

Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Industrial



Guía pedagógica para el docente:

TEMAS SELECTOS DE DISEÑO

**TEORÍAS Y APLICACIONES DEL COLOR
EN EL ENTORNO**

M. en D. Laura Ma de los Angeles González García.

Elaboró: M. en D. José Antonio Gallardo Frade

Fecha: Mayo 2017

M. en D. Marcela Liliana Díaz López

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico
25 de mayo 2017

H. Consejo de Gobierno
25 de mayo 2017



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	5
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	6
IV. Objetivos de la formación profesional	6
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	7
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	8
VII. Acervo bibliográfico	19
VIII. Mapa curricular	20



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura

Licenciatura en Diseño Industrial

Unidad de aprendizaje

TSD: TEORÍAS Y APLICACIONES DEL COLOR EN EL ENTORNO

Clave

LDI506

Carga académica

0

4

4

4

Horas teóricas

Horas prácticas

Total de horas

Créditos

Período escolar en que se ubica

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Seriación

Ninguna

Ninguna

UA Antecedente

UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso

Curso taller

Seminario

Taller

Laboratorio

Práctica profesional

Otro tipo (especificar)



Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido	<input type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/>	Mixta (especificar)	<input type="text"/>

Formación común

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje

<input type="text"/>



II. Presentación de la guía pedagógica

Con base en el Art. 110, 111 y 112 del Reglamento de Estudios Profesionales de la Universidad Autónoma del Estado de México, donde se manifiesta que la Universidad tiene como fin desarrollar en los alumnos los aprendizajes y competencias para el aprendizaje profesional a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje que podrá ser dirigido por el docente a través de métodos y estrategias didácticas que a juicio personal considere adecuados para atender al desarrollo profesional y personal de los alumnos. Favorece la experimentación de nuevos esquemas de formación docente y nuevos modelos de enseñanza aprendizaje.

Por tanto el propósito de esta guía pedagógica es brindar una orientación a la labor educativa a través del desarrollo de estrategias y procedimientos a efectos de lograr un desarrollo integral de los estudiantes.

Algunas de las de las estrategias de enseñanza-aprendizaje serian las siguientes

ESTRATEGIAS DE DIAGNOSTICO:

Las estrategias de Diagnostico, son aquellas que permiten indagar conocimientos previosy contribuyen a iniciar las actividades en secuencia didáctica.

El aprendizaje significativo se favorece con los puentes cognitivos entre lo que el sujeto ya conoce y lo que necesita conocer para asimilar “significativamente” nuevos conocimientos.

- . Preguntas exploratorias
- . Lluvia de Ideas
- . Herramientas SQA (Que sé, Qué quiero y Qué Aprendo)

ESTRATEGIAS QUE PROMUEVAN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

En este tipo de estrategias se promueve la organización de la información según las relaciones neuronales de cada aprendiz

- . Desplazamiento Asociativo
- . Cuadro Sinóptico
- . Cuadro Comparativo
- . Analogía
- . estrategia QQQ (Qué veo, Qué no veo y Qué Infiero)
- . Diagramas De árbol / De Flujo
- . Mapas Cognitivos / Mental/ Conceptual/Semántico

OTRAS ESTRATEGIAS

- . Resumen. Se recogen ideas principales de un texto.
- . Síntesis. Se identifican los hechos, los detalles y la información importante de un tema.
- . Ensayo Es una forma particular de comunicación de ideas, realizadas por un autor que nos da a conocer su pensamiento con una gran libertad.

ESTRATEGIAS TIC's



Son aquellas que se realizan a través de las redes digitales de telecomunicación y de Aplicaciones computacionales, con los cuales se propician diferentes procesos educativos e informativos.

- . foros
- . Wiki
- . Blog
- . App'

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Sustantivo
Área Curricular:	Diseño Industrial
Carácter de la UA:	Optativa

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar profesionales con un alto sentido humanista, ético y estético, para diseñar objetos, procesos, servicios y sistemas; en forma multidisciplinaria, innovadora y eficiente, modificando los diversos entornos natural, social, cultural, político, económico, tecnológico y productivo, a fin de ofrecer satisfactores para mejorar la calidad de vida de la sociedad a partir de un enfoque local, regional y global.

