



Disseny

El concepte de disseny ha anat evolucionant al llarg de la història, però és a partir de la Revolució Industrial quan, a mesura que els processos industrials mecanitzats van superposant-se i sobrepassant als artesanals, l'organització i la planificació guanyen en importància. En conseqüència, el concepte es va acostant a la seva accepció més actual. Gràcies al disseny es millora la nostra qualitat de vida, generant productes, aplicacions i serveis que modifiquen i intervenen en l'entorn segons unes necessitats concretes. El disseny s'ha convertit en una activitat fonamental en el nostre món, ja que s'encarrega de dinamitzar la indústria i l'economia, i és, a la vegada, un motor generador de consum. Per aquest motiu, es fa necessària una reflexió sobre com optimitzar els recursos disponibles i dur a terme un disseny sostenible que possibilite l'equilibri entre la qualitat de vida i la modificació de l'entorn sense deteriorar el medi ambient i sense comprometre els recursos naturals. Al costat d'aquesta reflexió de sostenibilitat sorgeix un discurs centrat en la igualtat d'oportunitats, en el respecte a la diversitat i, en conseqüència, en l'adequació a un disseny cada vegada més inclusiu.

El coneixement del disseny no sols inclou els antecedents, corrents, estètiques i figures rellevants, sinó també la resposta a problemes concrets que existeixen darrere d'una necessitat funcional. El disseny proporciona als alumnes eines per a desenvolupar idees, representar-les i donar solució a problemes concrets, afavorint l'ús de metodologies projectuals pròpies d'aquesta disciplina.

D'altra banda, i de manera transversal, s'inclou en els assumptes d'anàlisis pròpies de la matèria la transformació que ha suposat en tots els àmbits del disseny la democratització dels mitjans i eines digitals, ja que aquestes han suposat una revolució en el temps que s'inverteix en un projecte, les metodologies de treball, les tècniques de creació, la presentació i la difusió de projectes.

La matèria de disseny proporciona als alumnes els fonaments i destreses necessaris per iniciar-se en el disseny i estableix les bases per afrontar estudis superiors relacionats amb aquesta disciplina. Suposa una aproximació tant als principals camps del disseny com a diferents metodologies d'anàlisis, estudi i creació que són aplicables també a altres àmbits de coneixement. Per a això, la matèria gira entorn dels següents quatre grans eixos temàtics. En un primer lloc, una anàlisi reflexiva i crític del món que envolta als alumnes, que permetrà identificar les estructures formals, semàntiques i comunicatives dels productes de disseny mitjançant la descodificació del seu llenguatge específic. En segon lloc, el coneixement de les tècniques, eines i procediments analògics i digitals de creació, composició, representació i presentació propis del disseny bidimensional i tridimensional. En un tercer lloc, l'aprofundiment en les metodologies projectuals aplicades al desenvolupament de productes innovadors i creatius sobre la base





del disseny inclusiu. I, finalment, en quart lloc, l'estudi de la relació entre forma i funció en el disseny.

Les competències específiques de la matèria de disseny es formulen entorn d'aquests quatre eixos que emanen dels objectius generals de l'etapa i de les competències clau previstes per a batxillerat. Aquestes competències específiques estan dissenyades de manera que diverses d'elles poden escometre's de manera global i simultània, per la qual cosa l'ordre en el qual es presenten no és vinculant ni representa cap jerarquia entre elles.

