

**Proyecto/Guía docente de la asignatura***Project/Course Syllabus*

Asignatura <i>Course</i>	Expresión Artística		
Materia <i>Subject area</i>	Expresión Artística		
Módulo <i>Module</i>	Materias de Formación Básica		
Titulación <i>Degree Programme</i>	Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto		
Plan <i>Curriculum</i>	448	Código <i>Code</i>	42425
Periodo de impartición <i>Teaching Period</i>	2º cuatrimestre (Q2)	Tipo/Carácter <i>Type</i>	Formación Básica
Nivel/Ciclo <i>Level/Cycle</i>	Grado	Curso <i>Course</i>	1º
Créditos ECTS <i>ECTS credits</i>	6,0		
Lengua en que se imparte <i>Language of instruction</i>	Castellano		
Profesor/es responsable/s <i>Responsible Teacher/s</i>	Marta Úbeda Blanco Víctor A. Lafuente Sánchez		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...) <i>Contact details (e-mail, telephone...)</i>	mubeda@uva.es victorantonio.lafuente@uva.es		
Departamento <i>Department</i>	Urbanismo y Representación de la Arquitectura		
Fecha de revisión por el Comité de Título <i>Review date by the Degree Committee</i>	22/06/2026		

Disposición de género. En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, y de conformidad con el artículo 14.11 de la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, todas las denominaciones que, en virtud del principio de economía del lenguaje, se hagan en género masculino incluso en este documento, referidas a titulares o miembros de órganos o a colectivos de personas, se entenderán realizadas tanto en género femenino como en masculino.

Cuidemos el Medio Ambiente. Por favor, no imprima este documento si no es necesario. De esta manera se ahorra agua, energía y recursos forestales. En caso de ser necesario, no olvide reciclarlo.



1. Situación / Sentido de la Asignatura

Course Context and Relevance

1.1 Contextualización

Course Context

La asignatura se incluye en el Bloque de materias que incluyen la Formación Básica. En este bloque se engloba la formación básica del estudiante, incluyendo disciplinas transversales para todos los estudiantes de ingeniería, además de, en estos estudios de grado en concreto, la expresión gráfica y artística, que definen la especificidad de la titulación.

1.2 Relación con otras materias

Connection with other subjects

Las materias con las que la asignatura se relaciona son:

[EspDis] Fundamentos de Diseño Industrial: Esta materia reúne las asignaturas que desarrollan las competencias en el ámbito específico del diseño en general y del diseño industrial en particular. Estas asignaturas (Diseño Básico y Creatividad, Estética e Historia del Diseño, Diseño y Comunicación Visual, y Taller de Diseño), desarrollan las capacidades creativas de los estudiantes, y su materialización en la concepción de proyectos de diseño.

[EspDes] Ingeniería del Desarrollo de Producto: Esta materia reúne las asignaturas que desarrollan las competencias dirigidas al desarrollo del producto. Estas asignaturas (Metodología del Diseño, Ergonomía, Generación de modelos, Envase y Embalaje, y Taller de Diseño), persiguen capacitar al alumno para definir y desarrollar un producto por él diseñado.

[EspHer] Herramientas para el Diseño Industrial: Esta materia reúne asignaturas que desarrollan competencias específicas del título y que no están recogidas en las materias EspDis ni EspDes. Sus contenidos son instrumentales para el adecuado desarrollo de las otras materias de este bloque. Incluye asignaturas que están en el Libro Blanco; de las cuales, Técnicas de Presentación, ha sido definida con carácter obligatorio, y otras, como Informática Gráfica y Diseño Mecánico, se plantean con carácter optativo.

1.3 Prerrequisitos

Prerequisites

Los estudiantes que vayan a cursar los estudios de Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del producto deben tener interés y entusiasmo por el diseño de nuevos productos en el ámbito industrial. Su creatividad se plasmará en su inquietud por la historia y tendencias del diseño industrial y por sus capacidades para el dibujo artístico y la innovación.

Es recomendable que posean facilidad para la conceptualización espacial.

2. Resultados del proceso de formación y de aprendizaje (RD 822/2021) o competencias (RD 1393/2007)***Learning outcomes (RD 822/2021) or competences (RD 1393/2007)*****2.1 (RD1393/2007) Competencias Generales*****General Competences***

CG2. Capacidad de organización y planificación del tiempo. Esta competencia implica la organización personal y grupal de las tareas a realizar, considerando el tiempo que se requiere para cada una de ellas y el orden en que deben ser realizadas con el objetivo de alcanzar las metas propuestas. El estudiante adquirirá un hábito y método de estudio que le permita establecer un calendario en el que queden reflejados los tiempos asignados a cada tarea.

