

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

TEORÍA DEL COLOR Y LA LUZ

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

| | |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Título: | Grado en Diseño Digital |
| Facultad: | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD) |
| Materia: | Percepción y representación |
| Denominación de la asignatura: | Teoría del color y la luz |
| Curso: | Primero |
| Semestre: | Segundo |
| Carácter: | Básica |
| Créditos ECTS: | 6 |
| Modalidad/es de enseñanza: | Presencial |
| Idioma: | Castellano |
| Profesor/a: | Drº. Eduardo Zamarro |
| E-mail: | eduardo.zamarro@live.u-tad.com |
| Teléfono: | 916402811 |

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y el diseño. En ella el alumno obtiene habilidades diversas, tanto con herramientas tradicionales como digitales, que le permitirán adquirir las habilidades básicas de observación e interpretación del entorno físico y su representación, emplear el dibujo, la fotografía, la luz, el color y los sistemas de representación visual en sus propias creaciones.

Descripción de la asignatura

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. Se relaciona principalmente con la asignatura de Dibujo, análisis e Ideación I y II.

La Teoría del Color y la Luz es una asignatura básica sobre el lenguaje del color, implicado en cualquier representación o tratamiento de imagen sea cual sea el soporte audiovisual. 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.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

G10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

E1 Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

E2 Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

E7 Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

3.2 Resultados de aprendizaje

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Emplear distintas técnicas de dibujo tanto tradicionales como digitales.

Representar figuras naturales y el entorno físico a través del dibujo.

Adquirir las habilidades básicas de observación, interpretación y representación del entorno físico.

Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico.

Conocer los principios físicos que gobiernan la luz y los colores.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

4. CONTENIDOS

- Física del color.
- Percepción del color.
- Efectos psicológicos y fisiológicos del color.
- Interacción de los colores. Colorimetría
- Simbología y connotación del color.

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

| Actividad Formativa | Horas | Presencialidad |
|---------------------------------------------------------|-------|----------------|
| AF1 Clases teóricas / Expositivas | 44 | 100% |
| AF2 Clases Prácticas | 12 | 100% |
| AF3 Tutorías | 4 | 50% |
| AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno | 18 | 0% |
| AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales) | 68 | 0% |
| AF6: Actividades de Evaluación | 4 | 100% |

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) | VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura | 10% | 20% |
| SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias | 40% | 80% |
| SE3 Prueba Objetiva | 10% | 50% |

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

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

Wong, Wucius, Principios del diseño en color, ed. Gustavo Gili. ISBN 9788425221613

Bibliografía recomendada

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.