

Assignatura:	MCP - Métodos para la cocreación y la participación
Materia:	2 - Fundamentos del Diseño de Servicios e Innovación Social
Titulación:	Máster en Enseñanzas Artísticas en Codiseño Social aplicado a Proyectos del Sector Público

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

Docencia presencial: 16 h

Aprendizaje independiente: 45 horas

Docencia virtual: 14 h

Horas: 75 h

Horario:

Martes (16.00 - 20.00 horas)

En persona

dijous (16:00 - 19.30 h)

Virtual

**Coordinador de
Asignación:**

Susanna Trapé Borràs

strape@esdapcatalunya.cat

Docente equipado:

Susanna Trapé Borràs

strape@esdapcatalunya.cat

Amaya Martínez Marcos

amart32@esdapcatalunya.cat

Núria Nofrarias Espadamala

nnofrari@esdapcatalunya.cat

Presentación de la asignatura

La asignatura "Métodos para la Cocreación y Participación" nos proporciona los principios básicos de nuevas formas de abordar cuestiones sociales, así como los recursos para explorar y facilitar otras formas de colaboración en el diseño de soluciones y de su evaluación. Aporta las bases de los procesos para el diseño social y nos muestra ejemplos de cómo diseñar soluciones innovadoras y más efectivas a los retos actuales de la sociedad. El enfoque de la asignatura es teórico-práctico, partiendo de la investigación y análisis de casos por la aplicación de metodologías participativas en la generación de nuevas propuestas.

Contenidos

- I. Bases del diseño social o diseño centrado en las personas.
- II. Principios por el diseño participativo.
- III. Recursos para explorar, probar y aprender.
- IV. Ejemplos de procesos para la creación de dinámicas de cocreación y participación.

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.

1. Competencias de la asignatura

Materia / Asignatura		Competencias Generales					
		CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	CG6
FDSIS	Fundamentos del Diseño de Servicios e Innovación Social	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita
MCP	Métodos para la cocreación y la participación	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita

Materia / Asignatura		Competencias Específicas									
		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
FDSIS	Fundamentos del Diseño de Servicios e Innovación Social	incógnita	incógnita		incógnita		incógnita		incógnita	incógnita	
MCP	Métodos para la cocreación y la participación	incógnita	incógnita		incógnita		incógnita		incógnita	incógnita	

2. Resultados de aprendizaje de la asignatura.

Resultados de aprendizaje

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

RA6. Buscar información, organizarla y gestionarla de forma adecuada para desarrollar criterios para la definición de los objetivos de una actividad de cocreación destinada a la resolución de un reto social.

RA7. Combinar adecuadamente los recursos y técnicas participativas de cocreación más adecuadas para las necesidades del proyecto.

3. Actividades formativas de la asignatura

Actividades formativas		Horas	Presencialitat
AF2	Actividad teórico-práctico.	4	100%
AF3	Práctica grupal presencial.	8	100%

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.

AF4	Práctica grupal telemática.	7	0%
AF7	Trabajo autónomo del estudiante.	45	0%
AF8	Trabajo tutorizado.	3,5	0%
AF12	Presentación/exposición.	7,5	60%

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.
MD6	Trabajos comunes (interdisciplinarios) tutelados y práctica de codiseño en contexto real.
MD7	Método expositivo/lección magistral.
MD8	Clase magistral participativa.
MD9	Resolución de ejercicios y problemas.
MD10	Aprendizaje basado en problemas/proyectos.
MD11	Estudio de casos.
MD12	Realización de la carpeta de aprendizaje (dosier).

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. Evidencias escritas	30 %
2. Presentaciones orales	20 %
3. Ejercicios prácticos	40 %

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.

