

3S_FB_Antropometria i ergonomia

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

Matèria: Fonaments del disseny

Tipus: Formació Bàsica

Crèdits: 4 ECTS

Hores totals: 100h

Curs: 2

Hores/setmana: 6,3h

Semestre: 3r

Hores presencials/setmana: 3h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 3,3h

Prerequisits: Cap

1. Presentació de l'assignatura

Aquesta assignatura pretén conscienciar els futurs professionals de la importància de l'ergonomia i l'antropometria i donar les bases per a la seva aplicació al camp projectual.

El disseny està concebut per persones i per a persones, una obvietat sovint oblidada pels professionals, més preocupats per l'estètica o la funcionalitat que pels usuaris dels seus dissenys. Aquest és un concepte clau que l'alumnat aprendrà i valorà, per incorporar-lo com una base imprescindible al disseny.

Els continguts generals de l'assignatura s'estructuren entorn de l'usuari, tant en l'àmbit físic com psicològic. És fonamental conèixer les característiques essencials del cos humà i les seves possibilitats biomecàniques. Igualment important és entendre les necessitats i els desitjos de l'usuari, tenint en compte la seva diversitat. I, per descomptat, estudiar els principis d'ergonomia i d'antropometria, així com la seva aplicació al disseny.

2. Continguts de l'assignatura

Disseny per a Tothom (Design for All): definició, criteris i estratègies.

L'usuari i les seves necessitats.

Introducció a la biònica.

El cos humà.

Bases de biomecànica.

Introducció a l'ergonomia.

Bases d'antropometria.

Ergonomia i antropometria aplicades al disseny.

Guia Docent del Grau en Disseny

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-08	Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.	X	X
CT-11	Desenvolupar a la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-04	Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.	X	X
CG-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.	X	X

Competències específiques de Disseny Gràfic		Matèria	Assignatura
GRA-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.	X	X

Competències específiques de Disseny d'Interiors		Matèria	Assignatura
INT-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica	X	X

Competències específiques de Disseny de Moda		Matèria	Assignatura
MOD-07	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica	X	X

Competències específiques de Disseny de Producte		Matèria	Assignatura
PRO-04	Valorar i integrar la dimensió estètica en relació a l'ús i funcionalitat del producte	X	X

4. Resultats d'aprenentatge

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA1	Definir el Disseny per a Tothom (Design for All).	CT-08 / CT-11 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA2	Reconèixer si es té en compte la diversitat de l'usuari en els dissenys.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA3	Examinar l'accessibilitat de l'entorn a partir dels criteris i estratègies del Disseny per a Tothom (Design for All).	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 /

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

		PRO-04
RA4	Identificar les necessitats i els desitjos de l'usuari mitjançant diferents metodologies.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA5	Analitzar productes i entorns en funció de les necessitats ergonòmiques i antropomètriques, tenint en compte la diversitat de l'usuari. Distingir les posicions i moviments que l'ésser humà realitza en un context determinar.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA6	Valorar les posicions i moviments de l'ésser humà en funció del seu benestar i confort.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA7	Reconèixer principis bàsics d'ergonomia. Aplicar criteris ergonòmics en problemes concrets de disseny. Identificar les bases de l'antropometria.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA8	Conèixer les bases procedimentals del mètode científic i la seva interpretació.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / GRA-06
RA9	Determinar les mesures d'un disseny en funció de les dades antropomètriques de la població.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA10	Argumentar la idoneïtat d'un disseny des del punt de vista ergonòmic i antropomètric.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04

5. Metodologies docents de l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	AF1 / AF2 / AF3
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.	AF1 / AF2 / AF3
MD3	Lectures i/o comentaris	Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat	AF1 / AF2 / AF3

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

		entre els estudiants.	
MD4	Proves i/o exàmens	Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc.	AF1 / AF2 / AF3
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.	AF1 / AF2 / AF3
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	AF1 / AF2
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	AF1 / AF2 / AF3
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	AF2
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.	AF1 / AF2 / AF3
MD10	Aula invertida	Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.	AF1 / AF2 / AF3
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.	AF1 / AF2 / AF3
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.	AF2
MD13	Jocs de rol	Representació de rols amb la finalitat d'exemplificar una situació i els diferents punts de vista sobre aquesta.	AF1 / AF2 / AF3

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Percentatge
AF1	Anàlisi de casos (elaboració de treballs en equip).	5 setmanes	30-50%
AF2	Reelaboració de possibles alternatives a un problema.	5 setmanes	30-50%
AF3	Dossier de recull de diferents activitats complementàries realitzades durant el curs.	Durant tot el curs	20-40%

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s'assolirà amb una nota de 5,0 (Aprovat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per a garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineix a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant perdre el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".
- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant, les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per a ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i podrà tornar-la a entregar com a recuperació.
- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.

