Ordenador, conexión a Internet y software (Adobe y Figma) Sesiones presenciales: - Ordenador y conexión a Internet - Programadores Adobe (Illustrator, Photoshop, ...) en Figma Sesiones virtuales: - Ordenador y conexión a Internet - Programadores Adobe (Illustrator, Photoshop,...) en Figma Trabajo autónomo: - Ordenador y conexión a Internet - Programadores Adobe (Illustrator, Photoshop,...) en Figma		

Bibliografía específica:		
- Le damos la bienvenida a la Guía del usuario de InDesign. (s. f.). https://helpx.adobe.com/es/indesign/guia-del-usuario.html - Adobe Creative Cloud Iniciar sesión. (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/guia-del-usuario.html - Presentación de la Guía del usuario de Illustrator. (s. f.). https://helpx.adobe.com/es/illustrator/guia-del-usuario.html - Comunidad Figma: Explora plantillas, plugins y widgets publicados por la comunidad. Figma. https://www.figma.com/community - Manovich, L.(2025). <i>Subjetividad artificial</i>. https://www.academia.edu/143067106/Subjetividad_artificial		
Bibliografía de consulta y otros recursos:		
- Jardín, E. (2021). Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía. Editorial GG - SI, 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. Ejemplos de aplicaciones digitales.		
Docente/s:	Marga Martín, Toña Monjo y María Oliva	
Distribución horas:	Docencia presencial: 9 h	Aprendizaje autónomo: 24 h
	Docencia virtual: 4 h	Total: 37 horas
Temporización:	Semana 2, 3, 4 y 5	Sesiones: s2v, s3p, s5p, s6v, s7p, s8v
Contenidos:		
Aplicaciones de las herramientas digitales a un proyecto social 1. Proyecto social con materiales inmersivos innovadores cuyo objetivo es mejorar el bienestar emocional de la comunidad ofreciendo servicios de psicoterapia con uso de realidad virtual (Mirari). 2. Proyecto de mejora de diseño web, poniendo en práctica la teoría y utilizando las herramientas que se han visto a lo largo de la asignatura.		

Recursos:
Sesiones presenciales: - Ordenador y conexión a Internet - Programas de Adobe, Figma, ChatGPT y Adobe Firefly Sesiones virtuales: - Ordenador y conexión a Internet - Programas de Adobe, Figma, ChatGPT y Adobe Firefly Trabajo autónomo: - Ordenador y conexión a Internet - Programas de Adobe, Figma, ChatGPT y Adobe Firefly
Bibliografía de consulta y otros recursos:
- Aurora coop Servicios - auroracoop. https://auroracoop.cat/ - https://elrefugi.art/

7. Temporización

Temporización:				
Col oca r.	Sesión	Horas	Contenidos	Profesor
1	S1p 29/09	2 hora s	Introducción a la Inteligencia Artificial.	M. Martín
		2 hora s	Software libre y código abierto	M. Martín
	S2v 01/10	2 hora s	Repaso de herramientas y formatos de imagen al servicio de la comunicación visual	J. Farreras
		1,5 hora s	Evaluación de la usabilidad	J. Farreras

Asignatura:

IRD - Introducción a los Recursos Digitales, al software libre y de código abierto

Este documento puede quedar obsoleto una vez impreso

Impreso 23 de febrero del 2026

19

MAS_M1-IRD_GD_ES

10 de

2	S3p 06/10	4 hora s	Arquitectura de la información: Herramientas de cocreación y síntesis para el diseño de servicios	J. Farreras
	S4v 08/10	2 hora s	IA generativa de textos 1	M. Martín
		1,5 hora s	Imagen generativa IA 1	M. Martín
3	S5p 13/10	2 hora s	IA generativa de textos 2	M. Martín
		2 hora s	Imagen generativa IA 2	M. Martín
	S6v 15/10	2 hora s	Prototipado de interacción	J. Farreras
		1,5 hora s	Evaluación del prototipo de interacción	J. Farreras
4	S7p 20/10	4 hora s	Prototipo de interfaz de usuario Evaluación del prototipo UI	J. Farreras
	S8v 22/10	2 hora s	Otras aplicaciones de la IA generativa	M. Martín
		1,5 hora s	Presentaciones Proyecto interactivo	M. Martín

