



Govern de les Illes Balears

Conselleria d'Educació i Universitat
Direcció General de Planificació,
Ordenació i Centres

DISSENY (Batxillerat)

Finalitat de l'assignatura

El disseny s'ha convertit en un element d'importància capital en tot tipus de produccions humanes i constitueix, avui, un dels principals motors de l'economia cultural. El disseny s'aplica en tots els àmbits i es troba pertot arreu, penetrant en el quotidià de tal manera que la seva omnipresència es torna imperceptible. La funció del disseny en la societat contemporània no s'ha d'entendre únicament com el procés d'ideació i projecte per a la producció d'objectes, bidimensionals o tridimensionals. Un problema de disseny no és un problema circumscrit a la superfície geomètrica de dues o tres dimensions. Qualsevol objecte es connecta sempre, directament o indirectament, amb un entorn i, per tant, el conjunt de connexions que un objecte estableix amb esferes molt diferents és extensíssim. Per això, el dissenyador ha de contribuir que s'estableixi una relació recognoscible i immediata de la persona amb el seu entorn, en el qual aquest es fa accessible, amable, útil i adaptat. El disseny ha d'atendre tant els aspectes materials, tecnològics i funcionals dels objectes com els simbòlics i de comunicació. Un bon disseny contribueix que puguem utilitzar eficaçment els objectes d'una manera intuïtiva i còmoda, o que compreguem amb rapidesa els missatges del nostre entorn.

L'estudi dels fonaments bàsics del disseny és de gran importància per capacitar els alumnes per a la comprensió i gaudi del seu entorn i per desenvolupar la creativitat i el pensament divergent, en potenciar la capacitat per produir respostes múltiples davant un mateix estímul. L'estudi i la iniciació en la pràctica del disseny promouen, per tant, actituds actives davant la societat i la naturalesa, i fomenten una actitud analítica respecte de la informació que li arriba de l'entorn; és a dir, contribueixen a desenvolupar la sensibilitat i el sentit crític.

L'assignatura de disseny té com a finalitat proporcionar una base sòlida a prop dels principis i fonaments que constitueixen aquesta activitat. És una assignatura de caràcter teoricopràctic que, sense pretendre formar especialistes en la matèria, sí que ha de proporcionar als alumnes els coneixements fonamentals de l'àmbit del disseny i les eines necessàries per iniciar-se en l'estudi, anàlisi i realització de projectes elementals de disseny.



D'altra banda, el desenvolupament i l'adquisició de competències constitueixen elements fonamentals a l'hora d'abordar i orientar el procés d'ensenyament-aprenentatge.

Estructura del currículum

Els continguts de l'assignatura s'han estructurat en cinc blocs que agrupen continguts i procediments, no obstant això, el seu desenvolupament no s'ha d'entendre de forma seqüencial.

Bloc 1. Evolució històrica i àmbits del disseny

El primer bloc estudia l'esdevenir històric en els principals àmbits del disseny i ha de contribuir a fer que els alumnes comprenguin que l'activitat de dissenyar sempre està condicionada per l'entorn natural, social i cultural en el qual es desenvolupa.

Bloc 2. Elements de configuració formal

El segon bloc està dedicat a l'anàlisi i a l'estudi dels elements de configuració específics per al disseny de missatges, objectes o espais en funció de les seves dimensions, formals, estètiques, comunicatives i simbòliques.

Bloc 3. Teoria i metodologia del disseny

El tercer bloc incideix en la importància de la metodologia del projecte com una eina valuosa i necessària que canalitzi la creativitat, la fantasia i la inventiva cap a una resolució eficaç de problemes de disseny. L'alumne ha d'analitzar totes les fases en el procés del disseny: plantejament, objecte i finalitat, elaboració, i presentació del projecte.

Bloc 4. Disseny gràfic

En aquest bloc es desenvolupa l'estudi de les funcions comunicatives del disseny gràfic, els àmbits en què s'aplica i els aspectes formals del disseny.

Bloc 5. Disseny de producte i de l'espai

El cinquè bloc ens aproxima al coneixement i a la pràctica del disseny d'objectes i del disseny d'interiors.

Orientacions metodològiques



Les competències clau inclouen de forma integrada continguts, destreses, valors i emocions de caire personal i social que pertanyen a diferents àmbits de coneixement. Aquestes tenen un caràcter contextual, així que requereixen saber aplicar el que s'ha après per resoldre situacions noves en diferents contextos d'acció reals i significatius per als alumnes, per la qual cosa en tota la metodologia s'ha posat èmfasi en la funcionalitat dels aprenentatges.

