

## DISEÑO

### Introducción

El término diseño hace referencia al fruto de la acción de diseñar, entendida esta como el proceso de creación y desarrollo de una idea, objeto, imagen, comunicación.... El diseño se aplica en todos los ámbitos y se encuentra en todas partes, constituye hoy uno de los principales motores de la cultura, la publicidad, la economía, la industria y el marketing. La materia integra análisis del contexto, función, estética con el proceso de creación y proyección.

El diseño abarca aspectos materiales, tecnológicos y funcionales, también los simbólicos y comunicacionales, y finalmente los estéticos y artísticos. Un buen diseño contribuye a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno o a que podamos utilizar eficazmente los objetos de una manera intuitiva y cómoda.

El proceso de diseño implica el estudio de los fundamentos básicos, la comprensión del entorno, el análisis de la interrelación de las partes y sus funciones, la evaluación crítica y responsable de producciones propias y ajenas, el desarrollo de la creatividad y del pensamiento divergente. La iniciación a la práctica del diseño promueve actitudes activas ante la sociedad y fomenta una actitud analítica respecto a la información recibida, que contribuye a desarrollar la sensibilidad, la iniciativa y la responsabilidad.

En la sociedad actual, en permanente cambio, queda justificada la relevancia de futuros profesionales formados en la práctica de la metodología proyectual, en el trabajo en equipo, en la representación y defensa de ideas propias y creativas basadas en el análisis del contexto, y con sentido crítico que aporten a nuestra comunidad futuros profesionales del ámbito tecnológico, industrial, creativo y artístico.

El carácter teórico-práctico de la materia proporciona al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño desde el estudio de los referentes válidos, presentando los principios y fundamentos que sustentan la actividad. La materia queda organizada en cinco bloques de contenidos.

El bloque "Evolución histórica y ámbitos del diseño" estudia la evolución y desarrollo en los principales ámbitos del diseño, integrándolos en su entorno natural, social y cultural.

El bloque "Elementos de configuración" está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en relación con sus dimensiones funcionales, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas.

"Teoría y metodología del diseño" incide en la importancia de la metodología proyectual como una necesaria herramienta que canalice el conocimiento previo, el análisis de la información y sus aplicaciones, la investigación, la creatividad, la concreción de propuestas, la retroalimentación y la visión crítica. La actividad en diseño se dedica no solo a la resolución de problemas si no a su formulación.

El bloque "Diseño gráfico" es un acercamiento a la práctica del diseño y comunicación gráfica, generando proyectos sencillos de este ámbito.

El bloque "Diseño del producto y del Espacio" se aproxima al diseño tridimensional desde los ámbitos del diseño objetual y al diseño de espacios desde la percepción del interiorismo y la arquitectura efímera.

### Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave

La contribución a las competencias clave de la materia de Diseño debe entenderse desde el carácter práctico de la asignatura y su capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo.

### *Competencia en comunicación lingüística*

Las estrategias comunicativas son clave en la materia dada la participación del alumno en permanentes procesos de comunicación, como emisor y receptor, analizando los elementos de la comunicación, conociéndolos y optimizándolos para la creación de mensajes eficaces. El alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico, conjugando formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal.

### *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*

La observación, la percepción y el análisis, la metodología proyectual, la resolución de problemas son destrezas propias de esta competencia. El alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, interpretar, manejar unidades, magnitudes y medidas, seguir cadenas argumentales en el análisis de las relaciones entre las figuras.

### *Competencia digital*

El contexto actual de diseño es incomprensible desde un enfoque no digital. La tecnología es una herramienta necesaria y exponencial, una fuente de información y aprendizaje en un entorno en continua evolución digital. La producción de proyectos y creaciones requiere el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información transformándola en un conocimiento personal.

### *Competencia de aprender a aprender*

La concepción metodológica de la materia desarrolla las habilidades para organizar, resolver y persistir en las propuestas. Los proyectos de creación deben ser abiertos y su contextualización por parte favorecerá que el alumno asuma la responsabilidad sobre el proceso y el resultado. La autonomía viene definida por el entusiasmo con el que afronte los nuevos retos y tareas, cuyos límites quedarán acotados por su interés y motivación. La metacognición permite al alumno tomar conciencia de cómo se aprende, de reflexionar y organizar su propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus fortalezas y debilidades.

