



ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR

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” (2140006) del curso académico “2014-2015”, de los estudios de “Doble Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto e Ingeniería Mecánica”.

Regina M<sup>a</sup> Nicaise Fito

Gestora de Centro

Código:PFIRM905VNL0LXTMSVgowGVHnRnd2N.  
Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: <https://pfirma.us.es/verifirma>

FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	14/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM905VNL0LXTMSVgowGVHnRnd2N	PÁGINA	1/5



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

Doble Grado en Ing.en Diseño Ind.y Desarrollo del Producto e Ing. Mecánica

Departamento de Ingeniería del Diseño

Escuela Politécnica Superior

**DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA**

<b>Titulación:</b>	Doble Grado en Ing.en Diseño Ind.y Desarrollo del Producto e Ing. Mecánica
<b>Año del plan de estudio:</b>	2010
<b>Centro:</b>	Escuela Politécnica Superior
<b>Asignatura:</b>	Expresión Artística I
<b>Código:</b>	2140006
<b>Tipo:</b>	Obligatoria
<b>Curso:</b>	1º
<b>Período de impartición:</b>	Cuatrimestral
<b>Ciclo:</b>	0
<b>Área:</b>	Expresión Gráfica en la Ingeniería (Área responsable)
<b>Horas :</b>	150
<b>Créditos totales :</b>	6.0
<b>Departamento:</b>	Ingeniería del Diseño (Departamento responsable)
<b>Dirección física:</b>	C/VIRGEN DE ÁFRICA, 7, 41011, SEVILLA
<b>Dirección electrónica:</b>	

**OBJETIVOS Y COMPETENCIAS**

**Objetivos docentes específicos**

- Conocer los materiales empleados en las principales técnicas convencionales de dibujo.
- Conocer las principales técnicas convencionales de la expresión artística: claro-oscuro, carboncillo, pastel, acuarelas, lápices de colores, rotuladores, témpera y aerografía.
- Conocer técnicas de expresión artística asistida por ordenador.
- Conocer los elementos esenciales del lenguaje visual, para aplicar adecuadamente las técnicas de la expresión artística a la representación de productos industriales y de nuevas propuesta de diseño.
- Aplicar adecuadamente las técnicas de la expresión artística a los bocetos de productos industriales en función de las distintas fases de diseño: sketching de investigación, de exploración, de explicación y de seducción.
- Conocer los elementos de diseño y las variables morfológicas de un producto industrial.
- Capacidad de síntesis y análisis de productos industriales en función de sus variables morfológicas.
- Conocer y aplicar al análisis y síntesis de formas bidimensionales y tridimensionales, y su influencia en los aspectos semánticos y perceptuales del producto.
- Conocer y aplicar la teoría de colores al análisis y síntesis de productos, estudiando su influencia en los aspectos semánticos y

FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	14/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM905VNL0LXTMSVgowGVHnRnd2N	PÁGINA	2/5

perceptuales del producto.

- Conocer y aplicar la textura al análisis y síntesis de productos, estudiando su influencia en los aspectos semánticos y perceptuales del producto.
- Conocer el efecto de la luz en la percepción de formas y colores.

### Competencias:

#### Competencias transversales/genéricas

- G 02- Capacidad para tomar de decisiones.
- G 05- Capacidad para trabajar en equipo.
- G 07- Capacidad de análisis y síntesis.
- G 09- Creatividad y espíritu inventivo en la resolución de problemas científico-técnicos.
- G 10- Aptitud para la comunicación oral y escrita de la lengua propia.
- G 13- Capacidad de innovación, iniciativa y espíritu emprendedor.
- G 15- Capacidad para el razonamiento crítico.
- G 23- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

#### Competencias específicas

- 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
- E37.- Capacidad para hacer propuestas de análisis y síntesis de formas, desde los conocimientos de variables morfológica: composición, armonía ritmo, forma, color, luz e iluminación, texturas de productos y los aspectos semánticos y perceptuales del producto

### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

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.

