

# 7S\_OPT\_TCH\_El disseny com a agent de canvi social

**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:** Optatives de teoria, crítica i humanitats

**Tipus:** Formació Optativa

**Crèdits:** 4 ECTS

**Hores totals:** 100h

**Curs:** 4

**Hores/setmana:** 6,3h

**Semestre:** 7è

**Hores presencials/setmana:** 2,5h

**Idioma en què s'imparteix:** Català / Castellà

**Hores treball autònom/setmana:** 3,8h

**Prerequisits:**

## 1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura està orientada a repensar el paper que juga la persona dissenyadora en la contemporaneïtat. L'emergència de moviments socials contra el canvi climàtic, els processos decolonials, així com els feministes, són un reflex de les preocupacions de la ciutadania en un món canviant.

Davant d'unes determinades problemàtiques, com actuem com a agents de canvi?

On ens posicionem i des de quin lloc plantejem solucions?

Quines són les estratègies mitjançant les quals abordem el problema?

Com participen de les solucions les comunitats afectades o les impulsors del canvi?

Com integrem la perspectiva de gènere?

Com dissenyem per als entorns desafavorits?

I, per últim, quin espai li dediquem a la investigació des de la pràctica?

## 2. Continguts de l'assignatura

Estudi, anàlisi i reflexió sobre el disseny pel canvi social, des de la revolució industrial fins a l'actualitat.

Estratègies de transformació social: disseny per a tothom (universal), disseny inclusiu, disseny en perspectiva de gènere, disseny ètic i responsable, disseny participatiu i co-disseny. disseny obert i Copyleft.

Estratègies de transformació amb ambiental: sostenibilitat, eco-disseny, economia circular (cradle to cradle).

La consolidació de la idea de disseny com a eina pel canvi social.

Activisme i moviments socials.

## Guia Docent del Grau en Disseny

Disseny, cooperativisme i economia social-solidària.

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

| Competències transversals |                                                                                              | Matèria | Assignatura |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| CT-02                     | Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament. | X       | X           |
| CT-08                     | Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.                                        | X       | X           |

| Competències generals |                                                                                          | Matèria | Assignatura |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| CG-06                 | Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny. | X       | X           |
| CG-09                 | Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.        | X       | X           |
| CG-12                 | Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.                       | X       | X           |
| CG-19                 | Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.                | X       | X           |
| CG-21                 | Dominar la metodologia d'investigació.                                                   | X       | X           |

| Competències específiques de Disseny gràfic, interiors, moda i producte |                                                                                                                                                                                                                                   | Matèria | Assignatura |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| GRA-15                                                                  | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.   | X       | X           |
| INT-15                                                                  | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció   | X       | X           |
| MOD-15                                                                  | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per a generar identitat, innovació i qualitat en la producció | X       | X           |
| PRO-15                                                                  | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció   | X       | X           |

### 4. Resultats d'aprenentatge

| RA  | Descripció del resultat d'aprenentatge                                                                  | Competències                                                |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| RA1 | Conèixer aspectes històrics i/o estètiques i/o ètics i/o socials i/o culturals impartits en la matèria. | CT-02, CG-06, CG-12                                         |
| RA2 | Establir relacions històriques, estètiques, ètiques, socials o culturals amb el context.                | CG-06, CG-12                                                |
| RA3 | Elaborar propostes i discursos reflexius i amb argumentació crítica basats en el fet de dissenyar.      | GRA-15<br>INT-15<br>MOD-15<br>PRO-15<br>CT-02, CT-08, CG-19 |

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.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

7S\_OPT\_TCH\_El disseny com a agent de canvi social

Imprès 2026-4-7

2

## Guia Docent del Grau en Disseny

|     |                                               |                        |
|-----|-----------------------------------------------|------------------------|
| RA5 | Plantejar estratègies de recerca i innovació. | CG-09,<br>CG-19, CG-21 |
|-----|-----------------------------------------------|------------------------|

### 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 entre els estudiants.                                                                                                                                                                  | AF1, AF2, AF3 |
| 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, AF3 |
| MD7  | Estudi de casos                  | Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la 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.                                                                                                                                                                                                         | AF1, AF2, AF3 |
| 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.                                                                                                                                                                                                             | AF1, AF2, AF3 |
| 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  | Activitat teòrica o pràctica individual i/o amb grup. | 4-5 setmanes | 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.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2026-4-7