CG3. Capacidad de expresión oral. Requiere ser capaz de: 1) seguir un orden correcto, 2) expresarse de forma clara y precisa, 3) ajustarse al tiempo establecido, 4) mantener un volumen adecuado para ser escuchado por toda la audiencia, 5) permanecer derecho, relajado y seguro y estableciendo contacto visual con la audiencia, 6) usar eficazmente las herramientas tecnológicas adecuadas, 7) responder a las preguntas que le formulen, 8) defender ideas, argumentar y convencer.

CG5. Capacidad para aprender y trabajar de forma autónoma. Ser capaz de desarrollar una estrategia personal de formación, de evaluar el propio aprendizaje y encontrar los recursos necesarios para mejorarlo. Ser capaz de detectar las deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica. Ser capaz de utilizar metodologías de autoaprendizaje eficiente para la actualización de nuevos conocimientos y avances científicos/tecnológicos. Ser capaz de hacer una búsqueda bibliográfica por medios diversos, de seleccionar el material relevante y de hacer una lectura comprensiva y crítica del mismo.

CG6. Capacidad de resolución de problemas. Ser capaz de: 1) identificar el problema organizando los datos pertinentes, 2) delimitar el problema y formularlo de manera clara y precisa, 3) plantear de forma clara las distintas alternativas y justificar la selección del proceso seguido para obtener la solución, 4) ser crítico con las soluciones obtenidas y extraer las conclusiones pertinentes acordes con la teoría.

CG7. Capacidad de razonamiento crítico/análisis lógico. Esta competencia requiere ser capaz de analizar cada una de las situaciones planteadas, y tomar decisiones lógicas desde el punto de vista racional sobre las ventajas e inconvenientes de las distintas posibilidades de solución de los distintos procedimientos para conseguirlas y de los resultados obtenidos.

CG11. Capacidad para la creatividad y la innovación. La creatividad supone ser capaz de percibir las situaciones contextuales como oportunidades de innovación tecnológica y ser capaz de encontrar soluciones Proyecto/Guía docente de la asignatura Universidad de Valladolid 3 de 10 creativas para solucionar un problema o mejorar una situación. Se desarrollará el afán de exploración que permita la elaboración de conjeturas originales, para concretar finalmente una propuesta creativa que permita solucionar un problema o mejorar una situación. Se fomentará la innovación mediante la aplicación práctica de las propuestas generadas.



CG12. Capacidad para la motivación por el logro y la mejora continua. Esta competencia requiere desarrollar en el estudiante la motivación por el logro de las metas propuestas y ser así útil a los demás, buscando la calidad y la excelencia, interesándose por su autorrealización, utilizando y aprovechando plenamente su capacidad.

CG14. Capacidad de evaluar. Desarrollará la capacidad de analizar el planteamiento y la propuesta presentada, estableciendo razonablemente la valoración de la solución propuesta y comparando el resultado obtenido con el esperado para realizar una valoración de la justificación y un análisis crítico de los resultados.

2.2 (RD1393/2007) Competencias Específicas

Specific Competences

CE-F-6 Capacidad para el análisis y la aplicación de los valores estéticos en un determinado producto como factor implicado en las demandas, aspiraciones y pautas de identificación de la sociedad para la que diseña.

CE-F-7 Capacidad para extraer de la estética, conocimientos humanísticos e historia del diseño material reflexivo y creativo para el diseño de nuevos productos.

CE-F-8 Capacidad para la comunicación en lenguajes formales gráficos y simbólicos.

CE-B-6 Comprender y aplicar conocimientos de Expresión Artística.

CE-E-3 Realización de proyectos de diseño y desarrollo industrial.

CE-E-7 Capacidad de proyectar, visualizar y comunicar ideas.

CE-E-13 Capacidad de comprensión del espacio tridimensional, los elementos básicos que lo ocupan y las relaciones entre estos.

CE-E-20 Habilidades en el uso de herramientas para construcción de modelos.



3. Objetivos

Course Objectives

El primer objetivo de la asignatura consiste en desarrollar el sentido plástico de los alumnos, la capacidad de la comprensión de los medios técnicos gráficos y volumétricos, así como familiarizar al alumno con la estructura de los cuerpos tridimensionales y con las relaciones de las tensiones del material, necesarios para el desarrollo de la idea de proyecto, desde su fase inicial de creación hasta la presentación del proyecto definitivo.

