

Assignatura:	SRES - Seminario de reflexión sobre el codiseño social en el ámbito educativo y sanitario.
Materia:	M3. Intervenciones, análisis y valores de codiseño (Seminarios)
Titulación:	Máster en Enseñanzas Artísticas en Codiseño Social aplicado a Proyectos del Sector Público

Curso: 2025/2026	Semestre: Segundo	Tipo: Obligatoria
Créditos ECTS: 4,5	Idioma: Catalán, Castellano	
Distribución horas:	Docencia presencial: 24 h	Aprendizaje autónomo: 67,5 h
	Docencia virtual: 21 h	Horas: 112,5 h
Horario:	lunes y martes (16:00-20:00 h)	En persona
	miércoles y jueves (16:00-19.30 h)	Virtual
Coordinador de Asignación:	Guillermo Ferran	gferran5@esdapcatalunya.cat
Docente equipado:	Guillermo Ferran	gferran5@esdapcatalunya.cat
	Adrià Garcia Mateu	adriagm@esdapcatalunya.cat

Presentación de la asignatura

La asignatura de “Seminario de reflexión sobre el codiseño social en el ámbito educativo y sanitario” tiene como objetivos visualizar, mapear y crear oportunidades en el contexto de los distintos sectores social, cultural y económico frente a los principales retos del futuro.

Las instituciones públicas necesitan adaptarse, actualizarse y crecer, saber aprender a utilizar los recursos y las personas para liderar una renovación de los servicios, encontrar propuestas para problemas complejos a partir de proyectos más integradores y participativos.

El seminario recoge dos itinerarios del Trabajo Final de Máster:

Itinerario educativo: El ámbito de la educación y la cultura son claves generar sinergias para mejorar la consecución de conocimientos, contenidos y proporcionar herramientas para la implicación para solucionar conflictos, tensiones y equilibrar intereses entre los diferentes agentes de una entidad, comunidad y clúster.

Itinerario salud: El sector del bienestar, tanto en el sector sanitario como en el de la salud pública ha sido un espacio de experimentación para el codiseño y el diseño de servicios desde sus inicios, los retos de acercarse a todos los públicos, desde los más complejos como los niños o la gente mayor a los cuidados de las personas en situación de vulnerabilidad e interdependientes.

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.

Se introducirá al estudiantado a través de una serie de casos y experiencias en las diferentes fases del proyecto de diseño y se trabajará en proyectos en los que se tendrán que elaborar los materiales, planificar y diseñar las experiencias sobre algunos de los casos, situaciones y contextos descritos en clase y establecidos con las entidades y organizaciones colaboradoras.

Contenidos

- I. Reflexiones sobre la sociedad actual y los retos sociales en el ámbito de la educación y la salud.
- II. Reflexiones sobre la administración local, servicios, gobernanza y participación.
- III. Análisis de casos y experiencias actuales de diseño e innovación de servicios.

1. Competencias de la asignatura

Materia / Asignatura		Competencias Generales					
		CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	CG6
I AVC	Intervenciones, análisis y valores de codiseño (seminarios)	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita
SRES	Seminario de reflexión sobre el codiseño social en el ámbito educativo y sanitario	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita		

Materia / Asignatura		Competencias Específicas									
		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
I AVC	Intervenciones, análisis y valores de codiseño (seminarios)	incógnita			incógnita		incógnita				
SRES	Seminario de reflexión sobre el codiseño social en el ámbito educativo y sanitario	incógnita			incógnita		incógnita				

2. Resultados de aprendizaje de la asignatura.

Resultados de aprendizaje

RA1. Demostrar que ha adquirido la capacidad de comprender la contribución de su diseño según los diferentes contextos (culturales, sociales, político, económico, tecnológico...) y tener

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 cuenta estas diferencias para identificar posibles retos, riesgos e impactos.

RA2. Poner de manifiesto que ha adquirido la capacidad de analizar e intervenir en situaciones complejas mediante el desarrollo de metodologías nuevas e innovadoras de trabajo enfocadas al diseño de soluciones de servicios de valor social en el ámbito público

RA3. 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.

