Curso 2026-27

Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Modelos de facilitación y aprendizajes del diseño

Máster Oficial en
Facilitación del Aprendizaje y Estrategias del Diseño

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2026

Máster Oficial en Facilitación del Aprendizaje y Estrategias del Diseño

Asignatura: Modelos de facilitación y aprendizajes del diseño

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Formación básica
Carácter	Teórica / Teórico-práctica
Especialidad	Diseño
Materia	Modelos de análisis y facilitación del aprendizaje
Periodo de impartición	1° y 2° trimestres
Número de créditos	8 ECTS
Departamento	Departamento de didáctica máster
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	**Correo electrónico**
Amann Vargas, Beatriz Isabel	campus IED
Ramírez Castellanos, Tatiana Ibeth	campus IED

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	**Correo electrónico**	**Grupos**
Amann Vargas, Beatriz Isabel	campus IED	Todos
Ramírez Castellanos, Tatiana Ibeth	campus IED	Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias genéricas
CB02 Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
CB03 Ser capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB07 Desarrollar la capacidad de localizar, jerarquizar y sintetizar información de referencia de la cultura, la historia del diseño y de la tecnología, economía, sociología y otras disciplinas relacionadas con los estudios en diseño.
CB11 Identificar la diversidad y la sensibilidad del contexto del diseño y su potencial en otras realidades.
CB12 Adquirir los conocimientos metodológicos y técnicos del diseño y la creatividad como herramienta y estrategia para escenarios de aprendizaje profesional y académico.
CB13 Aplicar procesos creativos desde una perspectiva metodológica y estratégica para el aprendizaje.
CB15 Analizar los espacios desde una perspectiva funcional y coherente para el desarrollo del trabajo creativo y en equipo.
CB19 Aplicar los procesos creativos artísticos contemporáneos y del diseño desde una perspectiva pedagógica.

Competencias específicas
E06 Fomentar la elección de los caminos menos transitados por las metodologías en diseño que permitan explorar nuevos formatos, innovar y generar experiencias.
E10 Desarrollar el pensamiento crítico y autónomo en la aplicación de los diferentes conocimientos.
E11 Saber determinar los objetivos de las diferentes estrategias y evaluar sus resultados.
E16 Conocer y aplicar prácticas artísticas contemporáneas para abordar la conciencia de los procesos creativos, desarrollo de metodologías y estrategias de diseño en cualquier contexto.

E18 Contribuir a través de la investigación a ampliar el conocimiento disciplinar, mediante análisis crítico, evaluación y síntesis.

Competencias generales/transversales
GT02 Profundizar en el desarrollo de las capacidades innovadoras, creativas, metodológicas y conceptuales del ámbito del diseño con el fin de trasladarlas a otras realidades.
GT04 Revisar, analizar y proponer nuevos enfoques y herramientas metodológicas, pedagógicas y de investigación para abordar proyectos de diseño de forma innovadora y experimental.
GT06 Crear una red de profesionales a nivel nacional e internacional que fomente el conocimiento, la investigación, los proyectos y las nuevas profesiones que demanda el mercado.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer las estrategias y herramientas pedagógicas que presentan los procesos creativos contemporáneos a través del diseño y la práctica artística contemporánea.
- Situar al estudiante en las bases pedagógicas que entraña todo modo de hacer en un contexto profesional sustentado por la creatividad desde perspectivas afines como el diseño y las prácticas artísticas.
- Entender el proceso creativo como proceso de aprendizaje que nos hace atravesar estados emocionales que afectan al cuerpo, provocan sensaciones y producen inevitablemente imágenes, pensamiento y acción.
- Saber utilizar esas imágenes con perspectiva autocrítica y pedagógica.
- Desarrollar contenidos pedagógicos de los procesos creativos para su aplicación en contextos profesionales y la mayor eficacia del trabajo en equipo.
- Diseñar acciones que desde la idea del diseño y la práctica artística contemporánea desarrollen procesos participativos intencionadamente pedagógicos para el aprendizaje y la creatividad.
- Llevar a cabo una comprensión híbrida entre los aspectos pedagógicos en contextos profesionales fuera del contexto académico y en la formación académica