7S\_OPT\_TCH\_El disseny com a agent de canvi social

3

## Guia Docent del Grau en Disseny

|     |                                                                                                                         |              |        |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------|
| AF2 | Assaig crític individual i/o amb grup.                                                                                  | 4-5 setmanes | 20-40% |
| AF3 | Exercicis (recerca documental, comentaris de text, debat, tècniques retòriques, mapa conceptual, cas pràctic, etc... ). | 6-8 setmanes | 30-50% |

### 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 tal de poder 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 podrà 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 tal de poder 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

## Guia Docent del Grau en Disseny

l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat. nt o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.

- 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

Riquesa en els continguts històrics i/o estètics i/o ètics i/o socials i/o culturals impartits en la matèria. (R.A. 1, 20-30%)

Mostrar capacitat de valorar, qüestionar i /o jutjar conceptes i idees i aprofundir en les relacions històriques, creatives, estètiques, ètiques, socials o culturals del disseny. (R.A. 2, 20-30%)

Idear i/o realitzar una proposta i/o discurs propi coherent amb els continguts de l'assignatura. (R.A. 3, 30-45%).

### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.  
Proves escrites / pràctiques  
Qüestionaris.  
Exercicis d'aplicació.  
Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.  
Informes de seguiment.  
Observacions directes.  
Registres d'observació.  
Autoavaluació.  
Coavaluació.

## 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 per el 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

La data de recuperació la fixarà el professorat, i si no indica el contrari, podrà ser fins a la setmana de recuperacions. Queda doncs a criteri del professor establir el termini. L'entrega consisteix en presentar l'activitat amb contingut nou i/o un examen. Si es fa examen, la nota correspondrà entre un 20 i un 30% de la nota final de l'activitat.

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

La recuperació serà la setmana final i sols per a aquells alumnes que tinguin un percentatge de faltes d'assistència entre 20% i 40%. L'entrega consistirà en presentar **totes les activitats** fora de l'avaluació contínua amb contingut nou i un examen addicional. La nota de l'examen es correspondrà entre un 20 i un 40% de la nota final. En el percentatge de nota restant, s'aplicaran els criteris i percentatges de l'avaluació contínua.

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

Rúbriques.  
Proves escrites / pràctiques  
Qüestionaris.  
Exercicis d'aplicació.  
Exercicis complementaris.

## 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

## Guia Docent del Grau en Disseny

que considera la 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 honestat 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

- Cabanas, E., Illouz, E. (2019). *Happycracia: Cómo la ciencia y la industria de la felicidad controlan nuestras vidas* (Contextos). Planeta
- Guayabero, O. (2020). *El diseño, de medio a mediador*. ESDESIGN: Barcelona.  
[https://www.esdesignbarcelona.com/sites/default/files/el\\_diseno\\_de\\_medio\\_a\\_mediador\\_oscar\\_guayabero\\_informe\\_esdesign.pdf](https://www.esdesignbarcelona.com/sites/default/files/el_diseno_de_medio_a_mediador_oscar_guayabero_informe_esdesign.pdf)
- Guayabero, O. (2021). *Diseño para un día antes*. Barcelona, Experimenta Ed.
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. Palma de Mallorca: Monograma.
- Pelta, R. (2015). *Disseny transformació social*. <https://www.youtube.com/watch?v=3bzTt9cCSl8>
- Pelta, R. (2021). *Disseny pel bé social*. [https://www.youtube.com/watch?v=BEHaLgJE\\_Wk](https://www.youtube.com/watch?v=BEHaLgJE_Wk)
- Revista MONOGRÀFICA nº 2  
<https://ajuntament.barcelona.cat/museudeldisseny/es/publicacion/univers-papanek>

#### Bibliografia de consulta i altres recursos

- Curedale, R. (2013). *Design research methods*. DesignsCommunityCollege Inc.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Colombia: editorial UC.
- Glaser, M. (2014). *Diseñador/Ciudadano. Cuatro lecciones breves (más o menos sobre diseño)*. Barcelona.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta.
- Margolín, V. (2005). *Las políticas de lo artificial*. Mexico: Designio.
- Moote, I. (2014). *Design Thinking para la innovación estratégica*. Barcelona: Empresa Activa Siganiévich, P.;
- Nieto, L. (2017). *Activismo gráfico*. Argentina:Ediciones Wolkowicz.