Guia Docent del Grau en Disseny

- Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma o de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de [sol·licitud genèrica](#), adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb segell del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que es recullen en aquesta guia docent.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Selecció de casos significatius (10% a 25%). RA7 Reconèixer principis bàsics d'ergonomia.
- Capacitat per recopilar informació adient (10% a 25%): RA3 Examinar l'accessibilitat de l'entorn a partir dels criteris i estratègies del Disseny per a Tothom (Design for All) / RA6 Valorar les posicions i moviments de l'ésser humà en funció del seu benestar i confort.
- Nivell d'aprofundiment de l'anàlisi (20% a 35%): RA1 Definir el Disseny per a Tothom (Design for All) / RA4 Identificar les necessitats i els desitjos de l'usuari mitjançant diferents metodologies / RA5 Analitzar productes i entorns en funció de les necessitats ergonòmiques i antropomètriques, tenint en compte la diversitat.
- Capacitat per extreure conclusions (20% a 35%): RA2 Reconèixer si es té en compte la diversitat de l'usuari en els dissenys. RA8 Conèixer les bases procedimentals del mètode científic i la seva interpretació / RA9 Determinar les mesures d'un disseny en funció de les dades antropomètriques de la població / RA10 Argumentar la idoneïtat d'un disseny des del punt de vista ergonòmic i antropomètric.
- Coordinació eficaç de l'equip (4% a 10%).
- Participació responsable al treball en grup (adquisició de rols o tasques) (3% a 10%).
- Afavoriment de la comunicació i el respecte entre els diferents components de l'equip (3% a 10%).
- Presentació, estructura, forma i ordre del document (5% a 15%).

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Durant el desenvolupament de les activitats, es realitzarà seguiment a l'aula amb observacions directes i feedback individual i/o grupal oral. En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de les diverses activitats i, posteriorment, es retornarà retroacció individual i/o grupal.

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà en els terminis definits pel professorat en la seva programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'alumnat podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els instruments de recuperació seran: En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat, incorporant millores a partir d'indicacions i retroacció individual i/o grupal, en l'entrega ordinària de l'activitat.

Es valoraran els mateixos criteris descrits en l'apartat "*criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua*".

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat que no compleix les condicions de format i termini d'entrega, haurà d'entregar l'activitat i, a més, realitzar una defensa oral presencial de la seva activitat. L'alumnat que no compleixi amb l'assistència mínima, complementàriament, haurà de fer una prova escrita.

En qualsevol cas, es valoraran els mateixos criteris descrits en l'apartat "*criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua*", excepte, si escau, els apartats de treball en equip.

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat i es realitzarà defensa oral presencial de l'activitat. L'alumnat que no compleixi amb l'assistència mínima, complementàriament, haurà de fer una prova escrita. Aquesta prova suposarà el 30% de la qualificació final de l'assignatura; el 70% restant correspondrà al resultat final de les activitats segons la ponderació de l'avaluació contínua.

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la

Guia Docent del Grau en Disseny

variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU i DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

9. Còpia, plagi i honestedat acadèmica

Des del punt de vista legal el plagi és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plagi en qualsevol activitat acadèmica.

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

L'ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. L'ús de la IA en el context docent i avaluatiu es regeix pels principis, criteris i recomanacions establerts a la Guia d'ús ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial de l'ESDAPC, que constitueix el document institucional de referència en aquesta matèria.

En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanant-ne l'ús com a eina d'assistència durant el procés de recerca, d'anàlisi o d'exploració conceptual, però no com a substitució del treball propi ni del criteri professional.

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació, així com els criteris recollits a la Guia d'ús ètic i responsable de la IA. En aquest marc, l'alumnat haurà de citar de manera transparent les eines d'IA utilitzades i identificar explícitament els textos, imatges o altres continguts generats amb sistemes d'IA, que no es podran presentar com a producció pròpia.

