

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)

Identifique, analice y valore, los distintos aspectos funcionales, visuales, comunicativos y culturales de la imagen.



SERVICIO DE SALUD
DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

El alumno al menos deberá mencionar:

- Se trata de la identidad gráfica del Servicio de Salud del Principado de Asturias, una entidad cuya actividad se dedica a la salud pública de personas de todas las edades residentes en Asturias.
- En este caso, el símbolo es una cruz azul y blanca formada por cuatro módulos cuadrados, un rectángulo y un círculo que puede representar a su vez de forma simplificada a un profesional de la sanidad con bata blanca y los brazos abiertos. La composición es equilibrada, atiende a una simetría axial transmitiendo claridad y estabilidad.
- La cruz aquí utilizada es un símbolo internacional relacionado, entre otros temas, con la salud. La asociación con el sector representado es inmediata. Este elemento es tomado habitualmente para identificar farmacias y otras entidades afines como la Cruz Roja por lo que es un código de fácil reconocimiento para el gran público.
- Los colores azul y blanco del diseño refuerzan los significados comentados anteriormente de salud, higiene, confianza y serenidad que esta entidad debe proyectar.
- Se aplica una tipografía de palo seco y caja alta, de fácil comprensión que comunica sencillez y funcionalidad. El cuerpo del texto "SERVICIO DE SALUD" está más destacado que "DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS", por lo que se daría preponderancia a los servicios que se ofrecen más que a la ubicación.
- La legibilidad es alta y permite reproducir el texto y símbolo en documentos y materiales variados sin perder significado ni calidad de lectura.

(Identificación opcional: Identidad gráfica del Servicio de Salud del Principado de Asturias, *Santamarina Diseñadores*)

PEGAR AQUÍ LA CABECERA ANTES DE ENTREGAR EL EXAMEN

Pregunta 1. Aplique, en la contestación de 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 los elementos formales, tipográficos y comunicativos de este cartel.



El alumno al menos deberá mencionar:

- Cartel publicitario con fines comerciales, el tratamiento es descriptivo y resalta la velocidad de un tren y una línea de ferrocarril (Compagnie Internationale des Wagons-Lits indicado en la zona inferior) mediante el elemento mostrado. La composición marcada por las líneas diagonales y los elementos geométricos potencia esta idea.
- Aunque actualmente en el sector del turismo es habitual la utilización de la fotografía y un estilo más minimalista, en su contexto histórico este diseño destacó por su modernidad y ha sido un referente en el diseño gráfico.
- El cartel en su conjunto está visualmente "elaborado" frente a las propuestas contemporáneas, pero existe una búsqueda de simplificación (como se observa en la máquina del tren representada).
- En el tratamiento de la imagen destaca el enfoque realista, para llegar a un público más amplio, pero también hay influencias del Futurismo y Cubismo.
- El mensaje que se propone al espectador es el de viajar en un tren rápido y potente. Esto se consigue con la tipografía, el tratamiento de la imagen y la composición global.
- La tipografía utilizada en todo el diseño es de caja alta y de palo seco. Comunica de nuevo modernidad y funcionalidad. Es particularmente sólida en el texto "NORD EXPRESS", la aplicación de la mancha de color roja plana en diagonal ayuda a centrar la atención en el texto y retener el nombre del tren. La condensación de las letras transmite solidez, alude a las características del tren y a sus materiales de construcción.
- En la realización del cartel se han utilizado técnicas gráfico-plásticas tradicionales. En la aplicación del color se establece efecto de degradado acentuando la sensación de "metálico" del tren y la atmósfera de velocidad. Domina la gama de colores fríos (gris-azul y blanco), lo que recuerda al material del tren y la zona geográfica de clima frío por donde se desplazará. El tratamiento del color aligera visualmente la composición
- En el espacio compositivo del diseño se consigue tensión visual por la utilización de líneas diagonales. Así potencia la idea de dinamismo y rapidez.
- La tensión en la composición del cartel es un recurso visual para atraer la mirada del posible cliente. Se divide en dos zonas, a la izquierda donde se ve la máquina del tren desde un ángulo contrapicado e inferior al habitual. A la derecha un espacio más vacío de elementos hace de contrapeso visual. Se produce un golpe visual y magnifica la locomotora.
- Se enmarca la composición con la descripción del recorrido que llevará a cabo mediante tipografía y un sencillo esquema del viaje en el faldón del cartel. Además de un recurso gráfico diferente es un plus informativo y visual, al aportar al espectador información sobre el trayecto del viaje y hacer la oferta aún más interesante.

