

## [MDD201] DISEÑO PARTICIPATIVO

### DATOS GENERALES

<b>Titulación</b>	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS	<b>Materia</b>	HABILIDADES PERSONALES
<b>Semestre</b>	1	<b>Curso</b>	1
<b>Carácter</b>	OBLIGATORIA	<b>Mención / Especialidad</b>	
<b>Plan</b>	2018	<b>Modalidad</b>	Presencial adaptado
<b>Créditos</b>	4	<b>H./sem.</b>	2,11
		<b>Idioma</b>	CASTELLANO
		<b>Horas totales</b>	38 h. lectivas + 62 h. no lectivas = <b>100 h. totales</b>

### PROFESORES

LANDA OREGI, IDOIA

### CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

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

### COMPETENCIAS

#### COMPETENCIAS VERIFICA

##### ESPECÍFICA

**MDCE03** - Proponer soluciones creativas y sostenibles (social-ambiental-económica) en forma de productos y servicios innovadores que respondan a la estrategia empresarial.

##### GENERAL

**MDCG02** - Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares de diseño de productos y servicios

**MDCG03** - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero en Diseño de Productos y Servicios

##### TRANSVERSAL

**MDTR01** - Liderar y gestionar equipos multidisciplinares y multilingües con visión global y estratégica, fomentando la participación para la toma de decisiones.

##### BÁSICA

**M\_CB10** - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### **RMD112** Organizar y facilitar sesiones creativas con los diferentes agentes que intervienen en el proceso de diseño de producto y servicio

##### ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Desarrollo, redacción y presentación de memorias, informes, material audiovisual, etc. relativos a proyectos/POPBLs, realizados individualmente o en equipos	8 h.	10 h.	18 h.
Realización de ejercicios individualmente y en equipo	12 h.	25 h.	37 h.

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

	P
Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio	70%
Capacidad técnica, implicación en el proyecto/PBL, trabajo realizado, resultados obtenidos, documentación entregada, presentación y defensa técnica	30%

##### MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio

**HL - Horas lectivas:** 20 h.

**HNL - Horas no lectivas:** 35 h.

**HT - Total horas:** 55 h.

#### **RMD113** Organizar y apoyar equipos de personas con actitud creativa y fomentando la participación

##### ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Desarrollo, redacción y presentación de memorias, informes, material audiovisual, etc. relativos	5 h.	7 h.	12 h.

a proyectos/POPBLs, realizados individualmente o en equipos			
Realización de ejercicios individualmente y en equipo		13 h.	20 h.
			33 h.
<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>	<b>P</b>	<b>MECANISMOS DE RECUPERACIÓN</b>	
Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación y prácticas de laboratorio	70%	<i>(No hay mecanismos)</i>	
Capacidad técnica, implicación en el proyecto/PBL, trabajo realizado, resultados obtenidos, documentación entregada, presentación y defensa técnica	30%		
<b>HL - Horas lectivas: 18 h.</b>			
<b>HNL - Horas no lectivas: 27 h.</b>			
<b>HT - Total horas: 45 h.</b>			

## CONTENIDOS

Bloque I: Introducción al diseño participativo.

1. Introducción y planteamiento de la asignatura.
2. ¿Qué es el diseño participativo? Definiciones.
3. El diseño participativo hoy en día y el rol de I@s diseñador@s.

Bloque II: Sesiones de co-working.

1. ¿Qué son?
2. Técnicas.
3. Facilitación de las sesiones.
4. Planificación de las sesiones de co-working.

Bloque III: Procesos de co-diseño: la participación de las personas a lo largo de los proyectos de diseño.

1. ¿Qué son los procesos de co-diseño?
2. Planificación de los procesos de co-diseño.
3. Práctica (PBL).

Bloque IV: Sesiones remotas.

1. ¿Qué son?
2. Técnicas.
3. Facilitación de las sesiones remotas.
4. Planificación de las sesiones de remotas.

## RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos	Bibliografía
Apuntes de la asignatura	<a href="https://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/sumario.pl?id=20201008124423">https://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/sumario.pl?id=20201008124423</a>
Charlas de ponentes externos	
Consultas en páginas web relacionadas con el tema	
Presentaciones en clase	
Proyección de vídeos	
Software específico de la titulación	
Plataforma Moodle	