Un mal ús de la Intel·ligència Artificial pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans del lliurament, l'alumnat consulti el professorat responsable de l'assignatura.

La concreció de l'ús de la Intel·ligència Artificial en cada assignatura —incloent-hi les eines autoritzades, les condicions d'ús i els criteris d'avaluació associats— es definirà a la programació d'aula, on el professorat contextualitzarà la Guia docent i la Guia d'ús ètic i responsable de la IA en funció dels objectius, competències i metodologies de l'assignatura.

En tots els casos, l'alumnat és responsable dels possibles errors, omissions o biaixos que pugui generar la Intel·ligència Artificial utilitzada en el procés de treball.

Guia Docent del Grau en Disseny

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

Ania, M. J. (2016). Exposicions accessibles. Criteris per eliminar les barreres de la comunicació i facilitar l'accés als continguts. Barcelona: Institut de Cultura de Barcelona i Institut Municipal de Persones amb Discapacitat, Ajuntament de Barcelona. Recuperat de:

https://media-edg.barcelona.cat/wp-content/uploads/2016/10/Exposicions-accessibles_web-acc.pdf

Flores, C. (2001). Ergonomía para el diseño. Mèxic: Designio.

Bibliografia de consulta i altres recursos

Aragall, F. (2008). Diseño para todos. Un conjunto de instrumentos. Recuperat de:

<https://biblioteca.fundaciononce.es/publicaciones/colecciones-propias/coleccion-accesibilidad/disenio-para-todos-un-conjunto-de>

Bustamante, A. (2008). Ergonomía para diseñadores. Madrid: MAPFRE.

Carmona, A. (2003). Aspectos antropométricos de la población laboral española aplicados al diseño industrial. Madrid: Ediciones INSHT.

Costa, J. (2007). Diseñar para los ojos. Barcelona: Costa punto com.

Clavería, N (2019). Design for All versus necesidades específicas. La sanidad entendida desde el usuario. Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad. 4(8), pp. 131-163. Recuperat de:

https://www.researchgate.net/publication/339630447_Design_for_All_versus_necesidades_especificas_La_sanidad_entendida_desde_el_usuario

Claveria, N (2018). Design for All. The Past that Provides a Future. ICDHS. Back to the Future. The Future in the Past. Barcelona, 29,30 i 31 d'octubre 2018. Recuperat de:

https://www.researchgate.net/publication/330669310_Design_for_All_The_Past_that_Provides_a_Future

Jardí, E. i Surís, E. (2012). Disseny d'exposicions i accessibilitat. Recomanacions per a un disseny per a tothom. Barcelona: ArticketBCN.

McCormick, E. (1980) Ergonomia. Barcelona: Gustavo Gili.

Mondelo, P. et al. (1999). Ergonomía 1. Fundamentos. Barcelona: Ediciones UPC.

Mondelo, P. et al. (2001). Ergonomía 3. Diseño de puestos de trabajo. Barcelona: Edicions UPC.

Mondelo, P. et al. (2001). Ergonomía 4. El trabajo en oficinas. Barcelona: Edicions UPC.

Guia Docent del Grau en Disseny

Neufert, E. (2006). Arte de proyectar en arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili.

12. Blocs de continguts

ACTIVITAT 1	Durada: 5 setmanes	Ponderació: 30 > 50 %
--------------------	--------------------	-----------------------

Descripció de l'activitat

Anàlisi de casos; l'activitat tracta d'analitzar la necessitat, utilitzant mètodes i coneixements propis de l'antropometria i l'ergonomia (elaboració de treballs en equip).

Continguts

- Disseny per a Tothom (Design for All): definició, criteris i estratègies.
- L'usuari i les seves necessitats.
- El cos humà.
- Bases d'antropometria.

Competències

CT-08	Desenvolupar raonadament i crítica idees i arguments.
CT-11	Desenvolupar a la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
CG-04	Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
CG-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
GRA-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica. Disseny Gràfic
INT-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica. Disseny Interiors
MOD-07	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica. Disseny de Moda
PRO-04	Valorar i integrar la dimensió estètica en relació a l'ús i funcionalitat del producte. Disseny de Producte

Metodologies docents aplicades:

MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.
MD3	Lectures i/o comentaris	Ús de textos o materials seleccionats com a punt de

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

		partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.
MD4	Proves i/o exàmens	Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc.
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.
MD10	Aula invertida	Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.
MD13	Jocs de rol	Representació de rols amb la finalitat d'exemplificar una situació i els diferents punts de vista sobre aquesta.