Asignatura:

IRD - Introducción a los Recursos Digitales, al software libre y de código abierto

Este documento puede quedar obsoleto una vez impreso

Impreso 23 de febrero del 2026

19

MAS_M1-IRD_GD_ES

11 de

8. Actividades formativas

Actividad:	Software libre y código abierto		
Actividad formativa:	AF1, AF3		
Ponderación:	4 %	Duración: 3 h (2p + 1ta)	1 semana
Competencias:	CG2	CE5	
DÍA:	RA2		
Descripción:			
Introducción al software libre y código abierto - Exposición de los conceptos de software libre y código abierto, su recorrido histórico y casos reales. - Análisis en grupo de las oportunidades y riesgos de la implementación de software libre en la administración pública. - Puesta en común de las conclusiones de cada grupo.			
Fases de trabajo:			
Fase 1. Análisis de caso			
Fase 2. Puesta en común			
Elemento a presentar:			
1. Entrega de un documento conjunto (PDF) con el análisis realizado en grupo y las conclusiones. El documento deberá ser el mismo para todos los miembros del grupo.			
Criterios de evaluación:			
- Capacidad de asimilar y transmitir los conocimientos teóricos de forma escrita y/u oral. - Participación del alumno en las actividades propuestas.			

Actividad:	Introducción a la Inteligencia Artificial		
Actividad formativa:	AF1, AF2		
Ponderación:	2,5 %	Duración: 4 h (2p+2su)	1 semana

Asignatura:

IRD - Introducción a los Recursos Digitales, al software libre y de código abierto

Este documento puede quedar obsoleto una vez impreso

Impreso 23 de febrero del 2026

19

MAS_M1-IRD_GD_ES

12 de

Competencias:	CG2	CE10
DÍA:	RA2, RA4	
Descripción:		
Entrenamiento de una IA Presentación teórica de los principios del funcionamiento del aprendizaje automático, aprendizaje profundo y las redes neuronales. Breve recorrido histórico de la evolución de la IA. Entrenamiento de una IA de reconocimiento y testaje del modelo entrenado.		
Fases de trabajo:		
Fase 1. Selección de datos Fase 2. Entrenamiento del modelo Fase 3. Testatge del model		
Elemento a presentar:		
1. Archivo con el modelo desarrollado y los resultados de las pruebas.		
Criterios de evaluación:		
- Participación del alumno en las actividades propuestas.		

Actividad:	IA generativa de imágenes		
Actividad formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderación:	10%	Duración: 10.5h(2p + 1,5v +7su)	2 semanas
Competencias:	CG4	CE10	
DÍA:	RA1, RA4		
Descripción:			
Generación de imágenes con IA - Presentación y análisis de las diferencias más relevantes entre diversas aplicaciones de IA generativa de imágenes de código libre y propietario. - Análisis de los sesgos que pueden tener las imágenes generadas con IA.			

- Generación de imágenes que se utilizarán en la actividad “Edición de imágenes bitmap” con alguna de las aplicaciones presentadas.
- Generación de imágenes que ilustren la campaña de difusión del proyecto Minari a partir de los *indicaciones* generados con IA.
- Elegir algunas de las imágenes generadas y mejorar su calidad con el uso de una aplicación IA de *ampliación*.

Fases de trabajo:

Fase 1. Generación de imágenes a partir de *indicaciones*.

Fase 2. Ajuste de los *indicaciones* y nueva generación de imágenes.

Fase 3. *Ampliación de escala* de las imágenes seleccionadas

Elemento a presentar:

1. Carpeta con las imágenes generadas en formato .jpg.
El nombre de las imágenes debe ser: apellido_nombre_01.jpg
2. Archivo PDF donde se definen los *indicaciones* (identificar los *indicaciones* generados con IA) y las aplicaciones utilizadas para generar cada imagen.
El nombre del archivo debe ser: apellido_nombre_imágenes.pdf
3. Archivos con imágenes mejoradas en formato .jpg.
El nombre de las imágenes debe ser: nombre del archivo original_upscaled.jpg

Criterios de evaluación:

- Participación del alumno en las actividades propuestas.