(Identificación opcional: cartel "Nord Express" diseñado por A.M. Cassandre, 1927)

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

Comente los aspectos más destacables, novedosos y singulares de estas alfombras.



El alumno al menos deberá mencionar:

- Estos objetos son un conjunto de alfombras que, según la imagen, también permiten ser utilizadas como tapices, por su aspecto están hechas con lana de diferentes tonos de colores.
 - Las alfombras no se ciñen a una forma rectangular o redonda estandarizada, se trata de un conjunto de tres elementos irregulares que recuerdan a las nubes por su forma y color. Por lo que es un diseño singular dirigido a un público al que le interesa la creatividad y aquello que se sale de lo común
 - Se trata de un conjunto objetos destinados a salas interiores amplias o bien otro tipo de espacios que permitan que el diseño sea contemplado en su totalidad y los destinatarios estén dispuestos a conjugar las alfombras en los espacios de una manera diferente a la habitual.
 - Son elementos originales y alegres, las formas redondeadas tienen una línea de contorno negra que sobresale en altura al resto del tejido y recuerda a los globos de texto de las historietas y también al estilo de los grafitis callejeros, eso hace sorprendente su diseño a nivel visual y táctil. Como se ha comentado esto puede hacerlo atractivo a un público joven o destinatarios que tenga estos intereses.
 - Este objeto tiene doble función, ya que cabe la posibilidad de utilizar las alfombras también como tapices aportando versatilidad al producto.
- Al tratarse de un producto tan singular es probable que su producción no sea industrial y esté realizado a mano con lanas seleccionadas. Además, ese relieve que forma la línea negra y los flecos que muestra una de ellas demuestran diferentes acabados, todo ello lleva a pensar que su costo será elevado.

(Identificación opcional: Colección de alfombras *Venus Power*, Patricia Urquiola, 2020)

Pregunta 6 (responder en papel basik). Diseño de set de menaje para pic-nic. El menaje estaría formado por: elemento para beber, plato/recipiente llano y plato/recipiente hondo. Con posibilidad de hueco para cubiertos.

Se busca un diseño funcional adecuado a su utilización que permita guardar los elementos para facilitar su transporte. Los destinatarios son personas viajeras de 18-65 años, que requieren practicidad y comodidad para transportar objetos que ocupen poco espacio. **(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)**

Analice los elementos estéticos, de producción y funcionales de este sillón.



El alumno al menos deberá mencionar:

- El sillón tiene forma esférica, de estilo Pop y futurista el dominio de líneas circulares recuerda a una esfera, esto y su color cálido la hacen acogedora.
- En el interior se ha creado un espacio mullido que sirve para albergar a la persona, así se mejora la comodidad. Con esta estructura y el tapizado se rebaja el ruido y potencia un entorno intimista donde poder leer, descansar, hablar por teléfono, escuchar música, etc.
- Está formado por tres piezas, la esfera, un soporte o pata y la superficie de apoyo. La esfera puede girar. El acabado exterior en fibra de vidrio o en plástico y el interior, tapizado revela que en el proceso de producción intervienen técnicas de manipulación de diferentes materiales.
- Aunque sus líneas son minimalistas, en un contexto doméstico el sillón es un elemento original y llamativo por su forma esférica y el marcado contraste de colores rojo y blanco.
- Está diseñada para poder entrar por las puertas de una vivienda convencional y en armonía con las proporciones estándar del hombre, pero en la fotografía podría parecer que no es así y considerarse un aspecto negativo del diseño.
- El autor, Eero Aarnio, tiene otra pieza, estéticamente muy parecida, pero en forma de huevo (Eye Ball Chair). Existen variantes de esta silla en otros colores e incluso elaborada con material transparente.
- Se ha utilizado como elemento decorativo en películas de ciencia ficción y ambientes de moda.

