GUÍA DOCENTE

TEORÍA DEL COLOR Y LA LUZ

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Teoría del Color y la Luz
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Percepción y Representación
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dra. Ángela Sánchez de Vera / angela.torres@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - 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.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

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

TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la

iluminación.

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

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.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

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

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

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.

Entender las leyes por las que se rigen los distintos sistemas de representación para su aplicación en la creación de imágenes.

Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico.

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

Realizar imágenes fotográficas usando la luz como un elemento narrativo, y sus connotaciones psicológicas, estéticas y dramáticas.

Operar una cámara fotográfica basándose en sus principios de funcionamiento.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

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

CONTENIDO

Percepción del color

Efectos psicológicos y fisiológicos del color

Interacción de los colores. Colorimetría

Simbología y connotación del color

TEMARIO

1.TEORÍA DE LA LUZ Y DEL COLOR

1.1 Presentación de la asignatura

1.2. Proyecto de diseño

1.3. Conceptos básicos de la teoría de la luz y del color

LUZ. VOLUMEN Y PROFUNDIDAD DE CAMPO

2.1 Monocromía

2.2 Claroscuro

2.3 Profundidad de campo. Temperatura de color

LA INTERACCIÓN DEL COLOR

3.1. Propiedades del color: tono, saturación y brillo (contraste)

3.2. Paletas de color

3.3. Armonías cromáticas

3.4. Rampas de color

COLOR Y COMPOSICIÓN GRÁFICA

4.1. Gestalt y geometría sagrada

4.2. Texturas y materialidad del trazo

LOS LENGUAJES DEL COLOR

5.1. Psicología del color

5.2. Simbolismo del color aplicado la diseño

5.3. Análisis cromático:

5.3.1. Pintura y dibujo

5.3.2. Cómic

5.3.3. Cine y animación

5.3.4. Videojuegos

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas / Expositivas	28	28
Clases Prácticas	27	27
Tutorías	4	2
Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	36	0
Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	50	0
Actividades de Evaluación	5	5

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 / 2 semanas

Tema 2 / 2 semanas

Tema 3 / 5 semanas

Tema 4 / 2 semanas

Tema 5 / 4 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10	10
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	60	60
Prueba Objetiva	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se deberá asistir al menos al 80% de las clases, así como entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso. Si el estudiante no completa el 80% requerido, pierde el derecho de evaluación en la convocatoria ordinaria. Las faltas de asistencia justificadas se procesan con la Secretaría Académica a través de Classlife.

Las entregas solo se evaluarán a través de las actividades abiertas en Blackboard: no se evaluarán los enlaces ni los ejercicios enviados por correo o por otro medio. No se evaluarán las entregas que no estén en el formato de archivo requerido en cada actividad. Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Una vez vencido el plazo, solo se admitirán entregas en las 24 horas posteriores a la fecha marcada. Esas entregas retrasadas solo podrán obtener una calificación de 5/10 como máximo. No se admitirá ninguna entrega pasadas 24 horas del plazo.

Las calificaciones de los ejercicios realizados durante el curso supondrán el 60% de la nota final. La participación en clase supondrá un 10 % de la nota final. Se realizará una prueba objetiva (examen) que supondrá el 30% de la nota final. El examen será presencial y se escribirá a mano. Durante el examen solo se

podrá tener bolígrafos encima de la mesa. No se permitirá el uso de ordenadores, auriculares, teléfonos móviles, calculadoras, smartwatchs ni cualquier otro elemento electrónico.

Será necesario aprobar todas las entregas y el examen para aprobar la asignatura. Cada una de las entregas, y el examen, han de tener una calificación superior al 5/10. No se hará media si hay alguna entrega / examen suspenso.

Para aprobar la convocatoria extraordinaria, se presentarán las mismas entregas / examen que en la convocatoria ordinaria. Esas entregas tendrán los mismos criterios y porcentajes de evaluación. La calificación de las entregas / examen aprobadas durante la convocatoria ordinaria se guardarán hasta la convocatoria extraordinaria. En caso de aprobar las partes suspensas en la convocatoria extraordinaria, se hará media con ellas. En caso de suspender alguna parte en la convocatoria extraordinaria, no se guardarán esas calificaciones para el año siguiente.

Toda detección de plagio, copia o el uso de malas prácticas (como el uso de IAs) en una entrega o examen, implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y al coordinador académico, y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

No está permitido el uso de teléfonos móviles en el aula durante las clases, excepto indicación expresa del profesor. Los ordenadores portátiles podrán utilizarse únicamente para actividades relacionadas con la asignatura. El profesor podrá retirar el derecho al uso del ordenador a aquellos alumnos que lo utilicen para actividades que no estén relacionadas con la asignatura (consulta de correos, noticias o redes sociales, consulta o elaboración de actividades de otras asignaturas, etc.).

No está permitido consumir bebidas ni comidas en el aula. Tampoco está permitida la presencia de cualquier tipo de bebida en las mesas, incluso en envases cerrados.

Se demandará del alumno una participación activa, necesaria para el desarrollo de las clases. Se exigirá al alumno un buen comportamiento en todo momento durante el desarrollo de las clases. El mal comportamiento que impida el normal desarrollo de la clase puede conllevar la expulsión del aula por un tiempo a determinar por el profesor.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Pawlik, J. (1996). Teoría del Color. Paidós.

Albers, J. (2007). Interacción del color. Alianza.

Bibliografía recomendada

Gage, J. (2001). Color y cultura. Siruela.

Goethe, J. W. (1999). Teoría de los colores. Celeste.

Itten, J. (2020). El arte del color. Gustavo Gili.

Sanz, J. C. (2009). Lenguaje del color. Blume.

Tornquist, J. (2008). Color y luz. Teoría y práctica. Gustavo Gili.

Wittgenstein, L. (1987). Observaciones sobre los colores. Paidós.

Wong, W. (2006). Principios del diseño en color. Gustavo Gili.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula
Aula de ordenadores

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:
Cuaderno DIN A5 con papel de 250 g

Acuarela / témpera

Software: Adobe Creative Cloud

Software:
Canva

Adobe CC (Illustrator + Photoshop).