

Assignatura:	SRI - Seminario de reflexión sobre el codiseño social en el ámbito de la inclusión
Materia:	IAVC - Intervenciones, análisis y valores de codiseño (seminarios)
Titulación:	Máster en Enseñanzas Artísticas en Códigoseño 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:	Noemí Clavería Pelegrín	nclaveri@esdapcatalunya.cat
Docente equipado:	Raquel Pelta Resano	raquelpelta@esdapcatalunya.cat
	Susanna Trapé Borràs	strape@esdapcatalunya.cat
	Noemí Clavería Pelegrín	nclaveri@esdapcatalunya.cat

Presentación de la asignatura

El “Seminario de reflexión sobre el codiseño social en el ámbito de la inclusión” tiene como objetivos visualizar, mapear y crear oportunidades en los retos sociales desde el ámbito de la inclusión.

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

El seminario se centra en uno de los itinerarios del Trabajo Final de Máster:

- Itinerario inclusión: los agentes públicos, diseñadoras y mediadoras tienen la responsabilidad de asegurar que todos los individuos, independientemente de su género, edad, condición y formación, tengan voz y representación en los procesos de

codiseño y diseño participativo. Hay que garantizar la igualdad de oportunidades entre colectivos en situación de vulnerabilidad o riesgo de exclusión social: niños, ancianos, mujeres, personas transgénero, personas migradas, personas sin hogar, y otras identidades y que todas sean incluidas de forma activa y respetuosa. Hay que aprender a acercarse a todos los públicos, desde los más complejos como los niños o las personas mayores, hasta las personas vulnerables e interdependientes, considerando las distintas necesidades en estos procesos.

La asignatura invita al estudiante a reflexionar a través de una serie de casos y experiencias desde las diferentes fases del proyecto de diseño y trabajando en el análisis y reflexión 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 inclusión.
- II. Reflexiones sobre la innovación al servicio de los retos sociales.
- 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
IACV	Intervenciones, análisis y valores de codiseño (seminarios)	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita		
ISR	Seminario de reflexión sobre el codiseño social en el ámbito de la inclusión	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita		

Materia / Asignatura		Competencias Específicas									
		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
IACV	Intervenciones, análisis y valores de codiseño (seminarios)	incógnita			incógnita		incógnita				
ISR	Seminario de reflexión sobre el codiseño social en el ámbito de la inclusión	incógnita			incógnita		incógnita				

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.

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 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 nuevas e innovadoras metodologías 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.	10	50 %
AF2	Actividad teórico-práctico.	5,5	50 %
AF3	Práctica grupal presencial.	8	100 %
AF4	Práctica grupal telemática.	6	0 %
AF6	Salidas de campo (visitas a instituciones, archivos, (medialabs, fablabs...).	8	100 %
AF7	Trabajo autónomo del estudiante.	67,5	0 %
AF8	Trabajo tutorizado.	4	0 %
AF10	Eventos científicos / divulgativos.	0	0 %
AF12	Presentación/exposición.	3,5	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.
- 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%	0 %
2.7.10	Pruebas orales	0 - 25%	20 %
3.	Trabajos	25% - 100%	55 %
4.	Ejercicios prácticos	25% - 50%	25 %

6. Blogs de contenidos

I. Reflexiones sobre la sociedad actual y los retos sociales en el ámbito de la inclusión.		
Docente/s:	Susanna Trapé i Noemí Clavería	
Distribución horas:	Docencia presencial: 8 h	Aprendizaje autónomo: 27,5 h
	Docencia virtual: 7 h	Total: 42,5 horas
Temporización:	Semana: 5 a 8	Sesiones: s1p, s2v, s6v, s11p
Contenidos:	La exclusión social es un fenómeno complejo que limita el acceso de ciertos grupos a recursos, oportunidades y derechos fundamentales, impidiéndoles participar plenamente en la vida social, económica y cultural. Esta exclusión puede manifestarse de diversas formas, desde la falta de acceso a la educación y el empleo hasta la invisibilización en la toma de decisiones y la vida comunitaria. En contraposición, la inclusión social busca garantizar que todas las personas, independientemente de su origen, género, condición socioeconómica o capacidades, puedan desarrollar su potencial y participar activamente en la sociedad. En ese contexto, el diseño se presenta como una disciplina clave para la promoción de la inclusión social. Mediante el diseño inclusivo y centrado en las personas, es posible desarrollar soluciones accesibles, comprensibles y equitativas para una diversidad de usuarios. Por otra parte, para avanzar hacia una sociedad más inclusiva es fundamental adoptar enfoques participativos que reconozcan la diversidad y fomenten el sentido de pertenencia. En este sentido, el co-diseño se presenta como un enfoque clave para fortalecer los vínculos entre personas y comunidades. Entendido como metodología, no sólo permite desarrollar soluciones más inclusivas, sino que también fortalece las relaciones humanas y fomenta la cohesión social, contribuyendo de forma significativa a la construcción de sociedades más equitativas. S1p. Enfoque general sobre inclusión social. - Retos de la sociedad actual en el ámbito de la inclusión social. Una panorámica general. - El concepto de exclusión social: origen, tipos y características. - El concepto de inclusión social: evolución, dimensiones y retos. - La inclusión social como proceso. - Las barreras de la inclusión social. - Inclusión social y empoderamiento. - El reto de la participación en la inclusión social. - Marco normativo y políticas públicas en el ámbito de la inclusión social. S2v.Diseño para todos. Introducción. - Concepto y terminología. - Historia del <i>Diseño para todos</i>.	