Actividad:	IA generativa de textos		
Actividad formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderación:	12%	Duración: 11h(2p + 2v +8frente a)	2 semanas
Competencias:	CG4	CE10	
DÍA:	RA4		
Descripción:			
Generación de textos con IA			

- Presentación y análisis de las diferencias más relevantes entre diversas aplicaciones de IA generativa de texto de código libre y propietario.
- Análisis de los sesgos y otros problemas éticos que pueden tener los textos generados con IA.
- Generación de texto de presentación que se utilizará en la actividad “Prototipo” con alguna de las aplicaciones presentadas.
- Generación de *copias* para campaña de difusión del proyecto Minari con alguna de las aplicaciones presentadas y de los *indicaciones* para crear imágenes que ilustren la campaña.
- Otras aplicaciones posibles de la IAG de textos: *UX personas*

Fases de trabajo:

Fase 1. Generación de textos a partir de *indicaciones*.

Fase 2. Ajuste de los *indicaciones* y nueva generación de textos.

Fase 3. Generación de *indicaciones* a partir de *copias*.

Elemento a presentar:

1. Archivo con el texto de presentación en formato PDF.
El nombre de las imágenes debe ser: apellido_nombre_web.pdf
2. Archivo PDF con todo el diálogo con la IA para generar este texto de presentación.
El nombre del archivo debe ser: apellido_nombre_textos.pdf
3. Archivo PDF con todo el diálogo con la IA para generar los copys y el resultado.
El nombre del archivo debe ser: apellido_nombre_copys.pdf
4. Archivo PDF con todo el diálogo con la IA para generar *UX personas* en resultados eléctricos.
El nombre del archivo debe ser: apellido_nombre_persones.pdf

Los prontos generados con IA se entregarán en la actividad “IA generativa de imágenes”.

Criterios de evaluación:

- Participación del alumno en las actividades propuestas.

Actividad:	IA generativa para presentaciones audiovisuales
Actividad formativa:	AF2, AF7, AF8

Ponderación:	4.5%	Duración: 3h(2p +1frente a)	2 semanas
Competencias:	CG6	CE10	
DÍA:	RA1		
Descripción:			
Generación de presentaciones audiovisuales con IA - Presentación y análisis de las diferencias más relevantes entre diversas aplicaciones de IA generativa de presentaciones audiovisuales y otras aplicaciones. - Generación de una presentación audiovisual con alguna de las aplicaciones presentadas.			
Fases de trabajo:			
-			
Elemento a presentar:			
1. Archivo con la presentación en formato PDF o enlace a la presentación si no es posible descargarla en ese formato. El nombre de las imágenes debe ser: apellido_nombre_presentacio.pdf 2. Archivo PDF con todo los <i>indicaciones</i> donados a la IA para generar esta presentación. El nombre del archivo debe ser: apellido_nombre_presentacio_prompts.pdf			
Criterios de evaluación:			
- Participación del alumno en las actividades propuestas.			

Actividad:	Narrativa visual de la marca		
Actividad formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderación:	15%	Duración: 7 h(3v + 4ta)	2 semanas
Competencias:	CG1	CE10	
DÍA:	RA1		

Descripció:
Creación de un sistema de dirección de arte para Mirari, de la cooperativa aurora. - A partir de la información dada sobre la solución Mirari, se desarrollará un sistema visual de dirección de arte donde se definirá: - Tipografía - Colores corporativos - Sistema gráfico de composición - Estilo de imagen - Tono, lenguaje de marca - Aplicación de marca sobre un elemento de merchandising, junto con la preparación de su Arte Final para producción. - Los elementos de este sistema tendrán que crearse a partir de los recursos de IA. - Los elementos de este sistema pueden modificarse con el software Adobe. - La entrega consistirá en: - una <i>presentación de diapositivas</i> de 7 diapositivas, donde se justificarán las decisiones de diseño realizadas. - Artes finales correctamente preparadas según las especificidades propias para producir el elemento de merchandising. - Por ejemplo: Crear un fotolito que nos servirá para estampar con serigrafía tote bags de 38 x 42 cm en una tinta. En este caso, necesitaremos pasar la imagen a semitono (mapa de bits) y ponerla en negro. Hay que tener en cuenta que los fotolitos tienen el tamaño de un DIN A3.
Fases de trabajo:
Fase 1. Preparación <i>Presentación de diapositivas</i> para síntesis de dirección artística y sistema visual. Fase 2. Preparar AAFF para producción y <i>Bosquejo</i>. Opcional: presentar la prenda producida.
Elemento a presentar:
1. <i>Presentación de diapositivas</i> en formato .pdf, incluyendo la imagen <i>Bosquejo</i> de merchandising. 2. Arte final en formato .pdf. En una capa del documento, es necesario describir las especificidades técnicas de la producción.
Criterios de evaluación:
- Participación del alumno en las actividades propuestas.

