

GUÍA DOCENTE EXPRESIÓN GRÁFICA

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 2º

Anual/semestral: anual

Tipo de asignatura: Básica

Materia: Lenguaje y técnicas de representación y comunicación

Horas de docencia semanales: 3

Horas de trabajo totales: 168

ECTS: 6

Departamento: Fundamentos Artísticos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura Expresión Gráfica introduce al alumnado en los lenguajes de representación que articulan el pensamiento y la práctica del diseño. A través de ellos, el diseño se concibe como un proceso de exploración, reflexión visual y comunicación de ideas.

En esta asignatura, se trabajan diversas técnicas y sistemas de representación, principalmente en el ámbito bidimensional y, de forma puntual, tridimensional, fomentando la experimentación con distintos medios gráficos y el análisis de referentes relevantes.

Se busca potenciar en el alumnado la capacidad de investigar, seleccionar y aplicar de forma crítica diferentes recursos expresivos, construyendo un repertorio técnico y conceptual que podrá integrar en proyectos de distinta naturaleza y en cualquiera de las especialidades del diseño.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Comunicación gráfica de ideas y conceptos. Experimentación y análisis de distintas técnicas instrumentales de representación bidimensional. El lenguaje gráfico y su adaptación a distintos fines. Recursos expresivos. Representación gráfica del volumen y del espacio. Referentes histórico-artísticos en la concepción gráfica. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Trabajo presencial 108 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 60 horas
16	Comunicación gráfica de ideas y conceptos.	9
16	Experimentación y análisis de distintas técnicas instrumentales de representación bidimensional.	9
16	El lenguaje gráfico y su adaptación a distintos fines. Recursos expresivos.	9
15	Recursos expresivos.	8
15	Representación gráfica del volumen y del espacio.	8
15	Referentes histórico-artísticos en la concepción gráfica.	9
15	Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	8

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	14
Asistencia a clases prácticas lectivas	91
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	3
TOTAL	108

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	51
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	9
TOTAL	60

6. METODOLOGÍA

Asignatura será de carácter presencial, dejando las Horas de Trabajo Autónomo (ECTS) para la recopilación de información gráfica y teórica y para algún apartado relacionado con la realización de los trabajos prácticos.

Enfoque general de aprendizaje basado en proyectos (ABP), conectando la expresión gráfica con procesos reales de diseño que fomenten la creatividad y la comunicación visual, integrando técnica y conceptualización.

Metodología de clase-taller, se llevará a cabo realizando trabajos prácticos en clase, feedback continuo y correcciones grupales e individuales en su seguimiento.

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje, herramientas metodológicas: explicaciones teóricas, clases prácticas en el aula y en espacios comunes del centro y sus alrededores. Aportación y búsqueda de referentes, bibliografía u otra información útil. Propuesta para cada trabajo práctico. Listado de autores para su investigación. Prueba teórico práctica.

La comunicación entre profesorado y alumnado se llevará a cabo mediante correo electrónico de manera puntual y en su caso en la plataforma virtual escogida como canal.

Asimismo, podrán realizarse coordinaciones interdisciplinarias con otras especialidades que se imparten en la escuela, propiciando: exposiciones, charlas, talleres compartidos, pequeñas publicaciones, etc.

Otras.

Actividades extraescolares: se prevé la posibilidad de realizar un viaje de estudios para los alumnos de la especialidad de gráfico a Zaragoza a las Jornadas de ilustración y diseño Encuentrazos. Asimismo queda prevista la posibilidad de visitar cualquier exposición o actividad puntual relacionada con los contenidos de la asignatura.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

En las actividades de carácter presencial se utilizará el aula y los espacios necesarios como taller, dónde se realizarán los trabajos prácticos. Se desarrollará, investigará y demostrará el grado de consecución de competencias y el nivel de adquisición de contenidos.

Trabajos teóricos y prácticos de los alumnos se entregarán físicamente y en su caso en formato digital en la plataforma virtual

→ Actividades de trabajo autónomo

Búsqueda de materiales necesarios para el desarrollo y experimentación, la preparación de memorias, la investigación y realización de bocetos para su posterior desarrollo en el aula.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de consecución de las competencias y contenidos de la asignatura, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Instrumentos como trabajos realizados en clase, proyectos, memorias y examen teórico práctico.

La falta de asistencia a clase del 30% o más, del total de horas lectivas de la asignatura significa la pérdida de la evaluación continua. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

El alumnado en cuarta convocatoria calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, será calificado por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientar, corregir y asesorar, pero no podrá evaluar.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Manejar los recursos y procedimientos perceptivos de identificación de la forma, el espacio, el color y la composición. Comunicar ideas y proyectos a los clientes mediante técnicas de expresión gráfica.

Representar objetos y espacios de forma bidimensional y tridimensional aplicando medios de expresión artística. Seleccionar adecuadamente y utilizar el medio de expresión artístico más adecuado para representar gráficamente.

Identificar y diferenciar los procesos y técnicas de expresión. Conseguir calidad plástica en las propuestas.