#### Audiovisuals

## Guia Docent del Grau en Disseny

### 12. Fitxes d'activitats formatives

|                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| ACTIVITAT 1                                                                                                                                                      | Durada: 4/5 setmanes aprox.                                                                                                                                                                                                       | Ponderació: 20<40 %                                                 |
| Descripció de l'activitat                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
| Activitat teòrica o pràctica individual i/o amb grup.                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
| Continguts                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
| Estudi, anàlisi i reflexió sobre el disseny pel canvi social, des de la revolució industrial fins a l'actualitat.                                                |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
| Estratègies de transformació social: disseny per a tothom, disseny inclusiu/universal, disseny en perspectiva de gènere, disseny ètic i responsable, co-disseny. |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
| Estratègies de transformació ambiental: eco-disseny, sostenibilitat, economia circular (cradle to cradle), disseny obert (copyleft).                             |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
| Activisme i moviments socials.                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
| Disseny, cooperativisme i economia social-solidària.                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
| Competències                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
| CT-02                                                                                                                                                            | Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.                                                                                                                                      |                                                                     |
| CT-08                                                                                                                                                            | Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.                                                                                                                                                                             |                                                                     |
| CG-06                                                                                                                                                            | Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.                                                                                                                                          |                                                                     |
| CG-09                                                                                                                                                            | Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.                                                                                                                                                 |                                                                     |
| CG-12                                                                                                                                                            | Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.                                                                                                                                                                |                                                                     |
| CG-19                                                                                                                                                            | Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.                                                                                                                                                         |                                                                     |
| CG-21                                                                                                                                                            | Dominar la metodologia d'investigació.                                                                                                                                                                                            |                                                                     |
| GRA-15                                                                                                                                                           | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.   |                                                                     |
| INT-15                                                                                                                                                           | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció   |                                                                     |
| MOD-15                                                                                                                                                           | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per a generar identitat, innovació i qualitat en la producció |                                                                     |
| PRO-15                                                                                                                                                           | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció.  |                                                                     |
| Metodologies docents aplicades                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                     |
| MD1                                                                                                                                                              | Conferència i/o classe magistral                                                                                                                                                                                                  | El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes. |

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.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2026-4-7

7S\_OPT\_TCH\_El disseny com a agent de canvi social

9

## Guia Docent del Grau en Disseny

|      |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |                            | 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.                                                                                                              |
| 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 la 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

|     |                                                                                                         |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1 | Conèixer aspectes històrics i/o estètiques i/o ètics i/o socials i/o culturals impartits en la matèria. |
| RA2 | Establir relacions històriques, estètiques, ètiques, socials o culturals amb el context.                |
| RA3 | Elaborar propostes i discursos reflexius i amb argumentació crítica basats en el fet de dissenyar.      |
| RA5 | Plantejar estratègies de recerca i innovació.                                                           |

### Avaluació contínua

#### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

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.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2026-4-7

7S\_OPT\_TCH\_El disseny com a agent de canvi social

10

## Guia Docent del Grau en Disseny

Riquesa en els continguts històrics i/o estètics i/o ètics i/o socials i/o culturals impartits en la matèria. (R.A. 1)  
Mostrar capacitat de valorar, qüestionar i /o jutjar conceptes i idees i aprofundir en les relacions històriques, creatives, estètiques, ètiques, socials o culturals del disseny. (R.A. 2)

### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.  
Proves escrites / pràctiques  
Qüestionaris.  
Exercicis d'aplicació.  
Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.  
Informes de seguiment.  
Observacions directes.  
Registres d'observació.  
Autoavaluació.  
Coavaluació.

### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

La data de recuperació la fixarà el professorat, dins d'un període no màxim de 4 setmanes després de la data d'entrega de l'avaluació contínua. L'entrega consisteix en presentar l'activitat amb contingut nou i/o un examen. Si es fa examen, la nota correspondrà entre un 20 i un 30% de la nota final de l'activitat.

