

CALIFICACIÓN Inicial	REVISIÓN 2ª corrección	REVISIÓN 3ª corrección
Firma	Firma	Firma

ESPACIO RESERVADO PARA LA UNIVERSIDAD

## DISEÑO (examen resuelto y criterios de corrección)

- Responda en este pliego a la **pregunta 1 sobre argumentación y expresión (1 punto)** y **dos preguntas de 1,5 puntos** a elegir entre las **preguntas 2, 3, 4 y 5 (máximo 3 puntos)**.
- Responda en el pliego de mayor gramaje (papel basik) a **una pregunta de 6 puntos** a elegir entre las **preguntas 6 y 7**.
- Indique la **agrupación de preguntas que responderá**: agrupaciones de preguntas que sumen más de 10 puntos conllevarán la **anulación** de la(s) última(s) pregunta(s) seleccionada(s) y/o respondida(s).

### Pregunta 3. Responda en este espacio del pliego. (1,5 puntos)

Analice el histórico cartel de la exposición de la Bauhaus de 1923 en Weimar (Joost Schmidt, litografía).



El alumnado al menos deberá mencionar:

- El cartel pertenece a la célebre escuela alemana de principios de siglo, La Bauhaus, que revolucionó la forma de entender el arte, la artesanía y la enseñanza de estos.
- El cartel muestra el estilo que caracterizaba a esta escuela: sobriedad, funcionalismo, racionalismo.
- Consta de un elemento central que ocupa la práctica totalidad del espacio y que está compuesto por formas básicas y geométricas: cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo. Todos estos elementos se encuentran situados en una retícula inclinada de líneas perpendiculares entre sí.

- La composición es asimétrica, pero mantiene una cierta correspondencia y equilibrio de los pesos visuales y un ritmo que los hace equivalentes.
- La combinación de colores también es básica: negro, beige (ambos neutros) y rojo.
- La tipografía es de palo seco, por lo tanto, sin adornos, constituyendo esta una característica que ejemplifica la modernidad del estilo Bauhaus.
- Todos estos aspectos se corresponden con las características del *Constructivismo ruso*, movimiento que influyó en la Bauhaus a través de varios profesores de esa nacionalidad que formaron parte del equipo docente de la Escuela.

PEGAR AQUÍ LA CABECERA ANTES DE ENTREGAR EL EXAMEN

**Pregunta 1.** Aplique, en la contestación de las **dos preguntas** seleccionadas entre las **preguntas 2, 3, 4 y 5**, un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia **(1 punto)**.

**Pregunta 2.** Responda en este espacio del pliego. **(1,5 puntos)**

Análisis de la imagen propuesta (campaña de la ONG Word Central Kitchen de ayuda a los afectados por la guerra en Ucrania).



El alumnado al menos deberá mencionar:

- Se trata de un diseño sencillo que alude a la paz y a la ayuda, a través de la entrega de menús de comida, a las personas afectadas por la guerra iniciada en Ucrania en 2022.
- En la composición destaca la imagen con una fotografía en color tomada con un plano picado para poder mostrar mejor un plato circular metálico (de campaña) y lo que contiene. En su interior se encuentra el símbolo de la paz y un menú con comida distribuido dentro de él. El plato está cargado de significado, contiene la comida para nutrir a las personas en él y se corresponde con el símbolo de la paz. El cual, aunque inicialmente fue creado por Gerald Holtom para el desarme nuclear, actualmente es conocido como símbolo de la paz.
- El slogan se dispone en color negro sobre y bajo este símbolo. El fondo blanco compensa visualmente las zonas llenas del espacio. Esta composición y utilización de los recursos visuales transmiten veracidad y sencillez.
- El mensaje visual es directo y se acompaña con el slogan *Peace and Food*, aludiendo al conocido *Paz y Amor*, un clásico utilizado durante los años sesenta y setenta del pasado siglo. El diseño expresa de forma clara las intenciones de la ONG. El slogan en inglés y la fotografía-símbolo del plato de comida suponen un lenguaje fácil de interpretar que podrá llegar fácilmente a un público amplio e internacional.
- La tipografía de aspecto manual, en color negro de caja alta y con formas curvas transmite cercanía y genera un aspecto amistoso.

