



GRADO EN DISEÑO

Módulo **BÁSICO**

Materia **ARTE**

Asignatura Código **804085**

Nombre: **INTRODUCCIÓN AL COLOR**

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

Coordinadora: M^a Isabel Báez Aglio

Correo-e: mibaez@art.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

Al estar articulada la asignatura mediante ejercicios encadenados, 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 general 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 (cerca del 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.