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.

- Principios del *Diseño para todos*.
- Reflexiones sobre la diversidad de las personas: diversidad versus discapacidad.
- Tipologías tradicionales de diversidad.

S6v.Diseño para todos.Diversidad de diversidades (parte 1).

- Diversidad funcional: aspectos teóricos destacados y casos de estudio.
- Diversidad sensorial: aspectos teóricos destacados y casos de estudio.
- Diversidad cognitiva: aspectos teóricos destacados y casos de estudio.

S11pDiseño para todos.Diversidad de diversidades (parte 2).

- Diversidad cultural: aspectos teóricos destacados y casos de estudio.
- Diversidad de edad: aspectos teóricos destacados y casos de estudio.
- Diversidad de género: aspectos teóricos destacados y casos de estudio.

Recursos:

Sesiones presenciales:

- Material necesario para tomar apuntes.

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet.
- Acceso a Miro para trabajar en colaboración.

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet.

Bibliografía específica:

- Mitchell, A. y Shillington, R.*Pobreza, desigualdad e inclusión social*. Ontario: La Fundación Laidlaw.
- Sen, A. (2000).*Exclusión social: concepto, aplicación y escrutinio*. Manila: Oficina de Medio Ambiente y Desarrollo Social, Banco Asiático de Desarrollo.
- Stiglitz, J. E. (2012).*El precio de la desigualdad: cómo la sociedad dividida actual pone en peligro nuestro futuro*. Nueva York: W. W. Norton & Company.
- Therborn, G. (2015).*La desigualdad mata*. Madrid: Alianza.
- Foro Económico Mundial. (2024).*Innovando para la equidad: generando valor para las comunidades y las empresas*Foro Económico Mundial. Recuperado de:<https://www.weforum.org/publications/innovando-para-la-equidad-desbloqueando-valor-para-las-comunidades-y-las-empresas/>

Bibliografía de consulta y otros recursos:

- Therborn, G. (2015).*La desigualdad mata*. Madrid: Alianza.
- Bauman, Z. (2009).*Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica

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.

Argentina.

- BCN. Acció Intercultural. Recuperado de:
<https://ajuntament.barcelona.cat/bcnacciointercultural/es>
- García García, I. (2020) La cultura, su acción y su gestión, desde la educación social. RES, *Revista de Educación Social*, núm. 31, Julio-Diciembre de 2020. Recuperat de:
<https://eduso.net/res/revista/31/el-tema-revisiones/la-cultura-su-accion-y-su-gestion-des-de-la-educacion-social>
- Klein, N. (2014). *Esto lo cambia todo. El capitalismo contra el clima*. Barcelona: Planeta.
- Piketty, T. (2015). *La economía de las desigualdades. Cómo implementar una redistribución justa y eficaz de la riqueza*. Barcelona: Anagrama.
- Piketty, T. (2022). *El capital en el siglo XXI*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Naciones Unidas (2015). *Transformando nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible* Naciones Unidas. Recuperado de: <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Naciones Unidas (2023). Informe Social Mundial 2023: No dejar a nadie atrás en un mundo que envejece. UNDESA. Recuperado de: <https://desapublications.un.org/publications/informe-social-mundial-2023-sin-dejar-a-nadie-atras-envejecimiento-mundial>
- Naciones Unidas (2024). Desarrollo social en tiempos de crisis convergentes: Un llamado a la acción global. UNDESA. Recuperado de: <https://social.desa.un.org/publications/informe-social-mundial-2024>
- Foro Económico Mundial (2025). *Informe de Riesgos Globales 2025*. Cologny/Geneva (Suiza): World Economic Forum. Recuperado de:
https://reports.weforum.org/docs/Informe_de_Riesgos_Globales_del_FEM_2025.pdf