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Facilitación del aprendizaje	Introducción • Rol y responsabilidad social del facilitador • Cuerpo y emoción en los procesos de aprendizaje
	Tema 1. Prácticas de Mediación en la intersección entre Arte y Educación • Colectivos en activo y sus prácticas metodológicas • Propuestas de acción y desarrollo de una intervención con carácter interseccional
	Tema 2. Relatoría gráfica • Introducción a la relatoría gráfica y la práctica de la traducción visual simultánea de contextos colectivos • Referentes en acción • Desarrollo de estilo propio aplicado • Trabajo de investigación en forma de cartografía gráfica
II. Aprendizaje desde los procesos creativos contemporáneos	Tema 3. Procesos creativos contemporáneos • Procesos creativos contemporáneos I: entre el diseño y el arte • Procesos creativos del arte contemporáneo II: de la instalación a la performance • Procesos creativos del arte contemporáneo III: audiovisuales e improvisación en directo
III. Espacios para el aprendizaje	Tema 4. Estrategias de participación a través de las prácticas artísticas • Artivismo en el aprendizaje: Transdisciplinaridad y creatividad aplicada en educación formal y no formal • Laboratorios de innovación educativa a través del arte • Estudios de caso en educación formal y no formal
	Tema 5. Diseño de procesos artísticos participativos

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teórico-prácticas	80 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	40 horas
Horas de trabajo del estudiante	80 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	**200 horas**

8. METODOLOGÍA

Actividades teórico-prácticas	Actividad de exposición teórica de conceptos y contenido con dinámicas participativa que vendrá acompañada de una práctica aplicada que permita asentar y comprobar el conocimiento del contenido planteado. Esta dinámica se podrá plantear en grupo o de forma individual. La propia metodología se presenta como un contenido más de la asignatura, es decir, el modo en que se imparte pretende en sí mismo ser innovador y generar aprendizajes. Se propondrá una dinámica de investigación-acción que propicie el ir tomando conciencia del proceso del propio aprendizaje y, por tanto, interiorizar formas de actuar con el otro y consigo mismo en los procesos creativos.
Actividades prácticas	La actividad de carácter práctico se desarrollará en forma de retos donde se pondrán en práctica los contenidos tratados mediante la experimentación, el debate y diferentes dinámicas que utilizarán diversos recursos didácticos, individuales y en grupo, supervisados por el profesor-facilitador. Se desarrollarán talleres para abordar cierta parte del contenido en los que se propondrán experiencias sobre las que será imprescindible hacer un trabajo de reflexión, conceptualización y proyección práctica.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se organizarán actividades formativas de carácter obligatorio para la asignatura en espacios de taller específicos dirigidos por personal docente y especialista como parte de la práctica presencial aplicada y con el objetivo de fortalecer las competencias definidas para esta asignatura. Estas actividades no tendrán carácter evaluable.

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará al estudiante en función del grado, adquisición y consolidación de las competencias de esta materia:

1. La capacidad para implementar las estrategias y herramientas pedagógicas que presentan los procesos creativos contemporáneos a través del diseño y la práctica artística contemporánea.
2. La competencia para situarse en las bases pedagógicas que entraña todo modo de hacer en un contexto profesional sustentado por la creatividad desde perspectivas afines como el diseño y las prácticas artísticas.
3. La capacidad para entender el proceso creativo como proceso de aprendizaje que nos hace atravesar estados emocionales que afectan al cuerpo, provocan sensaciones y producen inevitablemente imágenes, pensamiento y acción.
4. La habilidad para utilizar esas imágenes con perspectiva autocrítica y pedagógica.
5. La competencia para desarrollar contenidos pedagógicos de los procesos creativos para su aplicación en contextos profesionales y la mayor eficacia del trabajo en equipo.
6. La adquisición de criterio para diseñar acciones que desde la idea del diseño y la práctica artística contemporánea desarrollen procesos participativos intencionadamente pedagógicos para el aprendizaje y la creatividad.
7. La comprensión híbrida entre los aspectos pedagógicos en contextos profesionales fuera del contexto académico y en la formación académica

La evaluación del aprendizaje de los alumnos será continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a las competencias definidas, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	Se solicitará la participación en diferentes actividades relacionadas con las temáticas de los bloques I y II, de manera que el alumnado demuestre una participación en debates y practicas experienciales de acuerdo con los criterios establecidos. Se solicitará el desarrollo de un trabajo individual de investigación que articule los contenidos de la asignatura. En este trabajo el estudiante realizará una reflexión crítica a través de una relatoría y cartografía gráfica, resultado de la interpretación de las diferentes intervenciones desarrolladas. Se facilitará un briefing específico para su desarrollo. Se solicitará la realización de un cuaderno de bitácora en el que recoger el proceso y conceptualizarlo, la elaboración de mapas conceptuales y la discusión en foros abiertos que permita un diálogo fluido y reflexionado sobre cuestiones fundamentales de la asignatura.
Actividades prácticas	Se solicitará el desarrollo de un trabajo final grupal de Diseño de un Modelo de facilitación y aprendizaje en un contexto específico. El foco de éste será el diseño de propuestas de acción y desarrollo para una intervención con carácter interseccional e intersectorial. Se facilitará un briefing específico para su desarrollo. El proyecto integrará los conocimientos desarrollados durante los bloques y permitirá poner en práctica procesos de investigación, participación, codiseño, diseño estratégico, prácticas artísticas y de diseño, facilitación, evaluación e IA. Los grupos deberán realizar las siguientes entregas parciales y final: • Entrega parcial. Investigación y anticipación • Entrega parcial. Anticipación y acción • Entrega final. Implementación de la estrategia