4. Participación en clase

10 %

6. Blogs de contenidos

I. Bases para el diseño social, o diseño centrado en las personas		
Docente/s:	Nuria Nofrarias y Susanna Trapé	
Distribución horas:	Docencia presencial: 8 h	Aprendizaje independiente: 11 a.m.
	Docencia virtual: 0 h	Total: 19 horas
Temporización:	Semana 1 y 4	Sesiones: S1p, S7p
Contenidos:		
Introducción al diseño centrado en las personas, primera experimentación en usuarios/as para determinar sus beneficios en propuestas de diseño. Comprender la relevancia del diseño social en el contexto de la innovación social, identificar sus agentes y principios clave, y aplicar las competencias y actitudes necesarias para desarrollar soluciones con impacto positivo en la sociedad. S1p Diseño centrado en las personas - Principios. Estrategias. Beneficios. - Experimentar para conocer a los usuarios. - Creación explorero. S7p Diseño social y diseño por la innovación social. - Relevancia del diseño e innovación social en la actualidad. - El rol del diseño en la innovación social. - Los agentes clave y principios del diseño social. - Las principales competencias, capacidades y actitudes por el diseño social.		
Recursos:		
Sesiones presenciales: - Ordenador y conexión a Internet - Material básico de brainstorming y manipulación Sesiones virtuales: - Ordenador y conexión a Internet - Fruta - Mentímetro		

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.

- Formularios de Microsoft Trabajo autónomo: - Ordenador y conexión a Internet		
Bibliografía específica:		
- Alatorre Guzmán, D., y Ortiz Nicolás, J. C. (Eds.). (2019). <i>Innovación social y diseño</i>. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones de Diseño Industrial. - Colina, D. (2012). <i>Materia oscura y caballos de Troya: un vocabulario de diseño estratégico</i>, Laboratorio de Diseño de Helsinki. Prensa Strelka. - Kaethler, M. y Boelen, J. (2020). <i>Materia Social, Diseño Social: para bien o para mal, todo diseño es social</i>Maleta. - Manzini, E. (2015). <i>Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social</i>.Prensa del MIT. - O'Grady, J., y O'Grady, V. (2021). <i>Manual de investigación para diseñadores</i>.Flor. - Papanek, V. (1977). <i>Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social</i>. H. Blume Ediciones.		
Bibliografía de consulta y otros recursos:		
- Dorst, K. (2015). <i>Innovación en el marco, crear nuevas ideas mediante el diseño</i>Prensa del MIT. - Glaser, M. (2014). <i>Diseñador / ciudadano: Cuatro textos breves (más o menos sobre diseño)</i>. Gustavo Gili.		
Audiovisuales:		
- Guayabero, O. (2019) <i>La vía Papanek - Conferencia de Óscar Guayabero</i> (BDW 19). Recuperado de: https://vimeo.com/348177740		

II. Principios por el diseño participativo.		
Docente/s:	Amaya Martínez i Susanna Trapé	
Distribución horas:	Docencia presencial: 4 h	Aprendizaje autónomo: 12 h
	Docencia virtual: 3,5 h	Total: 19,5 h
Temporización:	Semana 1,2,3 y 4	Sesiones: S2v,S4v,S5p, S6v
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.

Desarrollo de un proceso de diseño participativo atendiendo a cada una de sus fases.
Aplicación de métodos y dinámicas de cocreación por el diseño colaborativo.

II. Herramientas para un diseño participativo.

III. Diseño colaborativo y dinámicas de cocreación.

S2v

Herramientas para un diseño participativo.

- El proyecto de diseño social: alcance, proceso y planificación.
- El diseñador como facilitador del proceso.

S4v

Diseño colaborativo y dinámicas de cocreación.

- El perfil de los nuevos diseñadores.
- Bases del co-diseño. Tareas-equipos-clientes.
- Design toolkit. Métodos. Principios. Modelos. Interacción. Miradas. Recursos.
- Las dinámicas de creatividad colectiva: colaboración, participación, cocreación y codiseño.

S5p

Herramientas para un diseño participativo.

- Políticas públicas para la participación ciudadana.
- Análisis y aplicación de modelos de planificación comunitaria impulsados por los servicios públicos.

Recursos:

Sesiones presenciales:

- Ordenador y conexión a Internet
- Material para dinámicas de cocreación y prototipado.

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet

Bibliografía específica:

- Ayuntamiento de Barcelona. (2016). *Herramientas y Técnicas de Dinamización*.
- Bason, C. (2014). *Diseño para políticas. (Diseño para la Responsabilidad Social)*. Ed. Routledge.
- Björgvinsson, E., Ehn, P. y Hillgren, P. A. (2010, noviembre). Diseño participativo y "democratización de la innovación". es *Actas de la 11ª Conferencia Bienal de Diseño Participativo* (págs. 41-50).
- Chinchilla, I. (2020). *La ciudad de los cuidados*. Los libros de la Catarata.
- Coleman, R., Clarkson, J. y Cassim, J. (2007) *Diseño para la Inclusión: Una Guía Práctica para un Diseño Accesible, Innovador y Centrado en el Usuario (Diseño para la Responsabilidad Social)* Ed. Routledge.