Diseño para todos:

- Brusilovsky, B. L. (2016). *Innovaciones en accesibilidad cognitiva. Entornos urbanos que hablan a las personas*. Colección Democratizando la Accesibilidad, Vol. 11. La Ciudad Accesible. Recuperat de:
http://riberdis.cedid.es/bitstream/handle/11181/4974/Innovaciones_en_accesibilidad_cognitiva.pdf?sequence=1&rd=0031947395766384
- Centro de Excelencia en Diseño Universal. (2020). ¿Qué es el Diseño Universal? Recuperado de: <https://universaldesign.ie/sobre-universal-design>
- Clarkson, J.; Coleman, R.; Hosking, I. y Waller, S. (Editores). (2007). *Kit de herramientas de diseño inclusivo*. Cambridge: Departamento de Ingeniería. Universidad de Cambridge.
- Centro de Diseño de Ingeniería. Universidad de Cambridge. (2017). *Kit de herramientas de diseño inclusivo* Recuperado por: <http://www.inclusivedesigntoolkit.com/>
- Erlandson, R. F. (2008). *Diseño universal y accesible para productos, servicios y procesos*. Boca Ratón: CRC Press.
- Espinosa, A y Bonmatí, C. (editores científicos). (2013). *Manual de accesibilidad e inclusión*

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 museos y lugares del patrimonio cultural y natural. Gijón: Ediciones Trea.

- Ginnerup, S. (2009). *Lograr la plena participación a través del Diseño Universal*. Estrasburgo: Editorial del Consejo de Europa.
- Junca, J. A. (2011). *Accesibilidad universal al patrimonio cultural. Fundamentos, criterios y pautas*. Madrid: Centro Español de Documentación sobre Discapacidad.
- Riol, D.; Bonet, I. y Aragall, F. (2010). *Diseño para todos*. Gijón: Prodintec. Recuperat de: https://designforall.org/sites/default/files/2025-01/fichero_44_4441.pdf

II. Reflexiones sobre la innovación al servicio de los retos sociales.

Docente/s:	Susana Trapé	
Distribución horas:	Docencia presencial: 0 h	Aprendizaje independiente: 12,5 horas
	Docencia virtual: 7 h	Total: 19,5 horas
Temporización:	Semanas: 5 y 6	Sesiones: s3v, s7v
Contenidos:		

La innovación social hace referencia al desarrollo y la implementación de nuevas ideas, estrategias y soluciones que abordan desafíos sociales de forma más efectiva y sostenible que las soluciones existentes. Estas innovaciones pueden manifestarse en productos, servicios, modelos organizativos o políticas públicas que buscan mejorar el bienestar de las personas y fortalecer la cohesión social. Su éxito no se mide sólo por su novedad, sino por su impacto positivo en la sociedad y su capacidad para generar cambios sistémicos.

En este contexto, el diseño para la innovación social se presenta como una perspectiva que aporta metodologías y herramientas para desarrollar soluciones centradas en las personas y sus comunidades, prioriza la participación activa de los usuarios y se basa en la experimentación, la iteración y la colaboración. Su objetivo es transformar problemas complejos en oportunidades de cambio mediante soluciones accesibles, sostenibles y escalables.

El codiseño es un enfoque clave dentro de los procesos de innovación social, puesto que involucra a las comunidades afectadas en la creación de soluciones, reconociendo su conocimiento y experiencia como fundamentales en el proceso de diseño. Esta participación activa no sólo mejora la pertinencia y eficacia de las soluciones propuestas, sino que también fomenta el empoderamiento de los participantes, fortaleciendo su capacidad de agencia y su sentido de comunidad.

El diseño para la innovación social contribuye a la creación de soluciones que no sólo resuelven problemas, sino que también generan vínculos, fortalecen redes comunitarias y promueven una sociedad más equitativa y participativa.

S3v. La innovación social.