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Estas actividades no tendrán carácter evaluable, por lo que no se describen instrumentos de evaluación al respecto.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	El alumnado deberá documentar el proceso de algunas de estas experiencias (siempre que así se requiera) y explicitar la relación entre práctica, propósito y aprendizaje, además de demostrar una participación activa en los debates generados en las sesiones. Los criterios de evaluación del trabajo individual serán: • Cumplimiento del enunciado concreto en los contenidos, formatos y tiempos que se especifiquen. • El nivel de reflexión crítica sobre el contenido trabajado en la asignatura. • La efectividad comunicativa de la relatoría gráfica y el estilo propio de la misma. • La profundidad en la conceptualización. Los criterios de evaluación del cuaderno de bitácora serán: • La calidad de la documentación del proceso de aprendizaje. • Reflexiones acerca de los aspectos previstos y señalamiento de oportunidades. • La pulcritud y el cuidado en la ejecución. Importante: La no puntualidad en la entrega o desacuerdo con el formato requerido será penalizada.
Actividades prácticas	Participación activa en los talleres organizados. Los criterios de evaluación del proyecto final serán, entre otros: • Cumplimiento del enunciado concreto en los contenidos, formatos y tiempos que se especifiquen. • El nivel de reflexión crítica sobre el contenido trabajado en la asignatura. • Actividad de la acción de trabajo grupal. • La efectividad comunicativa de la relatoría gráfica y el estilo propio de la misma. • La profundidad en la conceptualización. • El volumen del trabajo de campo. • El diseño del modelo de aprendizaje y la integración de procesos creativos. • El discurso e implementación de la presentación oral. • Aportaciones propias. • El cuidado y la pulcritud en la ejecución. Importante: La no puntualidad en la entrega o desacuerdo con el formato requerido serán penalizados.

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	La asistencia a estas actividades formativas quedarán registradas.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80%.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, para ello presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en el apartado 9.3.3 de esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de trabajo individual	30%
Realización, presentación y entrega de trabajo grupal	30%
Realización, presentación y entrega de cuaderno de bitácora	30%
Participación e iniciativa	10%
Total	**100%**

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de los trabajos del curso (todos en formato individual) + cuaderno de bitácora	60%
Entrega y defensa de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	**100%**

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de los trabajos del curso (todos en formato individual) + cuaderno de bitácora	60%
Entrega y defensa de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
Total	**100%**

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	**100%**

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1	Introducción			
	Actividades teórico-prácticas	Introducción a la asignatura. Explicación de cronograma y objetivos, así como instrumentos de evaluación y criterios de evaluación. y criterios de evaluación. Se desarrollará el contenido siguiente: • Rol y responsabilidad social del facilitador • Cuerpo y emoción en los procesos de aprendizaje El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Actividad experiencial introduciendo cuerpo como dispositivo de lectura de grupo.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	
Sesión 2	Tema 1. Prácticas de mediación en la intersección entre arte, diseño y educación Tema 3. Procesos creativos contemporáneos			
	Actividades teórico-prácticas	Introducción a las prácticas de mediación y explicación del concepto de artivismo en el aprendizaje. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 horas
	Actividades prácticas	Taller intensivo sobre los procesos creativos contemporáneos y su aplicación a los espacios de aprendizaje	3 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 3	Tema 3. Procesos creativos contemporáneos			
	Actividades prácticas	Taller intensivo sobre los procesos creativos contemporáneos y su aplicación a los espacios de aprendizaje	4 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	
Sesión 4	Tema 1. Prácticas de mediación en la intersección entre arte, diseño y educación			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Alineación entre objetivos de aprendizaje, metodologías y evaluación). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajo grupal DISEÑAR UNA ACTIVIDAD “ALINEADO VS. DESALINEADO”	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	
Sesión 5	Tema 1. Prácticas de mediación en la intersección entre arte, diseño y educación			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Introducción a la evaluación de procesos). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Visita estudio de diseño	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	
Sesión 6	Tema 2. Relatoría gráfica			

