

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 de Expresión Artística II (2140017) del curso académico 2025-26, de los estudios de Doble Grado en Ing.en Diseño Ind.y Desarrollo del Producto e Ing. Mecánica.

Responsable de Secretaría del Centro

Pilar Barrachina Mediavilla

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	1/12



Datos básicos de la asignatura

Titulación:	Doble Grado en Ing.en Diseño Ind.y Desarrollo del Producto e Ing. Mecánica
Año plan de estudio:	2010
Curso implantación:	2010-11
Centro responsable:	Escuela Politécnica Superior
Nombre asignatura:	Expresión Artística II
Código asignatura:	2140017
Tipología:	OBLIGATORIA
Curso:	2
Periodo impartición:	Cuatrimestral
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150
Área/s:	Expresión Gráfica en la Ingeniería
Departamento/s:	Ingeniería del Diseño

Objetivos y resultados del aprendizaje

OBJETIVOS

Ob1. Conocer, reconocer y aprender a aplicar los criterios compositivos básicos en el ámbito del diseño gráfico.

Ob2. Conocer, reconocer y aprender a aplicar la proporción, el ritmo y la armonía tanto desde un punto de vista analítico como creativo.

Ob3. Conocer, reconocer y aprender a aplicar los principios básicos de la composición. Influencias morfológicas (forma, color, luz, textura, material, etc.) en la composición de productos y en las representaciones de los mismos.

Ob4. Conocer, reconocer y aprender a aplicar los mecanismos de transmisión de movimiento y dinámica visual en composiciones gráficas y en la configuración de productos.

Ob5. Conocer, reconocer y aprender a aplicar los aspectos semánticos y perceptuales de los productos.

Ob6. Conocer, reconocer y aprender a aplicar la expresividad multisensorial en el aspecto formal del diseño de productos.

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	2/12



Ob7. Conocer, reconocer y aprender a utilizar la influencia del material en la configuración y en la expresividad de los productos.

Ob8. Conocer, reconocer y aprender a utilizar criterios de identidad corporativa tanto en el ámbito del diseño gráfico como en el de diseño de productos.

Ob9. Asistirse de los dispositivos tecnológicos (ordenador, tableta, móvil, etc.) para la representación y propuesta de soluciones tanto en el ámbito del diseño gráfico como en el de diseño de productos.

COMPETENCIAS:

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

Programa de la asignatura Expresión Artística II 2

también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo 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.

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	3/12



Competencias genéricas.

G02.- Capacidad para tomar decisiones

G05.- Capacidad para trabajar en equipo

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

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

Competencias específicas.

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

Competencias genéricas:

Contenidos o bloques temáticos

Los contenidos didácticos, como conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que los estudiantes deben adquirir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, se han seleccionado de modo que se garantice el alcance los objetivos de la asignatura. Han sido organizados y secuenciados según los tres ámbitos de trabajo que señala la memoria de verificación para Expresión Artística II: diseño gráfico, diseño de producto y diseño de identidad corporativa. Cada uno de estos ámbitos constituye un bloque temático al que se le añade un cuarto bloque con carácter transversal sobre instrumentos gráficos para el desarrollo creativo y la muestra de propuestas de diseño.

A continuación se detalla el contenido, el temario, los objetivos específicos y las actividades

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	4/12



asociadas a cada uno de estos bloques así como las competencias ligadas a cada uno de ellos y los criterios de evaluación del itinerario de evaluación por curso.

Bloque I. Diseño Gráfico.

Este bloque integra los conocimientos básicos necesarios para la creación de obras gráficas bidimensionales con objeto de comunicar un mensaje visual determinado. La introducción se centra en la importancia del Diseño Gráfico dentro del ámbito del Diseño de Producto, constituyendo la parte central del bloque el empleo de elementos y herramientas propias del diseño gráfico como la proporción, el peso visual, el color, la tipografía, la composición, etc.

Tema 1. Introducción al Diseño Gráfico.

Tema 2. Medida y proporción.

Tema 3. Criterios compositivos.

Tema 4. Tipografía y color.

PRÁCTICA 1: 1.a Análisis gráfico de los elementos y estrategias fundamentales utilizadas en una obra de diseño gráfico concreta. 1.b. Creación de una obra de diseño gráfico concreta según unas condiciones de partida y de producción determinadas.