- ¿Qué es la innovación social? Definiciones y conceptos fundamentales.
- Aproximaciones teóricas a la innovación social.
- El proceso de la innovación social. Etapas.
- Tipo de innovaciones sociales.
- Métodos y técnicas. El diagnóstico de los problemas.
- La participación en la innovación social.
- El plan de implementación.
- Evaluar la innovación social.
- Innovación social para la mejora de los servicios públicos.
- Limitaciones y condiciones para la innovación social contra la exclusión.
- Implicar a la ciudadanía. El concepto de comunidades creativas.

S7v. Diseño para la Innovación Social.

- Definiciones y enfoques del diseño para la innovación social. Diseño para la innovación social vs. diseño social.
- Codiseño e innovación social. El enfoque participativo.
- Creatividad y pensamiento asociativo. Técnicas para el diseño de la innovación social.
- Algunos ejemplos de diseño para la innovación social en el sector público.

Recursos:**Sesiones presenciales:**

- Material necesario para tomar apuntes.

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet.
- Acceso a Miro para trabajar en colaboración.

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet.

Bibliografía específica:

- Grimm, R., Fox, C., Baines, S. y Albertson, K. (2013). Innovación social: ¿una respuesta a los desafíos sociales contemporáneos? Ubicando el concepto en la teoría y la práctica. *Innovación: Revista Europea de Investigación en Ciencias Sociales*, 26(4), 436-455. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/13511610.2013.848163>
- Malhotra, N. (2022). *Fronteras en Innovación Social. Manual Esencial para la Creación, Implementación y Sostenimiento de Soluciones Creativas a Problemas Sistémicos.*. Prensa de Harvard Business Review.
- Mulgan, G. (2006). El proceso de innovación social. *Innovaciones: Tecnología, Gobernanza, Globalización*, 1(2), 145-162. Recuperado de: <https://doi.org/10.1162/itgg.2006.1.2.145>
- Phillips, J.A., Deiglmeier, K., y Miller, D.T. (2008). Redescubriendo la innovación social.

Stanford Social Innovation Review, 6(4), 34-43. Recuperado

de: https://ssir.org/articles/entry/redescubriendo_la_innovacion_social

- Ziegler, R. (2017). La innovación social como concepto colaborativo. *Innovación: Revista Europea de Investigación en Ciencias Sociales*, 30(4), 388-405. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/13511610.2017.1348935>
- Howaldt, J., Kaletka, C. (ed.). *Una agenda de investigación para la innovación social*. Cheltenham (Reino Unido): Edward Elgar.

Bibliografía de consulta y otros recursos:

- Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión. (2022). *Ampliando la innovación social*. Recuperado por: <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/1f092971-e08c-11ec-a534-01aa75ed71a1/language-es>
- Comisión Europea (2013). *Guía de Innovación Social* Unión Europea. Recuperado de: https://ec.europa.eu/regional_policy/sources/brochure/social_innovation/social_innovation_2013.pdf
- Hubert, A. (2010). *Empoderar a las personas, impulsar el cambio: innovación social en la Unión Europea*. Bruselas: Oficina de Asesores Políticos Europeos (BEPA).
- Pol, E. y Ville, S. (2009). Innovación social: ¿Palabra de moda o término perdurable? *Revista de Socioeconomía*, 38(6), 878-885. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.soccec.2009.02.011>

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

Docente/s:	Raquel Pelta, Susanna Trapé i Noemí Clavería	
Distribución horas:	Docencia presencial: 16 h	Aprendizaje autónomo: 27,5 h
	Docencia virtual: 7 h	Total: 50,5 h
Temporización:	Semanas: 5 a 8	Sesiones: s4p, s5p, s8p, s9v, s10v, s12p
Contenidos:		

El tercer bloque de contenidos se hibrida con los dos primeros bloques del seminario, con el objetivo de ir incorporando progresivamente la voz en casos de estudio que aporten nuevas experiencias vivenciales enriquecedoras y diversas. Las sesiones son eminentemente prácticas, donde se realizan mesas de trabajo poliédricas con diversas invitadas externas que ayudan al estudiantado a reflexionar en torno a conceptos diversos como inclusión, innovación y *Diseño para todos*, en el contexto del diseño como herramienta para la

transformación social.

Se plantea para cada sesión la participación de un profesional externo que explique su experiencia y perspectiva, así como las dificultades y retos que supone el enfoque del diseño social e inclusivo.

En general, se trata de reflexionar y analizar las intervenciones y metodologías utilizando los conceptos de “reto” y “contexto”.

S4p. Sesión de codiseño: presentación del reto.