El Licenciado en Diseño Industrial contará con las competencias y aprendizajes para:

- Analizar los aspectos socioculturales de los diferentes contextos.
- Definir los lineamientos que fundamentaran las propuestas de diseño.
- Aplicar principios multidisciplinarios en la formulación y desarrollo de propuestas de diseño.
- Adquirir habilidades que permitan el desarrollo creativo.
- Eficientar la materialización de las propuestas de diseño.
- Gestionar los recursos físicos, materiales, humanos, técnicos, financieros y mercadológicos para la inserción de la propuesta en la sociedad.
- Fomentar los valores morales, éticos, humanos y estéticos
- Impulsar los principios de justicia social, humanismo y democracia



- Considerar las metodologías de investigación social para el análisis del objeto de estudio
- Aplicar los métodos de diseño en la elaboración de proyectos.

Objetivos del núcleo de formación: Sustantivo

Desarrollará en el alumno en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Objetivos del área curricular o disciplinaria: Diseño Industrial

Formular propuestas de diseño de forma innovadora y eficiente de acuerdo a los diferentes sectores productivos nacionales, evaluando los entornos sociocultural, estético, natural, humano, productivo, tecnológico y económico de una situación, a través del proceso conceptual, metodológico y de representación, que integre los conocimientos y habilidades adquiridas en las áreas de diseño industrial, filosofía y sociología, ergonomía, ecología, económica administrativa, ciencia de los materiales y comunicología del programa educativo, de acuerdo a los ámbitos local, regional y global, con el propósito de mejorar la calidad de vida de la sociedad; de forma libre, reflexiva, responsable y solidaria, promoviendo el humanismo como forma de vida.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

OBJETIVO GENERAL

Conocer y aplicar los principios del color considerando los ámbitos físico, fisiológico, psicológico y social en el proceso creativo de cualquier área del diseño, con el fin de manipularlo en proyectos específicos de diseño arquitectónico, industrial y urbano

OBJETIVOS POR UNIDAD DE COMPETENCIA

1. Emplear la terminología básica del color y los principios físicos, sus propiedades y clasificación.
2. Reflexionar sobre los aspectos fisiológicos que intervienen en la percepción del color y las reacciones emocionales que provoca el color.
3. Explorar las diferentes connotaciones culturales y emocionales del color para la elaboración de proyectos específicos de diseño.
4. Analizar el uso y aplicación del color en la cultura y sociedad, para su aplicación en entornos de diseño industrial, arquitectónico y urbano.



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. Teoría Física del Color

Objetivo: Emplear la terminología básica del color y los principios físicos, sus propiedades y clasificación.

Contenidos: Qué es el Color

1. La naturaleza del color

1.1. La naturaleza del color

- 1.1.1. Física del color
- 1.1.2. Química del color
- 1.1.3. Espectro electromagnético
- 1.1.4. Color aditivo y color sustractivo
 - 1.1.4.1. RGB adición
 - 1.1.4.2. CMYK. Sustracción

1.2. Principios del Color

- 1.2.1. Propiedades/Cualidades del Color
- 1.2.3. Matiz , Valor y Saturación

1.3. Círculo Cromático/ Clasificaciones del Color

- 1.3.1. Colores primarios, secundarios y terciarios
- 1.3.2. Secciones del círculo cromático
 - 1.3.2.1. Complementarios
 - 1.3.2.1.1. Complementarios Divididos
 - 1.3.2.1.2. Complementarios mutuos
 - 1.3.2.1.3. Complementarios cercanos
 - 1.3.2.1.4. Dobles Complementarios
 - 1.3.2.2. Triadas
 - 1.3.2.2.1. Monocromos
 - 1.3.2.2.2. Análogos
 - 1.3.2.2.3. Armonías y contrastes

Métodos, estrategias y recursos educativos



MÉTODO DE ENSEÑANZA

Preguntas Exploratorias
Exposición
Presentación de Material visual

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

SQA (Que sé, Qué quiero y Qué Aprendo)
Ensayo
Técnicas grupales
Diagramas
Proyecto Gráfico