La metodologia didàctica ha de ser fonamentalment diversa, comunicativa, activa, participativa i adreçada a l'assoliment dels objectius i les competències. L'aprenentatge de l'alumne s'articula a partir d'un procés de construcció del coneixement que es duu a terme a partir dels coneixements que ja posseeix i, per això, és convenient partir sempre dels coneixements previs, tenint en compte el que s'ha fet en cursos anteriors.

A l'aula s'hauria de potenciar l'aprenentatge de llarga durada i, per tant, l'aprenentatge significatiu en oposició al memorístic, la qual cosa no ha d'implicar eliminar aquest tipus d'aprenentatge. Així, cal afavorir una memorització comprensiva en el procés d'aprenentatge. D'altra banda, els alumnes han d'aprendre a aprendre, ser capaços d'investigar pel seu compte i aprofundir en la matèria, així com a fer ús de diverses fonts d'informació, especialment les tecnologies de la informació i la comunicació. La metodologia que s'hauria d'emprar en aquesta assignatura al llarg del curs és bàsicament pràctica, ja que només amb la pràctica els alumnes poden assimilar la informació teòrica que el professor hagi pogut oferir-los.

Els recursos didàctics són una eina per a l'aprenentatge, ja que ens permeten organitzar la informació que volem transmetre i ajudar així l'alumne a desenvolupar les seves habilitats i potenciar la seva creativitat i interès.

Un clar exemple en serien les eines audiovisuals, que permeten presentar als alumnes els continguts gràfics d'una manera fàcil i potent. D'altra banda, el coneixement de les eines informàtiques que tenen els alumnes sol ser en la majoria dels casos d'un nivell molt acceptable, amb un grau de desimboltura en l'ús de les eines probablement superior al de la resta de la societat. Això pot permetre utilitzar les eines digitals en la didàctica de l'aula: presentacions, tractament informàtic de les imatges, elaboració de documents multimèdia per presentar un tema o un projecte, integració de la imatge i el so, etc.; sense deixar de banda els recursos, les tècniques i



els materials que han emprat i segueixen emprant els dissenyadors al llarg de la història.

En l'assignatura de disseny s'ha de posar a l'abast de l'alumne totes les eines necessàries per a l'aprenentatge del disseny, sempre que sigui possible, tant en matèria de noves tecnologies com en tècniques tradicionals de disseny.

L'avaluació del procés d'aprenentatge dels alumnes de batxillerat ha de ser contínua, formativa i integradora.

L'avaluació dels aprenentatges dels alumnes ha de tenir un caràcter formatiu i ser un instrument per a la millora tant dels processos d'ensenyament com dels processos d'aprenentatge, i s'ha de dur a terme mitjançant exàmens o altres proves de nivell que el professor consideri oportunes.

Cal fer una avaluació inicial a cada alumne a començament de curs o al principi de cada bloc de continguts per avaluar-ne els coneixements, destreses i actituds prèvies, sempre que el professor ho consideri oportú.

Per a l'avaluació dels alumnes, el professor pot establir proves escrites o orals per mesurar-ne el nivell, així com presentacions de treballs individuals o en grup, les quals es poden fer de manera combinada. Aquests treballs poden ser, a manera d'exemple per als professors, el disseny de campanyes publicitàries bàsiques, la creació d'empaquetatges o de productes, sempre que el professor ho consideri factible per als alumnes amb el material de què pugui disposar el centre o els alumnes mateixos.

Els professors han d'avaluar tant l'aprenentatge dels alumnes com els processos d'ensenyament i la pròpia pràctica docent, per la qual cosa cal establir indicadors d'assoliment en les programacions didàctiques.

Els professors, de manera conscient i reflexiva, han d'emprar un conjunt d'estratègies, procediments i accions organitzades i planificades amb la finalitat de possibilitar l'aprenentatge dels alumnes i l'assoliment dels objectius plantejats, així com potenciar la creativitat i l'esperit emprenedor.

El professor ha de supervisar els continguts, encara que siguin documents o imatges que faciliti Internet, una eina docent imprescindible i molt usada pels alumnes.