Actividades de Enseñanza-Aprendizaje:

4 horas de Teoría

15 horas de Prácticas (9 horas de Taller + 6 horas de Informática)

19 horas de Trabajo autónomo de los estudiantes

Objetivos específicos del Bloque: Ob1, Ob2, Ob3, Ob4 y Ob9

Competencias: E37, G02, G07, G09, G13 y G15

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	5/12



Evaluación: Realización de la Práctica 1: 25% Análisis Gráfico y 75 % Creación de una obra gráfica.

Bloque II. Diseño de Producto.

Este bloque integra los conocimientos básicos para el inicio en el diseño de productos sin un alto grado de complejidad aportando ideas y soluciones previas desde un punto de vista formal y funcional a través de técnicas de bocetado, planimetría y prototipado. Los contenidos se centran en la relación entre los productos y los sentidos perceptuales haciendo especial énfasis en los aspectos visuales, formales y materiales.

Tema 5. Introducción al Diseño de Productos.

Tema 6. Medida, proporción y forma en el Diseño de Productos.

Tema 7. Aplicación de materiales en el Diseño de Productos.

PRÁCTICA 2: 2a. Análisis gráfico de los elementos y los aspectos de tipo perceptual y semántico de un producto concreto. 2b.Propuesta de un producto concreto a nivel de anteproyecto según unas condiciones de partida y de producción determinadas.

Actividades de Enseñanza-Aprendizaje:

3 horas de Teoría

12 horas de Prácticas (6 horas de Taller y 6 horas de Informática)

15 horas de Trabajo autónomo de los estudiantes

Objetivos específicos del Bloque: Ob3, Ob4, Ob5, Ob6, Ob7 y Ob9

Competencias: E37, G02, G05, G07, G09, G13 y G15

Evaluación: Realización de la Práctica 2: 15% Análisis Gráfico y 85 % Diseño de un producto.

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	6/12



Bloque III. Diseño de Identidad Corporativa.

La identidad corporativa es la forma en que una organización se proyecta y comunica su propósito y propuesta de valor a sus grupos de interés. Este bloque integra los conocimientos básicos para el aprendizaje en el análisis y la creación de una Identidad Corporativa basándose en los contenidos tratados en los dos bloques anteriores de Diseño Gráfico y Diseño de Producto.

Tema 8. Introducción a la Identidad Corporativa.

Tema 9. Fundamentos de la Identidad Corporativa.

Tema 10. El manual de Identidad Corporativa.

PRÁCTICA 3: 3a. Análisis gráfico y textual de la identidad corporativa de una organización concreta. 3b. Propuesta de diseño de una identidad corporativa de una organización concreta a nivel de anteproyecto según unas condiciones de partida y de producción determinadas.

Actividades de Enseñanza-Aprendizaje:

3 horas de Teoría

12 horas de Prácticas (6 horas de Taller y 6 horas de Informática)

14 horas de Trabajo autónomo de los estudiantes

Objetivos específicos del Bloque: Ob1, Ob2, Ob3, Ob4, Ob5, Ob6, Ob7, Ob8 y Ob9.

Competencias: E37, G02, G05, G07, G09, G13 y G15

Evaluación: Realización de la Práctica 3: 15% Análisis Gráfico y 85 % Diseño de una Identidad Corporativa.

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	7/12



Bloque IV. Medios gráficos para el desarrollo y la presentación de propuestas. (T)

Este bloque de contenido es de carácter transversal e integra los conocimientos necesarios para desarrollar un conjunto de medios gráficos específicos para el desarrollo y la presentación de propuestas. Se incluyen tres herramientas de uso habitual en los entornos profesionales de los diseñadores: el sketchbook o cuaderno de campo, el panel resumen y el portfolio.

Tema A (11). El cuaderno de campo.

Tema B (12). El panel resumen para la presentación de un producto.

Tema C (13). El portfolio de trabajos como presentación del currículum gráfico.

ACTIVIDAD 4: Realización de un cuaderno de campo que recoja de forma continuada todos los contenidos, actividades y tareas de la asignatura con especial énfasis de los dibujos de proceso de desarrollo de las tres prácticas. Podrán incluirse dibujos, materiales y reflexiones personales relacionados con el ámbito del diseño y la cultura.