Els criteris d'avaluació, que es desprenen directament d'aquestes competències específiques, estan dissenyats per comprovar el seu grau de consecució. Els sabers bàsics de la matèria s'organitzen en quatre blocs. El primer, denominat «Concepte, història i camps del disseny», introduceix l'evolució històrica del disseny, des dels seus orígens i el seu concepte, fins a l'anàlisi de termes més recents com a disseny sostenible o el disseny inclusiu. Aquest bloc també inclou els diversos camps d'aplicació del disseny, així com una reflexió sobre absències i obllits en aquest àmbit, com el de les dones dissenyadores o les aportacions al disseny contemporani de cultures que no pertanyen al focus occidental. «El disseny: configuració formal i metodologia» és la denominació del segon bloc, que abasta els elements bàsics del llenguatge propi del disseny i les seves formes d'organització, des de la sintaxi visual i els significats, fins a les diferents fases del procés de disseny. En aquest bloc s'incorpora així mateix una aproximació a aspectes relacionats amb la propietat intel·lectual. El tercer bloc, titulat «Disseny gràfic», incorpora els aspectes propis del disseny bidimensional, com la tipografia, el disseny editorial, la imatge de marca, la senyalística i el disseny publicitari bidimensional. També recull les tècniques pròpies del disseny gràfic i la maquetació, a més de la concepció de projectes de comunicació gràfica. El quart i últim bloc, denominat «Disseny tridimensional», atén el disseny de producte i el disseny d'espais. En aquest bloc s'inclouen els sistemes de representació espacial adequats a cada projecte, considerant també l'embalatge o la representació de volums. Aquest últim bloc introduceix els conceptes d'ergonomia, biometria i antropometria, a més del de diversitat funcional. El disseny d'espais recull, d'una banda, les seves tipologies i les sensacions psicològiques associades a les mateixes i, per un altre, el diàleg entre el disseny a la funcionalitat dels espais, incorporant la perspectiva del disseny inclusiu.

L'aprenentatge d'aquests sabers cobra tot el seu sentit gràcies al paper fonamental que juguen en el procés d'adquisició de les competències específiques. Per això l'ordre seqüencial en el qual estan presentats no ha d'interpretar-se com una invitació al fet que siguin tractats de manera successiva; al contrari, serà necessari tractar-los de manera integral, amb la finalitat de facilitar una visió global del disseny als alumnes. De manera transversal, s'incorporarà l'ús d'eines digitals aplicades tant al disseny bidimensional com al tridimensional.





Per afavorir l'adquisició de les competències específiques de la matèria és necessari proposar unes situacions d'aprenentatge que permetin als alumnes millorar l'acompliment de les habilitats de creació, innovació, treball en equip i experimentació amb diferents tècniques, tant tradicionals com digitals. En el desenvolupament d'aquestes situacions, els blocs de sabers es treballen conjuntament, sempre d'acord amb la naturalesa de la situació d'aprenentatge. D'aquesta forma, els coneixements, destreses i actituds s'adquireixen i s'apliquen de manera interrelacionada i progressiva, aprofundint en el seu grau de complexitat. Aquestes situacions d'aprenentatge han de proporcionar una visió dinàmica de les oportunitats de desenvolupament personal que ofereix aquesta matèria, i facilitar la possible transferència d'aquests aprenentatges a altres camps o disciplines. A més, per contribuir a una formació global dels alumnes, s'han de tractar, de manera transversal aspectes relacionats amb la prevenció i gestió responsable dels residus, així com la seguretat, toxicitat i impacte mediambiental dels materials utilitzats en els projectes. També es propiciarà la reflexió sobre altres aspectes rellevants relacionats amb l'impacte sociocultural d'aquesta disciplina, com el consum responsable o la propietat intel·lectual per protegir la creativitat pròpia i aliena.

Finalment, cal no oblidar que dissenyar és planificar i, per tant, anticipar les actuacions i intervencions per obtenir la solució a un problema determinat. L'objectiu del disseny és millorar l'entorn, i amb ell, la qualitat de vida mitjançant la millora dels productes que utilitzem. El disseny implica treball interdisciplinari, interacció de sabers, connexió de disciplines; en definitiva, es tracta d'una gran eina a la disposició dels alumnes capaços d'aprofitar el seu poder de transformació.

Competències específiques

1. Identificar el concepte i els fonaments del disseny a partir de l'anàlisi crítica de diversos productes de disseny bidimensional i tridimensional, per aprofundir en la comprensió, tant de la complexitat dels processos i eines que intervenen, com de la dimensió simbòlica i semàntica dels seus llenguatges i del valor de la diversitat patrimonial.