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

Relación de actividades formativas del cuatrimestre

#### Clases teóricas

**Horas presenciales:** 30.0

**Horas no presenciales:** 0.0

#### Metodología de enseñanza-aprendizaje:

Los métodos y técnicas docentes que se aplicarán en la enseñanza de la asignatura de Expresión Artística I son los que a continuación indicamos:

1. Partir de los conocimientos y capacidad del alumno.
2. Averiguar los conocimientos del alumno sobre la materia que se imparte. Lo cual permitirá:
  - a) Conocer el nivel de partida al que es necesario adaptar los objetivos y contenidos.
  - b) Detectar los errores y contradicciones conceptuales. Para, a partir de esto, saber qué es lo que se quiere enseñar, su extensión y tiempo disponible para su desarrollo.
3. Estamos ahora, en buenas condiciones para seleccionar los contenidos. Es aconsejable que, éstos, sean de problemas de diseño industrial reales y de casos técnico prácticos.
4. Impartir las clases teóricas mediante el "Método Expositivo", "Clase Magistral", empleando, al mismo tiempo, técnicas de interrogatorio que eviten la pasividad del discente.
5. 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 acometer, a fin de que el alumno se sitúe en el contexto apropiado.
6. 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.
7. Para finalizar, se elaboran conclusiones y damos una visión global de lo explicado y lo conectamos con temas posteriores.
8. En algunos temas puede ser interesante dar más referencias bibliográficas para consolidar y ampliar conceptos de los alumnos interesados.
9. En temas específicos es aconsejable el uso (además del encerado, guiones y esquemas) de transparencias o diapositivas y de un videoprojector conectado a un ordenador, lo que hará más atractiva la clase, además de ganar en tiempo y calidad de la enseñanza.

Código:PFIRM905VNL0LXTMSVgowGVHnRnd2N. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: <a href="https://pfirma.us.es/verifirma">https://pfirma.us.es/verifirma</a>			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	14/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM905VNL0LXTMSVgowGVHnRnd2N	PÁGINA	3/5

Se utilizarán las siguientes metodologías:

- Sesiones académicas teóricas: método expositivo con cañón, pizarra, modelos materiales y entorno multimedia.
- Tutorías especializadas:
  - Tutorías colectivas: resolución de dudas generales, por propuesta directa de los alumnos o deducidas de las prácticas.
  - Tutorías personales
- Exposición y debate: 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.

#### **Prácticas (otras)**

---

**Horas presenciales:** 15.0

**Horas no presenciales:** 0.0

#### **Metodología de enseñanza-aprendizaje:**

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.

10. 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.

11. Se aplicarán técnicas de aprendizaje autónomo, basado en problemas.

12. Partir de situaciones problemáticas que sean atractivas, a fin de despertar el interés y la curiosidad del alumno.

13. No separar el trabajo manual del intelectual: hacer reflexionar al alumno sobre lo que se hace.

Se utilizarán las siguientes metodologías:

- Sesiones académicas prácticas: breve exposición de las líneas generales de aplicación de la teoría a la práctica, y posterior método heurístico.
- Tutorías especializadas:
  - Tutorías colectivas: resolución de dudas generales, por propuesta directa de los alumnos o deducidas de las prácticas.
  - Tutorías personales
- Exposición y debate: 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.
- Prácticas tuteladas: el alumno realiza las prácticas bajo la supervisión del profesor y con los recursos del taller, realizándose aprendizaje basado en Problemas: el alumno resuelve un problema extraído de la realidad a lo largo del curso, aplicando los conocimientos que se van desarrollando y supervisado por el profesor. En las prácticas del punto anterior aplica directamente los conocimientos impartidos, y en esta práctica aprende la influencia en un problema completo.

#### **Prácticas informáticas**

---

**Horas presenciales:** 15.0

**Horas no presenciales:** 0.0

#### **Metodología de enseñanza-aprendizaje:**

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.

10. 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.

