



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, sin docencia, “Expresión Artística I” (1160007) del curso académico “2016-2017”, de los estudios de “Ingeniero Técnico en Diseño Industrial (Plan 2001)”.

Regina M^a Nicaise Fito

Gestora de Centro

Código Seguro De Verificación	yUwNPnfmv/TiENrpctTpvw==	Fecha	09/08/2018
Firmado Por	Regina Maria Nicaise Fito		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/yUwNPnfmv/TiENrpctTpvw==	Página	1/5





Válido hasta extinción del plan 2001

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:	Cuatrimestral
Ciclo:	1
Área:	Expresión Gráfica en la Ingeniería (Area responsable)
Horas :	60
Créditos totales :	6.0
Departamento:	Ingeniería del Diseño (Departamento responsable)
Dirección lógica:	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

Código Seguro De Verificación	yUwNPnfmv/TiENrpctTpvw==	Fecha	09/08/2018
Firmado Por	Regina Maria Nicaise Fito		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/yUwNPnfmv/TiENrpctTpvw==	Página	2/5



- maquetado.
- Aplicar los conceptos artísticos mediante técnicas infográficas.
 - Capacidad de trabajo en grupo.

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

Código Seguro De Verificación	yUwNPnfmv/TiENrpctTpvw==	Fecha	09/08/2018
Firmado Por	Regina Maria Nicaise Fito		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/yUwNPnfmv/TiENrpctTpvw==	Página	3/5



Clases teóricas

Horas presenciales: 24.0

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 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 de un videoproector 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.

Horas presenciales: 14.0

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: 14.0

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: 4.0

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.

Código Seguro De Verificación	yUwNPnfmv/TiENrpctTpvw==	Fecha	09/08/2018
Firmado Por	Regina Maria Nicaise Fito		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/yUwNPnfmv/TiENrpctTpvw==	Página	4/5



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: 2.0

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.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

EXAMEN TEÓRICO-PRÁCTICO DE LOS CONTENIDOS

El sistema de evaluación se hará según la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas en la Disposición Adicional Tercera, basándose exclusivamente en la realización de exámenes finales, según fechas acordadas por Junta de Centro, y con el temario según el Apartado "Contenido" de este programa-proyecto docente.
Se valorará entre 0 y 10 puntos, considerándose aprobado con calificación igual o superior a 5 puntos.

Código Seguro De Verificación	yUwNPnfmv/TiENrpctTpvw==	Fecha	09/08/2018
Firmado Por	Regina Maria Nicaise Fito		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/yUwNPnfmv/TiENrpctTpvw==	Página	5/5