Estudiantado y personas con diversidad funcional realizan una serie de dinámicas con el objetivo de plantear soluciones a alguna de sus necesidades.

S5p. Análisis de casos y experiencias actuales: *Diseño para todos*.

Reflexión en torno a casos y experiencias de personas en situación de vulnerabilidad por motivos de diversidad funcional. Se propone una visita a una institución para valorar las medidas de accesibilidad implementadas, a partir de una observación y análisis crítico.

S8p. Sesión de codiseño: validación de las propuestas.

Se validan las propuestas de diseño y, junto con la entidad invitada, se reflexiona sobre los retos, dificultades y aprendizajes del proceso de codiseño.

S9v. Análisis de casos y experiencias actuales: personas mayores.

Reflexión en torno a casos y experiencias de personas en situación de vulnerabilidad por motivos de edad: personas mayores. Se plantea la participación de un profesional externo que explique su experiencia.

S10v. Análisis de casos y experiencias actuales: ciudad inclusiva.

Reflexión en torno a casos y experiencias relacionadas con retos urbanísticos inclusivos, poniendo especial énfasis en la transformación feminista. Se plantea la participación de un profesional externo que explique su experiencia.

S12p. Análisis de casos y experiencias: presentación y reflexión conjunta.

Presentación final de las actividades y reflexión conjunta tanto de las experiencias como de los aprendizajes que se han realizado en el seminario.

Recursos:

Sesiones presenciales:

- Material necesario para tomar apuntes.

Sesiones virtuales:

- Ordenador y conexión a Internet.
- Acceso a Miro para trabajar en colaboración.

Trabajo autónomo:

- Ordenador y conexión a Internet.

Bibliografía específica:

- Manzini, Ezio (2015). *Diseño, cuando todos diseñan: una introducción al diseño para la innovación social*. Cambridge, MA. MIT Press.
- Manzini, Ezio (2015). *Diseño para la innovación social y la sostenibilidad* Río de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais. Obtenido de: https://instrumentosprojetuais.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/02/design-para-inovacca7acc83o-e-sustentabilidade_manzini.pdf

Bibliografía de consulta y otros recursos:

- Departamento de Derechos Sociales, Generalitat de Catalunya. Recuperado de: <https://dretssocials.gencat.cat/ca/inici/index.html>
- DIBA. Sostenibilidad Social, Ciclo de Vida y Comunidad. Recuperado de: <https://www.diba.cat/ca/area-de-sostenibilitat-social-cicle-de-vida-i-comunitat>
- Instituto Municipal Personas con Discapacidad. Recuperado de: <https://ajuntament.barcelona.cat/accessible/ca/qui-som/institut-municipal-de-persones-amb-discapacitat>
- Mesa de Entidades del Tercer Sector Social en Catalunya. Recuperado de: <https://www.tercersector.cat/>

Audiovisuales:

- DIBA. (2022) Jornada Innovación Social: transformando los municipios. Recuperado de: <https://youtu.be/bq0terTfxNY>

7. Temporización

Temporización:				
Col oca r.	Sesión	Horas	Contenidos	Profesor
5	S1p	4 horas	Presentación del seminario I. Reflexiones sobre la sociedad actual y los retos sociales en el ámbito de la inclusión. Enfoque general.	S. Trapé
	S2v	3,5	I. Reflexiones sobre la sociedad actual y los retos	N. Clavería

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

		horas	sociales en el ámbito de la inclusión. <i>Diseño para todos</i> . Introducción. Actividad 1. Presentación. Actividad 2. Presentación.	
	S3v	3,5 horas	II. Reflexiones sobre la innovación al servicio de los retos sociales. Innovación social.	S. Trapé
6	S4p	4 horas	III. Análisis de casos y experiencias actuales de diseño e innovación de servicios. Actividad 1. Sesión 1 de codiseño.	R. Pelt
	S5p	4 horas	III. Análisis de casos y experiencias actuales de diseño e innovación de servicios. Caso de estudio: diversidad funcional. Visita.	N. Clavería
	S6v	3,5 horas	I. Reflexiones sobre la sociedad actual y los retos sociales en el ámbito de la inclusión. Diversidad de diversidades (parte 1). Actividad 1. Trabajo y tutoría de seguimiento.	N. Clavería
	S7v	3,5 horas	II. Reflexiones sobre la innovación al servicio de los retos sociales. Diseño para la innovación social. Actividad 2. Trabajo y tutoría de seguimiento.	S. Trapé
7	S8p	4 horas	III. Análisis de casos y experiencias actuales de diseño e innovación de servicios. Actividad 1. Sesión 2 de codiseño.	R. Pelt
	S9v	3,5 horas	III. Análisis de casos y experiencias actuales de diseño e innovación de servicios. Caso de estudio: personas mayores. Actividad 1. Trabajo y tutoría de seguimiento.	R. Pelt
	S10v	3,5 horas	III. Análisis de casos y experiencias actuales de diseño e innovación de servicios. Caso de estudio: género. Actividad 2. Trabajo y tutoría de seguimiento.	S. Trapé
8	S11p	4 horas	I. Reflexiones sobre la sociedad actual y los retos sociales en el ámbito de la inclusión. Diversidad de diversidades (parte 2). Actividad 1. Trabajo y tutoría de seguimiento.	N. Clavería
	S12p	4 horas	Presentación de actividades 1 y 2.	R. Pelt