(Identificación opcional: *Peace & Food* campaña gráfica para ayudar a los afectados por la guerra de Ucrania, desarrollada para WCK, Jorge Martínez, 2022)

**Pregunta 4.** Responda en este espacio del pliego. **(1,5 puntos)**

Análisis de los elementos estéticos, técnicos y funcionales del diseño de este objeto y valoración de sus aspectos innovadores.



El alumnado al menos deberá mencionar:

- Se ha desprovisto a la mesa de una de sus partes fundamentales, la superior o sobre, que sirve para sostener los elementos que se colocan sobre ella, pese a lo cual sigue conservando su función, ya que en el contorno perimetral se pueden alojar pequeños objetos. Esto se valora como suficiente ya que estas pequeñas mesas frente al sofá tienen como función fundamental servir de apoyo a pequeños objetos.
- Los rebordes sobresalientes impiden que los objetos resbalen y se caigan.

– La zona central de la mesa queda en hueco lo que hace a esta mesa estéticamente muy ligera, por lo que se ve adecuada para entornos modernos o para los actuales pisos pequeños.

– Este espacio interior y adicional se puede utilizar para otros usos, como por ejemplo contener plantas u otros objetos decorativos.

**Pregunta 6 (responder en papel basik).** Diseño de tres pictogramas y una etiqueta. Los pictogramas identificarán los productos de veterinaria en las siguientes categorías: perros, gatos, caballos, aves, peces, roedores (elegir 3 de ellas) y serán utilizados en las etiquetas de dichos productos. La etiqueta contendrá un pictograma, el nombre del producto (VITOL ANIMAL) y un pequeño texto simulado. Estos productos son para el uso profesional, es decir de veterinarios y personal especializado del sector. **(6 puntos)**

**Fases obligatorias:**

- 6.a. Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño. (1 punto)
- 6.b. Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito. (1,5 puntos)
- 6.c. Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias. (1 punto)
- 6.d. Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc. (1,5 puntos)
- 6.e. Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc. (1 punto)

En la solución, aparte de las fases obligatorias, se valorará también:

- Propuestas creativas y originales.
- Planteamientos acordes con la función y sus posibles usuarios.
- Elección de materiales ligeros y diseños apropiados para viajar.
- Diseño, medidas y proporciones con fundamento ergonómico.
- Materiales ligeros y fáciles de limpiar.
- Argumentación que deberá describir los elementos.

**Pregunta 5.** Responda en este espacio del pliego. **(1,5 puntos)**

Análisis de los elementos funcionales, técnicos y estéticos, del diseño de este objeto e identificación si es posible.



El alumnado al menos deberá mencionar:

- El objeto es un perchero, por su forma, elementos y materiales se ve ligero y divertido.
- Es funcional ya que la forma de bola en el extremo de los colgadores sujeta la ropa sin deformarla.
- Su diseño es sencillo, los colores lo hacen apropiado para ambientes juveniles, modernos, atrevidos y es una alternativa a los percheros tradicionales; una variación en los colores o en el material podría servir para adaptar el objeto a diferentes ambientes.

– Las líneas depuradas y el material liso (metálico y madera) facilitan la limpieza.

(Identificación: perchero “Hang it all”, diseñado por Charles y Ray Eames, 1953)

**Pregunta 7 (responder en papel basik).** Diseño de lámpara LED portable con autonomía, válida para exterior Público con un nivel adquisitivo medio. **(6 puntos)**

**Fases obligatorias:**

- 7.a. Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño. (1 punto)
- 7.b. Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito. (1,5 puntos)
- 7.c. Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias. (1 punto)
- 7.d. Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc. (1,5 puntos)
- 7.e. Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc. (1 punto)

En la solución, aparte de las fases obligatorias, se valorará también:

- Que las propuestas sean creativas y originales.
- Que se adapte al uso que se propone y sea fácil de transportar.
- Que su utilización sea fácil, intuitiva, cómoda, ....
- Que los materiales estén adaptados a su uso, sean funcionales, resistentes, fáciles de limpiar, ...
- Que el producto final resulte atractivo.
- La argumentación tendrá que relacionar la solución ofrecida con el problema planteado en el enunciado.