La diversitat del patrimoni cultural i artístic és una riquesa de la humanitat. Els productes elaborats per aquesta materialitzen aquesta diversitat en el seu disseny, que es fonamenta en uns processos i eines propis. Mitjançant l'exploració de les formes i funcions d'aquests objectes i produccions, tant bidimensionals com tridimensionals, els alumnes poden desxifrar les seves estructures internes i els processos materials i conceptuais empleats en la seva creació, generant així una oportunitat per reflexionar sobre les possibilitats de tornar a transformar aquests objectes ja existents, millorant-los en la seva funcionalitat o adaptant-los a noves necessitats.





Els àmbits d'aplicació del disseny són extremadament amplis, ja que el seu desenvolupament cobreix la totalitat de l'activitat humana. De la mateixa forma, els llenguatges específics del disseny són igualment rics i plurals, i presenten una important dimensió simbòlica i semàntica. Els suports, mitjans i elements poden ser molt nombrosos, de manera que el seu estudi resulta complex. Malgrat això, els significants i els significats dels productes de disseny s'articulen mitjançant una sintaxi que podria considerar-se com a universal, encara que presenta sovint variants culturals, geogràfiques, econòmiques i socials que han de conèixer-se per comprendre millor la seva intenció comunicativa i perquè la recepció d'aquests productes sigui correcta.

L'assimilació d'aquesta sintaxi per part dels alumnes els permet comprendre els llenguatges que articulen, així com valorar el pes de la funció i la forma en qualsevol producte de disseny. D'aquesta manera, poden identificar la relació existent entre aquests dos conceptes, de l'equilibri o el desequilibri dels quals depèn la identitat d'un producte de disseny.

Els alumnes poden treballar aquests aspectes per mitjà de la recerca de fonts documentals de diversos tipus, analògiques o digitals, així com a partir de l'anàlisi dels propis objectes, comunicant les seves conclusions mitjançant produccions orals, escrites i multimodals.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.

2. Reflexionar sobre els orígens, els principis i les funcions del disseny, comparant i analitzant produccions de diferents èpoques, estils i àmbits d'aplicació, per valorar de manera crítica el seu impacte mediambiental, social i cultural.

El concepte de disseny ha variat al llarg de la història, però sempre ha estat lligat a la planificació del desenvolupament de productes que aportin solucions de problemes determinats. Com a conseqüència de la variabilitat dels problemes i necessitats de les diferents societats i àmbits d'aplicació, la història del disseny reflecteix com les circumstàncies històriques, geogràfiques, econòmiques i socials han condicionat fortament l'estètica i la funcionalitat dels productes que aquelles han creat. El coneixement d'aquests aspectes pels alumnes els condueix, a més, a una reflexió profunda sobre la manera en què la humanitat ha anat transformant el planeta sense prendre consciència de l'impacte mediambiental que produïa. En canvi, el disseny actual es presenta com una potent eina per cercar la sostenibilitat en qualsevol activitat, possibilitant així l'amortiment d'aquest impacte.



També es propiciarà la reflexió sobre altres aspectes rellevants que ajudin a visibilitzar clamoroses absències en la construcció del cànon del disseny pretesament universal, com la inclusió de dones entre les figures rellevants d'aquesta disciplina o el reconeixement de l'aportació de les cultures no occidentals.

Els alumnes poden treballar aquests aspectes per mitjà de la recerca de fonts documentals de diversos tipus, tant analògiques com digitals, així com de l'anàlisi dels propis objectes, comunicant les seves conclusions mitjançant produccions orals, escrites i multimodals.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.

3. Analitzar de manera crítica i rigorosa diferents configuracions formals, compostives i estructurals presents en el disseny de diferents productes, identificant els seus elements plàstics, estètics, funcionals i comunicatius, per enriquir les seves pròpies produccions i conformar-se una opinió.

