



GUÍA DOCENTE:

Historia, Teoría y Aplicación del Color

GRADO MULTIMEDIA Y ARTES DIGITALES
Universidad Católica de Valencia



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 | Departamento: Multimedia | |
| | E-mail: catalina.martin@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 | | | |



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



La entrega de un trabajo copiado de internet o falsificado supondrá la suspensión de la asignatura.

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de Historia del Arte se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 50%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios: las pruebas objetivas y trabajos prácticos se harán de forma autónoma y el porcentaje de asistencia y participación (10%) - test- pasará al examen final que tendrá un valor del 70% en 1ª convocatoria y 2ª convocatoria.

Matrículas de Honor:

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9. 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.

| 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%20CC&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 |
| | <p>SESIÓN</p> <p>Descripción del color</p> <p>Color físico y color cultural</p> <p>Actividad</p> <p>SESIÓN</p> <p>Propiedades físicas del color (tono, saturación, brillo)</p> <p>Organización de los colores (primarios, secundarios, terciarios)</p> <p>Mezclas (aditiva, sustractiva y partitiva)</p> <p>SESIÓN</p> <p>Círculo cromático</p> <p>Sistemas de color</p> <p>SESION</p> <p>La paleta cromática. Armonías</p> <p>SESIÓN</p> <p>Color pigmento</p> <p>Historia y simbología del color</p> <p>Introducción a la Historia del Color: El Blanco</p> <p>Amarillo</p> <p>Naranja</p> <p>Rosa</p> <p>Rojo</p> <p>Violeta</p> <p>Verde</p> <p>Azul</p> <p>Negro</p> <p>El color en el diseño (impreso y digital). (8 sesiones)</p> <p>La gestión del color</p> <p>La armonía de color en el diseño</p> <p>Ajustes y corrección color en imágenes (PhotoShop)</p> <p>Asignación e incrustación perfil color en la imagen</p> <p>Imágenes multicanal</p> <p>Creación de paletas (Adobe Kuler)</p> <p>Gestión de color práctico</p> <p>Calibración de monitor</p> <p>Calibración de impresora</p> | |