RA4. Formular preguntas relevantes y elaborar respuestas a partir del análisis de informaciones y fuentes de tipo diverso, según los requerimientos del proyecto y una finalidad de valor social

3. Actividades formativas de la asignatura

Actividades formativas		Horas	Presencialitat
AF1	Teoría.	12	50 %
AF2	Actividad teórico-práctico.	12	50 %
AF3	Práctica grupal presencial.	4	100 %
AF4	Práctica grupal telemática.	4	0 %
AF6	Salidas de campo (visitas a instituciones, archivos, <i>(medialabs, fablabs...)</i>).	3	100 %
AF7	Trabajo autónomo del estudiante.	67,5	0 %
AF8	Trabajo tutorizado.	6	0 %
AF10	Eventos científicos / divulgativos.	0	0 %
AF12	Presentación/exposición.	4	0 %

4. Metodologías docentes de la asignatura

Metodologías Docentes	
MD1	Trabajo en grupo - aprendizaje colaborativo.
MD2	Trabajo individual tutorizado.
MD4	Trabajo autónomo.
MD7	Método expositivo/lección magistral.
MD8	Clase magistral participativa.
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.

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.

- Participación del estudiante 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 estudiante en las actividades realizadas en clase.

Sistema de evaluación		Ponderación Mín - Máx.	Ponderación
1.	Evidencias escritas	0 -25 %	12 %
2.7.10	Pruebas orales	0 - 25 %	12 %
3.	Trabajos	25 -100 %	50 %
4.	Ejercicios prácticos	25 - 50 %	26 %

6. Blogs de contenidos

I. Reflexiones sobre la administración local, servicios, gobernanza y participación. (Contexto)		
Docente/s:	Guillem Ferran y Adria Garcia Mateu	
Distribución horas:	Docencia presencial: 8 h	Aprendizaje autónomo: 22,5 h
	Docencia virtual: 7 h	Total: 37,5 h
Temporización:	Semana 1 a 4	Sesiones: S2p, S6p, S3v, S7v
Contenidos:	En este blog se trabaja el contexto de diseño de la administración para situar la práctica del diseño en este ámbito.	
El papel de la administración en la gestión de los retos sociales: funciones, actores y niveles de intervención. – Introducción a las teorías del cambio aplicadas a la administración pública: innovación institucional, función pública y gobernanza como plataforma. – Modelos y metodologías para la innovación en el ámbito público. – Casos: RIS3CAT, Col·laboratoris, TIP, Estados de Cambio, Labs of Labs y portafolios (PNUD), Asociaciones, Federaciones y Clusters... – Rol del diseño en la colaboración pública comunitaria: ejemplos locales como Can Batlló, Coopòlis, La Borda y Somos Comunidades...		
Recursos:		
– Sesiones presenciales: ordenador y conexión a Internet – Sesiones virtuales: ordenador y conexión a Internet – Trabajo autónomo: ordenador y conexión a Internet		
Bibliografía específica:		
–Kimbell, L. (2015). Aplicación de enfoques de diseño a la formulación de políticas: descubrimiento del laboratorio de políticas.		
Bibliografía de consulta y otros recursos:		
Oficina de Asesores Políticos Europeos (BEPA) (2010): Empoderar a las personas, impulsar el cambio. Innovación social en la Unión Europea, http://ec.europa.eu/bepa/pdf/publications_pdf/social_innovation.pdf Durose, C. y L. Richardson. 2016. Diseño de políticas públicas para la coproducción: teoría, práctica y cambio. Bristol: Policy Press - Martínez Moreno, R, H. Cruz Gallach, I. Blanco y Y. Salazar. 2019. “La innovación social, ¿prácticas para producir autonomía, empoderamiento y nueva institucionalidad?”. Revista Internacional de Sociología 77(2):e126.		

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.

<https://revintsociologia.revistas.csic.es/index.php/revintsociologia/article/view/1026>

- Manzini, E. (2015) Cuando todos diseñan : una introducción al diseño para la innovación social. Experimenta.

