



Escuela Universitaria  
de Diseño, Innovación  
y Tecnología

---

Planificación de la Docencia Universitaria  
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

---

Guía Docente

Curso Académico 2022/23

# Teoría y Práctica del Color

---

## Datos de identificación de la asignatura

### Código

69425

### Curso

1º

### Semestre

1

### Créditos ECTS

6

### Tipo de Asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Básica

### Modalidad/es de Enseñanza

Presencial

### Lengua Vehicular

Español

---

## Profesorado de la asignatura

### Profesor

Noelia Báscones Reina

### Datos de Contacto

[noelia.bascones@esne.es](mailto:noelia.bascones@esne.es)

### Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesorado a través de correo electrónico en las horas de tutorías. Las horas de tutoría se harán públicas en el portal del alumno

---

## Requisitos previos

## Esenciales

Los propios del título.

## Aconsejables

Conocimientos básicos de dibujo y teoría del color.

---

# Sentido y aportaciones de la asignatura al plan de estudios

## Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a Materia Artística.

## Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Teoría y Práctica del Color se imparte en el 1º curso y junto con otras asignaturas que complementan la materia (Dibujo Artístico, Dibujo Técnico, Creatividad e Historia del Diseño Gráfico), la materia pretende que los estudiantes comprendan las características del color, la luz y los pigmentos, así como su naturaleza y sus efectos.

Los alumnos aprenderán a armonizar adecuadamente las distintas combinaciones de color y deberán utilizar sus conocimientos para expresar adecuadamente el carácter y las cualidades del color aplicadas al diseño gráfico.

## Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

El conocimiento y uso del color es fundamental para el trabajo profesional de todo diseñador gráfico. Comprender la naturaleza y psicología del color aplicable a los diferentes proyectos y desarrollo de piezas de comunicación visual es imprescindible para establecer una correcta aplicación de los diferentes elementos que componen la

imagen y su repercusión a nivel comunicativo. Por lo tanto, composición, forma y color, establecen las bases del lenguaje de la comunicación visual y por lo tanto son un pilar fundamental en la formación de los futuros diseñadores gráficos.

---

## Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

### Competencias básicas

CB1 - 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.

CB2 - 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.

CB3 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### Competencias generales

CG0 - Hablar bien en público.

CG1 - El estudiante aprenderá a comprender la naturaleza específica y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital.

CG2 - Demostrará el uso creativo de técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG6 - Expresar gráficamente las ideas usando técnicas, bocetos y bosquejos de forma efectiva.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

## Competencias específicas

CE1 - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.

CE2 - Realizará un conjunto de trabajos competentes que demuestren el uso de distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna.

CE3 - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE6 - El estudiante ha de ser capaz de usar herramientas con confianza, expresando ideas visuales con claridad, simplicidad y economía. Presentar ideas en bocetos y mapas de ideas de forma profesional. Analizar cómo los contextos culturales específicos impactan en las ideas gráficas y cómo éstas funcionan en un contexto cultural particular.

## Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de:

- Conocer las características del color, luz y pigmentos.
- Su naturaleza y sus efectos.
- Armonizar adecuadamente las combinaciones.
- Utilizar sus conocimientos para expresar adecuadamente el carácter y las cualidades en un diseño.

Además, el alumno podrá:

- Expresarse adecuadamente tanto de forma oral y escrita demostrando la comprensión y conocimiento sobre la materia.
- Conocer las características del color, luz y pigmentos.
- Su naturaleza y sus efectos.
- Armonizar adecuadamente las combinaciones.
- Utilizar sus conocimientos para expresar adecuadamente el carácter y las cualidades en un diseño.
- Aplicar de forma creativa y multidisciplinar los conocimientos aprendidos sobre las diferentes técnicas y procesos aprendidos.
- Desarrollar trabajos complejos adaptándose a las diferentes propuestas gráficas planteadas.
- Identificar las variaciones cromáticas y los aspectos que las modifican teniendo en cuenta su aplicación en el campo de las artes gráficas.
- Expresarse adecuadamente en términos apropiados a la terminología del color aplicada a las artes gráficas.
- Aplicar las bases teóricas de la psicología del color a los diferentes trabajos propuestos de forma coherente en función de briefing establecido.
- Realizar estudios de investigación sobre cada uno de los trabajos propuestos.
- Aplicar los conocimientos técnicos adquiridos demostrando la comprensión de los diferentes medios de comprensión gráfica.
- Representar con originalidad e innovación diferentes propuestas y utilizando los materiales y técnicas adecuadas.
- Crear composiciones armónicas con diferentes estructuras cromáticas aplicando los conocimientos adquiridos.
- Aplicar los conocimientos adquiridos sobre la psicología del color a los diseños y creaciones.

---

## Contenidos / Temario / Unidades didácticas

### Breve descripción de los contenidos

El color, como cualquier otra técnica, tiene también la suya, y está sometido a ciertas leyes, que conociéndolas hace posible dominar el arte de la armonización, estimular la facultad del gusto selectivo y afirmar la sensibilidad.

