



GUÍA DOCENTE:

Historia, Teoría y Aplicación del Color

GRADO MULTIMEDIA Y ARTES DIGITALES
Universidad Católica de Valencia



Curso 2024/25

GUÍA DOCENTE

		ECTS
ASIGNATURA: Historia, Teoría y Aplicación del Color		6
Materia: Expresión Artística		6
Módulo: BASES GRÁFICAS (04)		30
Tipo de Formación¹: FB (Básica)	CURSO: 1 ^a Semestre: 2 ^o	
Profesorado: Dra. Catalina Martín Lloris D. Elena Sancho Torregrosa	Departamento: Multimedia	
	E-mail: catalina.martin@ucv.es elena.sancho@ucv.es	

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

BASES GRÁFICAS			Nº ECTS 30	
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:				
Materias y Asignaturas				
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre
Imagen digital	12	Tratamiento digital de imágenes	6	1/1
		Fotografía digital	6	2/1
Fundamentos gráficos	12	Fundamentos de Ilustración vectorial	6	1/2
		Fundamentos de expresión gráfica	6	1/1
Expresión Artística	6	Historia, Teoría y Aplicación del Color	6	1/2

¹ Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.



Historia, Teoría y Aplicación del Color

Requisitos previos: No se han establecido.

OBJETIVOS GENERALES

1. Dominar el vocabulario y los conceptos relacionados con el color dentro del ámbito del diseño gráfico y la comunicación.
2. Conocer los principios históricos y teóricos del color y su aplicación.
3. Fomentar la capacidad creativa en el uso de la aplicación del color.
4. Dominio práctico de las posibilidades cromáticas para la obtención de gamas y tonalidades basadas en la armonía de los colores.
6. Ser capaz de analizar las sociedades y crear obras originales a través de las posibilidades expresivas del color.
7. Entender cómo se percibe y qué connotan los colores; con el fin de saber discernir en cada momento el color óptimo, para aportar un mayor impacto visual y valor comunicativo.
8. Ser capaz de realizar un proyecto de diseño gráfico y comunicación para una empresa, analizando su identidad cromática, con el objetivo de realzar la presencia y percepción de la marca en los consumidores.
9. Entender y aplicar una metodología proyectual dentro del ámbito del diseño gráfico.
10. Que el alumno conozca el marco teórico, las fases y el proceso de la aplicación de la gestión del color dentro de un proyecto de diseño gráfico.
11. Dominar las herramientas relacionadas con la gestión de color, la creación y gestión de perfiles de ICC, y conocer cómo el tipo de papel interviene en el proceso de gestión. Con el fin de mantener una concordancia de color dentro de todos los procesos y fases de un proyecto de diseño, evitando de esta forma desviaciones cromáticas.
12. Saber diferenciar entre los diferentes espacios y guías de color.
13. Aprender a calibrar el hardware específico dentro de un estudio de diseño: monitor, cámara de fotos, impresora y escáner.
14. Conocer las herramientas específicas para la gestión de color y la tipografía, dentro de los principales programas de Adobe: Photoshop, Illustrator e Indesign



COMPETENCIAS BÁSICAS	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
CB. 1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.				X
CB. 2 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.				X
CB. 3 Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.				X
CB. 4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado				X
C.B. 5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.				X

COMPETENCIAS GENERALES	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
CG.01 Capacidad de análisis y síntesis				X
CG.02 Capacidad de organización y planificación				X
CG.05 Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio				X
CG.07 Resolución de problemas				X
CG.09 Toma de decisiones				X
CG.11 Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar			X	
CG.14 Razonamiento crítico		X		
CG.15 Compromiso ético	X			



Guía Docente Historia, teoría y aplicación del Color

CG.16 Capacidad para asumir responsabilidades	x			
CG.17 Capacidad de autocrítica				x
CG.18 Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional		x		
CG.20 Creatividad				x
CG.22 Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.			x	
CG.25 Motivación por la calidad				x
CG.28 Sensibilidad hacia el patrimonio cultural		x		
CG.32 Enseñanza en niveles básicos, divulgación, etc. Optar a puestos docentes en los diferentes niveles educativos. Diseño, preparación e impartición de cursos relacionados con la Multimedia y Artes Digitales, orientados a profesionales, empresas y administraciones.	x			

