

<p>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO Repensar el territorio</p>	<p>Créditos ECTS 8</p>
<p>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Formación obligatoria, 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>CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p> <p>COMPETENCIAS GENERALES:</p> <p>CG7 - Transdisciplinaridad e interdisciplinariedad: Trabajar con personas de ámbitos diferentes al propio, aprendiendo y utilizando -de forma razonada y crítica- conocimientos de otros ámbitos ajenos al suyo, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</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>CE3. Analizar y valorar las principales tendencias de la sociedad digital global (sociales, económicas, tecnológicas, educativas, laborales...), a fin de desarrollar ideas y propuestas que permitan mejorar la igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo.</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>	

CE10. Identificar y analizar las posibilidades de ocio o tiempo libre que se presentan a las personas -a partir de los (nuevos) contextos laborales de la sociedad digital- con el fin de generar ideas y propuestas que posibiliten tanto el desarrollo de los aspectos más propios de las personas como la participación e implicación en acciones que impulsen la igualdad, equidad y sostenibilidad a nivel local y global.

Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia

- Trabajar con expertos y profesionales de otras materias (Economía, Etnografía, Ingeniería, Diseño...) para obtener un enfoque holístico y sistémico de la realidad de un distrito o territorio.
- Aplicar técnicas de pensamiento creativo para elaborar propuestas de mejora de la realidad de un distrito o territorio.
- Identificar buenas prácticas sociales, económicas, tecnológicas y medioambientales para desarrollar ideas y propuestas que permitan mejorar la igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo.
- Idear y prototipar propuestas y proyectos orientados a promover la igualdad, equidad y sostenibilidad en el contexto de la sociedad digital y mejorar asimismo la equipación tecnológica de un distrito un o territorio.
- Idear y prototipar propuestas y proyectos relacionados con temáticas humanitarias, ambientales, territoriales y geopolíticas que se presentan en el mundo globalizado actual, para promover la igualdad, equidad y sostenibilidad en un determinado distrito o territorio.
- Idear y prototipar proyectos de ocio o tiempo libre que se presentan a las personas -a partir de los (nuevos) contextos laborales de la sociedad digital global- con el fin de generar ideas y propuestas que posibiliten el desarrollo de los aspectos más propios de las personas.

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

ME1. Lección magistral
ME3. Análisis de casos
ME9. Design Thinking

Actividades formativas

ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (60 horas, 30 %):

- AP1. Desarrollo, redacción y presentación de trabajos individuales 15 Horas
- AP7. Realización de proyectos con entidades reales 15 Horas
- AP8. Análisis crítico de proyectos reales 15 Horas
- AP11. Intervención con el tutor en las actividades derivadas del trabajo (discusión, análisis, valoración de alternativas) en formato de Seminarios y webinar 15 Horas

Actividades no presenciales (140 horas, 70 %):

- ANP1. Estudio y trabajo autónomo 70 Horas
- ANP2. Estudio y trabajo en grupo 70 Horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV1. Trabajos en grupo 30%

EV2. Trabajos individuales 30%

EV3. Exposiciones y presentaciones 20%

EV6. Autoevaluación y co-evaluación del alumno 10%

EV7. Participación activa en las actividades formativas 10%

Breve resumen de contenidos

- Fundamentos de urbanismo y ordenación del territorio
- Introducción al pensamiento holístico-sistémico
- Habilidades del pensamiento creativo
- Design Thinking: descubrir, definir, idear, prototipar y evaluar