




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” (2020006) del curso académico “2022-23”, de los estudios de “Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto”.

María José Frías Lebrón

Responsable de Administración de Centro

Código Seguro De Verificación	mCZp5Ju44ZSm3+SPrk8HJA==	Fecha	26/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/mCZp5Ju44ZSm3%2BSPrk8HJA%3D%3D	Página	1/9




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

- Conocer los materiales empleados en las principales técnicas convencionales de dibujo.
- Conocer las principales técnicas convencionales de la expresión artística, especialmente, las aplicadas en los ámbitos de aplicación del diseño industrial.
- 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 propuestas 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, ilustración.
- 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.

Código Seguro De Verificación	mCZp5Ju44ZSm3+SPrk8HJA==	Fecha	26/06/2023	
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	2/9	
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/mCZp5Ju44ZSm3%2BSPrk8HJA%3D%3D			

- Conocer y aplicar la teoría de colores al análisis y síntesis de productos, estudiando su influencia en los aspectos semánticos y 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 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

CB4- 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

Código Seguro De Verificación	mCZp5Ju44ZSm3+SPrk8HJA==	Fecha	26/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	3/9
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/mCZp5Ju44ZSm3%2BSPrk8HJA%3D%3D		



conocimientos de variables morfológica: composición, armonía ritmo, forma, color, luz e iluminación, texturas de productos y los aspectos semánticos y perceptuales del producto

Contenidos o bloques temáticos

BLOQUE DE LENGUAJE ARTÍSTICO

- Lenguaje artístico
- Análisis y síntesis de formas. Análisis, descomposición y aplicación.
- Teoría del color y de la luz. Análisis, descomposición y aplicación.

BLOQUE DE TÉCNICAS MANUALES

- Conocimiento de las técnicas expresión artística convencionales, especialmente las más utilizadas en los distintos ámbitos de aplicación del diseño industrial.
- Sketching e ilustración. Técnicas de bocetado de productos industriales en distintos grados de terminación.

BLOQUE DE TÉCNICAS POR ORDENADOR

- Conocimiento de las técnicas y herramientas asistidas por ordenador a efectos de presentación de producto. Principios básicos de composición, maquetación y creación de documentos.


BLOQUE DE MAQUETADO

- Elaboración de modelos básicos tridimensionales.

Actividades formativas y horas lectivas

Actividad	Horas	Créditos
-----------	-------	----------

Código Seguro De Verificación	mCZp5Ju44ZSm3+SPrk8HJA==	Fecha	26/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	4/9
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/mCZp5Ju44ZSm3%2BSPrk8HJA%3D%3D		






A Clases Teóricas	30	3
F Prácticas de Taller/Deportivas	15	1,5
G Prácticas de Informática	15	1,5

Metodología de enseñanza-aprendizaje

Clases teóricas (10 horas)

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 para el uso y fomento de la cultura del diseño industrial.
4. Impartir las clases teóricas mediante el "Clase Magistral" para las horas de teoría, y del método "expositivo-práctico" para las horas de práctica.
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 a 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.

Código Seguro De Verificación	mCZp5Ju44ZSm3+SPrk8HJA==	Fecha	26/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	5/9
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/mCZp5Ju44ZSm3%2BSPrk8HJA%3D%3D		



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.

Prácticas artísticas (20 horas)

10. Formar en el uso de las técnicas artísticas manuales como una herramienta, y no como una forma de diseñar.

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, siempre apoyando

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

Prácticas informáticas (15 horas)

10. Formar en el uso de la informática como una herramienta, y no como una forma de diseñar.

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, siempre apoyando

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

Trabajo del alumno (90 horas)

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

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

Código Seguro De Verificación	mCZp5Ju44ZSm3+SPrk8HJA==	Fecha	26/06/2023	
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	6/9	
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/mCZp5Ju44ZSm3%2BSPrk8HJA%3D%3D			

- 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.

Metodología

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 Seguro De Verificación	mCZp5Ju44ZSm3+SPrk8HJA==	Fecha	26/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	7/9
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/mCZp5Ju44ZSm3%2BSPrk8HJA%3D%3D		



Sistemas y criterios de evaluación y calificación


EVALUACIÓN CONTÍNUA

- Para acceder a este itinerario de evaluación se requerirá una asistencia mínima del 80% a las clases prácticas y de prácticas de informática.
- Para la evaluación de la parte práctica, cada estudiante deberá entregar en tiempo y forma las prácticas indicadas por los profesores de la asignatura. Cada práctica será evaluada de 0 a 10 puntos. La calificación de la parte práctica vendrá dada por la media aritmética de las calificaciones obtenida en cada una de las prácticas. Se considerará aprobada esta parte con una calificación igual o superior a 5 puntos.
- Para la evaluación de la parte teórica, cada estudiante deberá superar un examen de contenidos de la asignatura. Se considerará aprobada esta parte con una calificación igual o superior a 5 puntos.
- La calificación global de la asignatura en este itinerario vendrá dada por la siguiente expresión: 0,25 Teoría + 0,75 Prácticas. Para la aplicación de esta relación se requiere una nota mínima de 5 puntos en cada una de las partes.
- 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, fecha y hora de la revisión.
- No habrá convalidación de prácticas entre cursos.

EVALUACIÓN FINAL

- Examen final celebrado en la fecha oficialmente establecida por la Dirección de la Escuela Politécnica Superior. Esta prueba 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 los estudiantes. Se valorará entre 0 y 10 puntos, considerándose aprobado con calificación superior o igual a 5 puntos.
- Cada estudiante deberá entregar en tiempo y forma las prácticas indicadas por los

Código Seguro De Verificación	mCZp5Ju44ZSm3+SPrk8HJA==	Fecha	26/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	8/9
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/mCZp5Ju44ZSm3%2BSPrk8HJA%3D%3D		



profesores de la asignatura. Cada práctica será evaluada de 0 a 10 puntos. La calificación de la parte práctica vendrá dada por la media aritmética de las calificaciones obtenida en cada una de las prácticas las cuales han de tener una calificación mínima cada una de 5 puntos. Se considerará aprobada esta parte con una calificación igual o superior a 5 puntos.

- La calificación de la evaluación final vendrá dada por la expresión siguiente: 0,75 Prácticas + 0,25 Examen Final. Se requerirá una calificación mínima de 5 puntos en cada una de las partes.

- A los estudiantes que procediendo de la evaluación continua se presenten a la evaluación final, se les guardará las calificaciones de las prácticas superadas con una nota igual o mayor a 5 puntos en las convocatorias de junio, septiembre y diciembre.

-No habrá convalidación de prácticas entre cursos.

Código Seguro De Verificación	mCZp5Ju44ZSm3+SPrk8HJA=	Fecha	26/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	9/9
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/mCZp5Ju44ZSm3%2BSPrk8HJA%3D%3D		

