


Diligencia para hacer constar que las siguientes páginas de este documento se corresponden con la información que consta en la Secretaría de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Sevilla relativa al programa oficial de la asignatura “Expresión Artística I” (2020006) del curso académico “2023-24”, de los estudios de “Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto”.

Isabel María Martín Martín

Responsable de Secretaría del Centro

Código Seguro De Verificación	pW5TDsyllVpGkWFmTkMTtA==	Fecha	08/04/2024
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/pW5TDsyllVpGkWFmTkMTtA%3D%3D	Página	1/7



Datos básicos de la asignatura

Titulación:	Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto
Año plan de estudio:	2010
Curso implantación:	2010-11
Centro responsable:	Escuela Politécnica Superior
Nombre asignatura:	Expresión Artística I
Código asignatura:	2020006
Tipología:	OBLIGATORIA
Curso:	1
Periodo impartición:	Cuatrimestral
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150
Área/s:	Expresión Gráfica en la Ingeniería
Departamento/s:	Ingeniería del Diseño

Objetivos y competencias

OBJETIVOS:


Derivado de los contenidos del plan de estudios, comprender y aplicar:

- El lenguaje visual al diseño bidimensional y tridimensional.
- Las técnicas de sketching de productos industriales.
- Las técnicas de dibujo vectorial.
- La comunicación visual en presentaciones de productos.

COMPETENCIAS BÁSICAS:

CB1- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo

Código Seguro De Verificación	pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA==	Fecha	08/04/2024
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN	Página	2/7
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA%3D%3D		



de estudio.

CB2- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES:

G02- Capacidad para tomar de decisiones

G03- Capacidad de organización y planificación.

G04- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

G06- Actitud de motivación por la calidad y mejora continua.

G07- Capacidad de análisis y síntesis


G09- Creatividad y espíritu inventivo en la resolución de problemas científico-técnicos

G10- Aptitud para la comunicación oral y escrita de la lengua propia

G13- Capacidad de innovación, iniciativa y espíritu emprendedor

G15- Capacidad para el razonamiento crítico

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Código Seguro De Verificación	pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA==	Fecha	08/04/2024	
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN			
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA%3D%3D	Página	3/7	

E35- Capacidad para hacer propuestas de diseño formal del producto con técnicas expresión artística convencionales (claro-oscuro, carboncillo, pastel, acuarela, lápices de colores, rotuladores, tempera, aerografía) y asistidas por ordenador

E36- Capacidad para comunicar el producto mediante dibujos de ilustración, estilismo y sketches (bocetos) de investigación, exploración, explicación y seducción

Contenidos o bloques temáticos

CONTENIDOS:

- Conocimiento de las técnicas expresión artística convencionales (claro-oscuro, carboncillo, pastel, acuarela, lápices de colores, rotuladores, tempera, aerografía) y asistidas por ordenador de los aspectos formales del producto.
- Dibujos de estilismos de ilustración de producto.
- Sketching. Técnicas de bocetado de productos industriales de investigación, exploración, explicación y seducción.
- Análisis y síntesis de formas. Forma, color y texturas.

BLOQUES TEMÁTICOS:


Teoría: Comunicación visual: lenguaje artístico, bocetaje y presentación de productos.

Prácticas de tablero: Sketching Básico: bocetos de ideación, explicación y presentación

Prácticas de informática: Dibujo vectorial, diseño bidimensional y tridimensional y presentación de productos

Actividades formativas y horas lectivas

Código Seguro De Verificación	pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA==	Fecha	08/04/2024
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN	Página	4/7
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA%3D%3D		



Actividad	Horas
A Clases Teóricas	30
F Prácticas de Taller/Deportivas	15
G Prácticas de Informática	15

Metodología de enseñanza-aprendizaje

ACTIVIDADES DIRIGIDAS:

Clases expositivas de contenidos teóricos-prácticos

Estudio de casos

ACTIVIDADES SUPERVISADAS:

Aprendizaje basado en proyectos

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS:

Aprendizaje basado en proyectos

Estudio personal

Sistemas y criterios de evaluación y calificación


SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Evaluación Continua:

Para la evaluación de la parte teórica, cada estudiante deberá superar una prueba teórico-práctico sobre los contenidos de la asignatura. Dicha prueba será realizada el final del cuatrimestre.

