

<p><b>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO</b> Diseño para futuros sostenibles.</p>	<p><b>Créditos ECTS</b> 10</p>
<p><b>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios</b> Formación básica, 1º</p>	<p><b>Lengua en la que se impartirá</b> Euskera, castellano, inglés</p>
<p><b>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</b></p> <p><b>COMPETENCIAS BÁSICAS:</b></p> <p><b>CB2</b> - 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><b>CB3</b> - 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><b>CB4</b> - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p><b>COMPETENCIAS GENERALES:</b></p> <p><b>CG8</b> - 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><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b></p> <p><b>CE6</b> - 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><b>CE8</b> - 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><b>CE9</b> - 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><b>CE11</b> - 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><b>Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar las claves del territorio urbano en el contexto globalizado y su relación con los procesos de desigualdad global.</li> <li>- Ubicar marcos referenciales de desarrollo sostenible que incluyan claves de justicia social y ambiental.</li> <li>- Identificar problemáticas reales en contextos urbanos que sirvan como punto de partida para el diseño de nuevas alternativas.</li> <li>- Diseñar propuestas con base tecnológica que incorporen elementos del desarrollo humano sostenible.</li> </ul>	

- 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.