RECURSOS DIDÁCTICOS

Equipo electrónico de proyección
PC, TABLET, INTERNET
SCHOODOLOGY
Presentaciones Electrónicas.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentación del profesor y alumnos Introducción al curso ¿Qué es el Color? Estrategia de Diagnostico	Exposición del profesor Entrega de programa y guías pedagógica y de evaluación. Lineamientos del curso	solicitud de recursos para el curso Schoology.
50 min(Hrs.)	1:00(Hrs.)	10 min(Hrs.)
1 sesión de 2hrs.		
Introducción al tema: Exposición:Física del color Estrategia QQQ (Qué veo, Qué no veo y Qué Infiero)	Proyección de imágenes y/o video sobre la física del color Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	1:20(Hrs.)	10 min(Hrs.)
1 sesión de 2hrs.		



Introducción al tema: Exposición: Química del color Estrategia: QQQ (Qué veo, Qué no veo y Qué Infiero)	Proyección de imágenes y/o video sobre la química del color Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	1:10(Hrs.)	20 min(Hrs.)
1 sesión de 2hrs.		
Introducción al tema: Espectro Electromagnético Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre Espectro Electromagnético Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	1:10(Hrs.)	20 min(Hrs.)
1 sesión de 2hrs.		
Introducción al tema: color aditivo (RGB) y color sustractivo (CMYK) Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre color aditivo (RGB) y color sustractivo (CMYK) Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Introducción al tema: Círculo Cromático Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre Círculo Cromático Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño



30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
<p>Introducción al tema: Cualidades del Color Matiz-Valor-Saturación Exposición del profesor</p> <p>Estrategia: Diagrama</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Cualidades del Color Matiz-Valor-Saturación Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30 min(Hrs.)	5:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
3 sesiones de 2hrs. c/u		
<p>Introducción al tema: Colores Complementarios: <i>Complementarios Divididos</i> <i>Complementarios Mutuos</i> <i>Complementarios Cercanos</i> <i>Dobles Complementarios</i></p> <p>Exposición del profesor</p> <p>Estrategia: Diagrama</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Colores Complementarios: <i>Complementarios Divididos</i> <i>Complementarios Mutuos</i> <i>Complementarios Cercanos</i> <i>Dobles Complementarios</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
<p>Introducción al tema: <i>Tríadas</i> <i>Monocromos</i> <i>Análogos</i> <i>Armonías y Contrastes</i></p> <p>Exposición del profesor</p> <p>Estrategia: Diagrama</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre <i>Tríadas</i> <i>Monocromos</i> <i>Análogos</i> <i>Armonías y Contrastes</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>



30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Introducción al tema: Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
aula museo de la Luz	equipo de cómputo materiales y herramienta de Diseño cartulinas colores acrílicos, pinceles, godete	



Unidad 2. Teoría fisiológica del color

Objetivo: Explorar las diferentes connotaciones culturales y emocionales del color para la elaboración de proyectos específicos de diseño.

Contenidos:

2.1.Principios de la Fisiología

- 2.1.1. El Ojo y el Cerebro
 - 2.1.1.1. Anatomía del ojo
 - 2.1.1.2. Base Fisiológica
 - 2.1.1.3. Percepción Tricromica
- 2.1.2. Fenómenos Sinestésicos
 - 2.1.2.1. Color y forma
 - 2.1.2.2. Estímulos cromáticos
 - 2.1.2.3. Reacciones emocionales (psico-fisiológicas)
- 2.1.3.. Interacción del color
 - 2.1.3.1. Esquemas de color
 - 2.1.3.2. Color dominante
 - 2.1.3.3. Color mediación
 - 2.1.3.4. Color tónico
- 2.1.4.. Composiciones cromáticas
 - 2.1.4.1. Contrastes y armonías
 - 2.1.4.2. Esquemas compositivos
 - 2.1.4.3. Contrastes simultáneos