El disseny respon majoritàriament a estratègies comercials i de màrqueting vinculades al disseny gràfic, a campanyes de disseny publicitari, a l'embalatge dels productes a consumir o al disseny d'espais que afavoreixen l'activitat comercial, per la qual cosa el gir cap a una societat de consum responsable i sostenible ha de ser un eix vertebrador de la matèria de Disseny.

És aquest un terreny que comporta una gran responsabilitat, que l'alumnat ha de conèixer i assumir aplicant criteris ètics en la generació de productes, la qual cosa idealment podrà traslladar al seu propi rol com a consumidor i li aportarà eines poderoses per a respondre a la manipulació de la propaganda. Per a això, l'alumnat ha d'identificar els diferents elements constitutius del disseny, entre els quals destaquen la forma i el color, molt importants en l'estètica, així com la composició (ordre, composició modular, simetria, dinamisme i desconstrucció) o els aspectes materials i les seves múltiples combinacions i articulacions. Al seu torn, ha de desxifrar i descobrir les estratègies comunicatives o funcionals subjacentes en productes de disseny relatius a qualsevol camp d'aplicació, tenint molt en compte l'entorn digital. A més de identificar aquests elements, ha de conèixer les metodologies i processos projectuals que condueixen a la creació de productes de disseny, la qual cosa li permetrà tant reconèixer-los en el seu entorn com aplicar-los en les seves pròpies produccions.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.





4. Planificar projectes de disseny individuals i col·lectius, seleccionant amb criteri les eines i recursos necessaris, per proposar i analitzar críticament solucions creatives en resposta a necessitats pròpies i alienes.

El disseny gràfic, de producte o d'espais, tant bidimensional com tridimensional, incloent l'entorn digital, requereix d'una metodologia concreta basada en la planificació d'unes fases específiques. L'organització d'aquestes estratègies de planificació depèn de molts factors, però en gran manera, el condicionant major és el públic objectiu al qual es destina el producte. Els alumnes han d'avaluar el projecte valorant l'adequació del mateix als objectius proposats i seleccionant amb criteri les eines i recursos necessaris per a l'acompliment del treball, entre els quals es compten els suports, tècniques, mètodes i sistemes de representació i presentació –incloses les eines digitals–, entenent que el procés és una part fonamental del disseny i ha de tenir-se en compte tant com el producte final que cal generar. En valorar el procés es destaquen els mecanismes subjacents que envolten el producte creat, la qual cosa permet aplicar-los tant a les subsegüents creacions pròpies com a l'anàlisi d'altres productes de disseny aliens.

Dins del context global de sostenibilitat que privilegia la disciplina, s'ha de promoure l'enfocament creatiu i innovador tant en el procés de cerca de solucions i planificació, com en la resolució i creació dels productes. La matèria contempla el treball col·laboratiu com una forma d'enriquiment personal i com una manera d'anticipar-se a possibles projeccions acadèmiques o professionals, integrant als alumnes en equips de treball que s'organitzin de manera autònoma i donin una resposta diversa i imaginativa als problemes que vagin sorgint en el desenvolupament de projectes de disseny. Per això, és important que els alumnes siguin capaços de respondre amb flexibilitat i eficàcia a les necessitats, circumstàncies i característiques dels projectes que es plantegin.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

5. Desenvolupar propostes personals i imaginatives a partir d'idees o productes preexistents, considerant la propietat intel·lectual, per respondre amb creativitat a necessitats pròpies i alienes i potenciar l'autoestima i el creixement personal.

L'activitat del disseny suposa plantejar la solució d'un problema o una necessitat per mitjà de diverses propostes. El desenvolupament d'aquestes propostes és, d'una banda, un vehicle per comunicar idees pròpies, sentiments i inquietuds personals, i per una altra, una oportunitat de la imaginació i la creativitat per materialitzar-se en productes amb una funció determinada, procés que resulta especialment efectiu partint de l'entorn immediat dels alumnes. En aquest sentit, l'adaptació creativa de productes de disseny preexistents és un exercici molt enriquidor per a l'alumnat, que li permet, a més, familiaritzar-se amb les





regulacions que protegeixen la propietat intel·lectual, assimilant-la com un element essencial per a l'exercici d'una ciutadania responsable i respectuosa.