### Recuperació fora de l'avaluació contínua

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

La recuperació serà la setmana final i sols pels que tinguin un percentatge de faltes d'assistència entre 60% i 80%. L'entrega consisteix en presentar l'activitat amb contingut nou i un examen. La nota de l'examen correspondrà entre un 20 i un 40% de la nota final de l'activitat. Els criteris d'avaluació i els percentatges seran els mateixos que en l'avaluació contínua.

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

Rúbriques.  
Proves escrites / pràctiques  
Qüestionaris.  
Exercicis d'aplicació.  
Exercicis complementaris.

## Guia Docent del Grau en Disseny

|                    |                                           |                               |
|--------------------|-------------------------------------------|-------------------------------|
| <b>ACTIVITAT 2</b> | Durada: <b>Durada 4/5 setmanes aprox.</b> | Ponderació: <b>20&lt;40 %</b> |
|--------------------|-------------------------------------------|-------------------------------|

### Descripció de l'activitat

Assaig crític individual/grup (opinió personal, reflexió crítica, exposició de conclusions, etc.).

### Continguts

Estudi, anàlisi i reflexió sobre el disseny pel canvi social, des de la revolució industrial fins a l'actualitat.

Estratègies de transformació social: disseny per a tothom, disseny inclusiu/universal, disseny en perspectiva de gènere, disseny ètic i responsable, co-disseny.

Estratègies de transformació ambiental: eco-disseny, sostenibilitat, economia circular (cradle to cradle), disseny obert (copyleft).

Activisme i moviments socials.

Disseny, cooperativisme i economia social-solidària.

### Competències

|        |                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CT-02  | Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.                                                                                                                                      |
| CT-08  | Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.                                                                                                                                                                             |
| CG-06  | Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.                                                                                                                                          |
| CG-09  | Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.                                                                                                                                                 |
| CG-12  | Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.                                                                                                                                                                |
| CG-19  | Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.                                                                                                                                                         |
| CG-21  | Dominar la metodologia d'investigació.                                                                                                                                                                                            |
| GRA-15 | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.   |
| INT-15 | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció   |
| MOD-15 | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per a generar identitat, innovació i qualitat en la producció |
| PRO-15 | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció   |

### 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                                            |

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.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2026-4-7

7S\_OPT\_TCH\_El disseny com a agent de canvi social

12

## Guia Docent del Grau en Disseny

|      |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |                            | 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.                                                                                                              |
| 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 la 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 dóna 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

|     |                                                                                                       |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1 | Conèixer aspectes històrics i/o estètics i/o ètics i/o socials i/o culturals impartits en la matèria. |
| RA2 | Establir relacions històriques, estètiques, ètiques, socials o culturals amb el context.              |
| RA3 | Elaborar propostes i discursos reflexius i amb argumentació crítica basats en el fet de dissenyar.    |
| RA5 | Plantejar estratègies de recerca i innovació.                                                         |

### Avaluació contínua

#### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Riquesa en els continguts històrics i/o estètics i/o ètics i/o socials i/o culturals impartits en la matèria. (R.A. 1)  
Mostrar capacitat de valorar, qüestionar i /o jutjar conceptes i idees i aprofundir en les relacions històriques, creatives, estètiques, ètiques, socials o culturals del disseny. (R.A. 2)

## Guia Docent del Grau en Disseny

### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.  
Proves escrites / pràctiques  
Qüestionaris.  
Exercicis d'aplicació.  
Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.  
Informes de seguiment.  
Observacions directes.  
Registres d'observació.  
Autoavaluació.  
Coavaluació.

### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

La data de recuperació la fixarà el professorat, dins d'un període no màxim de 4 setmanes després de la data d'entrega de l'avaluació contínua. L'entrega consisteix en presentar l'activitat amb contingut nou i/o un examen. Si es fa examen, la nota correspondrà entre un 20 i un 30% de la nota final de l'activitat.

### Recuperació fora de l'avaluació contínua

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

La recuperació serà la setmana final i sols pels que tinguin un percentatge de faltes d'assistència entre 60% i 80%. L'entrega consisteix en presentar l'activitat amb contingut nou i un examen. La nota de l'examen correspondrà entre un 20 i un 40% de la nota final de l'activitat. Els criteris d'avaluació i els percentatges seran els mateixos que en l'avaluació contínua.