Métodos, estrategias y recursos educativos

MÉTODO DE ENSEÑANZA

Preguntas Exploratorias

Exposición

Presentación de Material visual

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Técnicas grupales

Diagramas

Proyecto Gráfico

RECURSOS DIDÁCTICOS

Equipo electrónico de proyección

SCHOOLGY

PC, TABLET, INTERNET

Material Didáctico,

Presentaciones Electrónicas.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje



Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Introducción al tema: <i>El Ojo y el Cerebro</i> <i>Anatomía del ojo</i> <i>Base Fisiológica</i> <i>Percepción Trícromica</i></p> <p>Exposición del profesor Estrategia: MAPA CONCEPTUAL</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre <i>El Ojo y el Cerebro</i> <i>Anatomía del ojo</i> <i>Base Fisiológica</i> <i>Percepción Trícromica</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30(Min.)	1:00(Hrs.)	30(Min.)
1 SESIÓN DE 2 HRS,		
<p>Introducción al tema: Fenómenos Sinestésicos Color y forma Estímulos cromáticos Reacciones emocionales (psico-fisiológicas)</p> <p>Exposición del profesor Estrategia: MAPA CONCEPTUAL</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Fenómenos Sinestésicos Color y forma Estímulos cromáticos Reacciones emocionales (psico-fisiológicas)</p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30(Min.)	1:00(Hrs.)	30(Min.)
1 SESIÓN DE 2 HRS,		
<p>Introducción al tema: Interacción del color <i>Esquemas de color</i> <i>Color dominante</i> <i>Color mediación</i> <i>Color tónico</i></p> <p>Exposición del profesor Estrategia: PROYECTO</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Interacción del color <i>Esquemas de color</i> <i>Color dominante</i> <i>Color mediación</i> <i>Color tónico</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
50(MIN.)	3(Hrs.)	10(MIN.)



2 SESIONES DE 2 HRS, C/U		
Introducción al tema: Composiciones cromáticas <i>Contrastes y armonías</i> <i>Esquemas compositivos</i> <i>Contrastes simultáneos</i> Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre Composiciones cromáticas <i>Contrastes y armonías</i> <i>Esquemas compositivos</i> <i>Contrastes simultáneos</i> Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
1:00(Hrs.)	2:50(Hrs.)	10(MIN.)
2 SESIONES DE 2 HRS C/U		
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
aula museo de la Luz	equipo de cómputo materiales y herramienta de Diseño Taller de prácticas Manual para practica	

Unidad 3. Teoría Psicológica del Color

Objetivo: Reflexionar sobre los aspectos fisiológicos que intervienen en la percepción del color y las reacciones emocionales que provoca el color.



Contenidos:

3. El color expresivo

3.1. Las connotaciones y denotaciones del color

3.1.1. Color denotativo

3.1.1.2. Color icónico

3.1.1.3. Color saturado

3.1.1.4. Color fantasioso

3.1.2. Color connotativo

3.1.2.1. Color esquemático

3.1.2.2. Color simbólico

3.1.2.3. Color emblemático

3.1.2.4. Color señalético

Métodos, estrategias y recursos educativos

MÉTODO DE ENSEÑANZA

Preguntas Exploratorias

Exposición

Presentación de Material visual

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

SQA (Que sé, Qué quiero y Qué Aprendo)

Ensayo

Técnicas grupales

Diagramas

Proyecto Gráfico

RECURSOS DIDÁCTICOS

PC, TABLET, INTERNET

SCHOOLGY

Material Didáctico,

Presentaciones Electrónicas.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
---------------	-------------------	---------------



<p>Introducción al tema: <i>Color Denotativo:</i> <i>Color icónico</i> <i>Color saturado</i> <i>Color fantasioso</i></p> <p>Exposición del profesor Estrategia: Diagrama</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre <i>Color Denotativo:</i> <i>Color icónico</i> <i>Color saturado</i> <i>Color fantasioso</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Introducción al tema: Color connotativo <i>Color esquemático</i> <i>Color simbólico</i> <i>Color emblemático</i> <i>Color señalético</i></p> <p>Exposición del profesor Estrategia: Diagrama</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Color connotativo <i>Color esquemático</i> <i>Color simbólico</i> <i>Color emblemático</i> <i>Color señalético</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
<p>aula museo de la Luz</p>	<p>equipo de cómputo materiales y herramienta de Diseño Taller de practica colores acrílicos, pinceles, godete</p>	



Unidad 4. Uso y práctica del color

Objetivo: Analizar el uso y aplicación del color en la cultura y sociedad, para su aplicación en entornos de diseño industrial, arquitectónico y urbano.