- Interés en la búsqueda de información relacionada con las actividades propuestas.

Actividad:	Diseño vectorial		
Actividad formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderación:	5%	Duración: 5 h (2p + 3ta)	1 semana
Competencias:	CG1	CE10	
DÍA:	RA1		
Descripción:			
Cartel publicitario para Mirari. - Realización de una pieza gráfica de publicidad para Mirari. - Las imágenes del cartel y la tipografía podemos descargarlas de bancos gratuitos. - Deberemos utilizar el sistema visual realizado previamente, o refinarlo para la realización de esta pieza.			
Fases de trabajo:			
Fase 1. Ideación Fase 2. Ejecución Fase 3. Arte final			
Elemento a presentar:			
Archivo AI y PDF preparado por imprenta - Entrega del cartel formato DIN A3 con las siguientes características: 3mm sangrado / cruces de corte / CMYK - Entregar el archivo con formato .ai y .pdf - Nomenclatura del archivo: apellidos_nombre_poster_mirario			
Criterios de evaluación:			
- Participación del alumno en las actividades propuestas. - Interés en la búsqueda de información relacionada con las actividades propuestas.			

Actividad:	Página de destino de Prototip		
Actividad formativa:	AF2, AF7, AF8		
Ponderación:	14%	Duración: 7,5 h (2p + 1,5v 4ta)	2 semanas
Competencias:	CG2	CE2	
DÍA:	RA8		
Descripción:			
Página de destino - Realización de una landing page interactiva para promocionar la plataforma de realidad virtual online Mirari, de la cooperativa Aurora, que tiene como objetivo mejorar el bienestar emocional de la comunidad.			
Fases de trabajo:			
Fase 1. Identificar elements del slidedeck de marca Mirari. Fase 2. Preparar contenidos. Fase 3. Prototipo interactivo, accesible desde la propuesta web de la Cooperativa Aurora.			
Elemento a presentar:			
Documento PDF con enlace al prototipo de Figma. Nombre del archivo: nom_surnames_landing_mirari			
Criterios de evaluación:			
- Participación del alumno en las actividades propuestas. - Interés en la búsqueda de información relacionada con las actividades propuestas.			

Actividad:	Proyecto interactivo		
Actividad formativa:	AF2, AF3, AF4, AF7, AF12		
Ponderación:	33%	Duración: 25 h (6p + 4v + 15ta)	2 semanas

Competencias:	CG1, CG2, CG4, CG5	CE10
DÍA:	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA7, RA8	
Descripción:		
Web responsive de la Cooperativa Aurora - Conceptualización y diseño de una web responsive para la Cooperativa Aurora, que desarrolla proyectos que tienen como objetivo mejorar el bienestar emocional de la comunidad. - Trabajando en grupo, los estudiantes definirán la estructura de contenidos de la web (arquitectura de la información), identificarán los flujos de interacción claves, y diseñarán un prototipo interactivo en el que se puedan recorrer las pantallas correspondientes a los flujos identificados. - Trabajando individualmente, los alumnos tendrán que desarrollar un prototipo de interacción y un prototipo visual. - Finalmente, los alumnos tendrán que preparar un plan de evaluación, donde se muestre qué se quiere testear específicamente sobre el prototipo de interacción y el prototipo de usabilidad.		
Fases de trabajo:		
Fase 1. Arquitectura de la información (en grupo) Fase 2. Prototipado de interacción Fase 3. Prototipado visual (UI) Fase 4. Evaluación de la usabilidad		
Elemento a presentar:		
1. Archivo .pdf con la descripción del proceso llevado a cabo, el plan de evaluación, y el enlace al prototipo figma. Nomenclatura del archivo: nombre_apellidos_proyecto interactivo.		
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		

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 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,

Asignatura:

IRD - Introducción a los Recursos Digitales, al software libre y de código abierto

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.