

[GDF205] DISEÑO SOCIAL

DATOS GENERALES

Titulación	GRADO EN INGENIERÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTO	Materia	PROYECTO
Semestre	2	Curso	3
Carácter	OPTATIVA	Mención / Especialidad	
Plan	2017	Modalidad	Presencial
Créditos	4,5	H./sem.	1,67
		Idioma	EUSKARA
		Horas totales	30 h. lectivas + 82,5 h. no lectivas = 112,5 h. totales

PROFESORES

GONZALEZ DE HEREDIA LOPEZ DE SABANDO, ARANTXA
DOK2-GARCIA LOPEZ, MAITANE

CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas	Conocimientos
(No se requiere haber cursado asignaturas previas específicas)	(No se requieren conocimientos previos)

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS VERIFICA

(No hay competencias)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE ENAEE

ECTS

(No hay resultados de aprendizaje)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RGD3301 Diseña un producto partiendo de una problemática social y desarrollando conciencia crítica.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Desarrollo, redacción y presentación de memorias, informes, material audiovisual, etc. relativas a proyectos/POPBLs, realizados individualmente o en equipos	6 h.	50 h.	56 h.
Presentación del profesor/a en el aula, en clases participativas, de conceptos y procedimientos asociados a las materias	12 h.	12 h.	24 h.
Realización de ejercicios individualmente y en equipo	6 h.	9 h.	15 h.
Sesiones de tutorización y seguimiento de las actividades formativas	6 h.	11,5 h.	17,5 h.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Capacidad técnica, implicación en el proyecto/PBL, trabajo realizado, resultados obtenidos, documentación entregada, presentación y defensa técnica

P 100%

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio
Capacidad técnica, implicación en el proyecto/PBL, trabajo realizado, resultados obtenidos, documentación entregada, presentación y defensa técnica

HL - Horas lectivas: 30 h.

HNL - Horas no lectivas: 82,5 h.

HT - Total horas: 112,5 h.

CONTENIDOS

1. Introducción
2. Diferencia entre Innovación Social y Diseño Social, ejemplos de proyectos.
3. Objetivos de Desarrollo Sostenible.
4. Interseccionalidad y ejemplos de variables que provocan discriminación: edad, sexo, raza y capacidades.
5. Diseño Inclusivo, productos de apoyo y productos que, teniendo en cuenta a las personas con discapacidad, sirven para todas las personas.
6. Criterios para elegir el tema para el proyecto individual.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos	Bibliografía
<p>Apuntes de la asignatura Charlas de ponentes externos Consultas en páginas web relacionadas con el tema Plataforma Moodle Presentaciones en clase Proyección de videos</p>	<p>http://www.telemadrid.es/programas/eso-no-se-pregunta/ https://sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300 1. Clarkson J, Coleman R, Hosking I, Waller S. Inclusive Design Toolkit.; 2007. www.inclusivedesigntoolkit.com. Accessed May 19, 2020.</p>