- Vitra Design Museum (2018) Victor Papanek: La política del diseño. Catálogo de la exposición.

- Sanders (2006) El diseño al servicio de la gente.

Ansari, A. (2020). Los otros ausentes del diseño y sus mundos inconmensurables. En Diseño en Crisis (pp. 137-158). Routledge.

Abdulla, D. (2022). Formas de conocimiento propias del diseño: un inventario práctico de lo que un diseñador debería saber.

Margolin, V. (2019). Diseño social: De la utopía a la buena sociedad. The Social Design Reader, 17.

Julier, G. (2017). Economías del diseño. Economías del diseño, 1-224.

Meroni, A., Cantù, D., Selloni, D. y Simeone, G. (2018). Codiseño de servicios en el diseño centrado en la comunidad: Convivencia y prototipado participativo. En Diálogos sobre Diseño. Notas sobre la investigación doctoral en diseño 2018, editado por Luca Guerrini y Paolo Volontè, pp. 57-72. Milán: FrancoAngeli.

Costanza-Chock, S. (2020). Justicia en el diseño: Prácticas comunitarias para construir los mundos que necesitamos. The MIT Press.

Audiovisuales:

- Bailey, J. (8 de marzo de 2021) Diseño para políticas, conferencia abierta de DfG.

- [Diseño para el Gobierno \(DfG\) es un máster de la Universidad Aalto](#) Sí y

- [Terry Irwin. Diseñar una cosmovisión para el impacto social.](#)

- [Dr. Cameron Tonkinwise - Diseño de transición.](#)

- [Liz Sanders. Diseño al servicio de las personas: Innovación a través de la cocreación](#)

II. Reflexiones sobre la sociedad actual y los retos sociales en el ámbito de la educación y la salud. (Retos)

Docente/s:	Guillem Ferran y Adria Garcia Mateu	
Distribución horas:	Docencia presencial: 8 h	Aprendizaje autónomo: 22,5 h
	Docencia virtual: 7 h	Total: 37 horas
Temporización:	Semana 1 a 3	Sesiones: s1p, s3v, s7v, s8v, S9p
Contenidos:	- Educación y Cultura. Proyectos de Codiseny en el Ámbito de la Educación y Cultura. Oportunidades y retos. Aplicación del Codiseny en la formación y la emprendeduría. Soluciones: Educación + sanidad + aprendizajes. Mapa de intervenciones en el ámbito público. - Comunidades, mesas de diálogo e Instituciones con participación PublicoPrivada.	

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.

Inteligencia colectiva. Modelos y procesos de trabajo cooperativo. Transformaciones institucionales. – Salud, cuidados y derechos sociales. Proyectos de Codiseny en el ámbito de la Salud, cuidados y derechos sociales. Oportunidades y retos. Análisis colectivo, integración y aplicación en contexto profesionales o propuestas formativas. Retos sociales en educación y sanidad: desigualdades, necesidades emergentes y oportunidades de transformación. Innovación y codiseño como herramientas para abordar retos en educación, salud y cuidados: conexiones con los ámbitos públicos y comunitarios.	
Recursos:	
– Sesiones presenciales: ordenador y conexión a Internet – Sesiones virtuales: ordenador y conexión a Internet – Trabajo autónomo: ordenador y conexión a Internet	
Bibliografía específica:	
- Ubeda, R (2023) El diseño es bueno para la salud. La Fábrica Editorial: Valencia. - IDEO (2012) Design Thinking para educadores. Riverdale.	
Bibliografía de consulta y otros recursos:	
- Fixperts. Creatividad aplicada en problemas reales. Disponible en https://fixperts.org/ - Little Inventores. Organización educativa para inspirar a niños https://www.pequeñosinventores.org/ - Arquitecturas Colectivas. Red Internacional de Colectivos. https://arquitecturascolectivas.net/ - Open Up. Comunidad de Diseño Abierto. https://openup.design/ - Descargar Diseño Abierto https://www.downloadopendesign.com/ - Proyecto de Cómo. https://projectofhow.com/metodos/ - EduTech Cluster. Innovación educativa. https://edutechcluster.org/ - We mind Cluster. Salud Mental, Neurociencia y Envejecimiento https://www.wemindcluster.com/ - Bcn Health Hub. Clúster Digitalización del sector salud. https://barcelonahealthhub.com/es/	
Audiovisuales:	
- Lee, J. (2014) Diseño participativo y la “creación” de la salud. - Charny, D. (2022). Hazlo abierto	