## DISEÑO

### Criterios específicos de corrección

<p><b>Pregunta nº 1</b> Argumentación y expresión. Aplicar, en las contestaciones un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia.</p> <p><b>Pregunta nº 2, 3, 4 y 5</b> Contestación a las preguntas referidas a dos imágenes de diseño gráfico, producto o diseño aplicado al espacio.</p>	<p><b>- Bloques de contenidos:</b> 1, 2, 4 y 5.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.</li> <li>2. Elementos de configuración formal.</li> <li>4. Diseño Gráfico.</li> <li>5. Diseño de producto y del espacio.</li> </ol> <p><b>- Calificación máxima otorgada:</b> 4 puntos.</p> <p>Pregunta nº 1: La aplicación en las contestaciones de las preguntas nº 2 y nº 3 de un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia: 1 punto.</p> <p>La contestación a las preguntas referidas a dos imágenes de diseño gráfico, producto o diseño aplicado al espacio: 1,5 puntos cada una.</p> <p><b>- Porcentaje asignado a estas preguntas con respecto al total de la prueba:</b> 40 %.</p> <p><b>- Estándares de aprendizaje evaluados:</b></p> <p><b>Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.</li> <li>2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.</li> </ol> <p><b>Bloque 2. Elementos de configuración formal.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.</li> <li>2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.</li> <li>3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.</li> <li>4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.</li> </ol> <p><b>Bloque 4. Diseño Gráfico.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explorar, con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar, desde el punto de vista formal y comunicativo, productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.</li> <li>2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</li> <li>3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.</li> <li>4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.</li> <li>5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.</li> </ol> <p><b>Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.</li> </ol>
---	--

<p>2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p> <p>3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p> <p>4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.</p>	<p><b>Criterios específicos de corrección de las preguntas nº 1, 2, 3, 4 y 5.</b></p> <p><b>Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.</li> <li>• Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o período al que pertenecen.</li> <li>• Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.</li> <li>• Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.</li> </ul> <p><b>Bloque 2. Elementos de configuración formal.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.</li> <li>• Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos.</li> </ul> <p><b>Bloque 4. Diseño Gráfico.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</li> <li>• Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.</li> </ul> <p><b>Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.</li> </ul>
<p><b>Pregunta nº 6 y 7</b> Realización de ejercicio práctico. Fases obligatorias: 1. Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño. 2. Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con</p>	<p><b>- Bloques de contenidos:</b> 1, 2, 3, 4 y 5</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.</li> <li>2. Elementos de configuración formal.</li> <li>3. Teoría y metodología del diseño.</li> <li>4. Diseño Gráfico.</li> <li>5. Diseño de producto y del espacio.</li> </ol> <p><b>- Calificación máxima otorgada:</b> 6 puntos.</p> <p>Desglosados como sigue:</p> <p>Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño: 1 punto.</p> <p>Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito: 1,5 puntos.</p> <p>Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias: 1 punto.</p> <p>Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.: 1,5 puntos.</p>

<p>detalles comentados por escrito.</p> <p>3. Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias.</p> <p>4. Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.</p> <p>5. Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.</p>	<p>Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.: 1 punto.</p> <p><b>- Porcentaje asignado a estas preguntas con respecto al total de la prueba: 60 %.</b></p> <p><b>- Estándares de aprendizaje evaluados:</b></p> <p><b>Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.</li> <li>2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.</li> </ol> <p><b>Bloque 2. Elementos de configuración formal.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.</li> <li>2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.</li> <li>3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.</li> <li>4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.</li> </ol> <p><b>Bloque 3. Teoría y Metodología del diseño.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.</li> <li>2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.</li> <li>3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.</li> <li>4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.</li> <li>5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.</li> </ol> <p><b>Bloque 4. Diseño Gráfico.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explorar, con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar, desde el punto de vista formal y comunicativo, productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.</li> <li>2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</li> <li>3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.</li> <li>4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.</li> <li>5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.</li> </ol> <p><b>Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.</li> </ol>
---	---

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</li> <li>3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</li> <li>4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.</li> </ol> <p><b>Criterios específicos de corrección de la pregunta nº 6 y 7.</b></p> <p><b>Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.</li> </ul> <p><b>Bloque 2. Elementos de configuración formal.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.</li> <li>• Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.</li> <li>• Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.</li> <li>• Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.</li> </ul> <p><b>Bloque 3. Teoría y Metodología del diseño.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce y aplica la metodología proyectual básica.</li> <li>• Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</li> <li>• Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.</li> <li>• Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.</li> </ul> <p><b>Bloque 4. Diseño Gráfico.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.</li> <li>• Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.</li> <li>• Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.</li> <li>• Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.</li> </ul> <p><b>Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.</li> <li>• Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.</li> <li>• Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.</li> <li>• Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.</li> <li>• Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.</li> <li>• Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.</li> </ul>
--	--