Desde esta comprensión de los medios y mediante ejercicios de dificultad creciente, el alumno debe ser capaz de representar gráficamente y volumétricamente objetos realizados con diferentes materiales: papel, cartulinas, cartón, cartón pluma, arcilla, pasta para modelar, madera,...

Se pretende que al final del curso, el alumno pueda utilizar la representación gráfica bidimensional y tridimensional con la necesaria precisión, soltura y expresividad para realizar esquemas analíticos de formas, objetos e ideas necesarias para introducirse en el mundo del diseño.



**4. Contenidos y/o bloques temáticos****Course Contents and/or Modules****Bloque 1: "Representación tridimensional en soporte bidimensional"****Module 1: "Name of Module"**

Carga de trabajo en créditos ECTS: 3,6
Workload in ECTS credits:

a. Contextualización y justificación**a. Context and rationale**

El arte bidimensional es aquel que posee solo dos dimensiones (largo y ancho) y se representa a través de pinturas, dibujos, fotografías o la televisión y el cine. Sus imágenes carecen de profundidad física; por eso se les llama también imágenes planas. Además, están representadas o proyectadas sobre un medio o superficie plana.

Las artes plásticas están divididas en dos grandes grupos: las artes plásticas bidimensionales y las artes tridimensionales. Una de las características más representativas del arte bidimensional es la naturaleza plana de sus imágenes; pero eso no quiere decir que el artista no represente la profundidad en la obra a través de la perspectiva.

El análisis de este tipo de arte se realiza a través del estudio de cinco aspectos básicos: el espacio del trabajo, el dibujo y la línea, el equilibrio y el movimiento, la textura, la ejecución, el color, la luz y el contraste.

b. Objetivos de aprendizaje**b. Learning objectives**

- Desarrollo de habilidades para la percepción y análisis de la forma y la materia.
- Introducción al análisis y morfología de la forma desde un punto de vista gráfico.
- Adquisición de la metodología y técnicas gráficas para la iniciación a los procesos de diseño.
- Iniciación a la comunicación con soltura de las ideas en diseño mediante el empleo del dibujo.

c. Contenidos**c. Contents**

1. Rotulador y bolígrafo: cómic y cortometraje.
2. La representación en negativo. Goya y sus pinturas negras.
3. La acuarela en seco y en húmedo.
4. Collage plano y collage con mensaje.



5. Fotografía de producto.

d. Métodos docentes

d. Teaching and Learning methods

La asignatura no tiene docencia, debido a la entrada en extinción del plan al que pertenece. Únicamente se atenderá a los alumnos en los horarios habituales y públicos de tutoría (Art. 23 y 24 del ROA).

e. Plan de trabajo

e. Work plan

Dado que la asignatura no tiene docencia, el bloque se trabajará de forma autónoma por parte del alumno, con el asesoramiento del profesor a través de las correspondientes tutorías.

f. Evaluación

f. Assessment

La evaluación se realizará a través del correspondiente examen, consistente en un trabajo, que englobará los contenidos y técnicas desarrolladas en todo el curso, a presentar en la fecha asignada a la evaluación ordinaria.

g Material docente

g Teaching material

g.1 Bibliografía básica

Required Reading

ALBARRACÍN, Jesús; PÉREZ, Fernando Julián (2015): Dibujo para diseñadores industriales. Badalona: Parramón.

ARNHEIM, Rudolf (1980): Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador. Balseiro, María Luisa (trad.). 14ª edición. Madrid: Alianza Editorial.

CHING, Frank (1998): Dibujo y proyecto. México: Gustavo Gili.

KANDINSKY, Wasili (1952): Punto y línea sobre el plano: Contribución al análisis de los elementos pictóricos. Barcelona: Paidós Ibérica.

LAMBERT, Susan (1985): El dibujo: técnica y utilidad: una introducción a la percepción del dibujo. Madrid: Hermann Blume.

MAYER, Ralph (1992): Materiales y técnicas del Arte. Madrid: Hermann Blume.

PORTER, Tom; GOODMAN, Sue (1985): Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. Barcelona: Gustavo Gili.



TRAVIS, Stephanie (2016): Cómo dibujar bocetos de arquitectura y diseño interior. Barcelona: Gustavo Gili, 2016

g.2 Bibliografía complementaria

Supplementary Reading

ALLEN, Gerard; OLIVER, Richard (1982): Arte y proceso del dibujo arquitectónico. Barcelona: Gustavo Gili.

DELGADO YANES, Magali; REDONDO DOMÍNGUEZ, Ernest (2007): Dibujo a mano alzada para arquitectos. Badalona: Parramón.