D'altra banda, el desenvolupament de la proposta podrà complementar-se amb l'argumentació, exposició i posada en comú de les solucions de disseny adoptades, la qual cosa donarà com a resultat una reflexió empàtica i autocrítica sobre el treball realitzat i exposat, reforçant d'aquesta manera l'autoestima de l'alumnat.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

6. Crear productes de disseny, responent amb creativitat a necessitats concretes, incloses les del disseny inclusiu i les relatives a la sostenibilitat, i cuidant la correcció tècnica, la coherència i el rigor de la factura del producte per potenciar una actitud crítica i responsable que afavoreixi el desenvolupament personal, acadèmic o professional en el camp del disseny.

El disseny és un procés que comporta la realització d'un producte físic o digital, per la qual cosa ha de complir amb uns criteris tècnics d'elaboració i execució i ajustar-se a les normes de representació formal i material de la proposta, ja sigui en dues o en tres dimensions. Davant les diverses classes de necessitats que se li plantegin, l'alumnat ha de seleccionar i utilitzar de manera coherent els recursos tècnics i procedimentals al seu abast, utilitzant-los com un suport facilitador de la comunicació i no com un condicionant. Aquest procés requereix tant d'una actitud crítica com autocrítica, alguna cosa que, a més, contribueix a la construcció i l'enriquiment de la identitat personal i de les aptituds acadèmiques o professionals de l'alumnat.

D'altra banda, entre els canvis que han enriquit la disciplina en les últimes dècades, es troben els produïts per la incorporació de la sostenibilitat i el disseny inclusiu. Aquest últim implica una modificació en la mentalitat respecte al paradigma de la normalitat, ja que part de la idea que les limitacions no corresponen a les persones, sinó que es produueixen en la interacció entre aquestes i l'entorn i els objectes. Aquesta categoria del disseny, també coneguda com a total o universal, considera a l'origen les habilitats, en lloc de proposar adaptacions a una solució de disseny no inclusiva. Així doncs, aquesta competència pretén que l'alumnat prengui consciència que el disseny inclusiu estigué en la base de totes les seves propostes de disseny gràfic, de producte o d'espais, i que sigui també el punt de partida des del qual argumentar redissenys innovadors de productes ja existents, tant en projectes individuals com col·lectius. De la mateixa manera, els alumnes han de considerar la sostenibilitat en les seves propostes, tenint en compte per a això aspectes econòmics, socials i ecològics. L'alumnat ha de valorar el disseny inclusiu i la sostenibilitat com a eines de transformació de la societat, tant en el personal com en el compartit, amb





múltiples derivades en diversos àmbits socials, acadèmics i professionals, i no ha d'oblidar el relatiu a la propietat intel·lectual, sempre important en els treballs de disseny.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criteris d'avaluació

Competència específica 1

1.1 Reconèixer la relació entre les formes i les funcions en objectes de disseny bidimensionals o tridimensionals, percepent-los com a productes susceptibles de transformacions i millores.

1.2 Explicar en els objectes de disseny les dimensions simbòliques i semàntiques pròpies del seu llenguatge, identificant els seus elements sintàctics i constitutius amb actitud receptiva i respectuosa.

Competència específica 2

2.1 Identificar les característiques fonamentals dels principals moviments, corrents, escoles i teòrics relacionats amb el disseny, comparant productes de disseny de contextos geogràfics, històrics i socials diversos, i reflexionant de manera crítica sobre les aportacions de les dones i de les cultures no occidentals.

2.2 Analitzar de manera crítica les diferents solucions de disseny vinculades a un mateix problema, reflexionant sobre el seu impacte sobre l'entorn i establint arguments que promoguin una consciència compromesa amb el medi ambient i amb el disseny sostenible.