- Dinngo. (s.f.). *Design Thinking en Español* Recuperado por: <https://www.designthinking.es/inicio/index.php>
- Font Borràs, N. E. (1998). *Democracia y participación ciudadana: algunas experiencias innovadoras*. Barcelona: Editorial Mediterránea / Fundació Jaume Bofill
- Herwig, O. (2008). *Diseño universal*. Arquitectura Birkhäuser.
- Huybrechts, L. (2014). *Participar es arriesgado. Enfoques para procesos creativos conjuntos*. Maleta.
- Huybrechts, L., Dreessen, K., Schepers, S., y Calderon, P. (2016). Diálogos democráticos que hacen que las ciudades funcionen. *Revista de investigación en diseño estratégico*, 9(2), 100-111.
- Iconoclasistas. (2013). *Manual de mapeo colectivo: Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires, Tinta Limón. Recuperat de: <https://iconoclasistas.net/4322-2/>
- Jones, PB, Petrescu, D. y Till, J. (2013). *Arquitectura y participación*. Routledge.
- Lacol. (2018). *Construir en Colectivo. Participación en arquitectura y urbanismo*. Polen.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Prensa del MIT.
- Miessen, M. (2017). *Crossbenching: hacia un modo proactivo de participación como Práctica Espacial Crítica* (Tesis doctoral, Goldsmiths, Universidad de Londres).
- Nold, C., Kaszynska, P., Bailey, J. y Kimbell, L. (2022) Doce principios de comida compartida para el diseño social. *DISCERN: Revista Internacional de Diseño para el Cambio Social, la Innovación Sostenible y el Emprendimiento*, 3 (1). págs. 31-43.
- Smith, C. E. (2016) *Por el pueblo. Diseñando una América mejor*. Cooper Hewitt, Museo de Diseño Smithsonian.
- UOC. (s.f.). *Kit de herramientas de diseño* Recuperado por: <http://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/>

Bibliografía de consulta y otros recursos:

- Lapuente, I. (2011). *De la interacción a la cocreación*: <http://co-creando-culturas.com/cat/?p=1480>
- O'Grady, J., y O'Grady, V. (2021). *Manual de investigación para diseñadores*. Flor.
- Riverdale (2011). *Design Thinking para educadores*. <https://cc-catalogo.org/site/pdf/Design-Thinking-para-Educadores.pdf>

Audiovisuales:

- Dalsgaard, A. (2009). Ciudades a toda velocidad: Bogotá cambia. NHK. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=33-4NRpowF8>
- Whyte, W. H. (2012). *La vida social de los pequeños espacios urbanos*. Recuperado de: <https://www.metalocus.es/es/noticias/la-vida-social-de-los-pequenos-espacios-urbanos>

III. Recursos para explorar, probar y aprender.

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/s:	Núria Nofrarias y Susanna Trapé	
Distribución horas:	Docencia presencial: 8 h	Aprendizaje autónomo: 12 h
	Docencia virtual: 0 h	Total: 20h
Temporización:	Semana 2 y 4	Sesiones: S3p, S5p
Contenidos:		
Aplicación de recursos en base a procesos creativos. El género y la interseccionalidad como clave analítica y de diseño. S3p Diseño y pensamiento visual - Desarrollo de productos, servicios y modelos de negocio disruptivos. - Premisas del proceso creativo. Bases del Design thinking. Empatizar. Definir. Idear. Prototipar. Evaluar. - Herramientas para la construcción de ideas. - Aplicación en proyectos. S5p Diseño y evaluación de proyectos con perspectiva de género. - Principios de la perspectiva de género y la interseccionalidad en el diseño de proyectos para el sector público. - Dinámicas para equilibrar relaciones de poder en los espacios colaborativos. - Evaluación de proyectos con indicadores de género		
Recursos:		
Sesiones presenciales: - Ordenador y conexión a Internet - Material de prototipado Sesiones virtuales: - Ordenador y conexión a Internet - Fruta Trabajo autónomo: - Ordenador y conexión a Internet		
Bibliografía específica:		
- AAVV. <i>Una introducción al Design Thinking</i>. Stanford: Ed. Instituto de diseño de Stanford. - Berdasco García, M. L. (2018). <i>Comunicación con perspectiva de género</i>. Ediciones Rodio.		