El professor és la peça clau en la tasca diària de motivar els alumnes a aconseguir els objectius del curs. Per això, ha d'organitzar les tasques diàries de classe, sortides extraescolars (museus, galeries d'art, estudis de disseny, etc.), a més de facilitar l'accés a la informació necessària perquè assoleixin el nivell de coneixements òptims de l'assignatura. Com a resultat de la feina feta a classe, els alumnes poden fer exposicions, mostres o intervencions dins o fora del centre, sempre que sigui possible.

Depèn també de cada professor adaptar la metodologia a la realitat de cada centre.

Contribució de l'assignatura al desenvolupament de les competències

L'assignatura de disseny contribueix a l'assoliment de les diferents competències clau, com s'especifica a continuació:

Comunicació lingüística

S'assoleix mitjançant l'ús del llenguatge tècnic propi de la matèria, en què els alumnes han de tenir cura en la precisió dels termes utilitzats. Amb la finalitat d'estimular l'hàbit de la lectura i millorar l'expressió oral cal plantejar activitats que contribueixin a millorar la comprensió lectora i la capacitat d'expressió.

Competència matemàtica i competències bàsiques en ciència i tecnologia

S'aprofundeix en el coneixement d'aspectes espacials de la realitat mitjançant la geometria i la representació objectiva de les formes. Tot això per aprendre a desenvolupar-se amb comoditat per mitjà del llenguatge simbòlic, que és un dels objectius de l'assignatura.

Competència digital

S'atorga molta importància a aquesta competència en els continguts relatius a l'entorn visual i multimèdia, en particular en el món de la imatge, i es facilita el desenvolupament d'una cultura digital a l'aula. S'empren programes informàtics d'il·lustració i disseny.

Aprendre a aprendre



Els continguts associats a la forma de construir i transmetre el coneixement artístic contribueixen al desenvolupament d'aquesta competència mitjançant la incorporació d'informacions de la mateixa experiència o d'altres mitjans. D'altra banda, també hi contribueixen el fet de plantejar-se qüestions sobre els fenòmens del nostre entorn, de donar-hi respostes coherents i de tenir la capacitat de treballar en grup, així com de saber compartir el coneixement amb els altres i desenvolupar processos cognitius com analitzar, sintetitzar, relacionar, comparar, aplicar, avaluar, argumentar, etc.

Competències socials i cíviques

Es promouen actituds com la cooperació i la feina en grup i es potencien valors com la tolerància, la solidaritat, l'empatia i el compromís necessaris per a la convivència a l'aula.

Sentit d'iniciativa i esperit emprenedor

Es fomenten les mesures perquè els alumnes participin en activitats que els permetin garantir l'esperit emprenedor i la iniciativa empresarial a partir d'aptituds com la creativitat, l'autonomia, la iniciativa, el feina en equip, l'autoconfiança i el sentit crític.

Consciència i expressions culturals

Es dóna molt d'èmfasi a l'ampliació del coneixement dels diferents codis artístics i a la utilització de les tècniques i els recursos propis. Els alumnes aprenen a mirar, a analitzar críticament, a veure, a observar, a percebre i, des del coneixement del llenguatge visual, a apreciar els valor estètics i culturals de les produccions artístiques, així com a entendre el món de la publicitat de forma crítica. D'altra banda, es contribueix a aquesta competència quan experimenta i investiga amb diversitat de tècniques plàstiques i visuals i és capaç d'expressar-se a través de la imatge.

Per adquirir eficaçment les competències i integrar-les efectivament en el currículum s'han de dissenyar activitats d'aprenentatge integrades que permetin als alumnes avançar cap als resultats d'aprenentatge de més d'una competència al mateix temps.



S'ha de potenciar el desenvolupament de la competència en comunicació lingüística, la competència matemàtica i les competències clau en ciència i tecnologia.

L'assignatura de disseny abraça, en major o menor mesura, totes les competències clau. És una assignatura integradora que engloba l'art, la ciència i la tècnica, la qual cosa fa viable i interessant la coparticipació amb altres departaments didàctics en projectes comuns.

