



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

TEORÍA Y PRÁCTICA DEL COLOR

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado Diseño Multimedia y Gráfico
Módulo:	Artístico
Denominación de la asignatura:	Teoría y Práctica del Color
Código:	39004
Curso:	1
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Dra. Noelia Báscones Reina
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:
Dra. Noelia Báscones
Datos de contacto:
noelia.bascones@esne.es
TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.
HORARIO DE TUTORÍAS: Martes y Miércoles de 13.15 a 13.45 h

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:

Los propios del título.

Aconsejables:

Conocimientos básicos sobre dibujo y teoría del color.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la materia de Artístico. Constituye una asignatura de formación obligatoria y pertenece a la rama de Artes y Humanidades.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Teoría y Práctica del Color se imparte en el 1º curso y junto con otras asignaturas que complementan la materia (Dibujo Artístico, Dibujo Técnico, Creatividad e Historia del Diseño Gráfico), la materia pretende que los estudiantes comprendan las características del color, la luz y los pigmentos, así como su naturaleza y sus efectos.

Los alumnos aprenderán a armonizar adecuadamente las distintas combinaciones de color y deberán utilizar sus conocimientos para expresar adecuadamente el carácter y las cualidades del color aplicadas al diseño gráfico.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Constituye una base de conocimiento elemental para la comprensión de las estructuras visuales y comunicativas del diseño gráfico aplicables en posteriores asignaturas teóricas como “Psicología de la Percepción” o “Sociología y Marketing” y asignaturas prácticas como son los diferentes Talleres de Proyectos.

Una parte importante de la vida profesional del graduado en Diseño Multimedia y Gráfico tiene como objeto de trabajo las aplicaciones y usos del color. El color, como cualquier otra técnica, tiene la suya y está sometido a leyes, que conociéndolas hacen posible dominar el arte de la armonización, estimular la facultad del gusto selectivo y afirmar la sensibilidad.

La asignatura se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

- CG0** - Hablar bien en público.
- CG1** - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.
- CG2** - Demostrará el uso creativo de técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).
- CG3** - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.
- CG4** - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.
- CG5** - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.
- CG6** - Expresar gráficamente las ideas usando técnicas, bocetos y bosquejos de forma efectiva.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE1** - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.
- CE2** - Realizará un conjunto de trabajos competentes que demuestren el uso de distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna.
- CE3** - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.
- CE5** - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.
- CE6** - El estudiante ha de ser capaz de usar herramientas con confianza, expresando ideas visuales con claridad, simplicidad y economía. Presentar ideas en bocetos y mapas de ideas de forma profesional. Analizar cómo los contextos culturales específicos impactan en las ideas gráficas y como éstas funcionan en un contexto cultural

particular.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Expresarse adecuadamente tanto de forma oral y escrita demostrando la comprensión y conocimiento sobre la materia.
- Conocer las características del color, luz y pigmentos.
- Su naturaleza y sus efectos.
- Armonizar adecuadamente las combinaciones.
- Utilizar sus conocimientos para expresar adecuadamente el carácter y las cualidades en un diseño.
- Aplicar de forma creativa y multidisciplinar los conocimientos aprendidos sobre las diferentes técnicas y procesos aprendidos.
- Desarrollar trabajos complejos adaptándose a las diferentes propuestas gráficas planteadas.
- Identificar las variaciones cromáticas y los aspectos que las modifican teniendo en cuenta su aplicación en el campo de las artes gráficas.
- Expresarse adecuadamente en términos apropiados a la terminología del color aplicada a las artes gráficas.
- Aplicar las bases teóricas de la psicología del color a los diferentes trabajos propuestos de forma coherente en función de briefing establecido.
- Realizar estudios de investigación sobre cada uno de los trabajos propuestos.
- Aplicar los conocimientos técnicos adquiridos demostrando la comprensión de los diferentes medios de comprensión gráfica.
- Representar con originalidad e innovación diferentes propuestas y utilizando los materiales y técnicas adecuadas.
- Crear composiciones armónicas con diferentes estructuras cromáticas aplicando los conocimientos adquiridos.
- Aplicar los conocimientos adquiridos sobre la psicología del color a los diseños y creaciones.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

El color, como cualquier otra técnica, tiene también la suya, y está sometido a ciertas leyes, que conociéndolas hace posible dominar el arte de la armonización, estimular la facultad del gusto selectivo y afirmar la sensibilidad.