JIMÉNEZ CATALÁN, Javier; ORTEGA GÓMEZ, David (2019): Dibujo a mano alzada para Diseñadores de interiores. Badalona: Parramón.

SEGUÍ, Javier (2010): Ser dibujo. Madrid: Mairea Libros, Área de cultura y exposiciones de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.

VAGNETTI, Luigi (1965): Il linguaggio grafico dell'architetto. Génova: Vitali e Ghianda.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

Additional Online Resources (microlearning units, blogs, videos, digital journals, massive online courses (MOOC), etc.)

h. Recursos necesarios

Required Resources

Aplicación web Moodle de la Uva, en la que se colgará tanto el plan de trabajo como los enunciados y explicaciones de los contenidos y prácticas.

Material de dibujo: láminas A3, lapiceros, rotuladores, herramientas para aplicar color, acuarelas, papeles de colores, periódicos, revistas, reglas...

Bibliografía y webgrafía de apoyo.

i. Temporalización

Course Schedule

CARGA ECTS <i>ECTS LOAD</i>	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO <i>PLANNED TEACHING PERIOD</i>
Rotulador y bolígrafo: cómic y cortometraje: 0,4 ECTS	1 semana
La representación en negativo. Goya y sus pinturas negras: 0,4 ECTS	1 semana
La acuarela en seco y en húmedo: 1,2 ECTS	3 semanas



Collage plano y collage con mensaje: 0,8 ECTS	2 semanas
Fotografía de producto: 0,8 ECTS	2 semanas

Bloque 2: "Representación tridimensional a escala"**Module 1: "Name of Module"**

Carga de trabajo en créditos ECTS: 2,4
Workload in ECTS credits:

a. Contextualización y justificación**a. Context and rationale**

El arte tridimensional se caracteriza por la creación de obras con tres dimensiones: alto, ancho y largo. Al igual que el arte bidimensional, la creación tridimensional es tan antigua como el hombre mismo. En la Prehistoria el hombre modeló objetos de arte con fines mágico-religiosos, y como herramientas de trabajo y defensa.

Las expresiones más representativas son principalmente la escultura y la arquitectura, pero también se encuentran representantes en la pintura gracias a la perspectiva y al manejo de las sombras a través de la luz. En la escultura el arte tridimensional se presenta en forma de tallas (piedra o madera), modelado (arcilla, cera), fundición y soldadura.

También se aprecia en la producción de figuras abstractas o figurativas, como el huecograbado, el relieve o la ronda. En la arquitectura los primeros monumentos de piedra construidos por las sociedades primitivas son los antecedentes más lejanos del arte tridimensional.

b. Objetivos de aprendizaje**b. Learning objectives**

- Introducción a la análisis y morfología de la forma desde el punto de vista gráfico y de su representación a escala.
- Adquisición de la metodología y técnicas gráficas, plásticas y de representación volumétrica para la iniciación a los procesos de diseño.
- Iniciación a la comunicación con soltura de las ideas en diseño mediante el empleo de representaciones tridimensionales a escala y prototipos.

c. Contenidos**c. Contents**

1. Del 2D al 3D: Picasso, Duchamp y Boccioni.
2. Estudio volumétrico en papel.
3. Modelado.



4. Maqueta masiva y maqueta espacial.

d. Métodos docentes

d. Teaching and Learning methods

La asignatura no tiene docencia, debido a la entrada en extinción del plan al que pertenece. Únicamente se atenderá a los alumnos en los horarios habituales y públicos de tutoría (Art. 23 y 24 del ROA).

e. Plan de trabajo

e. Work plan

Dado que la asignatura no tiene docencia, el bloque se trabajará de forma autónoma por parte del alumno, con el asesoramiento del profesor a través de las correspondientes tutorías.

f. Evaluación

f. Assessment

La evaluación se realizará a través del correspondiente examen, consistente en un trabajo, que englobará los contenidos y técnicas desarrolladas en todo el curso, a presentar en la fecha asignada a la evaluación ordinaria.

g Material docente

g Teaching material

g.1 Bibliografía básica

Required Reading

ALBARRACÍN, Jesús; PÉREZ, Fernando Julián (2015): Dibujo para diseñadores industriales. Badalona: Parramón.

ARNHEIM, Rudolf (1980): Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador. Balseiro, María Luisa (trad.). 14ª edición. Madrid: Alianza Editorial.

CHING, Frank (1998): Dibujo y proyecto. México: Gustavo Gili.

KANDINSKY, Wasili (1952): Punto y línea sobre el plano: Contribución al análisis de los elementos pictóricos. Barcelona: Paidós Ibérica.