Objectius específics

L'ensenyament del disseny té els objectius següents:

1. Conèixer els principis i fonaments que constitueixen l'activitat del disseny i poder diferenciar-la d'altres camps científics i artístics, així com adquirir consciència de la complexitat de les eines i els processos en els quals es fonamenten.
2. Comprendre les arrels del disseny, l'evolució dels conceptes, els diferents àmbits d'aplicació i els factors que el condicionen, així com la seva capacitat per influir en l'entorn i en la cultura contemporània.
3. Analitzar i reconèixer els condicionaments funcionals de qualsevol procés de disseny emmarcat dins un determinat context social i la importància de les funcions simbòliques en el disseny actual.
4. Valorar i comprendre la importància del procés de treball característic del disseny i ser capaç d'aplicar-lo en la pràctica dels projectes.
5. Conèixer i experimentar les diferents relacions compositives i possibilitats que poden generar els elements visuals i reconèixer les aplicacions d'aquestes estructures en diferents camps del disseny.
6. Entendre la composició gràfica com quelcom unitari i identificador en què tots els elements estan interrelacionats i analitzar les possibles modificacions en funció dels objectius.
7. Resoldre problemes i projectes elementals de disseny utilitzant mètodes, eines i tècniques de representació adequats en els quals els factors funcionals i estètics estiguin subordinats a la finalitat principal del producte.
8. Assumir la flexibilitat com una condició del disseny, apreciar els diferents punts de vista per plantejar un problema i saber cercar noves vies per solucionar-lo, així com desenvolupar la capacitat de percepció dels alumnes.



9. Potenciar i desenvolupar l'actitud crítica que investigui, qüestioni, analitzi i valori la idoneïtat de diverses solucions del disseny a partir de l'anàlisi de problemes o conceptes similars en altres casos, amb la recerca de la màxima interrelació entre casos aparentment inconnexos.
10. Valorar la feina en equip i l'intercanvi d'idees i experiències com a mètode de treball en els diferents camps del disseny.

Continguts, criteris d'avaluació i estàndards d'aprenentatge avaluable

BLOC 1. EVOLUCIÓ HISTÒRICA I ÀMBITS DEL DISSENY
Continguts
Concepte de <i>disseny</i> : definició, orígens i tendències. Història del disseny. De l'artesania a la indústria. Principals períodes i escoles de disseny en els diferents àmbits. Figures més rellevants. Funcions del disseny. Disseny i comunicació social. Influència del disseny en l'ètica i estètica contemporànies. Disseny publicitari i hàbits de consum. Disseny sostenible: ecologia i medi ambient. Principals camps d'aplicació del disseny: gràfic, interiors i productes. Disseny i art. Diferències i similituds entre l'objecte artístic i l'objecte de disseny. El procés en el disseny: disseny i creativitat.
Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable
1. Conèixer i descriure les característiques fonamentals dels moviments històrics, corrents i escoles més rellevants en la història del disseny, reconèixer les aportacions del disseny en els diferents àmbits, i valorar la repercussió que això ha tingut en les actituds ètiques, estètiques i socials en la cultura contemporània. <i>1.1. Coneix i descriu les característiques fonamentals dels principals corrents i escoles de la història del disseny.</i> <i>1.2. Analitza imatges relacionades amb el disseny i identifica l'àmbit a què pertanyen i les relaciona amb el corrent, escola o període a què pertanyen.</i> <i>1.3. Analitza imatges de productes de disseny i d'obres d'art i explica raonadament les principals semblances i diferències entre aquests dos àmbits utilitzant amb propietat la terminologia específica de la matèria.</i> 2. Comprendre que l'activitat de dissenyar sempre està condicionada per l'entorn natural, social i cultural i pels aspectes funcionals, simbòlics, estètics i comunicatius a què es vulgui donar resposta. <i>2.1. Comprèn, valora i explica amb arguments la incidència que té el disseny en la formació d'actituds ètiques, estètiques i socials i en els hàbits de consum.</i>



BLOC 2. ELEMENTS DE CONFIGURACIÓ FORMAL

Continguts

Teoria de la percepció.

Elements bàsics del llenguatge visual: punt, línia, pla, color, forma i textura.
Aplicació al disseny.

Llenguatge visual.

Estructura i composició. Recursos en l'organització de la forma i l'espai i la seva aplicació al disseny: repetició, ordenació i composició modular, simetria, dinamisme, desconstrucció, etc.

Disseny i funció: anàlisi de la dimensió pragmàtica, simbòlica i estètica del disseny.

Críteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge evaluables

1. Identificar els diferents elements que formen l'estructura del llenguatge visual.

1.1. Identifica els principals elements del llenguatge visual presents en objectes de disseny o d'entorn quotidià.

2. Utilitzar els elements bàsics del llenguatge visual en la realització de composicions creatives que evidencin la comprensió i aplicació dels fonaments compositius.