III. Análisis de casos y experiencias actuales de diseño e innovación de servicios. (Soluciones)

Docente/s:	Guillem Ferran y Adria Garcia Mateu
-------------------	-------------------------------------

Distribución horas:	Docencia presencial: 8 h	Aprendizaje autónomo: 22,5 h
	Docencia virtual: 7 h	Total: 37,5 horas
Temporización:	Semana 1 a 4	Sesiones: s5p, s10p, s11v, s12v,
Contenidos:	– Revisión de casos reales en educación y sanidad: análisis de intervenciones y metodologías utilizando los conceptos de 'reto' y 'contexto'. – Mapa de intervenciones públicas: experiencias locales (DigiCanvis.cat, Coboi, Citilab, Ebrelab, Pueblos que Cuiden, CareLab). – Integración de soluciones prácticas en los contextos o ámbitos: proyectos, trabajo con briefs y aplicación de metodologías de codiseño y propuesta de talleres de diseño participativo.	
Recursos:	– Sesiones presenciales: ordenador y conexión a Internet. – Sesiones virtuales: ordenador y conexión a Internet. – Trabajo autónomo: ordenador y conexión a Internet.	
Bibliografía de lectura:	– Ferran, G. (2024). De la opinión personal a la deliberación colectiva. AdiBook 2024. págs. 46-53.	
Bibliografía específica:	– DfG (2024) Diseño para Proyectos Gubernamentales 2014 – 2024. Aalto.	
Bibliografía de consulta y otros recursos:	-Dubberly, H. (2005) ¿Cómo diseñar?. Dubberly Design Office, Descargado de https://www.dubberly.com/articles/how-do-you-design.html -Gasca, J; Zaragoza, R.(2013) Diseñopedia. Pensadores Co - Annemiek Van Boeijen, A. Daalhuizen; J. (2013) Guía de diseño de Delft. Universidad Técnica de Delft. Ansari, A. (2020). Los otros ausentes del diseño y sus mundos inconmensurables. En Diseño en Crisis (pp. 137-158). Routledge. Abdulla, D. (2022). Formas de conocimiento propias del diseño: un inventario práctico de lo que un diseñador debería saber. Margolin, V. (2019). Diseño social: De la utopía a la buena sociedad. The Social Design Reader, 17. Julier, G. (2017). Economías del diseño. Economías del diseño, 1-224.	
Audiovisuales:	– Diseño para el Gobierno (2024) Espectáculo final Universidad Aalto (2.7.2024)	

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.

7. Temporització

Temporització:				
Colo car.	Sesió	Horas	Contenidos	Profesor
1	S1p	4 horas	Retos: Intro curso + retos salud y educación	G. Ferrán
	S2v	3,5 horas	Retos: Nuevo contenido de retos. Herramientas para entender la problemática.	G. Ferrán
	S3v	3,5 horas	Contexto: administración (pinceladas de respuestas desde la administración, innovación a la administración (contexto diseño servicios), y adaptación en la realización del proyecto.	A. García
2	S4p	4 horas	Soluciones: caso 1 (45+30) + aprendizajes sobre los retos y el rol de la administración en la innovación y el diseño según la solución planteada + aprendizajes para el contexto de prácticas	G. Ferrán
	S5p	4 horas	Soluciones: caso 2 (45+30) + aprendizajes sobre los retos y el rol de la administración en la innovación y el diseño según la solución planteada + aprendizajes para el contexto de prácticas	A. García
	S6v	3,5 horas	Soluciones: caso 3 (45+30) + aprendizajes sobre los retos y el rol de la administración en la innovación y el diseño según la solución planteada + aprendizajes para el contexto de prácticas	G. Ferrán
	S7v	3,5 horas	Soluciones: Caso 4 + trabajo sobre intervención prácticas. Revisión de brief.	A. García
3	S8v	3,5 horas	Contexto: Nuevo contenido de contexto admin	A. García
	S9v	3,5 horas	Tutoría revisión de briefings. Sesión de ideación.	A. García
4	S10p	4 horas	Integración de lo que han hecho hasta ahora con el resto de blogs y asignaturas del máster (sesión liderada por ellas; cada grupo un blog) + Ideación por aplicación en contexto de prácticas	G. Ferrán

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.