Para la evaluación de la parte práctica, cada estudiante deberá entregar en tiempo y forma trabajos prácticos de tablero y de informática indicados. Dichos trabajos prácticos serán realizados y entregados durante el cuatrimestre.

Código Seguro De Verificación	pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA==	Fecha	08/04/2024
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN	Página	5/7
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA%3D%3D		



Sólo podrá optarse por este sistema de evaluación en la primera convocatoria oficial.

Evaluación Final:

Para la evaluación de la parte teórica, cada estudiante deberá superar un examen teórico-práctico sobre los contenidos de la asignatura. Dicho examen será realizado en la fecha de convocatoria final oficial.

Para la evaluación de la parte práctica, cada estudiante deberá entregar en tiempo y forma trabajos prácticos de tablero y de informática. Dichos trabajos serán entregados en la fecha de convocatoria final oficial.

Sólo podrá optarse por este sistema de evaluación en las segunda y tercera convocatorias oficiales.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

Estos criterios son aplicables tanto en evaluación continua como en evaluación final.

Teoría (T):

Se considerará superada esta parte de la asignatura con una calificación igual o superior a 5 puntos sobre 10 en la prueba teórico-práctica.


Práctica (P):

La calificación final de esta parte, tanto en las prácticas de tablero como de informática, vendrá dada por la media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada una de las prácticas. Cada práctica será calificada sobre 10 puntos.

Para superar esta parte de la asignatura debe obtenerse una calificación igual o superior a 5 puntos, tanto en las prácticas de tablero como en las de informática de forma independiente.

La calificación de la práctica se compone en un 50% de la práctica de tablero (PT) y en un

Código Seguro De Verificación	pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA==	Fecha	08/04/2024
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN	Página	6/7
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA%3D%3D		



50% de la práctica de informática (PI). Es decir, $P = 0,50 \cdot PT + 0,50 \cdot PI$

Calificación Final (F):

La calificación final de la asignatura se compone en un 25% de la parte teórica correspondiente al examen teórico-práctico y en un 75% de la parte práctica (P) correspondiente a la nota de los trabajos prácticos. Es decir, $F = 0,25 \cdot T + 0,75 \cdot P$.

Para aprobar la asignatura hay que obtener un mínimo de 5 puntos sobre 10 en la calificación final. Siendo necesario haber aprobado de forma independiente la teoría, la práctica de tablero y la práctica de informática.

Requisitos específicos:

- En la primera convocatoria los trabajos prácticos serán realizados y entregados durante el curso en las fechas especificadas para cada uno de ellos y en la forma indicada. Se requiere una asistencia mínima del 80% a las clases prácticas.
- En segunda y tercera convocatorias será imprescindible realizar y/o entregar todas las actividades evaluables que no hayan sido superadas en convocatorias anteriores dentro del curso académico vigente.
- Se conservarán las calificaciones parciales de la primera convocatoria en las siguientes convocatorias finales (segunda y tercera), tanto de la parte teórica como de la parte práctica, siempre que haya sido realizado el examen teórico-práctico y hayan sido entregadas (en tiempo y forma) todas las prácticas de informática y de tablero en la primera convocatoria. Asimismo, se conservarán las calificaciones de la segunda convocatoria en la tercera, siempre que hayan sido realizadas todas las actividades de evaluación (en tiempo y forma).

Código Seguro De Verificación	pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA==	Fecha	08/04/2024
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/pW5TDsy11VpGkWFMTkMTtA%3D%3D	Página	7/7

