



- 1.-Utilitzar fulls de càlcul per estimar el cost dels projectes desenvolupats i dissenyar-ne el pla de comercialització, així com valorar-ne la sostenibilitat.
- 2.-Construir un objecte establint un pla de treball organitzat que permeti arribar a una solució correcta tenint en compte criteris d'estalvi de recursos i respecte pel medi ambient, tot seguint les normes de seguretat de treball amb eines i materials.
- 3.-Utilitzar correctament la simbologia i el llenguatge tècnic.
- 4.-Realitzar presentacions que integrin eines digitals i programari específic.
- 5.-Definir els diferents tipus d'estructures i identificar-les en objectes d'ús quotidià, indicant els tipus d'esforços a què estan sotmeses.
- 6.-Emprar simuladors per analitzar l'estabilitat d'estructures simples i analitzar els esforços a què estan sotmeses.
- 7.-Dissenyar i construir estructures que formin part d'un projecte tecnològic, tenint en compte aspectes dels materials: rigidesa, lleugeresa, flexibilitat.
- 8.-Reconèixer la font i el tipus d'energia que permet el funcionament de diferents màquines. Cercar estratègies d'estalvi energètic.
- 9.-Comprendre i descriure el funcionament i l'aplicació dels diferents mecanismes de transmissió i transformació del moviment a partir de l'anàlisi i l'observació d'aquests mecanismes en diferents màquines.
- 10.-Dissenyar, construir i simular sistemes de mecanismes que realitzen una funció determinada dins d'un projecte tecnològic.
- 11.-Analitzar mecanismes i sistemes de mecanismes mitjançant l'ús de simuladors digitals.
- 12.-Conèixer el funcionament bàsic dels principals tipus de comunicació a distància i reflexionar sobre el seu ús i abús.
- 13.-Analitzar l'impacte de l'electrònica en l'evolució dels sistemes de comunicació.
- 14.-Definir i identificar els diferents components d'un programa informàtic.
- 15.-Dissenyar programes informàtics simples aplicables a necessitats concretes del seu entorn immediat.
- 16.-Realitzar programes informàtics simples aplicant estructures de programació que incloguin operadors, estructures condicionals i estructures de repetició.