- Iconoclasistas. (2013). *Manual de mapeo colectivo: Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires, Tinta Limón. Recuperat de: <https://iconoclasistas.net/4322-2/>
- Irwin, T. (2015). Diseño de transición: Una propuesta para una nueva área de práctica, estudio e investigación del diseño. *Diseño y Cultura*, 7(2), 229-246.
- Lobenstine, L. Bailey, K. y Maruyama, A. (2020) *Ideas - Arreglos - Efectos. Diseño de sistemas y justicia social..* Estudio de Diseño para Intervención Social. Composiciones Menores.
- Nombre. (2016). *Kit de herramientas de diseño sistémico* Recuperado por: <https://www.systemicdesigntoolkit.org/descargar>
- Sánchez de Madariaga, I., & Novella Abril, I. (2021). *Proyectando con perspectiva de género: Guía para planificar ciudades y pueblos inteligentes y sostenibles*. Junta de Extremadura.
- Tim Brown. *Cambio por diseño: cómo el Design Thinking transforma las organizaciones e inspira la innovación*. Collins Business, 2009.
- Vezzoli, C. (2022). *Diseño de sistemas para la sostenibilidad en la práctica*. Maggioli Editore.

Bibliografía de consulta y otros recursos:

- Coelyen, B., Davis, M. y Wolf-Tinsman, B. (2012). *Taller de Design Thinking*. Escuela Hathaway Brown.
- Fernández, R., Torres, I. M. G., & Ramos, M. I. C. (2012). *El enfoque de género en proyectos de desarrollo local: Una propuesta metodológica*. Narcea Ediciones.
- Nombre. (2016). *Kit de herramientas de diseño sistémico*. Recuperado de: <https://www.systemicdesigntoolkit.org/descargar>

IV. Ejemplos de procesos para la creación de dinámicas de cocreación y participación.

Docente/s:	Amaya Martínez	
Distribución horas:	Docencia presencial: 0 h	Aprendizaje autónomo: 10 h
	Docencia virtual: 7 h	Total: 17h
Temporización:	Semana 2 y 4	Sesiones: S4v, S8v
Contenidos:		
S4v Proyectos por un diseño socialmente comprometido y participativo. - Formatos de intervención en el público y social. - Modos de intervención creativa respetuosos con los contextos locales.		
S8v		

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.

Proyectos de participación ciudadana para la mejora de la calidad urbana. - Ejemplos de proyectos de innovación en el sector público. - Ejemplos de equipos y laboratorios para la innovación pública.				
Recursos:				
Sesiones presenciales: - Ordenador y conexión a Internet Sesiones virtuales: - Ordenador y conexión a Internet - Fruta Trabajo autónomo: - Ordenador y conexión a Internet				
Bibliografía específica:				
- Alatorre Guzmán, D., y Ortiz Nicolás, J. C. (Eds.). (2019). <i>Innovación social y diseño</i>. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones de Diseño Industrial. - Amatullo, M. Boyer, B. May, J y Shea, A. (2022). <i>Diseño para la Innovación Social. Casos de estudio de todo el mundo</i>. Routledge. - Boyer, B. Cook, J y Steinberg M. (2011) <i>En el estudio: Recetas para un cambio sistémico</i> Laboratorio de Diseño de Helsinki, Sitra. - Calderón Salazar, P. (2021). <i>Recorriendo el mundo del diseño: exploraciones y reflexiones de una práctica decolonial-intervencionista (tesis doctoral)</i>. Escuela de Artes LUCA / KU Leuven, Bélgica. - Calderón Salazar, P. (2019). El Otro Mercado: para construir otro mundo, primero hay que imaginarlo. En <i>Innovación social y diseño</i> (Eds. Alatorre Guzmán, D. & Ortiz Nicolás, J. C.). UNAM, Centro de Investigaciones de Diseño Industrial. - Ericson, M., y Mazé, R. (2011). <i>LEY DE DISEÑO. El diseño social y políticamente comprometido hoy: roles críticos y tácticas emergentes</i>. Prensa Sternberg. - FEN Universidad de Chile i Laboratorio de Gobierno. (2018). <i>Experiencias de Innovación Pública</i>. Ediciones CEA-FEN Universidad de Chile. - Heller, C. (2018). <i>La Guía de Diseño Intergaláctica: Aprovechar el Potencial Creativo del Diseño Social</i>. Prensa de la isla. - Junginger, S. (2017) <i>Transformando los servicios públicos desde el diseño. Reorientando políticas, organizaciones y servicios en torno a las personas</i>. Routledge. - Thompson, N. (Ed.). (2012). <i>Vivir como forma: Arte socialmente comprometido de 1991 a 2011</i> Prensa del MIT.				