Resultats d'aprenentatge		
RA1	Definir el Disseny per a Tothom (Design for All).	CT-08 / CT-11 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA2	Reconèixer si es té en compte la diversitat de l'usuari en els dissenys.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA3	Examinar l'accessibilitat de l'entorn a partir dels criteris i estratègies del Disseny per a Tothom (Design for All).	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA4	Identificar les necessitats i els desitjos	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

	de l'usuari mitjançant diferents metodologies.	/ PRO-04
RA5	Analitzar productes i entorns en funció de les necessitats ergonòmiques i antropomètriques, tenint en compte la diversitat de l'usuari. Distingir les posicions i moviments que l'ésser humà realitza en un context determinar.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA6	Valorar les posicions i moviments de l'ésser humà en funció del seu benestar i confort.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA8	Conèixer les bases procedimentals del mètode científic i la seva interpretació.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / GRA-06

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Selecció de casos significatius (10% a 25%): RA1 Definir el Disseny per a Tothom (Design for All).
- Capacitat per recopilar informació adient (10% a 25%): RA3 Examinar l'accessibilitat de l'entorn a partir dels criteris i estratègies del Disseny per a Tothom (Design for All) / RA6 Valorar les posicions i moviments de l'ésser humà en funció del seu benestar i confort.
- Nivell d'aprofundiment de l'anàlisi (20% a 35%): RA4 Identificar les necessitats i els desitjos de l'usuari mitjançant diferents metodologies / RA5 Analitzar productes i entorns en funció de les necessitats ergonòmiques i antropomètriques, tenint en compte la diversitat de l'usuari.
- Capacitat per extreure conclusions (15% a 35%): RA2 Reconèixer si es té en compte la diversitat de l'usuari en els dissenys. RA8 Conèixer les bases procedimentals del mètode científic i la seva interpretació.
- Coordinació eficaç de l'equip (3% a 10%).
- Participació responsable al treball en grup (adquisició de rols o tasques) (3% a 10%).
- Afavoriment de la comunicació i el respecte entre els diferents components de l'equip (2% a 5%).
- Presentació, estructura, forma i ordre del document (5% a 15%).

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Durant el desenvolupament de l'activitat, es realitzarà seguiment a l'aula amb observacions directes i feedback individual i/o grupal oral. En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat i,

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

posteriorment, es retornarà retroacció individual i/o grupal.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els instruments de recuperació seran: En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat, incorporant millores a partir d'indicacions i retroacció individual i/o grupal, en l'entrega ordinària de l'activitat. Es valoraran els mateixos criteris descrits en l'apartat "*criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua*".

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat que no compleix les condicions de format i termini d'entrega, haurà d'entregar l'activitat i, a més, realitzar una defensa oral presencial de la seva activitat. L'alumnat que no compleixi amb l'assistència mínima, complementàriament, haurà de realitzar una prova escrita.

En qualsevol cas, es valoraran els mateixos criteris descrits en l'apartat "*criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua*", excepte, si escau, els apartats de treball en equip.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat i es realitzarà defensa oral presencial de l'activitat. L'alumnat que no compleixi amb l'assistència mínima, complementàriament, haurà de realitzar una prova escrita.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 5 setmanes	Ponderació: 30 > 50 %
--------------------	--------------------	-----------------------

Descripció de l'activitat

Reelaboració de possibles alternatives a un problema.

Continguts

- Disseny per a Tothom (Design for All): definició, criteris i estratègies.
- L'usuari i les seves necessitats.
- Introducció a la biònica.
- El cos humà.
- Bases de biomecànica.
- Introducció a l'ergonomia.
- Bases d'antropometria.
- Ergonomia i antropometria aplicades al disseny.

Competències

CT-08	Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
CT-11	Desenvolupar a la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
CG-04	Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
CG-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
GRA-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica. Disseny Gràfic
INT-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica. Disseny Interiors
MOD-07	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica. Disseny de Moda
PRO-04	Valorar i integrar la dimensió estètica en relació a l'ús i funcionalitat del producte. Disseny de Producte

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

		l'alumnat a l'aula.
MD3	Lectures i/o comentaris	Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.
MD4	Proves i/o exàmens	Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc.
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.
MD10	Aula invertida	Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.
MD13	Jocs de rol	Representació de rols amb la finalitat d'exemplificar una situació i els diferents punts de vista sobre aquesta.