### *Competencia sociales y cívicas*

La importancia del contexto y su análisis como referencia clave en el diseño para comprender, evaluar y crear han quedado patentes a lo largo del presente currículo. Por ello, la interpretación de fenómenos y la diversidad de situaciones sociales, la contextualización y temporalización es el punto de partida a cualquier propuesta de actividad de la materia. La necesidad de empatía queda reflejada en los diferentes puntos de vista, el trabajo cooperativo donde el éxito es la suma de la interacción con los demás.

### *Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*

Cualquier toma de decisiones en un proceso creativo debe entenderse como un claro reflejo de iniciativa y de espíritu emprendedor. Toda acción de diseño pretende convertir en hechos las ideas. La resolución de actividades abiertas desarrolla la capacidad de transformar ideas donde la imaginación y el sentido crítico son garantías de éxito si se conjugan con procedimiento, conocimiento y técnica. Conceptos como autoconocimiento, autoestima, autoconfianza, autonomía, interés y esfuerzo con claves en el proceso de resolución de proyectos.

### *Competencia de conciencia y expresiones culturales*

La estrecha relación de diseño y arte es latente y discutida. Sus límites son difusos. Por ello, la creación de cualquier producción por parte del alumno debe buscar bases referenciales culturales, que le sirvan de guía, de información, de ejemplo y de reconocimiento. Para ello, el alumno debe conocer y emplear técnicas, materiales y recursos de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de creación personal para comunicar y compartir ideas. El desarrollo del sentido estético es primordial en el diseño, marcado por la sociedad de consumo y la ausencia de reconocimiento de lo no bello. Es conveniente educar la sensibilidad para conocer, comprender, apreciar y valorar autores, movimientos e hitos, considerándolas fuentes de conocimiento y disfrutando de ellas.

## **Objetivos**

Obj.DI.1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.

Obj.DI.2. Comprender los orígenes del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes campos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en la sociedad contemporánea.

Obj.DI.3. Analizar y reconocer los condicionamientos formales, funcionales y estéticos, valorando su importancia en el diseño actual.

Obj.DI.4. Valorar la importancia de la metodología en el proceso de diseño, planificando sus fases y reconociendo la retroalimentación continua para aplicarlas en los diferentes ámbitos del diseño.

Obj.DI.5. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, aplicados a los distintos campos del diseño.

Obj.DI.6. Resolver y plantear proyectos de diseño, utilizando los métodos, herramientas y técnicas de representación más adecuadas para cada propuesta, valorando la exactitud, la destreza y la presentación.

Obj.DI.7. Integrar la flexibilidad y la creatividad como una condición del diseño, apreciando los diferentes puntos de vista para afrontar un problema y saber buscar vías de solución.

Obj.DI.8. Desarrollar la actitud crítica que cuestione la idoneidad de diversas soluciones de diseño, así como adquirir hábitos de trabajo y de evaluación crítica para mejorar sus propios diseños.

Obj.DI.9. Implementar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en las diferentes vertientes del diseño.

Obj.DI.10. Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como herramientas de trabajo, valorando sus posibilidades en las distintas fases de proyecto así como en su presentación.

Obj.DI.11. Dotar al alumnado de una visión general para su orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con el diseño y con su presencia en el entorno laboral de la realidad de nuestra comunidad.

## **Orientaciones metodológicas**

En un contexto de cambio metodológico, la materia de Diseño posibilita la aplicación efectiva de metodologías activas centradas en el alumno. Corresponde al docente, a partir de su planificación y secuenciación rigurosa, organizar, elegir y combinar los recursos necesarios, métodos didácticos más adecuados y procedimientos para evaluar y retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cualquier concepción metodológica debe partir de la diversidad del aula y apoyarse en la evaluación inicial así como en la observación objetiva y realista, para fortalecer el papel del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El carácter de la materia permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus respuestas en función de sus intereses, motivaciones y capacidades.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilita la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados. Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula fundamentado en el pensamiento crítico y autoexigente.

Las teorías psicopedagógicas y neurocientíficas (inteligencias múltiples, inteligencia emocional, cultura de pensamiento, pensamiento divergente...) deben ser las fuentes de las secuencias didácticas garantizando la construcción de aprendizajes significativos. Estos aprendizajes deben partir de la percepción intuitiva del entorno del alumno y desarrollarse en base a la comprensión de los conocimientos.

La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación y creación) debe culminar en el proceso de resolución de proyectos sencillos, desde la incentivación de la autonomía y responsabilidad del alumnado. La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración así como de la resolución de problemas abiertos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el currículo, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes traspasa los bloques de la materia y la relaciona con otras materias del currículo, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar retos que surgen de contextos reales y posibilitan el crecimiento intelectual del alumnado.