- Historia y teoría del color. Color luz y color pigmento. Clasificación de los colores.
- El círculo cromático; tono, luminosidad y saturación.
- Contrastes. Cualidades tonales.
- Psicología del color.
- Armonización de los colores.
- Los elementos de la escala de colores.
- La significación del color: semiótica y teoría del color.
- Escalas cromáticas.
- Modos color: Albert Münsell.
- Modelo NCS y CIE Lab. Modelo de color RGB y CMYK.
- El color en la industria. El color en el medio ambiente

Temario detallado

TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL COLOR.

- El color como experiencia.
- Tipos de experiencia cromática:
 1. Experiencia perceptiva estable.
 2. Colores camaleónicos.
 3. Experiencias subjetivas del color.

TEMA 2. TEORÍA DEL COLOR

- La teoría del color.
- Teoría tricromática.

TEMA 3. EL CIRCULO CROMÁTICO

- Sistemas de color.
- El círculo cromático.
- Orígenes del círculo cromático.
- El color en la Bauhaus
- Rueda de pigmentos
- Rueda de procesos
- La rueda de luz
- La combinación aditiva y sustractiva
- El árbol de Münsell
- Tono, luminosidad y saturación.

TEMA 4. EFECTOS CROMÁTICOS

- Colores cálidos
- Colores fríos
- Armonías cromáticas.
- Ilusiones ópticas

TEMA 5. PSICOLOGÍA DEL COLOR

- El color desde el punto de vista psicológico.
- Cromoterapia.
- Color y forma.
- Significado del color.

TEMA 6. EL COLOR EN LA HISTORIA DEL ARTE

El color y los pigmentos en la historia del arte.

- Los colores en la prehistoria.
- Egipto, 3.000 años de color.
- El color en el mundo romano.
- El color en la edad media.
- La paleta del siglo XV.
- Renacimiento.
- Renovación cromática del Barroco.
- La explosión de la oferta y la demanda.
- El triunfo de la industria química.
- Los nuevos mercados industriales.
- Siglo XIX.
- Segunda mitad del siglo XIX.
- Siglo XX.

TEMA 7. EL COLOR EN LA VIDA COTIDIANA

- Cambios de tendencia.
- El color en la arquitectura y en la vivienda.
- El color en las tiendas.
- El color en las marcas.

TEMA 8. EL COLOR DIGITAL

- ¿De qué color es la fotografía digital?.
- Colores armónicos por analogía y por contraste.

TEMA 9. MANIPULACIÓN DEL COLOR.

- Resolución: La medida de la imagen digital.
- Tecnologías de impresión en color.
- Vectores y mapas de bit.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. INTRODUCCIÓN AL COLOR.	Septiembre
Tema 2. TEORÍA DEL COLOR	Octubre
Tema 3. EL CIRCULO CROMÁTICO	Octubre
Tema 4. EFECTOS CROMÁTICOS	Octubre
Tema 5. PSICOLOGÍA DEL COLOR	Noviembre
Tema 6. EL COLOR EN LA HISTORIA DEL ARTE	Noviembre
Tema 7. EL COLOR EN LA VIDA COTIDIANA	Diciembre
Tema 8. EL COLOR DIGITAL	Diciembre
Tema 9. MANIPULACIÓN DEL COLOR.	Enero