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

Rúbriques.  
Proves escrites / pràctiques  
Qüestionaris.  
Exercicis d'aplicació.  
Exercicis complementaris.

## Guia Docent del Grau en Disseny

|                    |                                           |                               |
|--------------------|-------------------------------------------|-------------------------------|
| <b>ACTIVITAT 3</b> | <b>Durada: Durada 6/8 setmanes aprox.</b> | <b>Ponderació: 30&lt;50 %</b> |
|--------------------|-------------------------------------------|-------------------------------|

### Descripció de l'activitat

Exercicis (recerca documental, comentaris de text, debat, tècniques retòriques, mapa conceptual, cas pràctic, etc. ).

### Continguts

Estudi, anàlisi i reflexió sobre el disseny pel canvi social, des de la revolució industrial fins a l'actualitat.

Estratègies de transformació social: disseny per a tothom, disseny inclusiu/universal, disseny en perspectiva de gènere, disseny ètic i responsable, co-disseny.

Estratègies de transformació ambiental: eco-disseny, sostenibilitat, economia circular (cradle to cradle), disseny obert (copyleft).

Activisme i moviments socials.

Disseny, cooperativisme i economia social-solidària.

### Competències

|        |                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CT-02  | Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.                                                                                                                                      |
| CT-08  | Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.                                                                                                                                                                             |
| CG-06  | Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.                                                                                                                                          |
| CG-09  | Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.                                                                                                                                                 |
| CG-12  | Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.                                                                                                                                                                |
| CG-19  | Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.                                                                                                                                                         |
| CG-21  | Dominar la metodologia d'investigació.                                                                                                                                                                                            |
| GRA-15 | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.   |
| INT-15 | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció   |
| MOD-15 | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per a generar identitat, innovació i qualitat en la producció |
| PRO-15 | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció   |

### 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                                            |

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.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2026-4-7

7S\_OPT\_TCH\_El disseny com a agent de canvi social

15

## Guia Docent del Grau en Disseny

|      |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |                            | 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.                                                                                                              |
| 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 la 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 dóna 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.                                                                                                                                                         |

### Resultats d'aprenentatge

|     |                                                                                                       |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1 | Conèixer aspectes històrics i/o estètics i/o ètics i/o socials i/o culturals impartits en la matèria. |
| RA2 | Establir relacions històriques, estètiques, ètiques, socials o culturals amb el context.              |
| RA3 | Elaborar propostes i discursos reflexius i amb argumentació crítica basats en el fet de dissenyar.    |
| RA5 | Plantejar estratègies de recerca i innovació.                                                         |

### Avaluació contínua

#### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Riquesa en els continguts històrics i/o estètics i/o ètics i/o socials i/o culturals impartits en la matèria. (R.A. 1)  
Mostrar capacitat de valorar, qüestionar i/o jutjar conceptes i idees i aprofundir en les relacions històriques, creatives, estètiques, ètiques, socials o culturals del disseny. (R.A. 2)  
Idear i/o realitzar una proposta i/o discurs propi coherent amb els continguts de l'assignatura. (R.A. 3).

## Guia Docent del Grau en Disseny

### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.  
Proves escrites / pràctiques  
Qüestionaris.  
Exercicis d'aplicació.  
Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.  
Informes de seguiment.  
Observacions directes.  
Registres d'observació.  
Autoavaluació.  
Coavaluació.

### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

La recuperació serà la setmana final . L'entrega consisteix en presentar l'activitat amb contingut nou i/o un examen. Si es fa examen, la nota correspondrà entre un 20 i un 30% de la nota final de l'activitat.

### Recuperació fora de l'avaluació contínua

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

La recuperació serà la setmana final i sols pels que tinguin un percentatge de faltes d'assistència entre 60% i 80%. L'entrega consisteix en presentar l'activitat amb contingut nou i un examen. La nota de l'examen correspondrà entre un 20 i un 40% de la nota final de l'activitat. Els criteris d'avaluació i els percentatges seran els mateixos que en l'avaluació continua.

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

Rúbriques.  
Proves escrites / pràctiques  
Qüestionaris.  
Exercicis d'aplicació.  
Exercicis complementaris.