(Identificación opcional: Silla Ball Chair Eero Aarnio, 1963)

Pregunta 7 (responder en papel basik). Diseño de un cartel para el Carnaval de Oviedo destinado a toda la población.

Textos: Carnaval 2023 o Antroxu 2023, Oviedo.

El diseño puede, si se considera oportuno, incluir un eslogan. El tamaño real sería de 50 x 70 pero su presentación se hará en un tamaño proporcional. Impresión en cuatricromía. **(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 se adapte al objetivo que se propone.
- Que las propuestas sean creativas, adecuadas a la temática.
- Que la composición facilite la comprensión y legibilidad.
- Que su diseño facilite la rápida identificación visual del mensaje y la reproducción garantizando la correcta visualización general y legibilidad tipográfica.
- Que se aporten diversas soluciones gráficas y propuestas de color.
- Que la solución final sea apta para todo el público al que se dirige.
- Que el posible slogan potencie el cartel y el mensaje.
- La argumentación tendrá que relacionar la solución ofrecida con el problema planteado en el enunciado.

DISEÑO

Criterios específicos de corrección

<p>Pregunta nº 1 Argumentación y expresión Aplicar, en las contestaciones un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia.</p>	<p>- Bloques de contenidos: 1, 2, 4 y 5. 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño. 2. Elementos de configuración formal. 4. Diseño Gráfico. 5. Diseño de producto y del espacio. - Calificación máxima otorgada: 4 puntos. 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>2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. 3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. 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>Pregunta nº 2, 3, 4 y 5 Contestación a las preguntas referidas a dos imágenes de diseño gráfico, producto o diseño aplicado al espacio</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. - Porcentaje asignado a estas preguntas con respecto al total de la prueba: 40 % - Estándares de aprendizaje evaluados: Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño 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. 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. Bloque 2. Elementos de configuración formal 1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual. 2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos. 3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño. 4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño. Bloque 4. Diseño Gráfico 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. 2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición. 3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización. 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. 5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño. Bloque 5. Diseño de producto y del espacio 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.</p>	<p>Criterios específicos de corrección de las preguntas nº 1, 2, 3, 4 y 5. Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño. • Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño. • Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o período al que pertenecen. • 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. • 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. Bloque 2. Elementos de configuración formal • Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano. • Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos. Bloque 4. Diseño Gráfico • Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición. • 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. Bloque 5. Diseño de producto y del espacio • Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.</p>	
		<p>Pregunta nº 6 y 7 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 detalles comentados por escrito. 3. Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias. 4. Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con</p>	<p>- Bloques de contenidos: 1, 2, 3, 4 y 5 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño. 2. Elementos de configuración formal 3. Teoría y metodología del diseño 4. Diseño Gráfico 5. Diseño de producto y del espacio - Calificación máxima otorgada: 6 puntos Desglosados como sigue: Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño: 1 punto. Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito: 1,5 puntos. Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias: 1 punto. Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.: 1,5 puntos. Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.: 1 punto.</p>

anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.
5. Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.

- **Porcentaje asignado a estas preguntas con respecto al total de la prueba:** 60 %

- **Estándares de aprendizaje evaluados:**

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño

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.

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.

Bloque 2. Elementos de configuración formal

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.

2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.

3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.

4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.

Bloque 3. Teoría y Metodología del diseño

1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.

2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.

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.

4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.

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.

Bloque 4. Diseño Gráfico

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.

2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.

3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.

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.

5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio

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.

2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.
3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.
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.

Criterios específicos de corrección de la pregunta nº 6 y 7.

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

• 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.

Bloque 2. Elementos de configuración formal

• Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.

• Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.

• Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.

• Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

Bloque 3. Teoría y Metodología del diseño

• Conoce y aplica la metodología proyectual básica.

• Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.

• Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.

• Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica

Bloque 4. Diseño Gráfico

• Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.

• Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.

• Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.

• 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.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio

• Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.

• Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.

• Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.

• Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.

• Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.

• Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.