



## GRADO EN DISEÑO

Módulo	BÁSICO	
Materia	ARTE	
Asignatura	Código 804085	Nombre: <b>INTRODUCCIÓN AL COLOR</b>

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Primero
Carácter:	Obligatorio
Período de impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS

Departamento responsable: Pintura y Conservación-Restauración  
Coordinadora: Blanca Fernández Quesada  
Correo-e: [blanfer@ucm.es](mailto:blanfer@ucm.es)  
Teléfono: 91-3943656

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### Descriptor:

La asignatura permite la comprensión y producción de un conjunto de conocimientos en relación al color y su importancia en la configuración y diseño de imágenes. Aborda su conocimiento científico, procedimental y expresivo por medio de una aproximación a la fenomenología de la percepción, las síntesis cromáticas, las interacciones, las armonías y los contrastes sustentado en los materiales, soportes y herramientas de las técnicas básicas de las técnicas pictóricas que posibilitan al alumno la manipulación intencional del mismo en el diseño.

#### Requisitos:

No existen requisitos previos.

### OBJETIVOS

#### Objetivos generales

- O.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- O.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

#### Objetivos específicos

- Utilizar apropiadamente las mezclas cromáticas para crear imágenes propias que transmitan un mensaje predeterminado.



- Utilizar apropiadamente las técnicas y materiales más adecuados para expresar un mensaje concreto a través de una obra gráfica.
- Conocer las cualidades sociales y psicológicas del color y aplicarlas para transmitir un ambiente concreto.
- Exactitud, orden y limpieza en la realización de las presentaciones gráfico-plásticas.

## COMPETENCIAS

### Competencias generales

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.

### Competencias específicas

- CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.
- CE.6. Dominar los procedimientos y técnicas de dibujo, representación, acotación, delineación y modelización tridimensional que permitan la correcta visualización e interpretación de una solución de diseño.

## CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Fisiología y psicología de la percepción del color.
- Teorías del color.
- Gammas y armonías. Interacción del color.
- Procesos, técnicas y materiales de la pintura.
- Componentes y medios básicos en las imágenes pictóricas.
- Referencia, correspondencia e interrelación de los elementos plásticos.

## METODOLOGÍA

### Descripción

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.



### Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1, CE3, CE6	3
Realización autónoma por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CG1, CE3, CE6	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1, CE3, CE6	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

### Actividad del alumno

La asistencia en la clase-taller del alumno es obligatoria (como mínimo debe ser del 80%). Esta obligatoriedad garantiza el provechoso seguimiento de la asignatura ya que una parte muy considerable de los objetivos y contenido de la asignatura se manifiestan y tienen una correcta comprensión en el proceso y desarrollo del trabajo.

El ritmo de la clase está generado por los alumnos; el rigor en la asistencia, el cumplimiento del horario previsto y la aportación del material apropiado a cada caso es fundamental, tanto en lo que se refiere al mantenimiento de una dinámica apropiada, como a la garantía de un clima de trabajo imprescindible para los objetivos del programa. Del mismo modo, la participación del alumno es imprescindible para generar un proceso de intercambio y optimización del espacio educativo. Se potenciará dicha participación mediante propuestas concretas de colaboración y trabajos colectivos tanto en los aspectos teóricos, como en los práctico-experimentales.

### Cronograma:

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

## EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Examen mediante prueba objetiva de los conocimientos adquiridos.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.



- Calificación numérica final de 0 a 10.
- El rendimiento del alumno se medirá de forma proporcional al trabajo tutorizado del estudiante (50-70%), su trabajo autónomo en el taller o laboratorio (un 30-40%) del total y mediante la corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles (10%).

## BIBLIOGRAFÍA

- González Cuasante, J.M.; Cuevas Riaño, M.M.; Fernández Quesada, B., *Introducción al color*, Madrid, Akal, 2005.
- Albers, J., *La interacción del color*, Madrid, Alianza Forma, 1993.
- Küppers, H., *Fundamentos de la teoría de los colores*, Barcelona, Gustavo Gili, 1992.
- Heller, E., *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007.
- Wong, W., *Principios del diseño en color*, Barcelona, Gustavo Gili, 1999.
- Garau, A., *Las armonías del color*, Barcelona, Paidós, 1986.
- De Grandis, L., *Teoría y uso del color, de Luigina de Grandis*, Madrid. Cátedra, 198
- Juan Pimentel, *Teorías de la luz y el color en la época de las luces. De newton a Goethe*. ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura, Vol 191-775, septiembre-octubre 2015, a264. Disponible en: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/2067/2622>.
- Germani, F., *Proyecto y estética en las artes gráficas*, Barcelona, Don Bosco 1973
- Adams, S., *Colorpedia. Enciclopedia del color para diseñadores*, Barcelona, Promopress, 2017.
- Boerboom, P y Proetel, T, *El color como materia y recurso visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 2019.