Resultats d'aprenentatge		
RA2	Reconèixer si es té en compte la diversitat de l'usuari en els dissenys.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA3	Examinar l'accessibilitat de l'entorn a partir dels criteris i estratègies del	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

	Disseny per a Tothom (Design for All).	
RA5	Analitzar productes i entorns en funció de les necessitats ergonòmiques i antropomètriques, tenint en compte la diversitat de l'usuari. Distingir les posicions i moviments que l'ésser humà realitza en un context determinar.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA6	Valorar les posicions i moviments de l'ésser humà en funció del seu benestar i confort.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA7	Reconèixer principis bàsics d'ergonomia. Aplicar criteris ergonòmics en problemes concrets de disseny. Identificar les bases de l'antropometria.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA8	Conèixer les bases procedimentals del mètode científic i la seva interpretació.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / GRA-06
RA9	Determinar les mesures d'un disseny en funció de les dades antropomètriques de la població.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA10	Argumentar la idoneïtat d'un disseny des del punt de vista ergonòmic i antropomètric.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Interpretació i aplicació de la teoria pròpia de l'ergonomia i l'antropometria. (10% a 25%) RA7 Reconèixer principis bàsics d'ergonomia.
- Diversitat de propostes alternatives. (5% a 15%) RA2 Reconèixer si es té en compte la diversitat de l'usuari en els dissenys.
- Identificació de solucions pertinents. (10% a 30%) RA8 Conèixer les bases procedimentals del mètode científic i la seva interpretació / RA5 Analitzar productes i entorns en funció de les necessitats ergonòmiques i antropomètriques, tenint en compte la diversitat de l'usuari.
- Capacitat de fer un ús estratègic a l'aplicació dels coneixements adquirits en tasques i decisions. (10% a 35%) RA10 Argumentar la idoneïtat d'un disseny des del punt de vista ergonòmic i antropomètric.
- Capacitat per modificar un producte perquè sigui més ergonòmic. (10 a 25%) RA9 Determinar les

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

mesures d'un disseny en funció de les dades antropomètriques de la població.

- Presentació, estructura, forma i ordre del document. (5 a 15%)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Durant el desenvolupament de l'activitat, es realitzarà seguiment a l'aula amb observacions directes i feedback individual i/o grupal oral. En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat i, posteriorment, es retornarà retroacció individual i/o grupal.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els instruments de recuperació seran: En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat, incorporant millores a partir d'indicacions i retroacció individual i/o grupal, en l'entrega ordinària de l'activitat.

Es valoraran els mateixos criteris descrits en l'apartat "*criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua*".

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat que no compleix les condicions de format i termini d'entrega, haurà d'entregar l'activitat i, a més, realitzar una defensa oral presencial de la seva activitat. L'alumnat que no compleixi amb l'assistència mínima, complementàriament, haurà de fer una prova escrita.

En qualsevol cas, es valoraran els mateixos criteris descrits en l'apartat "*criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua*", excepte, si escau, els apartats de treball en equip.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat i es realitzarà defensa oral presencial de l'activitat. L'alumnat que no compleixi amb l'assistència mínima, complementàriament, haurà de dur a terme una prova escrita.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: Seguiment al llarg de tot el curs (16 o 17)	Ponderació: 20-40%
--------------------	--	--------------------

Descripció de l'activitat

Dossier de recull de diferents activitats complementàries realitzades durant el curs com per exemple:

- Comentaris de textos.
- Comentaris d'audiovisuals.
- Entrevistes.
- Taller avaluable.
- Dades i estudi de percentils.
- Anàlisi de senyalística.
- Anàlisi de pàgines web o Apps.
- Comparació d'espais.
- Recerques concretes.

Continguts

- Disseny per a Tothom (Design for All): definició, criteris i estratègies.
- L'usuari i les seves necessitats.
- Introducció a la biònica.
- El cos humà.
- Bases de biomecànica.
- Introducció a l'ergonomia.
- Bases d'antropometria.
- Ergonomia i antropometria aplicades al disseny.