Contenidos:

- 4. El Color en los entornos de diseño**
 - 4.1. El Color en la arquitectura**
 - 4.2. El Color en el urbanismo**
 - 4.3. El color en los objetos**

Métodos, estrategias y recursos educativos

MÉTODO DE ENSEÑANZA

Preguntas Exploratorias

Exposición

Presentación de Material visual

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Proyecto Gráfico

RECURSOS DIDÁCTICOS

Equipo electrónico de proyección

Equipo de video

PC, TABLET, INTERNET

Material Didáctico,

Presentaciones Electrónicas.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Introducción al tema: Aplicación del color en la arquitectura Exposición del profesor Estrategia: Desplazamiento Asociativo</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>



Introducción al tema: La ciudad y sus colores Exposición del profesor Estrategia: Desplazamiento Asociativo	Proyección de imágenes y/o video sobre Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
Introducción al tema: La forma tridimensional y el color Exposición del profesor Estrategia: Desplazamiento Asociativo	Proyección de imágenes y/o video sobre Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
50(MIN.)	1:00(Hrs.)	10(MIN.)
1 sesión		
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
aula Visitas a la ciudad Visita a museo	equipo de cómputo materiales y herramienta de Diseño cartulinas colores acrílicos, pinceles, godete	

VII. Acervo bibliográfico

Básico:

1. Ambrose- Harris. (2006). Color, Ed. Parramón. Barcelona, España. ISBN 84-342-2855-6
2. Ferrer E. (2007). Los lenguajes del Color. 2ed. México, fondo de Cultura Económica.
3. Ortiz, Georgina. (2008). Forma, Color y Significados. Ed. Trillas. México. ISBN 978-968-24-8320-2
4. Pawlik, Harald.(2005). Fundamentos de la Teoría del color. Ed. GG. Barcelona.
5. Pawlik, Johan. (1999). Teoría del Color. Ed. Paidós. Barcelona, España.
6. TORNQUIST, Jorrit. (2008). Color y Luz. *Teoría y Práctica*. Ed. GG. Barcelona, España. ISBN. 978-84-252-2217-7.
7. UAEM. Reglamento de Estudios Profesionales de la UAEM. Gaceta Universitaria. Núm. 151, Enero 2008, Época XII, Año XXIV, Toluca, México. Consultado en:



[http://www.uaemex.mx/gaceta/pdf/gacetitas 2008/gaceta enero 08.pdf](http://www.uaemex.mx/gaceta/pdf/gacetitas%202008/gaceta%20enero%2008.pdf) págs. 126-128. [Enero de 2008].

8. UAEM. Reglamento de Facultades y Escuela Profesionales de la UAEM. Gaceta Universitaria. Núm. Extraordinario, Marzo 2008, Época XII, Año XXIV, Toluca.

Complementario:

1. Costa, Juan. (2009). Diseñar para los ojos. Ed. Grupo Desing, Bolivia.
2. Chijiwa H. (1987). Color Harmony, a Guide to Create Color Convinations, Gloucerer Rockport Publisher, Inc.
3. Heller, E. (2004). Psicología del Color. Barcelona, Gustavo Gili.
4. Wong, Wucius. (1992). Principios del Diseño en Color. Ed. GG. Buenos aires , Argentina, ISBN 968-887-155-9
5. Que es la luz? Naturaleza de la Luz. [en línea] disponible en : <https://youtu.be/O6eiJ53X6Ss>
- 6.

