



ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR

Diligencia para hacer constar que las siguientes páginas de este documento se corresponden con la información que consta en la Secretaria de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Sevilla relativa al programa oficial de la asignatura “Expresión Artística I” (1160007) del curso académico “2009-2010”, de los estudios de “Ingeniero Técnico en Diseño Industrial (Plan 2001)”.

Regina M^a Nicaise Fito

Gestora de Centro

Código:PFIRM651A2XS5IQGh5BWCCPG2rjKAR.
Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: <https://pfirma.us.es/verifirma>

FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	21/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM651A2XS5IQGh5BWCCPG2rjKAR	PÁGINA	1/5



**PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
"Expresión Artística I"**

INGENIERO TÉCNICO EN DISEÑO INDUSTRIAL (Plan 2001)

Departamento de Ingeniería del Diseño

E.U. Politécnica

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Titulación:	INGENIERO TÉCNICO EN DISEÑO INDUSTRIAL (Plan 2001)
Año del plan de estudio:	2001
Centro:	E.U. Politécnica
Asignatura:	Expresión Artística I
Código:	1160007
Tipo:	Troncal/Formación básica
Curso:	1º
Período de impartición:	Segundo Cuatrimestre
Ciclo:	1
Área:	Expresión Gráfica en la Ingeniería
Departamento:	Ingeniería del Diseño
Dirección postal:	Escuela Técnica Superior de Ingenieros
Dirección electrónica:	http://www.esi2.us.es/ID/

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Objetivos docentes específicos

1. DESARROLLAR LAS CAPACIDADES DE EXPRESIÓN Y CREATIVIDAD A TRAVÉS DEL LENGUAJE VISUAL Y SUS ELEMENTOS ESENCIALES.
2. CONOCER CADA UNO DE LOS ELEMENTOS ESENCIALES DEL LENGUAJE VISUAL Y SUS CAPACIDADES EXPRESIVAS.
3. DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE ANALIZAR Y DISEÑAR CORRECTAMENTE LA FORMA DE PRODUCTOS Y ELEMENTOS INDUSTRIALES.

Estos objetos generales de la asignatura definen otros objetivos más específicos:

- Conocer la función estética y comunicativa del producto.
- Conocer los elementos del diseño.
- Conocer y manejar el análisis y síntesis de formas bidimensionales y tridimensionales, así como su efecto en el diseño y representación de productos.
- Conocer y aplicar la teoría de colores en el diseño y representación de productos.
- Conocer y aplicar las distintas texturas a productos y sus connotaciones.
- El efecto de la luz en la percepción de las formas y colores.
- Desarrollar la sensibilidad y creatividad artística.
- Aplicar los conceptos artísticos al diseño y representación de productos: técnicas de representación artística e introducción al maquetado.
- Aplicar los conceptos artísticos mediante técnicas infográficas.
- Capacidad de trabajo en grupo.

Código:PFIRM651A2XS5IQGh5BWCCPG2rjKAR. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: https://pfirma.us.es/verifirma			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	21/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM651A2XS5IQGh5BWCCPG2rjKAR	PÁGINA	2/5

Competencias:

Competencias transversales/genéricas

- Habilidades para trabajar en un equipo interdisciplinario (Se entrena débilmente)
- Reconocimiento a la diversidad y la multiculturalidad (Se entrena débilmente)
- Comprensión de culturas y costumbres de otros países (Se entrena débilmente)
- Capacidad de organizar y planificar (Se entrena de forma moderada)
- Conocimientos generales básicos (Se entrena de forma moderada)
- Solidez en los conocimientos básicos de la profesión (Se entrena de forma moderada)
- Comunicación oral en la lengua nativa (Se entrena de forma moderada)
- Comunicación escrita en la lengua nativa (Se entrena de forma moderada)
- Habilidades para recuperar y analizar información desde diferentes fuentes (Se entrena de forma moderada)
- Toma de decisiones (Se entrena de forma moderada)
- Trabajo en equipo (Se entrena de forma moderada)
- Habilidades en las relaciones interpersonales (Se entrena de forma moderada)
- Habilidad para comunicar con expertos en otros campos (Se entrena de forma moderada)
- Capacidad de adaptación a nuevas situaciones (Se entrena de forma moderada)
- Liderazgo (Se entrena de forma moderada)
- Habilidad para trabajar de forma autónoma (Se entrena de forma moderada)
- Planificar y dirigir (Se entrena de forma moderada)
- Inquietud por el éxito (Se entrena de forma moderada)
- Capacidad de análisis y síntesis (Se entrena de forma intensa)
- Habilidades elementales en informática (Se entrena de forma intensa)
- Resolución de problemas (Se entrena de forma intensa)
- Capacidad de crítica y autocrítica (Se entrena de forma intensa)
- Capacidad para aplicar la teoría a la práctica (Se entrena de forma intensa)
- Habilidades de investigación (Se entrena de forma intensa)
- Capacidad de aprender (Se entrena de forma intensa)
- Capacidad de generar nuevas ideas (Se entrena de forma intensa)
- Iniciativa y espíritu emprendedor (Se entrena de forma intensa)
- Inquietud por la calidad (Se entrena de forma intensa)