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
CE.02. Sensibilidad artística. Desarrollar la capacidad de percibir la belleza en distintas formas y creaciones artísticas, aplicando principios estéticos y fomentando la creatividad y la innovación multidisciplinar.				x
CE.03. Conocimiento de métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.			x	
CE.04. Desarrollo de habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos, textos, maquetación de publicaciones y envases de productos.			x	
CE.05. Capacidad para organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo del proyecto, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información..	x			
CE.08. Capacidad para organizar y tratar la información que posteriormente va a ser incluida en el proyecto.	x			
CE.10. Habilidad para traducir las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital.				x
CE.18. Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas del profesional de la creación multimedia y las implicaciones que comporta el ajustarse a las mismas en el desempeño profesional.	x			
CE.19. Comprensión global de las prácticas artísticas y multimedia y la importancia de su relación con su contexto socioeconómico y cultural.		x		



RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R04 - Aplicación de los conocimientos teóricos sobre los métodos específicos de producción gráfica y selección de los materiales adecuados según los medios de su posterior distribución.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7, 9,11,14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,22,24, 25,28, 32 CE: 2,3,4,5,8,10,13,18,19
R07 - Dominio de aplicaciones informáticas relativas a la ilustración vectorial.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7, 9,11,14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,22,24, 25,28, 32 CE: 2,3,4,5,8,10,13,18,19
R09 - Conocimiento de los principios físicos y perceptivos del color, de sus funciones en la creación digital y de la influencia del color en la composición..	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7, 9,11,14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,22,24, 25,28, 32 CE: 2,3,4,5,8,10,13,18,19
R10 - Pautas para la utilización del color en el Arte y el Diseño según diferentes estilos artísticos y en los sistemas digitales.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7, 9,11,14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,22,24, 25,28, 32 CE: 2,3,4,5,8,10,13,18,19



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS ²
CLASE PRESENCIAL	Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R4, R7, R9, R10 y RE1	1
CLASES PRÁCTICAS	Actividades dirigidas al desarrollo de las competencias relacionadas con los contenidos de cada tema: búsqueda bibliográfica en biblioteca, análisis crítico de materiales y contenidos del tema, análisis crítico de modelos de comunicación y creación de marcas, búsquedas en Internet, utilización de la informática y aplicaciones para la creación de marcas y manuales de identidad.	R4, R7, R9, R10 y RE1	1
EXPOSICIÓN TRABAJOS GRUPO	Aplicación de conocimientos interdisciplinares		0
TUTORÍA	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	R4, R7, R9, R10 y RE1	0,25

² La asignatura y/o materia se organiza en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL** y en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO**, con un porcentaje estimado en ECTS. Una **adecuada distribución** es la siguiente: **35-40%** para las Actividades Formativas Presenciales y **65-60%** para las de Trabajo Autónomo. (Para una asignatura de 6 ECTS: 2,4 y 3,6 respectivamente).

La metodología de enseñanza-aprendizaje se describe en esta guía de modo genérico, concretándose en la unidad didáctica en las que se organiza la asignatura y/o materia



EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	R4, R7, R9, R10 y RE1	0,15
Total			(2,4*)

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
TRABAJO EN GRUPO	Preparación en grupo de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)		0
TRABAJO AUTÓNOMO	Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)	R4, R7, R9, R10 y RE1	3,6
Total			(3,6*)

SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES		
Instrumento de evaluación	RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS	Porcentaje otorgado
REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES TEÓRICO-PRÁCTICAS	R4, R7, R9, R10 y RE1	30%
ASISTENCIA Y PARTICIPACIÓN	R4, R7, R9, R10 y RE1	10%

**Guía Docente Historia, teoría y aplicación del Color**

EXAMEN FINAL	R4, R7, R9, R10 y RE1	60%
--------------	-----------------------	-----

Asistencia obligatoria:

Siguiendo las directrices de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.

Matrículas de Honor:

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

Evaluación única:

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial, su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del **primer mes** de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los **Vicedecanatos** o Direcciones de Máster, compitiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.

Para la asignatura de **Historia, teoría y aplicación del color**, las evidencias a presentar y/o la/s prueba/s a realizar en la evaluación única por el estudiante se establecen según: Realización de actividades teórico- prácticas 40% y Examen final 60%.