VIII. Mapa curricular

LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL PLAN 2015											
SEMESTRE	NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUBSTANTIVO					NÚCLEO INTEGRAL			
	PERIODO I	PERIODO II	PERIODO I	PERIODO II	PERIODO III	PERIODO IV	PERIODO V	PERIODO I	PERIODO II	PERIODO III	
PRIMERO	INGLÉS PARA EL DISEÑO	DISEÑO DE OBJETOS SIMPLES	DISEÑO DE OBJETOS COMPLEJOS	DISEÑO DE PRODUCTOS	DISEÑO DE PRODUCTOS ESPECIALIZADOS	DISEÑO DE PAQUETES DE PRODUCTOS	DISEÑO DE PRODUCTOS UTILIZADOS	PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL (BÁSICO)	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL I	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL II	
		INICIACIÓN PARA PROFESORES DE DISEÑO INDUSTRIAL		INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL DISEÑO		INTRODUCCIÓN PROFESIONAL		INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO INDUSTRIAL			
SEGUNDO	FUNDAMENTOS DE MATEMÁTICAS	SOCIEDAD Y CULTURA	EVOLUCIÓN DE LOS DISEÑOS				ÉTICA		ÉTICA PROFESIONAL		
							ÉTICA				
TERCERO											
CUARTO											
QUINTO											
SEXTO											
SEPTIMO											
OCTAVO											
NOVENO											
DÉCIMO											
UNDÉCIMO											
DUODÉCIMO											



Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura en Diseño Industrial



Guía pedagógica para el alumno:

TEMAS SELECTOS DE DISEÑO

**TEORÍAS Y APLICACIONES DEL COLOR
EN EL ENTORNO**

M. en D. Laura Ma de los Angeles González García.

Elaboró: M. en D. José Antonio Gallardo Frade

Fecha: Mayo 2017

M.en D. Marcela Liliana Díaz López

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico
25 de mayo 2017

H. Consejo de Gobierno
25 de mayo 2017



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	23
II. Presentación de la guía pedagógica	25
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	26
IV. Objetivos de la formación profesional	26
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	28
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	28
VII. Acervo bibliográfico	39
VIII. Mapa curricular	40



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura

Licenciatura en Diseño Industrial

Unidad de aprendizaje

TSD: TEORÍAS Y APLICACIONES DEL COLOR EN EL ENTORNO

Clave

LDI506

Carga académica

0

4

4

4

Horas teóricas

Horas prácticas

Total de horas

Créditos

Período escolar en que se ubica

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Seriación

Ninguna

Ninguna

UA Antecedente

UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso

Curso taller

Seminario

Taller

Laboratorio

Práctica profesional

Otro tipo (especificar)



Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido	<input type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/>	Mixta (especificar)	<input type="text"/>

Formación común

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje

<input type="text"/>



II. Presentación de la guía pedagógica

Con base en el Art. 110, 111 y 112 del Reglamento de Estudios Profesionales de la Universidad Autónoma del Estado de México, donde se manifiesta que la Universidad tiene como fin desarrollar en los alumnos los aprendizajes y competencias para el aprendizaje profesional a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje que podrá ser dirigido por el docente a través de métodos y estrategias didácticas que a juicio personal considere adecuados para atender al desarrollo profesional y personal de los alumnos. Favorece la experimentación de nuevos esquemas de formación docente y nuevos modelos de enseñanza aprendizaje.

Por tanto el propósito de esta guía pedagógica es brindar una orientación a la labor educativa a través del desarrollo de estrategias y procedimientos a efectos de lograr un desarrollo integral de los estudiantes.

Algunas de las de las estrategias de enseñanza-aprendizaje serian las siguientes

ESTRATEGIAS DE DIAGNOSTICO:

Las estrategias de Diagnostico, son aquellas que permiten indagar conocimientos previosy contribuyen a iniciar las actividades en secuencia didáctica.

El aprendizaje significativo se favorece con los puentes cognitivos entre lo que el sujeto ya conoce y lo que necesita conocer para asimilar “significativamente” nuevos conocimientos.