Demostrar creatividad y sensibilidad en las soluciones. Desarrollar capacidad de investigación técnica e histórica.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Todos los proyectos y actividades, deberán tener una calificación mínima de 5,00 para poder mediar. Para ser evaluados han de cumplir un mínimo de calidad con la propuesta realizada para su desarrollo, demostrando así la adquisición de las competencias y contenidos.

Se han de presentar todos los proyectos y trabajos derivados de estos, que se hayan realizado durante el curso para poder mediar.

Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro curso, debiendo realizarse los ejercicios planteados en el curso durante el que se examinen.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Representar objetos y espacios de forma bidimensional y tridimensional aplicando medios de expresión artística. Conseguir calidad plástica en las propuestas. Demostrar creatividad y sensibilidad en las soluciones. Desarrollar capacidad de investigación técnica e histórica. Seleccionar adecuadamente y utilizar el medio de expresión artístico más adecuado para representar gráficamente.	65%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Identificar y diferenciar los procesos y técnicas de expresión. Seleccionar adecuadamente y utilizar el medio de expresión artístico más adecuado para representar gráficamente. Manejar los recursos y procedimientos perceptivos de identificación de la forma, el espacio, el color y la composición. Representar objetos y espacios de forma bidimensional y tridimensional aplicando medios de expresión artística.	15%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Manejar los recursos y procedimientos perceptivos de identificación de la forma, el espacio, el color y la composición. Comunicar ideas y proyectos a los clientes mediante técnicas de expresión gráfica. Desarrollar capacidad de investigación técnica e histórica.	20%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comunicar ideas y proyectos a los clientes mediante técnicas de expresión gráfica. Representar objetos y espacios de forma bidimensional y tridimensional aplicando medios de expresión artística. Identificar y diferenciar los procesos y técnicas de expresión. Conseguir calidad plástica en las propuestas. Demostrar creatividad y sensibilidad en las soluciones. Desarrollar capacidad de investigación técnica e histórica. Manejar los recursos y procedimientos perceptivos de identificación de la forma, el espacio, el color y la composición. Seleccionar adecuadamente y utilizar el medio de expresión artístico más adecuado para representar gráficamente.	85%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Identificar y diferenciar los procesos y técnicas de expresión. Seleccionar adecuadamente y utilizar el medio de expresión artístico más adecuado para representar gráficamente. Representar objetos y espacios de forma bidimensional y tridimensional aplicando medios de expresión artística. Manejar los recursos y procedimientos perceptivos de identificación de la forma, el espacio, el color y la composición. Desarrollar capacidad de investigación técnica e histórica.	15%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comunicar ideas y proyectos a los clientes mediante técnicas de expresión gráfica. Representar objetos y espacios de forma bidimensional y tridimensional aplicando medios de expresión artística.	85%
--	-----

Identificar y diferenciar los procesos y técnicas de expresión. Conseguir calidad plástica en las propuestas. Demostrar creatividad y sensibilidad en las soluciones. Desarrollar capacidad de investigación técnica e histórica. Manejar los recursos y procedimientos perceptivos de identificación de la forma, el espacio, el color y la composición. Seleccionar adecuadamente y utilizar el medio de expresión artístico más adecuado para representar gráficamente.	
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Identificar y diferenciar los procesos y técnicas de expresión. Seleccionar adecuadamente y utilizar el medio de expresión artístico más adecuado para representar gráficamente. Representar objetos y espacios de forma bidimensional y tridimensional aplicando medios de expresión artística. Manejar los recursos y procedimientos perceptivos de identificación de la forma, el espacio, el color y la composición. Desarrollar capacidad de investigación técnica e histórica.	15%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ **Recursos del aula**

Ordenador, pantalla digital. Pizarra. Libros sobre autores y conceptos de cada unidad. Material fungible a cargo del aula para el desempeño de diversas técnicas. Tórculo. Pequeña prensa de impresión. El profesor contará con el medio que considere adecuado para la recopilación y muestra de ejemplos de clase con los resultados significativos de cada unidad didáctica. Armarios. Grifo, pila. Acceso al agua. Tableros. Wifi.

→ **Recursos de la/el estudiante**

Soportes como libreta de dibujo especial para aplicación de diferentes técnicas, útiles fungibles de expresión gráfica diversos. Aparatos digitales para trabajo y acceso a plataformas educativas.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2019). The fundamentals of graphic design (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Ching, F. D. K. (2002). Dibujo y proyecto. Gustavo Gili.
- Currell, D. (2007). Shadow puppets and shadow play. Crowood Press.
- D'Arcy Hughes, A., & Vernon-Morris, H. (2010). La impresión como arte: Técnicas tradicionales y contemporáneas. Blume.
- Höch, H. (2002). El collage como aventura gráfica y narrativa. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Lupton, E. (2018). Graphic design thinking: Beyond brainstorming (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
- Samara, T. (2020). Making and breaking the grid: A graphic design layout workshop (2nd ed.). Rockport.
- Sherin, A. (2023). Introduction to graphic design: A guide to thinking, process, and style (2nd ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Smith, R. (2009). Paper: Tear, fold, rip, crease, cut. Laurence King Publishing.
- Stoichita, V. I. (1999). Breve historia de la sombra. Siruela.