

## [MDB401] DISEÑO PARTICIPATIVO

### DATOS GENERALES

<b>Titulación</b>	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRÁTÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS	<b>Materia</b>	?
<b>Semestre</b>	1	<b>Curso</b>	1
<b>Carácter</b>	OBLIGATORIA	<b>Mención / Especialidad</b>	
<b>Plan</b>	2025	<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Créditos</b>	4	<b>H./sem.</b>	2,22
		<b>Idioma</b>	CASTELLANO
		<b>Horas totales</b>	40 h. lectivas + 60 h. no lectivas = <u>100 h. totales</u>

### OBJETIVOS AGENDA 2030



### PROFESORES

GONZALEZ OCHOANTESANA, ITSASO

### CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas	Conocimientos
METODOLOGÍA DEL DISEÑO	(No se requieren conocimientos previos)
COMUNICACIÓN VISUAL	

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CC	CO	HD	ECTS
MDRA39 - Facilitar procesos participativos equitativos atendiendo a la diversidad (de género, raza, religión, cultura, etc.) con personas usuarias y otros agentes implicados, en contextos multidisciplinares y multilingües, llegando a proponer conclusiones que orienten la toma de decisiones		x		4

CC: Conocimientos o Contenidos / CO: Competencias / HD: Habilidades o Destrezas

Total: 4

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE SECUNDARIOS

**RMD09** Facilitar procesos participativos equitativos atendiendo a la diversidad (de género, raza, religión, cultura, etc.) con personas usuarias y otros agentes implicados, en contextos multidisciplinares y multilingües, llegando a proponer conclusiones que

ACTIVIDADES FORMATIVAS	P	HL	HNL	HT
Estudio personal y desarrollo flexible de conceptos y materias empleando dinámicas activas, para impulsar un aprendizaje más significativo	70%	30 h.	20 h.	50 h.
Realización / Resolución de proyectos/retos/casos... para dar solución a problemas en contextos interdisciplinares, reales y/o simulados, individualmente y/o en equipos		10 h.	40 h.	50 h.
SISTEMAS DE EVALUACIÓN				
Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, retos y problemas	70%			
Presentación y defensa de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, TFG/TFM, retos y problemas	30%			
MECANISMOS DE RECUPERACIÓN				
Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, retos y problemas				

**HL - Horas lectivas:** 40 h.  
**HNL - Horas no lectivas:** 60 h.  
**HT - Total horas:** 100 h.

### 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 actual y el rol del diseñador

**BLOQUE II: Proceso de co-diseño: la participación de las personas a lo largo de los proyectos**

1. Proceso de co-diseño y grado de implicación de las personas
2. Proceso y pensamiento creativo
3. Planificación del proceso
4. Planificación de las sesiones
5. Facilitación de las sesiones

**BLOQUE III: Técnicas de participación**

1. *Ice breaking*
2. Análisis
3. Creación
4. Valoración

**RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA**

Recursos didácticos	Bibliografía
Apuntes de la asignatura Artículos de carácter técnico Charlas de ponentes externos Presentaciones en clase	<a href="https://labur.eus/SfFTV">https://labur.eus/SfFTV</a>