ACTIVIDAD 5: Presentación pública de un portfolio gráfico en el que se resuma el trabajo realizado en las tres prácticas de la asignatura. Dicho portfolio irá acompañado de una argumentación de cuales han sido los conceptos y herramientas de la asignatura que se han utilizado en la elaboración de dichos materiales.

Actividades de Enseñanza-Aprendizaje:

3 horas de Teoría

3 horas de Prácticas (3 horas de Informática)

6 horas de Trabajo autónomo de los estudiantes

Objetivos específicos del Bloque: Ob1, Ob2, Ob6, Ob7, Ob8 y Ob9.

Competencias: E37, G07, G09, G10, G13 y G15

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIIVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	8/12



Evaluación: Realización de la Actividad 5. 50% Elaboración del portfolio y 50% argumentación teórica.

Actividades formativas y horas lectivas

Actividad	Horas
A Clases Teóricas	15
E Prácticas de Laboratorio	22,5
F Prácticas de Taller/Deportivas	22,5

Metodología de enseñanza-aprendizaje

Clases teóricas

Debido a su escasa carga lectiva, tan sólo una hora semanal, las clases teóricas de la asignatura están contempladas como una suerte de píldora informativa concentrada de los contenidos y tareas de la materia, tanto desde un punto de vista teórico como práctico. Dado que la ratio de las clases teóricas es muy alta, entre 70-90 estudiantes por docente, y el tiempo disponible corto, la metodología principal empleada es la de la clase magistral, tratando de fomentar en todo momento el debate y la participación de los estudiantes.

Para el aprovechamiento de las clases teóricas, los estudiantes harán un seguimiento de las mismas a través de su cuaderno de campo donde incluirán los apuntes y actividades teóricas que se les encarguen. Además, se les proporcionará en la plataforma de Enseñanza Virtual material adicional de cada lección con el fin de que amplíen conocimientos, si así lo desean, de forma autónoma.

Clases prácticas de taller e informática

Las clases prácticas, impartidas una vez a la semana en un bloque de tres horas continuadas, están planteadas como talleres de diseño. Se trata de clases en las que se va a trabajar en las prácticas propuestas configurando un espacio para el intercambio de ideas y conocimiento entre los estudiantes y el profesorado. Estas clases disponen de una ratio mediana un docente por cada 20 estudiantes como máximo. La distinción entre prácticas de taller (o tablero) y prácticas de informática obedece exclusivamente al lugar donde se imparten alternándose el aula de taller y el aula de informática cada semana. En esta última los estudiantes disponen de ordenadores con la instalación de software especializado.

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	9/12



Además de las sesiones de trabajo colectivo llevadas a cabo en las clases prácticas, también se realizarán otro conjunto de actividades como el seguimiento diario de las prácticas, puesta en común de trabajos y criterios de evaluación aplicados, sesiones de trabajo en el taller de prototipado de la Escuela Politécnica Superior, talleres monográficos sobre novedades ligadas a la representación, sesiones críticas sobre impresión, maquetación, etc.

Trabajo autónomo de los estudiantes

El trabajo autónomo de los estudiantes en esta asignatura es fundamental debido principalmente a dos cuestiones: la condición proyectual de la materia que requiere la puesta en práctica del learning by doing y la opción de personalización de los trabajos que se ofrece a los estudiantes, lo que hace que cada práctica o actividad planteada sea única para cada estudiante o grupo de estudiantes. El trabajo autónomo de los estudiantes está previsto tanto dentro como fuera del aula y el contexto contemplado para ello es el desarrollo del cuaderno de campo, la elaboración de las prácticas y la preparación y presentación del portfolio de la asignatura.

Tutorías

Además de las clases teóricas y prácticas, los estudiantes dispondrán de acceso al profesorado de la asignatura que podrá atenderle de forma presencial o telemática en el horario previsto para ello. Las tutorías son espacios previstos para el asesoramiento de los estudiantes sobre temas relacionados con la materia y para la resolución de dudas. No son lugares para la repetición de contenidos, el seguimiento de las prácticas previsto en horas de clase o la consulta de preguntas cuyo contenido está alojado de forma clara y expresa en la Enseñanza Virtual de la asignatura.