7. Temporización

Temporización:				
Col	Sesión	Horas	Contenidos	Profesor

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.

oca r.				
1	S1p	4 horas	I. Diseño centrado en las personas.	N. Nofrarias
	S2v	3,5 horas	II. Principios para diseño participativo. II. Herramientas para diseño participativo y dinámicas de cocreación.	A. Martínez
2	S3p	4 horas	III. Diseño y pensamiento visual	N. Nofrarias
	S4v	3,5 horas	II. Herramientas para diseño participativo y dinámicas de cocreación. IV. Proyectos por un diseño socialmente comprometido y participativo.	A. Martínez
3	S5p	4 horas	III. Diseño y evaluación de proyectos con perspectiva de género. II. Herramientas para un diseño participativo.	S. Trapé
	S6v	3,5 horas	II. Diseño colaborativo y dinámicas de cocreación.	A. Martínez
4	S7p	4 horas	I. Diseño social y diseño por la innovación social.	S. Trapé
	S8v	3,5 horas	IV. Proyectos de participación ciudadana para mejorar la calidad urbana	A. Martínez

8. Actividades formativas

Actividad:	Aplicación de herramientas de cocreación y participación (bloque I y bloque III)		
Actividad formativa:	AF2, AF3, AF4, AF7, AF8, AF12		
Ponderación:	50%	Durada: 37,5h	4 semanas
Competencias:	CG1, CG4, CG5, CG6	CE2, CE4, CE6, CE9	
DÍA:	RA5, RA6, RA7		
Descripción:			
Iniciar un proyecto de investigación y dinámicas participativas que se desarrollará durante			

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.

toda la asignatura con diversas fases de trabajo.
Fases de trabajo:
Tres fases (s1p, s3p, s5p) + presentación (s7p) Fase 1. Análisis estudio investigación + dinámicas. Presencial Fase 2. Aplicación herramientas de cocreación (toolkit). Presencial Fase 3. Recogida del proceso. Ideación, prototipado y evaluación. Presencial Fase 4. Presentación. Presencial.
Elemento a presentar:
1. Recopilación de información en un diario de viaje. Elementos físico, plano y en volumen. Recopilación de imágenes del proceso. Atención en el método creativo de elemento realizado por la comunicación del proyecto. 2. Mapa <i>departes interesadas</i>, problemas complejos y propuestas de intervención; en formato digital.
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.

Actividad:	Análisis y mapeo de casos y herramientas de cocreación y participación (bloque II y bloque IV)		
Actividad formativa:	AF2, AF3, AF4, AF7, AF8, AF12		
Ponderación:	50%	Durada: 37,5h	4 semanas
Competencias:	CG2, CG3, CG6	CE1, CE6, CE8, CE9	
DÍA:	RA5, RA6, RA7		
Descripción:			
Desarrollar un mapeo de casos y herramientas de cocreación y participación, a través de dinámicas de creatividad colectiva de forma individual. Posteriormente habrá que			

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.

seleccionar uno de los proyectos para realizar un análisis más exhaustivo del caso y realizar una propuesta de herramientas y dinámicas para desarrollar el proyecto, de manera grupal.
Fases de trabajo:
Fases (s2v, s4v, s6v) + presentación (s8v) Fase 1. Mapeig de casos (individual + grupal). Eina virtual Miro. Fase 2. Anàlisi de un caso que surge del mapeo. Fase 3. Anàlisi de herramientas y dinámicas de cocreación. Puesta en común. Fase 4. Presentación.
Elemento a presentar:
1. Mapeo de casos; en formato digital. 2. Anàlisi de un caso concreto 3. Presentación Memoria
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

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.

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 (IA)

La IAG se puede utilizar 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 citarlos

el 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

generado con la ayuda del 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, puesto que dificulta 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.