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	-Exposición de los temas. -Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. -Repasos al inicio de la clase. -Resolución de dudas: temas y lecturas. -Pruebas de evaluación.	CG0, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG6, CE1, CE2, CE3, CE5, CE6	40	-	40
Clases prácticas	-Resolución de ejercicios. -Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. -Presentaciones. -Pruebas de evaluación	CG0, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG6, CE1, CE2, CE3, CE5, CE6	20	20	40
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. -Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. -Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG0, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG6, CE1, CE2, CE3, CE5, CE6	10	-	10
Trabajo personal del alumno	-Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. -Estudio personal. -Preparación de comentarios y debates. -Tutorías libres y voluntarias.	CG0, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG6, CE1, CE2, CE3, CE5, CE6	-	60	60

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Asistencia participativa	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	10%
Ejercicios prácticos	<p>La calificación de trabajos prácticos durante el curso se corresponde con un porcentaje total del 40% de la nota final de la asignatura.</p> <p>Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo de investigación 5% 2. proceso de trabajo 10% 3. Trabajo final 20% 4. Justificación o memoria de trabajo (esta memoria incluye la descripción completa del desarrollo ACTIVIDADES y actividades realizadas en el aula) 5% 	40%
Proyecto Final	<p>En el proyecto final se tendrá en cuenta el grado de conocimientos teórico-prácticos adquiridos durante el curso. Se establecen los siguientes criterios de evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación, orden y limpieza del proyecto. 5% 2. Correcta utilización tanto de los elementos gráficos del color como lenguaje comunicativo como la utilización de las diferentes técnicas y soportes utilizados. 10%. 3. Justificación oral y/o escrita del trabajo de investigación, metodología de trabajo y resultado final de las propuestas. 5% <p>En este sentido indicar que el “proyecto final “ consta de dos entregas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • GRUPAL (proyecto transversal con Hª del Diseño Gráfico) 20 % • INDIVIDUAL 20 % <p>Por lo tanto las calificaciones obtenidas tanto en el proyecto Individual como en el grupal serán evaluadas según los criterios anteriormente descritos y la nota media obtenida de las mismas supondrá el 40% de la nota total de la asignatura.</p>	40%
Examen	El alumno debe demostrar suficientes conocimientos teórico-prácticos sobre la teoría y aplicación del color en el diseño.	10%
IMPORTANTE	La calificación final de la asignatura será la media resultante de las diferentes partes evaluables (Ejercicios Prácticos, Proyecto Final y Examen) Para hacer media entre dichas partes es imprescindible tener una calificación igual o mayor a 5 en cada una de ellas.	

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.
- La calificación de los trabajos prácticos será determinante para hacer la media de asignatura al computar el 50% de la nota final.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

Asignatura Anual

- Al final de la asignatura el profesor podrá convocar una presentación o examen liberatorio incluido en el calendario de exámenes.
- En caso de entregas deberán presentar todos los trabajos en la convocatoria ordinaria. En el caso de exámenes no será necesario hacerlo nuevamente.
- Para la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y/o examinarse de la asignatura completa.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Albers, J., (2003). *La interacción del color*. Madrid: Alianza.
- Heller, E. (2007). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tornquist, J. Y Udale, J. (2008). *Color y luz. Teoría y práctica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wong, W. (2008). *Principios del Diseño en Color*. Barcelona, GG Diseño.

Bibliografía complementaria

- Arnheim, R. (1979): *Arte y percepción visual*, Alianza Forma, Madrid.
- Brusatin, M. *Historia de los colores*. Alianza Forma, Madrid.
- González Cuasante, José M^a. (2005). *Introducción al Color*. Madrid: Ed. Akal.
- Kandisky, W. (2010) *Punto y línea sobre plano*. Paidós, Barcelona.
- Moreno Rivero, T., (1996). *El color. Historia, teoría y aplicaciones*. Barcelona: Ariel Historia del Arte.
- Sanz, J. C., (2003). *El libro del color*. Madrid: Alianza.
- Swann, A., (1993). *El color en el diseño gráfico: principios y uso efectivo del color*. Barcelona: Gustavo Gili.

11.- OBSERVACIONES

La copia, el plagio o el uso indebido de imágenes y referencias (ausencia de fuentes, citas de autores, etc.) puede ser motivo de la pérdida de evaluación en convocatoria ordinaria.