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- BLOQUE I: ELEMENTOS DEL DISEÑO
- BLOQUE II: LA FORMA
- BLOQUE III: EL COLOR
- BLOQUE IV: LA TEXTURA
- BLOQUE V: LA LUZ
- BLOQUE VI: COREL DRAW
- (En todos los bloques se anima a la observación y análisis de los elementos que constituyen los bloques en objetos y grafismos de su entorno, las técnicas de representación y su aplicación al diseño. En el bloque VI se practican los elementos anteriores mediante técnicas de ordenador)

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Relación de actividades de segundo cuatrimestre

Clases teóricas

Horas presenciales: 21.0

Horas no presenciales: 0.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

- Sesiones académicas teóricas: método expositivo con cañón, pizarra, modelos materiales y entorno multimedia.
- Impartir las clases teóricas mediante el "Método Expositivo", "Clase Magistral", empleando, al mismo tiempo, técnicas de interrogatorio que eviten la pasividad del discente.
 - Comenzar con una introducción en la que se hace una breve referencia a lo que ya se ha impartido anteriormente, así como un esquema de lo que se va a acometer, a fin de que el alumno se sitúe en el contexto apropiado.
 - A continuación exponemos el tema resaltando las hipótesis y simplificaciones, así como haciendo destacar los puntos importantes y realizando unos esquemas en pizarra que sean claros y visibles para los alumnos más alejados. Al mismo tiempo, solventaremos las dudas que surjan en el transcurso de la clase.
 - Para finalizar, se elaboran conclusiones y damos una visión global de lo explicado y lo conectamos con temas posteriores.
 - En algunos temas puede ser interesante dar más referencias bibliográficas para consolidar y ampliar conceptos de los alumnos interesados.
 - En temas específicos es aconsejable el uso (además del encerado, guiones y esquemas) de transparencias o diapositivas y

FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	21/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM651A2XS5IQGh5BWCCPG2rjKAR	PÁGINA	3/5

de un videoprojector conectado a un ordenador, lo que hará más atractiva la clase, además de ganar en tiempo y calidad de la enseñanza. La actividad de Expresión Artística tiene una componente predominantemente práctica. Por tanto, la asimilación de los conceptos teóricos va acompañada con la realización de actividades técnico prácticas, por parte del alumno, que servirán para consolidar los conocimientos de éste.

- Es aconsejable que, éstos, sean de problemas de diseño industrial reales y de casos técnico prácticos.

Prácticas tutoradas

Horas presenciales: 10.5

Horas no presenciales: 0.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

- Sesiones académicas prácticas: breve exposición de las líneas generales de aplicación de la teoría a la práctica, y posterior método heurístico.
- Organización de las prácticas de mayor laboriosidad en grupos de dos o tres alumnos, con el consiguiente reparto del trabajo entre los miembros del grupo.
- Se aplicarán técnicas de aprendizaje autónomo, basado en problemas.
- Partir de situaciones problemáticas que sean atractivas, a fin de despertar el interés y la curiosidad del alumno.
- No separar el trabajo manual del intelectual: hacer reflexionar al alumno sobre lo que se hace.

Prácticas informáticas

Horas presenciales: 10.5

Horas no presenciales: 0.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

- Sesiones académicas prácticas: breve exposición de las líneas generales de aplicación de la teoría a la práctica, y posterior método heurístico.
- Organización de las prácticas de mayor laboriosidad en grupos de dos o tres alumnos, con el consiguiente reparto del trabajo entre los miembros del grupo.
- Se aplicarán técnicas de aprendizaje autónomo, basado en problemas.
- Partir de situaciones problemáticas que sean atractivas, a fin de despertar el interés y la curiosidad del alumno.