	S11p	4 horas	Soluciones: Caso 5 + tutoría de intervención prácticas	A. García
	S12v	3,5 horas	Presentación + Tutoría e iteración	G. Ferrán

8. Actividades formativas

Actividad 1:	Resumen de aprendizajes y Brief		
Actividad formativa:	Habrá que echar una mirada a lo que hemos aprendido y que, dónde y cómo nos interesaría intervenir.		
Ponderación:	60%	Duración:	2 semanas
Competencias:	CG2, CG4	CE4, CE6	
DÍA:	RA1, RA3, RA4		
Descripción:			
Documento de entre una y tres páginas resumiendo los aprendizajes del curso. Brief sobre el proyecto a identificar (contexto, petición, necesidad expresada, resultado, calendario y presupuesto, indicadores de éxito y referentes).			
Fases de trabajo:			
– Definir el contexto o el ámbito en el que se está realizando o se quiere realizar las prácticas o el futuro trabajo final de máster (Industria, Cultura, Sanidad, Educación, Cultura, Ciudad,...). – Recoger herramientas, recursos, metodologías que hayamos aprendido durante el máster que podamos aplicar en este contexto y encontrar los principales retos del contexto y definir objetivos de mejora o actuación, compilando ejemplos de soluciones o casos que se están realizando para los retos. – Definir un brief canva que recoja los retos en el contexto o ámbito seleccionado.			
Elemento a presentar:			
– Un documento de resumen del contexto, casos y herramientas (35%). – Un documento de Brief cambia con qué, cómo y por qué (25 %).			
Criterios de evaluación:			
– Recopilación de información de calidad sobre el contexto o ámbito. – Reflexión y mapeo del libro de aprendizajes del Máster. – Definición de retos, necesidades insatisfechas problemas u objetivos de mejora – Posibilidad de identificar un reto en un briefing.			

Actividad 2:	Propuestas de intervención y reflexión personal.		
Actividad formativa:	Propuestas individuales o en grupo y reflexión individual		
Ponderación:	40%	Duración:	2 semanas
Competencias:	CG1, CG3, CG5, CG6	CE1	
DÍA:	RA2, RA4		
Descripción:			
A partir del análisis de su contexto de prácticas y el briefing elaborado, se harán propuestas de soluciones plausibles.			
Fases de trabajo:			
– Generar soluciones, ideas y propuestas al brief canva que responde a los retos en el contexto o ámbito seleccionado. – Compilar y Mapear oportunidades de intervención. – Reflexionar sobre qué oportunidad, idea o propuesta puede ser la más adecuada, deseable, factible y viable. – Voluntariamente desarrollar un borrador del proyecto, uno <i>Bosquejo</i> como elemento de valoración para enmarcar la propuesta.			
Elemento a presentar:			
– Mapa de oportunidades (25%) - Valoración personal de las oportunidades presentadas. (15%)			
Criterios de evaluación:	Definición de los criterios específicos de evaluación de la actividad		
– Identificar oportunidades, teniendo en cuenta el conocimiento, viabilidad, aplicabilidad, ética, diferenciación y originalidad, tiempo, recursos y técnicas, etc. – Realiza una reflexión personal, extrayendo conclusiones de intervención y aportaciones que pueden ser muy interesantes a partir de las 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 estudiantado 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 estudiante o 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 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 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 de 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 estudiantado de ESDAPC. Aquel estudiantado con necesidad de unas medidas y soportes adicionales, se recogerán mediante un Plan de Apoyo Individualizado.