La diversidad de agrupamientos, estructuras organizativas (colaborativos, cooperativos jerárquicos, con o sin roles) deben permitir al alumno acercarse a la realidad del proceso del diseño en el campo profesional, el desarrollo competencial y el disfrute de la materia.

Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva. Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes de información que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, y faciliten la apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual.

<b>DISEÑO</b>		<b>Curso: 2.º</b>
<b>BLOQUE 1:</b> Evolución histórica y ámbitos del diseño		
<b>CONTENIDOS:</b> Concepto de diseño: Definición, ámbitos, campos de aplicación y tendencias. Historia del diseño. Evolución. De la artesanía hasta la actualidad. Principales movimientos y escuelas de diseño. Figuras más relevantes. Hitos del diseño. Funciones del diseño. Diseño publicitario. Diseño y consumo. Diseño sostenible. Diseño y arte. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
Crit.DI.1.1. 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.	CCEC - CSC	Est.DI.1.1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.
		Est.DI.1.1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.
		Est.DI.1.1.3. 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.
Crit.DI.1.2. 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.	CCL-CSC	Est.DI.1.2.1. 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.

<b>DISEÑO</b>		<b>Curso: 2.º</b>
<b>BLOQUE 2:</b> Elementos de configuración formal y espacial		
<b>CONTENIDOS:</b> Teoría de la percepción. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. Lenguaje visual. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría... Diseño y función: aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
Crit.DI.2.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	CCEC	Est.DI.2.1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.
Crit.DI.2.2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	CIEE-CCEC	Est.DI.2.2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.
		Est.DI.2.2.2. Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.
Crit.DI.2.3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	CIEE-CCEC	Est.DI.2.3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.
		Est.DI.2.3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.
		Est.DI.2.3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.
Crit.DI.2.4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.	CCEC	Est.DI.2.4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza, elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.

DISEÑO		Curso: 2.º
<b>BLOQUE 3:</b> Teoría y metodología del diseño		
<b>CONTENIDOS:</b> Teoría de diseño: metodología, investigación y proyecto. Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración. Elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Materiales técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DI.3.1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	CCEC-CAA	Est.DI.3.1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
Crit.DI.3.2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	CIEE-CCEC	Est.DI.3.2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.
Crit.DI.3.3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.	CAA-CIEE-CCEC	Est.DI.3.3.1. Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.
		Est.DI.3.3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
		Est.DI.3.3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.
Crit.DI.3.4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	CAA-CIEE	Est.DI.3.4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.
		Est.DI.3.4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
Crit.DI.3.5. 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.	CAA-CIEE- CCEC	Est.DI.3.5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.
		Est.DI.3.5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.

DISEÑO		Curso: 2.º
<b>BLOQUE 4:</b> Diseño gráfico		
<b>CONTENIDOS:</b> Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. Diseño gráfico y señalización. Señalética y sus aplicaciones. Tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Familias tipográficas. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. Software de Ilustración y diseño.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DI.4.1. Explorar con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico, utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obras originales de diseño gráfico. Analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.	CIEE-CCEC	Est.DI.4.1.1. Realiza proyectos sencillos procedentes de los campos propios del diseño gráfico (señalización, edición, identidad, <i>packaging</i> , publicidad...).
		Est.DI. 4.1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.
Crit.DI.4.2. Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	CCEC	Est.DI.4.2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
		Est.DI.4.2.2. Usa de forma adecuada la tipografía, siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
Crit.DI.4.3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.	CMCT-CIEE	Est.DI.4.3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico, utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
		Est.DI.4.3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.
Crit.DI.4.4. 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.	CAA-CIEE	Est.DI.4.4.1. 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.
Crit.DI.4.5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño, aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.	CD	Est.DI.4.5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.



DISEÑO		Curso: 2.º
<b>BLOQUE 4:</b> Diseño de producto y del espacio		
<b>CONTENIDOS:</b> Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. Ergonomía, antropometría y su aplicación al diseño. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación. Arquitectura Efímera. Materiales: características técnicas, estéticas y constructivas. Textura. Composición.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DI.5.1. 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.	CCL-CMCT-CCEC	Est.DI.5.1.1. Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
		Est.DI.5.1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
Crit.DI.5.2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	CMCT-CSC-CCEC	Est.DI.5.2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
		Est.DI.5.2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.
		Est.DI.5.2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
		Est.DI.5.2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
Est.DI.5.2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.	CMCT-CCEC- CIEE	Est.DI.5.3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
Crit.DIS.5.4. 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.	CMCT-CAA	Est.DIS.5.4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.
		Est.DIS.5.4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.