Ocasionalmente se podrán realizar tutorías colectivas para temas específicos como, por ejemplo, la llegada de estudiantes procedentes de universidades extranjeras, la presentación de propuestas de diseño a concursos para estudiantes, la participación en proyectos piloto sobre docencia en diseño, etc.

Sistemas y criterios de evaluación y calificación

Se prevén dos itinerarios de evaluación:

EVALUACIÓN CONTINÚA. PRIMERA CONVOCATORIA.

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	10/12



Para acceder a este itinerario de evaluación se requerirá una asistencia mínima del 80% a las clases prácticas, sin distinción entre prácticas de taller y prácticas de informática.

Para la evaluación de la parte práctica, cada estudiante deberá entregar en tiempo y forma las tres prácticas de la asignatura según lo establecido por cada docente. Cada una de estas prácticas serán evaluadas y calificadas entre 0 y 10 puntos. La calificación de la parte práctica vendrá dada por la media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada una de las prácticas. Se considerará aprobada esta parte con una calificación mayor o igual a 5 puntos.

Para la evaluación de la parte teórica, cada estudiante deberá presentar un portfolio de sus trabajos junto con su cuaderno de campo en el que expresen los contenidos teóricos y prácticos aprendidos. Además, habrán de responder a las preguntas que les realice el panel evaluador, si las hubiera. Esta actividad será calificada entre 0 y 10 puntos. Se considerará aprobada esta parte con una calificación mayor o igual a 5 puntos.

La calificación global de la asignatura a través de este itinerario vendrá dada por la siguiente expresión: 25% Teoría + 75% Prácticas. Para la aplicación de esta relación se requiere un mínimo de 5 puntos en cada una de las partes.

La plataforma de Enseñanza Virtual ofrece de manera orientativa información sobre la puntualidad en las entregas y la constancia en el trabajo, que, junto a la participación en clase y en las actividades programadas, son factores a considerar en la evaluación de cada estudiante. Otros criterios que se consideren necesarios para la evaluación global de la asignatura serán debidamente comunicados a los estudiantes. Las calificaciones obtenidas en cada uno de los apartados se expondrán en el tablón de anuncios correspondiente, indicándose el lugar, la fecha y el horario de la revisión.

EVALUACIÓN FINAL. SEGUNDA Y TERCERA CONVOCATORIA OFICIAL.

El itinerario de evaluación final de la asignatura Expresión Artística II consta de:

La entrega en tiempo y forma de tres prácticas, una por cada uno de los bloques que componen la asignatura. Cada práctica será evaluada y calificada de 0 a 10 puntos. La calificación de esta parte vendrá dada por la media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada una de las prácticas, para la realización de esta media aritmética es requisito indispensable que cada una de estas prácticas haya obtenido una calificación mínima de 5 puntos.

Desarrollo de una prueba final, según calendario de exámenes publicado por la Escuela

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	11/12



Politécnica Superior. Dicha prueba consistirá en la entrega y presentación de un portfolio de trabajos en los mismos términos que se detallan para la evaluación continua así como la realización de un cuestionario. El total de la prueba se valorará entre 0 y 10 puntos, considerándose aprobado cualquier calificación igual o superior a 5 puntos.

La calificación correspondiente al itinerario de evaluación final vendrá dada por la siguiente expresión: 50% Prácticas + 50% Prueba Final. Se requerirá una calificación mínima de 5 puntos en cada una de las partes.

A los estudiantes que procediendo del itinerario de evaluación continua se presenten al itinerario de evaluación final, se les guardarán las calificaciones de las prácticas superadas con una nota igual o mayor de 5 puntos. Esto será de aplicación en sólo en las convocatorias segunda y tercera del curso en el que se ha realizado la evaluación continua.

Todos los criterios y sistemas de evaluación de la asignatura Expresión Artística II han sido diseñados y desarrollados de acuerdo a lo establecido en el Título III, Capítulo 4º, Sección 2ª, del Reglamento General de Actividades Docentes de la Universidad de Sevilla (Acuerdo Único/CU 5-2-2009), y de conformidad con la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asig

Código Seguro De Verificación	Q7wjPedIV+kds96HnGCEUA==	Fecha	17/03/2026
Firmado Por	MARIA PILAR BARRACHINA MEDIAVILLA		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/Q7wjPedIV%2Bkds96HnGCEUA%3D%3D	Página	12/12