	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Introducción a la relatoría gráfica y la práctica de la traducción visual simultánea de contextos colectivos. Referentes en acción. Desarrollo de estilo propio aplicado). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	2 horas
	Actividades prácticas	Taller práctico sobre la transformación de las prácticas de aprendizaje en contextos mediados por IA.	3 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 7	Tema 2. Relatoría gráfica			
	Actividades prácticas	Taller práctico sobre la transformación de las prácticas de aprendizaje en contextos mediados por IA.	4 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 8	Tema 1. Prácticas de mediación en la intersección entre arte, diseño y educación Tema 2. Relatoría gráfica Tema 3. Procesos creativos contemporáneos			
	Actividades teóricas	Tutorización del proyecto individual y resolución de dudas sobre los temas desarrollados.	4 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 9	Tema 1. Prácticas de mediación en la intersección entre arte, diseño y educación Tema 2. Relatoría gráfica Tema 3. Procesos creativos contemporáneos			
	Actividades prácticas	Presentación pública del proyecto individual y actividad para síntesis de los temas tratados.	4 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 10	Tema 4. Estrategias de participación a través de las prácticas artísticas			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Laboratorios de innovación educativa a través del arte). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Lanzamiento del trabajo final grupal. Planteamiento de bitácora.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 11	Tema 4. Estrategias de participación a través de las prácticas artísticas			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Estudio de casos en educación formal y no formal). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Implementación práctica.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 12	Tema 4. Estrategias de participación a través de las prácticas artísticas			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Referentes). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Implementación práctica. Diseño de secuencias y experiencias.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 13	Tema 4. Estrategias de participación a través de las prácticas artísticas			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Participación en procesos de codiseño). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Implementación práctica. Investigación y anticipación (propósito, marcos y técnicas).	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 14	Tema 4. Estrategias de participación a través de las prácticas artísticas			
	Actividades prácticas	Práctica reflexiva. Organización grupal. Implementación práctica. Identificación y diseño (propósito, contexto y actores).	4 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 15	Tema 4. Estrategias de participación a través de las prácticas artísticas			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Creación de la estrategia). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	4 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Implementación práctica autónoma. Definición de objetivos estratégicos (sistema de prioridades).		2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 16	Tema 4. Estrategias de participación a través de las prácticas artísticas

	Actividades teóricas	Píldoras de inspiración.	2 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Simulación en el aula y autoevaluación crítica abierta.	2 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 17	Tema 4. Estrategias de participación a través de las prácticas artísticas			
	Actividades teóricas	Repaso de la metodología y conceptos clave.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Implementación práctica. Mejora de la estrategia.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 18	Tema 4. Estrategias de participación a través de las prácticas artísticas			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Implementación de un caso real). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Implementación práctica. Actuación y facilitación tras el diseño y prototipado del modelo.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Espacio de taller abierto.	2 horas	

Sesión 19	**Convocatoria ordinaria: Presentación de trabajos**			
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	

	Evaluación	Entrega y defensa de los trabajos de curso.	4 horas	8 horas

Sesión 20	**Ealuación: feedback y entrega de notas**			
	Evaluación	Entrega de notas al alumnado y feedback individual.	4 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

11.1. Bibliografía general

Título	Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social
Autor	Manzini, E. (2015)
Editorial	Experimenta

Título	Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom
Autor	Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., Wensveen, S.
Editorial	Morgan Kaufman/Elsevier

Título	Co-creation and the New Landscapes of Design
Autor	Sanders, E., Stappers, P.
Editorial	CoDesign 4(1), 5-18

Título	Information Graphics
Autor	Sandra Rendgen
Editorial	Taschen

Título	The Wall Street Journal Guide to Information Graphics: The Dos and Don'ts of Presenting Data, Facts, and Figures
Autor	Dona M. Wong
Editorial	WW Norton & Co

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Branzi's Dilemma: Design in Contemporary Culture
Autor	Buchanan, R.
Editorial	Design Issues, 14(1), 3-20. https://doi.org/10.2307/1511825

Título	Diseño estrategia y gestión
Autor	Leiro, R.
Editorial	Ediciones Infinito

Título	Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social
Autor	Papanek, V.
Editorial	Pol·len Edicions

11.3. Direcciones web de interés

Pulse-Art Project https://www.detail.de/
Design shapes the world - Design Council Design Council Resources: The Double Diamond, Framework for Innovation, Systemic Design Framework, etc.
Objetivos de Desarrollo Sostenible, Naciones Unidas https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Talleres abiertos