

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

**TEORÍA DEL COLOR Y LA LUZ
2 ANID**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Fundamentos		
Denominación de la asignatura:	Teoría del color y la luz		
Código:	50012		
Curso:	Segundo		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Dr. Jaime Repollés Llauradó		
Profesor/a:	Dr. Jaime Repollés Llauradó		
Grupos:	2º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: jaime.repolles@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
Conocimientos básicos de dibujo y análisis de la forma

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

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Técnicas tradicionales / Materia: Fundamentos Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
En la asignatura de Teoría del Color y la Luz se adquirirán competencias y habilidades básicas necesarias para la percepción del color y su representación. El conocimiento de las leyes físicas de la luz, así como el desarrollo de habilidades plásticas aplicadas a la síntesis de color tanto en medios analógicos como digitales servirán al alumno para comprender la sensibilidad y la expresión de la luz y del color.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
La Teoría del Color y la Luz es una asignatura básica sobre la que otras asignaturas relacionadas con la representación de imágenes audiovisuales pueden articular buena parte de sus contenidos. Todo diseñador visual debe dominar la síntesis del color poniendo la técnica al servicio de la expresión de los valores luminosos y cromáticos que se pretenden transmitir.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>CE4 Identificar y diferenciar los estilos y períodos en la historia</p> <p>CE5 Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE21 Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación</p> <p>CE24 Entender los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual</p> <p>CE26 Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística.</p>	<p>Valorar la expresividad de la luz y la sensibilidad del color en el entorno digital.</p> <p>Aprender a traducir la Teoría del color tradicional en los medios analógicos y digitales.</p> <p>Apreciar las aportaciones de los distintos artistas al progreso de la Teoría del Color a lo largo de la Historia del Arte.</p> <p>Integrar la armonía del color en los proyectos artísticos.</p> <p>Reconocer la importancia de la iluminación y la temperatura de color en la percepción psicológica de una escena.</p> <p>Reconocer y codificar las propiedades físicas de la materia a partir de sus efectos luminosos.</p> <p>Introducir al alumno en la psicología del color y su simbolismo.</p> <p>Aprender a manejar la síntesis del color en diferentes técnicas analógicas y digitales.</p> <p>Construir entornos virtuales a partir de la armonía y la psicología del color.</p> <p>Reconocer la importancia del color en la tecnología audiovisual.</p>

Dominar el software de tratamiento digital del color en proyectos artísticos.

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Tema 1. Presentación

1.1. El color en la animación.

2. Tema 2. La teoría del color y la luz

2.1. Teorías físicas y filosóficas de la luz en el mundo

2.2. El espectro visible y los fenómenos luminosos

2.3. El ojo, la sombra y el claroscuro

3. Tema 3. Del claroscuro a la síntesis cromática

3.1. La síntesis aditiva del color

3.2. La síntesis sustractiva y mixta del color

3.3. Colorimetría: El círculo cromático y la armonía

4. Tema 4. La interacción de la luz y la materia

4.1. Sombras, reflejos, brillos y transparencias

4.2. El modelado del cuerpo con luces y sombras

4.3. Interacción y complementariedad

5. Tema 5. Los lenguajes del color

5.1. De la temperatura del color al simbolismo del color

5.2. Nombre y “forma” del color

5.3. Psicología del color y sinestesia

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Septiembre
Tema 2	Octubre
Tema 3	Noviembre
Tema 4	Diciembre
Tema 5	Enero

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación		8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Ejercicios prácticos, trabajos y proyectos.	SUSPENSO (0-4.9) APROBADO (5-6.9) NOTABLE (7-8.9) SOBRESALIENTE (9-10)	50%
Examen Teórico		50%
Calificación final Media aritmética de los trabajos de curso y del examen final.		100%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

La evaluación de la asignatura de Teoría del Color y la Luz depende de su doble naturaleza teórico-práctica: el alumno deberá aprobar ambas facetas de la asignatura.

- La **parte teórica** será evaluada mediante examen final, en el que se desarrollarán los contenidos de todo el curso mediante prueba escrita. Para preparar este examen será imprescindible tomar apuntes durante la asignatura y consultar la bibliografía.
- La **parte práctica** será evaluada mediante los trabajos y proyectos del curso. Esta parte práctica sólo podrá aprobarse si se presentan a plazo todos los ejercicios ejecutados correctamente según las indicaciones del profesor.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

Hornung, David, *Color. Curso práctico para artistas y diseñadores*, ed. Promopress. ISBN 9788492810055

Bellantoni, Patti, *If It's Purple, Someone's Gonna Die*, ed. Focal Press. ISBN 978-0240806884

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

Albers, Josef, *Interacción del color*, ed. Alianza. ISBN 9788420664613

Da Vinci, Leonardo, *Tratado de pintura*, ed. Akal. ISBN 9788476001226

Gage, John, *Color y cultura*, ed. Siruela. ISBN 9788478443802

Goethe, Johann Wolfgang, *Teoría de los colores*, ed. Celeste. ISBN 97884889882089

Hornung, David, *Color. Curso práctico para artistas y diseñadores*, ed. Promopress. ISBN 9788492810055

Itten, Johannes., **Art de la Couleur**, ed. Abregée. ISBN 9782040217884
Sanz, Juan Carlos, **Lenguaje del color**, ed. Blume. ISBN 9788489840935
Tornquist, Jorrit, **Color y luz. Teoría y práctica**, ed. Gustavo Gili. ISBN 97884252221777
Wittgenstein, Ludwig, **Observaciones sobre los colores**, ed. Paidós. ISBN 978475098363
Wong, Wucius, **Principios del diseño en color**, ed. Gustavo Gili. ISBN 9788425221613

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula Teórica y con mesas para dibujar.

MATERIALES:

Material de dibujo y pintura

SOFTWARE:

Photoshop