Competència específica 3

3.1 Reconèixer les estructures formals, compostives i estructurals en objectes i productes de diferents àmbits del disseny, analitzant els processos i mètodes utilitzats per a desenvolupar-los, així com les finalitats funcionals i comunicatives de les quals parteixen i el seu impacte en aspectes com ara la inclusió, la sostenibilitat i el consum responsable.

3.2 Analitzar les relacions compostives en diferents productes de disseny, identificant els elements bàsics del llenguatge visual i explicant el seu impacte en aspectes com la inclusió, la sostenibilitat i el consum responsable

Competència específica 4



4.1 Planificar creativament projectes de disseny individuals o col·lectius, establint objectius en funció de l'impacte de comunicació cercat, programant les diferents fases del pla de desenvolupament, seleccionant amb criteri les eines i recursos i prioritzen la sostenibilitat.

4.2. Participar activament en l'organització adequada dels equips de treball en els projectes de disseny col·laboratiu, identificant les habilitats requerides i repartint i assumint les tasques amb criteri.

4.3. Avaluar les propostes de planificació pròpies i alienes de manera crítica i argumentada, analitzant la seva adequació a l'impacte de comunicació que es cerca.

Competència específica 5

5.1 Projectar solucions de disseny innovadores en resposta a necessitats personals o d'expressió pròpies a partir d'idees o productes preexistents.

5.2 Avaluar críticament les propostes de disseny personals, valorant la seva coherència i adequació i considerant el respecte a la propietat intel·lectual, tant a l'aliena com a la pròpia.

Competència específica 6

6.1. Realitzar projectes elementals de disseny gràfic, disseny industrial o disseny d'espais habitables, de manera individual i col·lectiva, aplicant solucions creatives en l'elaboració d'un producte innovador, i tenint en compte les seves implicacions socials, econòmiques i de transformació, així com els aspectes relacionats amb la propietat intel·lectual.

6.2 Avaluar de manera crítica i argumentada treballs de disseny propis i aliens, valorant tant la selecció coherent i adequada de recursos tècnics, com el rigor i la correcció en l'aplicació de les tècniques d'execució, desenvolupament i presentació del producte, a més del seu grau d'adequació a l'impacte de comunicació que es cerca i al respecte a la propietat intel·lectual.

6.3 Identificar les possibilitats d'intervenció del disseny inclusiu en diferents àmbits de l'activitat humana, posant en valor els projectes innovadors i transformadors de la societat.

6.4 Realitzar col·lectivament un projecte de disseny inclusiu, prioritzen la seva adequació a una o diverses diversitats funcionals concretes, utilitzant de manera creativa les configuracions formals i argumentant les decisions preses.

Sabers bàsics





A. Concepte, història i camps del disseny

- El disseny, les seves classificacions i camps d'aplicació.
- Evolució històrica del disseny. Concepte i teories del disseny. Artesania i industrialització.
- Tendències, períodes i principals escoles i figures més representatives en el camp del disseny. La presència de la dona en l'àmbit del disseny.
- Disseny, ecologia i sostenibilitat. El disseny en la societat de consum. Aportacions del ecodisseny a la solució dels reptes socioambientals.
- Disseny inclusiu.
- La diversitat com a riquesa patrimonial.
- Aportació de les cultures no occidentals al cànon del disseny universal. L'apropiació cultural.
- Fonaments de la propietat intel·lectual. La protecció de la creativitat. Patents i marques.

B. El disseny: configuració formal i metodologia

- Disseny i funció.
- El llenguatge visual. Elements bàsics: punt, línia, pla, color, forma i textura.
- Sintaxi de la imatge bidimensional i tridimensional.
- Ordenació i composició modular.
- Dimensió semàntica del disseny.
- Procés i fases del disseny. La metodologia projectual.
- Processos creatius en un projecte de disseny.
- Estratègies d'organització dels equips de treball.