- Historia y teoría del color. Color luz y color pigmento. Clasificación de los colores.
- El círculo cromático; tono, luminosidad y saturación.
- Contrastes. Cualidades tonales.
- Psicología del color.
- Armonización de los colores.
- Los elementos de la escala de colores.
- La significación del color: semiótica y teoría del color.
- Escalas cromáticas.
- Modos color: Albert Münsell.
- Modelo NCS y CIE Lab. Modelo de color RGB y CMYK.
- El color en la industria. El color en el medio ambiente

### Temario desarrollado

#### **SESIÓN 1:** [INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA.](#)

- Técnicas, materiales y formatos de presentación.

#### **SESIÓN 2 y 3:** [REFLEXIONES SOBRE COLOR Y FORMA.](#)

- Introducción a la Teoría del Color.

#### **SESIÓN 4 y 5:** [TEMA 1: TEORÍA DEL COLOR.](#)

- Introducción a la Teoría del Color.
- Propiedades del color: Tono, Saturación y Luminosidad.

## SESIÓN 6, 7 y 8: **TEMA 2: SISTEMAS DE ORDENACIÓN DEL COLOR.**

- Orígenes del círculo cromático.
- Rueda de pigmentos.
- Rueda de procesos.
- La rueda de luz.
- La combinación aditiva y sustractiva.
- Tono, luminosidad y saturación.
- El árbol de Münsell, Cubo que Hicethier y otros sistemas de ordenación del color.

## SESIÓN 9 y 10: **TEMA 3: ARMONÍAS CROMÁTICAS.**

- Colores cálidos y colores fríos.
- Armonías de análogos.
- Armonías por contraste.

## SESIÓN 11: **TEMA 4: EL COLOR COMO EXPERIENCIA.**

Tipos de experiencia cromática:

- Experiencia perceptiva estable.
- Colores camaleónicos.
- Experiencias subjetivas del color.

## SESIÓN 12, 13 y 14: **TEMA 5: HISTORIA DE LOS PIGMENTOS.**

- Los colores en la prehistoria.
- Egipto, 3.000 años de color.
- El color en el mundo romano.
- El color en la edad media.
- La paleta del siglo XV.
- Renovación cromática del Barroco.
- La explosión de la oferta y la demanda.
- El triunfo de la industria química.



- Los nuevos mercados industriales.
- Color y Tecnología en el XX y XXI

## **SESIÓN 15, 16 y 17: TEMA 6: EL LEGADO DE LA BAUHAUS.**

- El color en las enseñanzas de los maestros de la Bauhaus.
- Johannes Itten: la teoría general del contraste.
- Wassily Kandinsky: la percepción del color
- Paul Klee: el color en movimiento

## **SESIÓN 18 y 19: TEMA 7: EFECTOS CROMÁTICOS.**

- Interacción del color de Albers.
- Ilusiones ópticas.

## **SESIÓN 20, 21, 22 y 23: TEMA 8: PSICOLOGÍA DEL COLOR.**

- Color y percepción visual.
- El color y su significado.
- Cromoterapia, el uso terapéutico del color.
- Sinestesia y diseño.

## **SESIÓN 24, 25 y 26: TEMA 9: COLOR Y VIDA COTIDIANA.**

- Cambios de tendencia.
- El color en las marcas.
- El color en el cine y los medios de comunicación.
- El color en la arquitectura y en el diseño de producto.

## **SESIÓN 27 y 28: TEMA 10: EL COLOR DIGITAL.**

- ¿De qué color es la imagen digital?
- Modos de color de la imagen.
- Uso del color para el diseño web.

## **SESIÓN 29 y 30: TEMA 11: MANIPULACIÓN DEL COLOR.**

- Resolución: la medida de la imagen digital
- Tecnologías de impresión en color.
- Vectores y mapas de bit.

## Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
Introducción a la asignatura.	Sesión 1
Reflexiones sobre Color y Forma.	Sesiones 2 y 3
TEMA 1. Teoría del Color.	Sesiones 4 y 5
TEMA 2. Sistemas de Ordenación del Color.	Sesiones 6, 7 y 8
TEMA 3. Armonías Cromáticas.	Sesiones 9 y 10
TEMA 4. El Color como Experiencia.	Sesión 11
TEMA 5. Historia de los Pigmentos.	Sesiones 12, 13 y 14
TEMA 6. El legado de la Bauhaus.	Sesiones 15, 16 y 17
TEMA 7. Efectos Cromáticos.	Sesiones 18 y 19
TEMA 8. Psicología del Color.	Sesión 20, 21, 22 y 23
TEMA 9. Color y Vida Cotidiana.	Sesiones 24, 25 y 26
TEMA 10. El color digital	Sesiones 27 y 28
TEMA 11. Manipulación del color.	Sesiones 29 y 30

## Actividades formativas

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases.
- Consulta y estudio del material bibliográfico.

- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan. Presentaciones públicas de los trabajos.
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia.