Exposiciones y seminarios

Horas presenciales: 7.0

Horas no presenciales: 0.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

A modo de debate se desarrolla un análisis o síntesis de un producto desde el punto de vista artístico, para detectar los posibles errores o lagunas en el razonamiento de los alumnos.

Tutorías colectivas de contenido programado

Horas presenciales: 2.0

Horas no presenciales: 0.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

Resolución de dudas generales, por propuesta directa de los alumnos o deducidas de las prácticas.

Tutorías individuales de contenido programado

Horas presenciales: 2.5

Horas no presenciales: 0.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

Resolver las lagunas de conocimiento específica de cada alumno y orientarlo en la resolución de las prácticas.

Código:PFIRM651A2XS5IQGh5BWCCPG2rjKAR. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: https://pfirma.us.es/verifirma			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	21/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM651A2XS5IQGh5BWCCPG2rjKAR	PÁGINA	4/5

Exámenes

Horas presenciales: 5.5

Horas no presenciales: 0.0

Tipo de examen: Teórico-práctico

AAD con presencia del profesor

Horas presenciales: 9.0

Horas no presenciales: 0.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

- Desarrollo de prácticas tuteladas complementarias a las prácticas, para la resolución de problemas más específicos.

Horas de estudio y trabajo personal

Horas presenciales: 0.0

Horas no presenciales: 65.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

- Horas dedicadas al estudio de los contenidos teóricos y prácticos.

- Realización del trabajo personal sobre las prácticas, incluyendo tareas adicionales como búsqueda y análisis de soluciones, o el manejo de normas técnicas.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Evaluación continua en prácticas y examen teórico-práctico de contenidos para las actividades presenciales; presentación y realización de prácticas individuales y en grupo para las no presenciales.

La evaluación del alumnado procurará una valoración del grado de asimilación de los conocimientos en base a los contenidos. La forma de determinar ésta valoración será:

- 1.- Examen final: se celebrará en la fecha oficialmente establecida por la Dirección de la Escuela. Versará sobre aspectos teóricos, prácticos o teórico-prácticos correspondientes a las materias desarrolladas en clase, y donde se puedan apreciar, junto a los niveles de conocimiento alcanzados, la capacidad de análisis y destrezas conseguidas por el alumno. Se valorará entre 0 y 10 puntos, considerándose aprobado con calificación superior o igual a 5 puntos.
- 2.- Asistencia y realización de las prácticas de taller programadas (individuales y en grupo): el alumno deberá entregar en tiempo y forma las prácticas indicadas por el profesor y debidamente encuadradas. Cada práctica será evaluada entre 0 y 7 puntos. Se deberán tener aprobadas todas las prácticas (calificación igual o superior a 5), siendo la calificación final la nota media de las mismas, ponderándose la práctica final doble valor de las otras. El trabajo en grupo final será defendido en una sesión para tal efecto, valorándose también las sesiones de tutorización programadas.
- 3.- Asistencia y realización de las prácticas de Corel: el alumno deberá entregar en tiempo y forma las prácticas indicadas por el profesor, en un disquete para tal efecto. El alumno obtendrá una calificación comprendida entre 0 y 3 puntos en función de la evolución en las clases y los trabajos presentados.
- 4.- Otros criterios que se consideren necesarios para la evaluación global de la asignatura serán debidamente comunicados a los alumnos.
- 5.- Calificación y revisión de exámenes y prácticas: las calificaciones obtenidas en cada uno de los apartados se expondrán en el tablón de anuncios correspondiente, indicándose el lugar, fecha y hora de la revisión.
- 6.- La calificación final estará ponderada, considerándose un 60% de la nota la suma de las calificaciones de las prácticas (taller y Corel), y un 40% la nota del examen final.
- 7.- La asignatura se considerará suspensa o aprobada en su totalidad en cada una de las convocatorias.

Código:PFIRM651A2XS5IQGh5BWCCPG2rjKAR. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: https://pfirma.us.es/verifirma			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	21/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM651A2XS5IQGh5BWCCPG2rjKAR	PÁGINA	5/5