Competències

CT-08	Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
CT-11	Desenvolupar a la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
CG-04	Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
CG-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
GRA-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica. Disseny Gràfic
INT-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica. Disseny Interiors
MOD-07	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica. Disseny de Moda

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

PRO-04 Valorar i integrar la dimensió estètica en relació a l'ús i funcionalitat del producte.
Disseny de Producte

Metodologies docents aplicades		
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.
MD3	Lectures i/o comentaris	Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.
MD4	Proves i/o exàmens	Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc.
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.
MD10	Aula invertida	Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.
MD13	Jocs de rol	Representació de rols amb la finalitat d'exemplificar una situació i els diferents punts de vista sobre aquesta.

Resultats d'aprenentatge		
RA1	Definir el Disseny per a Tothom (Design for All).	CT-08 / CT-11 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA2	Reconèixer si es té en compte la diversitat de	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

	l'usuari en els dissenys.	
RA3	Examinar l'accessibilitat de l'entorn a partir dels criteris i estratègies del Disseny per a Tothom (Design for All).	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA4	Identificar les necessitats i els desitjos de l'usuari mitjançant diferents metodologies.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA5	Analitzar productes i entorns en funció de les necessitats ergonòmiques i antropomètriques, tenint en compte la diversitat de l'usuari. Distingir les posicions i moviments que l'ésser humà realitza en un context determinar.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA6	Valorar les posicions i moviments de l'ésser humà en funció del seu benestar i confort.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA7	Reconèixer principis bàsics d'ergonomia. Aplicar criteris ergonòmics en problemes concrets de disseny. Identificar les bases de l'antropometria.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA8	Conèixer les bases procedimentals del mètode científic i la seva interpretació.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / GRA-06
RA9	Determinar les mesures d'un disseny en funció de les dades antropomètriques de la població.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04
RA10	Argumentar la idoneïtat d'un disseny des del punt de vista ergonòmic i antropomètric.	CT-08 / CT-11 / CG-04 / CG-08 / GRA-06 / INT-06 / MOD-07 / PRO-04

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Selecció de casos significatius (10% a 25%). RA7 Reconèixer principis bàsics d'ergonomia.
- Capacitat per recopilar informació adient (10% a 25%): RA3 Examinar l'accessibilitat de l'entorn a partir dels criteris i estratègies del Disseny per a Tothom (Design for All) / RA6 Valorar les posicions i moviments de l'ésser humà en funció del seu benestar i confort.
- Nivell d'aprofundiment de l'anàlisi (20% a 35%): RA1 Definir el Disseny per a Tothom (Design for All) / RA4 Identificar les necessitats i els desitjos de l'usuari mitjançant diferents metodologies / RA5

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Guia Docent del Grau en Disseny

Analitzar productes i entorns en funció de les necessitats ergonòmiques i antropomètriques, tenint en compte la diversitat de l'usuari.

- Capacitat per extreure conclusions (20% a 35%): RA2 Reconèixer si es té en compte la diversitat de l'usuari en els dissenys. RA8 Conèixer les bases procedimentals del mètode científic i la seva interpretació / RA9 Determinar les mesures d'un disseny en funció de les dades antropomètriques de la població / RA10 Argumentar la idoneïtat d'un disseny des del punt de vista ergonòmic i antropomètric.
- Coordinació eficaç de l'equip (0% a 10%).
- Participació responsable al treball en grup (adquisició de rols o tasques) (0% a 10%).
- Afavoriment de la comunicació i el respecte entre els diferents components de l'equip (0% a 5%).
- Presentació, estructura, forma i ordre del document (5% a 15%).

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Durant el desenvolupament de l'activitat, es realitzarà seguiment a l'aula amb observacions directes i feedback individual i/o grupal oral. En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat i, posteriorment, es retornarà retroacció individual i/o grupal.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els instruments de recuperació seran: En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat, incorporant millores a partir d'indicacions i retroacció individual i/o grupal, en l'entrega ordinària de l'activitat.

Es valoraran els mateixos criteris descrits en l'apartat "*criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua*".

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat que no compleix les condicions de format i termini d'entrega, haurà d'entregar l'activitat i, a més, realitzar una defensa oral presencial de la seva activitat. L'alumnat que no compleixi amb l'assistència mínima, complementàriament, haurà de fer una prova escrita.

En qualsevol cas, es valoraran els mateixos criteris descrits en l'apartat "*criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua*".

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

En el termini indicat, es farà l'entrega telemàtica de l'activitat i es realitzarà defensa oral presencial de l'activitat. En el cas descrit en l'apartat anterior "*Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua*" es durà a terme una prova escrita presencial.