

<p>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO Diseño para futuros sostenibles.</p>	<p>Créditos ECTS 10</p>
<p>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Formación básica, 1º</p>	<p>Lengua en la que se impartirá Euskera, castellano, inglés</p>
<p>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</p> <p>COMPETENCIAS BÁSICAS:</p> <p>CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p>CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p> <p>CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p>COMPETENCIAS GENERALES:</p> <p>CG8 - Creatividad e innovación: Plantear preguntas y/o proponer soluciones/respuestas más allá de las evidentes y/o rutinarias, impulsando y generando nuevas ideas y pautas de actuación, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>CE6 - Gestionar -desde la búsqueda hasta su presentación final, pasando por la verificación, tratamiento...- y presentar datos e información relativas a las temáticas que se abordan (sociedad digital global, transformaciones de todo tipo, tendencias, ámbito laboral, geopolítica, sostenibilidad...), utilizando para ello, normalmente, medios y soportes digitales.</p> <p>CE8 - Diseñar y desarrollar propuestas y proyectos en el contexto de la sociedad digital - caracterizada por: automatización, robotización, inteligencia artificial, realidad virtual, realidad aumentada, procesos ciberfísicos, cyborgs...- identificando y valorando la influencia y/o consecuencias de su progresiva extensión, orientándose a mejorar la igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo.</p> <p>CE9 - Diseñar y desarrollar propuestas y proyectos en relación con temáticas humanitarias, ambientales, territoriales y geopolíticas, identificando y analizando las principales situaciones y problemáticas que en dichos ámbitos se presentan en el mundo globalizado actual, a la par que valoran sus repercusiones -tanto locales como globales- en cuanto a igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo.</p> <p>CE11 - Identificar y analizar las posibilidades y necesidades de trabajar con robots valorando las nuevas situaciones y condiciones de trabajo que se presentan, con el fin tanto de desarrollar las mismas con el máximo potencial posible, como de evidenciar y fortalecer los aspectos humanos que permiten el desarrollo de las personas.</p>	
<p>Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar las claves del territorio urbano en el contexto globalizado y su relación con los procesos de desigualdad global. - Ubicar marcos referenciales de desarrollo sostenible que incluyan claves de justicia social y ambiental. - Identificar problemáticas reales en contextos urbanos que sirvan como punto de partida para el diseño de nuevas alternativas. - Diseñar propuestas con base tecnológica que incorporen elementos del desarrollo humano sostenible. 	

- Representar diseños sostenibles mediante la combinación e hibridación de diferentes herramientas digitales.

Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

ME1. Lección magistral
ME2. Análisis de Casos
ME4. Aprendizaje cooperativo
ME5. Aprendizaje basado en retos
ME6. Aprendizaje basado en proyectos
ME 9. Design Thinking

Actividades formativas

ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (75 horas, 30 %):

- AP3. Lectura de artículos científicos, libros e informes. 10 horas.
- AP5. Workshops orientados a la adquisición de competencias. 20 horas.
- AP6. Presentación de teoría y conceptos asociados. 15 horas.
- AP7. Realización de proyectos con entidades reales. 15 horas.
- AP13. Narración, creación y exposición de trabajos a través del storytelling. 5 horas.
- AP14. Visitas/experiencias reales. 10 horas.

Actividades no presenciales (175 horas, 70 %):

- ANP1. Estudio y trabajo autónomo. 50 Horas
- ANP2. Estudio y trabajo en grupo. 125 Horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV1. Trabajos en grupo: 50%
EV3. Exposiciones y presentaciones: 20%
EV5. Asistencia y participación activa en las actividades formativas: 20%
EV6. Autoevaluación y co-evaluación del alumno: 10%

Breve resumen de contenidos

- Introducción al análisis de la realidad social en contextos urbanos y globales.
- Análisis de los principales cambios y retos sociales en el inicio del siglo XXI.
- Nuevos paradigmas socio-económicos para afrontar los retos globales actuales: innovación social (IS), economía social (ES), economía circular (EC), economía del bien común (EBC) y empresas sociales (EMS).
- Estudios de caso: prácticas inspiradoras de innovación social, economía social y economía circular.
- Metodologías y herramientas para la generación de propuestas innovadoras sostenibles:
 - People Driven Innovation (PDI)
 - Design Thinking (DTh)
 - Herramientas de representación digital para la elaboración de prototipos.
- Aplicar las metodologías y las herramientas en un proyecto real de exploración social urbana: 1) Identificar necesidades y retos sociales en un contexto urbano real 2) Co-crear soluciones junto con las partes interesadas 3) Prototipar propuestas sostenibles 4) Presentar públicamente las propuestas.