



GUÍA DOCENTE 2026-2027
EXPRESIÓN GRÁFICA

1. Denominación de la asignatura:

EXPRESIÓN GRÁFICA

Titulación

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Código

8377

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

EXPRESIÓN GRÁFICA

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

EXPRESIÓN GRÁFICA

4.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

MARÍA ARÁNZAZU DE LA FUENTE CASTILLO

4.b Coordinador/a de la asignatura

JAVIER GARCÍA MATEO

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

CUARTO CURSO, OCTAVO SEMESTRE

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

SEIS (6)

8. Competencias // Resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: CE-EXP EGI 01

Conocer y comprender el lenguaje gráfico y saber crear información gráfica.

Competencias generales:

CG01; CG04; CG05; *CG06; CG07; CG08; CG10; CG11; CG13; CG15; *CG16; CG17; CG18.

Competencias transversales:

CT01; CT02; CT03; CT04; CT05; CT06; CT07; CT08

Competencias complementarias:

CC06: Saber llevar a la práctica los conocimientos teóricos adquiridos.

CC07: Conocer la técnica de representación gráfica de espacios, instalaciones y dispositivos en la ingeniería. Las herramientas y procesos de la expresión gráfica en la ingeniería.

* Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes

- Que conozca y comprenda el lenguaje gráfico utilizado en actividades técnicas, para expresar mediante gráficos, los diseños, ideas, esquemas de elementos propios de estas materias. Conocer las herramientas básicas: archivos y formatos. Saber crear modificar y gestionar la información gráfica necesaria para el maquetado.
- Que el alumno represente, tanto en modelado y sus consiguientes proyecciones cilíndricas o cónicas de cualquier objeto normal, y que adquiera la suficiente capacidad de lectura, es decir, la interpretación en el espacio de aquello que se le facilite mediante proyecciones.
- Que adquiera conocimientos básicos sobre normalización y convencionalismos utilizados en la Expresión Gráfica.
- Que sea capaz de resolver gráficamente los problemas de Geometría del espacio aplicados a la representación, que se le puedan presentar en el ejercicio de su profesión.
- El alumno debe acercarse a esta materia con la convicción de que la adquisición de habilidades y conocimiento serán fruto del trabajo semanal, de su constancia y esfuerzo. Debe observar el contenido de la asignatura como la puerta de entrada en unas materias en constante proceso de evolución y cuya actualización frecuente será imprescindible.



9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
INICIACIÓN A LA EXPRESIÓN GRÁFICA. Geometría métrica, descriptiva y diseño asistido por ordenador. CAD.
CONCEPTOS DE NORMALIZACIÓN EN REPRESENTACIÓN. PERSPECTIVAS.
MODELADO 3D. Croquizado, diseño de piezas, ensamblajes, planos y videos.
9.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto
https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8377&auth=SAML

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:

Clases teóricas, clases prácticas, ya sean de tablero y con el apoyo de medios informáticos, realización de trabajos semanales y pruebas de evaluación.

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CG01 a CG18 CT01 a CT08 CE EGI 01. CC07	15	15	30
Clases prácticas	CG01 a CG18 CT01 a CT08 CE EGI 01 CC06 y CC07	45	20	65
Lecturas y recensiones. Resolución de trabajos, informes y memorias.	CG01 a CG18 CT01 a CT08 CE EGI 01 CC06 y CC07	0	43	43
Seminarios y tutorías guiadas.	CG01 a CG18 CT01 a CT08 CE EGI 01 CC06 y	4	0	4



	CC07			
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CG01 a CG18 CT01 a CT08 CE EGI 01 CC06 y CC07	8	0	8
Total		72	78	150

11. Sistemas de evaluación:

Evaluación continua mediante prácticas semanales.
Trabajo resolución de un proyecto práctico con piezas modeladas, ensamblaje, planos y video.
Examen final de preguntas elementales sobre la expresión gráfica, representación, proyecciones etc.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua mediante el seguimiento de clase prácticas semanales.	40 %	0 %
Trabajo práctico con modelado, ensamblaje, planos y video.	40 %	40 %
Prueba de conocimiento de cuestiones teorico-prácticas sobre la expresión gráfica, representación, proyecciones etc.	20 %	20 %
Prueba de conocimiento de cuestiones prácticas, problemas.	0 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Según lo establecido en el Reglamento de Evaluación. (Ver Artículo 9 del Reglamento de Evaluación de la UBU)-

Tendrá las mismas partes, asignaciones y condicionantes que la evaluación ordinaria, sustituyendo la evaluación continua por la entrega de las prácticas que se indicarán en la plataforma de la asignatura (20%).

En el caso de los alumnos que participen en el programa Universitario Cantera u otros oficiales semejantes, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que les sean asignadas en el marco del programa.



El sistema de evaluación para estudiantes de intercambio deberá ser modificado en el supuesto de que los calendarios académicos de las Universidades de origen y de destino no sean coincidentes.

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Recursos gráficos en pizarra y ordenador(programas CAD y de modelado 3D).
Proyectores
Bibliografía disponible en la biblioteca
Aplicaciones interactivas de la plataforma UBUvirtual, archivos a disposición de los alumnos y enlace a páginas Web
Tutorías individualizadas o en grupo a demanda de los alumnos

13. Calendarios y horarios:

El calendario oficial aprobado por la Universidad de Burgos

14. Idioma en que se imparte:

ESPAÑOL