LAMBERT, Susan (1985): El dibujo: técnica y utilidad: una introducción a la percepción del dibujo. Madrid: Hermann Blume.

MAYER, Ralph (1992): Materiales y técnicas del Arte. Madrid: Hermann Blume.

PORTER, Tom; GOODMAN, Sue (1985): Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. Barcelona: Gustavo Gili.



TRAVIS, Stephanie (2016): Cómo dibujar bocetos de arquitectura y diseño interior. Barcelona: Gustavo Gili, 2016

g.2 Bibliografía complementaria

Supplementary Reading

ALLEN, Gerard; OLIVER, Richard (1982): Arte y proceso del dibujo arquitectónico. Barcelona: Gustavo Gili.

DELGADO YANES, Magali; REDONDO DOMÍNGUEZ, Ernest (2007): Dibujo a mano alzada para arquitectos. Badalona: Parramón.

JIMÉNEZ CATALÁN, Javier; ORTEGA GÓMEZ, David (2019): Dibujo a mano alzada para Diseñadores de interiores. Badalona: Parramón.

SEGUÍ, Javier (2010): Ser dibujo. Madrid: Mairea Libros, Área de cultura y exposiciones de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.

VAGNETTI, Luigi (1965): Il linguaggio grafico dell'architetto. Génova: Vitali e Ghianda.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

Additional Online Resources (microlearning units, blogs, videos, digital journals, massive online courses (MOOC), etc.)

h. Recursos necesarios

Required Resources

Aplicación web Moodle de la Uva, en la que se colgará tanto el plan de trabajo como los enunciados y explicaciones de los contenidos y prácticas.

Material de dibujo: láminas A3, lapiceros, reglas...

Material de maqueta: papel, arcilla, cartón duro, cartón pluma, madera ligera...

Bibliografía y webgrafía de apoyo.

i. Temporalización

Course Schedule

CARGA ECTS <i>ECTS LOAD</i>	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO <i>PLANNED TEACHING PERIOD</i>
Del 2D al 3D: Picasso, Duchamp y Boccioni: 0,4 ECTS	1 semana
Estudio volumétrico en papel: 0,4 ECTS	1 semana
Modelado: 0,8 ECTS	2 semanas



Maqueta masiva y maqueta espacial:
0,8 ECTS

2 semanas





5. Métodos docentes y principios metodológicos

Instructional Methods and guiding methodological principles

La asignatura no tiene docencia, y el seguimiento del alumno se realizará a través de las correspondientes tutorías.





6. Tabla de dedicación del estudiantado a la asignatura

Student Workload Table

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES o A DISTANCIA ⁽¹⁾ FACE-TO-FACE/ ON-SITE or ONLINE ACTIVITIES ⁽¹⁾	HORAS HOURS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES INDEPENDENT / OFF-CAMPUS WORK	HORAS HOURS
		Estudio / realización de tareas no presenciales	150
Total presencial <i>Total face-to-face</i>	0	Total no presencial. <i>Total non-face-to-face</i>	150
TOTAL presencial + no presencial <i>Total</i>			150

7. Sistema y características de la evaluación**Assessment system and criteria**

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO ASSESSMENT METHOD/PROCEDURE	PESO EN LA NOTA FINAL WEIGHT IN FINAL GRADE	OBSERVACIONES REMARKS
Examen	100%	

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN ASSESSMENT CRITERIA

- **Convocatoria ordinaria. First Exam Session (Ordinary)**
La evaluación ordinaria consistirá en la elaboración de un trabajo, que englobará los contenidos y técnicas a desarrollar en todo el curso, y que será presentado en la fecha asignada a la convocatoria ordinaria.
 - 1 de junio de 2027, 9:00 h.
- **Convocatoria extraordinaria^(*) Second Exam Session (Extraordinary / Resit) ^(*):**
La evaluación extraordinaria consistirá en el desarrollo de un trabajo, de manera presencial, en la fecha asignada a la convocatoria extraordinaria, y que recogerá alguno de los contenidos o técnicas a desarrollar en todo el curso.
 - 17 de junio de 2027, 9:00 h.

Sobre el uso de Inteligencia Artificial. Se autoriza el uso de herramientas basadas en inteligencia artificial (IA) como apoyo en el desarrollo de tareas y otros documentos evaluables, siempre y cuando dicho uso sea claramente especificado en cada entrega. El alumnado deberá indicar de forma explícita la herramienta de IA que haya sido utilizada, así como el tipo de asistencia proporcionada, con el fin de garantizar la transparencia y fomentar el uso ético de estas tecnologías.