Plagios, copias y falta de citas:

La detección de plagio o copia de cualquier trabajo lleva acarreada la suspensión del mismo. Se considera plagio el uso de trabajos de otros no citados por el autor o el uso abusivo de material no propio para la elaboración del mismo. (Más del 35%). La copia reiterada de trabajos supondrá el suspenso de todos los trabajos de evaluación continua. La copia en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

La presencia en aula del alumno al comienzo del examen lleva implícita la evaluación del mismo, no pudiéndose reclamar la consideración de no presentado, aunque se abandone la sala nada más recibirlo.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS	COMPETENCIAS
Organización en bloques de contenido o agrupaciones temáticas. Desarrollo de los contenidos en Guías didácticas.	(Indicar, numéricamente, las competencias relacionadas)
1. Historia del Color	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7, 9,11,14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,22,24, 25,28, 32 CE: 2,3,4,5,8,10,13,18,19
2. Simbolismo del color	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7, 9,11,14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,22,24, 25,28, 32 CE: 2,3,4,5,8,10,13,18,19



4. Gestión del color (teórico y práctico)	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7, 9,11,14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,22,24, 25,28, 32 CE: 2,3,4,5,8,10,13,18,19
5. Aplicación de los colores al entorno digital	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2,5,7, 9,11,14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,22,24, 25,28, 32 CE: 2,3,4,5,8,10,13,18,19

BIBLIOGRAFÍA



- Ball, P., *La invención del color*, Turner, 2020
- Rodríguez-Valero, D. (2016). *Manual de tipografía digital*. 1st ed. Valencia: Editorial Campgrafic.
- Martín Montesinos, J., Mas Hurtana, M. and Montesin, M. (2012). *Manual de tipografía*. 14th ed. Valencia: Editorial Campgrafic.
- Mayer, Ralph. "Materiales y técnicas del arte". Madrid Hermann Blume Tursten 1993.
- Moreno Rivero, Teresa. Hernández, Fernando prolog. "El color historia, teoría y aplicaciones". Barcelona Ariel 1996.
- FERRER, Eulalio. *Los lenguajes del color*. México D. F. : Fondo de Cultura Económica, 1999.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual; psicología del ojo creador*. Alianza Editorial, 2002.
- Eliot, G. (2016). *The mill on the Floss*. New York: Open Road Integrated Media.
- Guzmán Galarza, M. (2015). *El color* (1st ed.). Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Hilbert, D. (1987). *Color and color perception*. Stanford: Center for the language and information.
- Parramón, J. (1989). *Color theory*. New York: Watson-Guptill.
- Pawlik, J., & Fortea, C. (2007). *Teoría del color*. Barcelona: Paidós.
- Riley, C. (1995). *Color codes*. Hanover: University Press of New England.
- St Clair, K., *Las vidas secretas del color*, indicios, 2021

Bibliografía complementaria:

- Ambrose, G. and Risech, B. (2011). *Impresión y acabados*. Barcelona: Parramón.
- *Cómo diseñar un tipo*. (2017). 1st ed. Madrid: Editorial Gustavo Gili.
- Lupton, E. and Sastre, J. (2014). *Pensar con tipos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wong, W. (1992). *Principios del diseño en color*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ambrose, G., Harris, P. and Rizzo, J. (2010). *Bases del diseño: Formato*. 1st ed. Barcelona: Parramón.
- Avella, N. (2010). *Diseñar con papel*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bodoni, G. and Füssel, S. (2010). *Manual of typography* =. Köln: Taschen.
- Lupton, E. (2014). *Tipografía en pantalla*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marín Álvarez, R. (2014). *Ortotipografía para diseñadores*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- RUDER, E. (1983). *MANUAL DE DISEÑO TIPOGRAFICO*. Barcelona: G. Gili.

Web

- Google Books. (2017). *Adobe InDesign CC Classroom in a Book (2015 release)*. [online] Available at: <https://books.google.es/books?id=oSBICgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Indesign+CC&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjYo8ucqobTAhUoIcAKHerHDscQ6AEIMjAD#v=onepage&q=Indesign%20C&f=false> [Accessed 2 Apr. 2017].
- Gráfica.info, cultura visual. (2017). *gráfica.info*. [online] Available at: <http://grafica.info> [Accessed 2 Apr. 2017].
- Unostiposduros.com. (2017). *UnosTiposDuros > Teoría y práctica de la tipografía*. [online] Available at: <http://www.unostiposduros.com> [Accessed 2 Apr. 2017].

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):



	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1	Historia del Color y la tipografía	12
2	Simbolismo del color	3
3	Gestión del color (teórico y práctico)	7
4	Aplicación del color digital	8

INFORMACIÓN ADICIONAL:
IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS MATRÍCULAS:

Habrà un grupo específico para alumnos que no sean de primera matrícula y un profesor encargado de dicho grupo.

En este grupo se realizará un número establecido por la UCV de sesiones de seguimiento y tutorización (6 de 2 horas cada una) en las que se reforzará el trabajo en las competencias que los alumnos del grupo necesiten adquirir para aprobar la asignatura. Estas sesiones se incluyen en el cronograma adjunto en esta guía y se detallan en la descripción de las Unidades Didácticas de la asignatura.