C. Disseny gràfic

- Funcions comunicatives del disseny gràfic.
- La tipografia, principals famílies, llegibilitat, propietats i usos en el disseny.
- El disseny gràfic i la composició.
- Processos i tècniques de disseny gràfic.
- La imatge de marca: el disseny corporatiu.
- Disseny editorial. La maquetació i composició de pàgines.
- El disseny publicitari. Projectes de comunicació gràfica.
- La senyalística i les seves aplicacions.

D. Disseny tridimensional.

- Disseny de producte. Tipologies d'objectes en el disseny volumètric.
- Sistemes de representació i estructures compositives aplicats al disseny de producte.
- Antropometria, ergonomia i biònica aplicades al disseny.





- Disseny de producte i diversitat funcional.
- Materials, textures i colors. Sistemes de producció i la seva repercussió en el disseny.
- L'embalatge: del disseny gràfic al disseny del contingut del producte tridimensional. Iniciació al seu desenvolupament i tècniques de producció.
- Disseny d'espais. Organització de l'espai habitable, públic o privat. Distribució d'espais i recorreguts.
- Elements constructius. Principis d'il·luminació. Disseny d'espais interiors.
- Percepció psicològica de l'espai.
- El disseny inclusiu d'espais.





Economia

Els reptes i desafiaments que es plantegen en el món actual fan necessària la interconnexió de diferents àmbits, entre altres, l'econòmic, el social i l'ambiental. Les societats són responsables de les seves decisions, tant individuals com col·lectives, i de l'impacte que les mateixes poden provocar en les persones i l'entorn. Aquesta reflexió està present en tots els països del món i ha donat com a fruit el compromís que suposen els objectius de desenvolupament sostenible (ODS) com a intent d'enfrontar-se conjuntament als principals desafiaments del futur. L'educació és un instrument fonamental per portar a la realitat aquest compromís i, en aquest sentit, la formació econòmica ajuda a comprendre des de la seva perspectiva quins són aquests desafiaments i de quina manera afrontar-los.

La nostra realitat és incerta, gaudex de progrés econòmic, però també genera nivells de pobresa no desitjables, excés de contaminació, una acumulació de capital, un increment de la desigualtat i un enveliment de la població als països avançats. La globalització actual no es pot entendre sense la digitalització que està canviant no sols l'estructura productiva global i l'estructura econòmica i financera, sinó també la societat en el seu conjunt. Entendre la realitat des d'un punt de vista econòmic ajuda a l'alumne a comprendre millor el comportament individual i col·lectiu i a promoure actituds crítiques i ètiques orientades a prendre decisions financeres i econòmiques informades.

La finalitat educativa de la matèria d'Economia està d'acord amb la Recomanació del Consell de 22 de maig de 2018 relativa a les competències clau per a l'aprenentatge permanent, on es recull que les persones han de comprendre l'economia i les oportunitats socials i econòmiques.

Economia està plantejada com a matèria de modalitat del primer curs per al batxillerat d'Humanitats i Ciències Socials, i persegueix un objectiu principal: proporcionar a l'alumne, de manera introductòria, coneixements econòmics necessaris per entendre el context en el qual viu, despertar el seu interès i promoure iniciatives dirigides a actuar sobre la pròpia realitat, després d'una ànàlisi crítica d'aquesta, i prendre les seves pròpies decisions amb repercussió econòmica i financera de manera raonada i responsable. Tot això servirà de base no sols a aquells alumnes que decideixin estudiar posteriorment aquesta disciplina, sinó també per als qui orientin el seu itinerari acadèmic en una altra direcció i desitgin adquirir una cultura econòmica general necessària per persones actives, formades i informades en aquest àmbit.

El currículum d'Economia pren com a referents els descriptors operatius que concreten el desenvolupament competencial de l'alumnat al final del batxillerat. Així mateix, s'ha desenvolupat tenint en compte els objectius fixats per a aquesta etapa contribuint a consolidar en l'alumne «l'espiritu emprendedor amb actituds de