2.1. Elabora composicions gràfiques seleccionant i utilitzant equilibradament els principals elements del llenguatge visual.

2.2. Analitza imatges o productes de disseny i en reconeix i diferencia els aspectes funcionals estètics i simbòlics dels mateixos.

3. Aplicar les teories perceptives i els recursos del llenguatge visual a la realització de productes concrets de disseny.

3.1. Aplica les teories perceptives i els recursos del llenguatge visual a la realització de propostes de disseny en diferents àmbits.

3.2. Utilitza el color segons les seves qualitats funcionals, estètiques i simbòliques i l'adequació a propostes específiques de disseny.

3.3. Modifica els aspectes comunicatius d'una peça de disseny i idea alternatives compositives i la reelabora amb diferents tècniques, materials, formats i acabats.

4. Diferenciar els aspectes formals, funcionals, estètics i comunicatius d'objectes de referència dels diferents àmbits del disseny.

4.1. Descompon en unitats elementals una obra de disseny gràfic complexa i les reorganitza per elaborar composicions noves plàsticament expressives, equilibrades i originals.

BLOC 3. TEORIA I METODOLOGIA DEL DISSENY

Continguts

Introducció a la teoria de disseny: definició de *teoria, metodologia, investigació i projecte*.



Fases del procés de disseny: plantejament i estructuració; subjecte, objecte, mètode i finalitat; elaboració i selecció de propostes; presentació del projecte. Fonaments d'investigació en el procés de disseny: recopilació d'informació i anàlisi de dades.

Materials tècniques i procediments per fer croquis i esbossos gràfics.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables

1. Valorar la importància de la metodologia com a eina per al plantejament, desenvolupament, realització i comunicació encertats del projecte de disseny.

1.1. Coneix i aplica la metodologia de projecte bàsica.

2. Resoldre problemes de disseny de manera creativa, lògica i racional i adequar els materials i els procediments a la seva funció estètica, pràctica i comunicativa.

2.1. Desenvolupa projectes senzills que donin resposta a propostes específiques de disseny prèviament establertes.

3. Recopilar i analitzar informació relacionada amb els diferents aspectes del projecte que es desenvolupa per elaborar propostes creatives i realitzables davant un problema de disseny.

3.1. Determina les característiques tècniques i les intencions expressives i comunicatives de diferents objectes de disseny.

3.2. Recull informació, analitza les dades obtingudes i fa propostes creatives.

3.3. Planifica el procés de realització des de la fase d'ideació fins a l'elaboració final de l'obra.

4. Aportar solucions diverses i creatives davant un problema de disseny i potenciar el desenvolupament del pensament divergent.

4.1. Dibuixa o interpreta la informació gràfica tenint en compte les característiques i els paràmetres tècnics i estètics del producte per desenvolupar-lo posteriorment.

4.2. Fa esbossos i croquis per visualitzar la peça i valorar-ne l'adequació als objectius proposats.

5. Conèixer i aplicar tècniques bàsiques de realització de croquis i esbossos i presentar amb correcció els projectes i argumentar-los partint dels seus aspectes formals, funcionals, estètics i comunicatius.

5.1. Materialitza la proposta de disseny i presenta i defensa el projecte duit a terme desenvolupant la capacitat d'argumentació i l'autocrítica.

5.2. Planifica el treball, es coordina, participa activament i respecta i valora les realitzacions de la resta dels integrants del grup en un treball d'equip.

BLOC 4. DISSENY GRÀFIC

Continguts

Funcions comunicatives del disseny gràfic: identitat, informació i persuasió.

Àmbits d'aplicació del disseny gràfic.

Disseny gràfic i senyalització. La senyalística. Principals factors condicionants,



pautes i elements en l'elaboració de senyals.

Aplicacions.

Tipografia: el caràcter tipogràfic. Llegibilitat. Principals famílies tipogràfiques.

Disseny publicitari. Fonaments i funcions de la publicitat. Elements del llenguatge publicitari.

Programari d'il·lustració i disseny.

criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluable

1. Explorar, amb iniciativa, les possibilitats plàstiques i expressives del llenguatge gràfic, utilitzar-les de manera creativa en la ideació i la realització d'obra original de disseny gràfic, analitzar des del punt de vista formal i comunicatiu productes de disseny gràfic i identificar els recursos gràfics, comunicatius i estètics emprats.