Actividades Formativas	Horas de Actividad
Sesión teórica presencial	40
Trabajos o casos prácticos	40
Tutoría	10
Trabajo autónomo	60

---

## Metodologías docentes

Se indica lo que se ha hecho constar en la Memoria de Grado. Por ejemplo:

- **Clase magistral presencial.** El profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, etc., en el aula.
- **Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos.** El profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula o, alternativamente, como entregas futuras.
- **Tutorías.** El profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.

## Sistemas de evaluación

### General

Sistema de Evaluación	Criterios de Evaluación	Ponderación sobre la Calificación Final
Bloque de actividades: Ejercicios prácticos de evaluación continua	<p>La calificación de trabajos prácticos durante el curso se corresponde con un porcentaje total del 30% de la nota final de la asignatura.</p> <p>Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Idea: 20%</li><li>● Investigación y referencias: 20%</li><li>● Proceso de trabajo: 20%</li><li>● Pieza final: 20%</li><li>● Presentación: 20%</li></ul>	30%
Bloque de Proyectos: Proyecto Grupal y Proyecto individual	<p>En el proyecto final se tendrá en cuenta el grado de conocimientos teórico-prácticos adquiridos durante el curso. Se establecen los siguientes criterios de evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Presentación, orden y limpieza del proyecto.</li><li>2. Correcta utilización tanto de los elementos gráficos del color como lenguaje comunicativo como la utilización de las diferentes técnicas y soportes utilizados.</li><li>3. Justificación oral y/o escrita del trabajo de investigación, metodología de trabajo y resultado final de las propuestas.</li></ol>	40%

	<p>En este sentido, indicar que el “proyecto final” consta de dos entregas siendo imprescindible tener ambas partes aprobadas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• PROYECTO GRUPAL (transversal con Hª del Diseño Gráfico) 50 %</li><li>• PROYECTO INDIVIDUAL 50 %</li></ul> <p>Por lo tanto, las calificaciones obtenidas tanto en el proyecto Individual como en el grupal serán evaluadas según los criterios anteriormente descritos y la nota media obtenida de las mismas supondrá el 40% de la nota total de la asignatura.</p>	
Bloque teórico: Trabajo Teórico Práctico de investigación.	<p>El alumno debe demostrar suficientes conocimientos teóricos sobre la asignatura y por lo tanto sobre la teoría y aplicación del color en el diseño.</p> <p>Justificación o memoria de trabajo (esta memoria incluye la descripción completa del desarrollo de actividades denominadas “actividades de investigación”)</p>	20%
Asistencia participativa	<p>Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación.</p> <p>Autoevaluación.</p>	10%

## Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente

corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente el resto de la nota, a una prueba definitiva.

## Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto, no se admitirán justificantes, por lo que, superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

## Entregas de Trabajos

- Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para poder ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Sí excepcionalmente se admitiese un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine, pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo, pueden tener calificaciones diferentes.

## Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar es de 5 (cinco).
- El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.
- El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

## Evaluación en Convocatoria Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, el profesor podrá solicitar la realización o repetición de los trabajos suspendidos o no presentados, así como un trabajo extra.
- En la evaluación extraordinaria, todos los trabajos serán realizados de forma individual. Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

## Bibliografía / Webgrafía

### Bibliografía básica

- Albers, J., (2003). *La interacción del color*. Madrid: Alianza.
- Falcinelli, R. (2019). *Cromorama. Como el color transforma nuestra visión del mundo*. Madrid: Taurus.
- Heller, E. (2007). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Kandinsky, W. (1996) *De lo Espiritual en el arte*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Varichon, A. (2018). *Colores. Historia de su significado y fabricación*. Barcelona: Gustavo Gili

### Bibliografía complementaria

- Arnheim, R. (1979): *Arte y percepción visual*, Alianza Forma, Madrid.
- Brusatin, M. *Historia de los colores*. Alianza Forma, Madrid.
- González Cuasante, José M<sup>a</sup>. (2005). *Introducción al Color*. Madrid: Ed. Akal.
- Kandinsky, W. (2010) *Punto y línea sobre plano*. Barcelona: Paidós.
- Moreno Rivero, T., (1996). *El color. Historia, teoría y aplicaciones*. Barcelona: Ariel Historia del Arte.
- Pastoureau, M. (2017) *Los colores de nuestros recuerdos*. Cáceres: Periférica.
- Sanz, J. C., (2003). *El libro del color*. Madrid: Alianza.
- Swann, A., (1993). *El color en el diseño gráfico: principios y uso efectivo del color*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tornquist, J. Y Udale, J. (2008). *Color y luz. Teoría y práctica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- VV.AA. (2008). *Color in Graphics*. Barcelona: Index Book S.L.
- Wong, W. (2008). *Principios del Diseño en Color*. Barcelona: GG Diseño.



## Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»”.

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación



**Escuela Universitaria  
de Diseño, Innovación  
y Tecnología**

del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla. Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como “Suspenso” o “No presentado”, se habrá consumido una convocatoria.