11. Se aplicarán técnicas de aprendizaje autónomo, basado en problemas.

12. Partir de situaciones problemáticas que sean atractivas, a fin de despertar el interés y la curiosidad del alumno.

13. No separar el trabajo manual del intelectual: hacer reflexionar al alumno sobre lo que se hace.

Se utilizarán las siguientes metodologías:

- Sesiones académicas prácticas: breve exposición de las líneas generales de aplicación de la teoría a la práctica, y posterior método heurístico.
- Tutorías especializadas:
  - Tutorías colectivas: resolución de dudas generales, por propuesta directa de los alumnos o deducidas de las prácticas.
  - Tutorías personales
- Exposición y debate: 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.
- Prácticas tuteladas: el alumno realiza las prácticas bajo la supervisión del profesor y con los recursos del taller, realizándose aprendizaje basado en Problemas: el alumno resuelve un problema extraído de la realidad a lo largo del curso, aplicando los conocimientos que se van desarrollando y supervisado por el profesor. En las prácticas del punto anterior aplica directamente los conocimientos impartidos, y en esta práctica aprende la influencia en un problema completo.

Código:PFIRM905VNL0LXTMSVgowGVHnRnd2N. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: <a href="https://pfirma.us.es/verifirma">https://pfirma.us.es/verifirma</a>			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	14/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM905VNL0LXTMSVgowGVHnRnd2N	PÁGINA	4/5

Horas presenciales: 0.0

Horas no presenciales: 90.0

**Metodología de enseñanza-aprendizaje:**

Las actividades que deberá realizar el alumno de forma autónoma se exponen a continuación:

Horas de estudio: para afianzar los conocimientos expuestos en clase.

Búsqueda de información: encontrar y analizar la información requerida para la resolución de las prácticas.

Lecturas recomendadas: lectura de algunos capítulos de libros de la bibliografía que ayuden a la formación de un conocimiento crítico y nuevas ideas para la realización de las prácticas.

Realización de las prácticas: completar las prácticas tutoradas y corregidas en sesiones presenciales, tanto sesiones de trabajo como sesiones de coordinación de grupos y preparación de presentaciones de los mismos.

**SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN**

**Evaluación teórico-práctica de la asignatura**

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 y prueba de capacitación: se celebrarán en la fecha oficialmente establecida por la Dirección de la Escuela y la última semana de clase del cuatrimestre. En ambos casos 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 (superior al 80%) 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. Las prácticas se agrupan en dos bloques, el primero Gráfico y el segundo Diseño.
- 3.- Asistencia (superior al 80%) y realización de las prácticas de infografía: el alumno deberá entregar en tiempo y forma las prácticas indicadas por el profesor, por el procedimiento que se indique. 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.- Los alumnos podrán aprobar por curso si superan cada una de los tres apartados de la asignatura, siendo la calificación final ponderada, considerándose un 60% de la nota la suma de las calificaciones de las prácticas (taller e infografía), y un 40% la nota de la prueba de capacitación. El alumno deberá superar un control de las prácticas del bloque Gráfico en la semana indicada por el profesor, adecuada al calendario académico..
- 7.- Los alumnos para aprobar en la convocatoria final, deberán superar cada una de los tres apartados de la asignatura, 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. Se permitirá corregir dos prácticas de taller o de infografía para superar la asignatura y se hará media con una calificación en el examen final igual o superior a 4.
- 8.- Para el resto de convocatorias correspondientes al mismo curso académico se considerarán aprobadas las prácticas con calificación superior o igual a 5, las prácticas de infografía y la teoría si la calificación del examen final es igual o superior a 5.

Código:PFIRM905VNL0LXTMSVgowGVHnRnd2N. Permite la verificación de la integridad de este documento electrónico en la dirección: <a href="https://pfirma.us.es/verifirma">https://pfirma.us.es/verifirma</a>			
FIRMADO POR	REGINA NICAISE FITO	FECHA	14/05/2018
ID. FIRMA	PFIRM905VNL0LXTMSVgowGVHnRnd2N	PÁGINA	5/5