1.1. Duu a terme projectes senzills en algun dels camps propis del disseny gràfic com la senyalització, l'edició, la identitat, l'empaquetatge o la publicitat.

1.2. Examina diferents "objectes de disseny" i en determina la idoneïtat en funció de seves característiques tècniques, comunicatives i estètiques.

2. Identificar les principals famílies tipogràfiques i reconèixer les pautes bàsiques de llegibilitat, estructura, espaiat i composició.

2.1. Identifica les principals famílies tipogràfiques i reconeix les nocions elementals de llegibilitat, estructura, espaiat i composició.

2.2. Usa de forma adequada la tipografia seguint criteris encertats en l'elecció i la composició.

3. Dur a terme projectes elementals de disseny gràfic identificant el problema, aportant solucions creatives i seleccionant la metodologia i materials adequats per materialitzar-lo.

3.1. Resol problemes senzills de disseny gràfic utilitzant els mètodes, les eines i les tècniques de representació adequades.

3.2. Relaciona el grau d'iconicitat de diferents imatges gràfiques amb les seves funcions comunicatives.

4. Desenvolupar una actitud reflexiva i creativa en relació amb les qüestions formals i conceptuals de la cultura visual de la societat de la qual forma part.

4.1. Emet judicis de valor argumentats respecte de la producció gràfica pròpia i aliena partint dels seus coneixements sobre la matèria, el seu gust personal i sensibilitat.

5. Iniciar-se en la utilització de programes informàtics d'il·lustració i disseny aplicant-los a diferents propostes de disseny.

5.1. Utilitza amb solvència els recursos informàtics idonis i els aplica en la resolució de propostes específiques de disseny gràfic.

BLOC 5. DISSENY DE PRODUCTE I DE L'ESPAI

Continguts

Nocions bàsiques de disseny d'objectes.



Funcions, morfologia i tipologia dels objectes. Relació entre objecte i usuari.
Conceptes bàsics d'ergonomia, antropometria i biònica i aplicació al disseny de productes i interiors.

Disseny de l'espai habitable. Organització de l'espai: condicionants físics, tècnics, funcionals i psicosocials.

Distribució i circulació.

Principals materials, instal·lacions i elements constructius emprats en el disseny d'interiors: característiques tècniques, estètiques i constructives.

Il·luminació.

Criteris d'avaluació / Estàndards d'aprenentatge avaluables

1. Analitzar els aspectes formals, estructurals, semàntics i funcionals de diferents objectes de disseny com objectes naturals, artificials, d'ús quotidià o objectes propis del disseny.

1.1. Analitza diferents objectes de disseny, en determina la idoneïtat i duu a terme en cada cas un estudi de la seva dimensió pragmàtica, simbòlica i estètica.

1.2. Determina les característiques formals i tècniques d'objectes de disseny segons el tipus de producte i les seves intencions funcionals i comunicatives.

2. Desenvolupar un projecte senzill de disseny industrial seguint una metodologia idònia i seleccionar les tècniques de realització apropiades.

2.1. Desenvolupa projectes senzills de disseny de productes en funció de condicionants i requeriments específics determinats prèviament.

2.2. Interpreta la informació gràfica aportada en supòsits pràctics de disseny d'objectes i de l'espai.

2.3. Utilitza adequadament els materials i les tècniques de representació gràfica.

2.4. Fa esbossos i croquis per visualitzar i valorar l'adequació del treball als objectius proposats.

2.5. Participa activament en la planificació i coordinació del treball en propostes de feina en equip i respecta i valora les realitzacions i aportacions de la resta dels integrants del grup.

3. Elaborar un projecte elemental d'espai habitable seguint una metodologia idònia i seleccionar les tècniques de realització apropiades.

3.1. Proposa solucions viables d'habitabilitat, distribució i circulació en l'espai en supòsits senzills de disseny d'interiors.

4. Valorar la importància que té el coneixement i l'aplicació dels fonaments ergonòmics i antropomètrics en els processos de disseny, entendre que són eines imprescindibles per optimitzar l'ús d'un objecte o un espai i adequar-los a les mesures, morfologia i benestar humans.

4.1. Valora la metodologia de projecte, reconeix els diferents factors que hi intervenen i l'aplica a la resolució de supòsits pràctics.



4.2. Coneix les nocions bàsiques d'ergonomia i antropometria i les aplica en supòsits pràctics senzills de disseny d'objectes i de l'espai.