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.

			Debate y reflexiones finales	N. Clavería
--	--	--	------------------------------	-------------

8. Actividades formativas

Actividad:	Reto de codiseño para la inclusión social		
Actividad formativa:	AF1, AF2, AF3, AF4, AF7, AF8, AF12		
Ponderación:	70%	Duración:	4 semanas
Competencias:	CG1, CG2, CG3, CG4	CE1, CE4, CE6	
DÍA:	RA1, RA3, RA4		
Descripción:			
Llevar a cabo una práctica de codiseño en colaboración con una entidad vinculada a personas con diversidad funcional. El objetivo es preparar dinámicas en las que estén presentes los valores de la inclusión social y el <i>Diseño para todos</i>, a partir de un reto planteado por la propia entidad. A lo largo del proceso, será fundamental tener en cuenta las necesidades de las personas participantes, saber cómo tratarlas (actuando con sensibilidad y respeto) y comprender el significado de la participación genuina. Se debe incorporar un apartado de bibliografía y fuentes consultadas. Trabajo en equipo.			
Fases de trabajo:			
Fase 1. Investigación y trabajo de campo: definición del reto y problema. Fase 2. Evaluación, análisis de datos. Puesta en común. Fase 3. Generación de propuestas. Fase 4. Presentación del trabajo, conclusiones del grupo.			
Elemento presentar:			
- Documento conmemorativo (PDF) - Presentación (PPTX / PDF)			
Criterios de evaluación:			
- Corregir la estructura del trabajo. - Claridad y concisión de la redacción. - Grado de innovación y viabilidad de la propuesta. - Coherencia del trabajo. - Rigor y pertinencia en el uso de las fuentes de información.			

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.

- Capacidad para trabajar en equipo.
- Participación activa.

Actividad:	Diario de reflexión en torno a la innovación social y el codiseño		
Actividad formativa:	AF1, AF2, AF7, AF8, AF12		
Ponderación:	30%	Duración:	4 semanas
Competencias:	CG1, CG2, CG3, CG4	CE1, CE4, CE6	
DÍA:	RA1, RA3, RA4		
Descripción:			
Trabajo de reflexión y opinión personal en torno a la innovación social y el codiseño, a partir de los contenidos impartidos y de los casos de estudios presentados a lo largo del seminario. El dossier debe incluir reflexiones personales debidamente argumentadas en relación con los siguientes apartados: 1. Definiciones del Diseño. 2. Impresiones personales en torno a los conceptos. 3. Reflexiones sobre cada caso de estudio presentado en clase (3 casos). Cada apartado de reflexión personal debe completarse con ejemplos y referentes teóricos. Se debe incorporar un apartado de bibliografía y fuentes consultadas. Trabajo individual.			
Fases de trabajo:			
Fase 1. Trabajo personal de continuidad. Fase 2. Debate y puesta en común. Fase 3. Revisión y entrega.			
Elemento a presentar:			
Documento PDF en estilo libre que puede incluir esquemas y esbozos. Debe tener entre 2.000 y 3.000 palabras.			
Criterios de evaluación:			
- Estructura del trabajo. - Claridad y concisión de la redacción. - Profundización en las reflexiones realizadas. - Adecuación de los ejemplos y referentes teóricos proporcionados. - Rigor y pertinencia en el uso de las fuentes de información. - Participación activa en los debates.			

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.

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 estudiante 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 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

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.

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.

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 estudiantado de ESDAPC. Aquel estudiante con necesidad de unas medidas y soportes adicionales, se recogerán mediante un Plan de Apoyo Individualizado.