- . Preguntas exploratorias
- . Lluvia de Ideas
- . Herramientas SQA (Que sé, Qué quiero y Qué Aprendo)

ESTRATEGIAS QUE PROMUEVAN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

En este tipo de estrategias se promueve la organización de la información según las relaciones neuronales de cada aprendiz

- . Desplazamiento Asociativo
- . Cuadro Sinóptico
- . Cuadro Comparativo
- . Analogía
- . estrategia QQQ (Qué veo, Qué no veo y Qué Infiero)
- . Diagramas De árbol / De Flujo
- . Mapas Cognitivos / Mental/ Conceptual/Semántico

OTRAS ESTRATEGIAS

- . Resumen. Se recogen ideas principales de un texto.
- . Síntesis. Se identifican los hechos, los detalles y la información importante de un tema.
- . Ensayo Es una forma particular de comunicación de ideas, realizadas por un autor que nos da a conocer su pensamiento con una gran libertad.

ESTRATEGIAS TIC's



Son aquellas que se realizan a través de las redes digitales de telecomunicación y de Aplicaciones computacionales, con los cuales se propician diferentes procesos educativos e informativos.

- . foros
- . Wiki
- . Blog
- . App´

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Sustantivo
Área Curricular:	Diseño Industrial
Carácter de la UA:	Optativa

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar profesionales con un alto sentido humanista, ético y estético, para diseñar objetos, procesos, servicios y sistemas; en forma multidisciplinaria, innovadora y eficiente, modificando los diversos entornos natural, social, cultural, político, económico, tecnológico y productivo, a fin de ofrecer satisfactores para mejorar la calidad de vida de la sociedad a partir de un enfoque local, regional y global.

El Licenciado en Diseño Industrial contará con las competencias y aprendizajes para:

- Analizar los aspectos socioculturales de los diferentes contextos.
- Definir los lineamientos que fundamentaran las propuestas de diseño.
- Aplicar principios multidisciplinarios en la formulación y desarrollo de propuestas de diseño.
- Adquirir habilidades que permitan el desarrollo creativo.
- Eficientar la materialización de las propuestas de diseño.
- Gestionar los recursos físicos, materiales, humanos, técnicos, financieros y mercadológicos para la inserción de la propuesta en la sociedad.
- Fomentar los valores morales, éticos, humanos y estéticos
- Impulsar los principios de justicia social, humanismo y democracia
- Considerar las metodologías de investigación social para el análisis del objeto de estudio
- Aplicar los métodos de diseño en la elaboración de proyectos.



Objetivos del núcleo de formación: Sustantivo

Desarrollará en el alumno en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Objetivos del área curricular o disciplinaria: Diseño Industrial

Formular propuestas de diseño de forma innovadora y eficiente de acuerdo a los diferentes sectores productivos nacionales, evaluando los entornos sociocultural, estético, natural, humano, productivo, tecnológico y económico de una situación, a través del proceso conceptual, metodológico y de representación, que integre los conocimientos y habilidades adquiridas en las áreas de diseño industrial, filosofía y sociología, ergonomía, ecología, económica administrativa, ciencia de los materiales y comunicología del programa educativo, de acuerdo a los ámbitos local, regional y global, con el propósito de mejorar la calidad de vida de la sociedad; de forma libre, reflexiva, responsable y solidaria, promoviendo el humanismo como forma de vida.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

OBJETIVO GENERAL

Conocer y aplicar los principios del color considerando los ámbitos físico, fisiológico, psicológico y social en el proceso creativo de cualquier área del diseño, con el fin de manipularlo en proyectos específicos de diseño arquitectónico, industrial y urbano

OBJETIVOS POR UNIDAD DE COMPETENCIA

1. Emplear la terminología básica del color y los principios físicos, sus propiedades y clasificación.
2. Reflexionar sobre los aspectos fisiológicos que intervienen en la percepción del color y las reacciones emocionales que provoca el color.
3. Explorar las diferentes connotaciones culturales y emocionales del color para la elaboración de proyectos específicos de diseño.
4. Analizar el uso y aplicación del color en la cultura y sociedad, para su aplicación en entornos de diseño industrial, arquitectónico y urbano.



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. Teoría Física del Color

Objetivo: Emplear la terminología básica del color y los principios físicos, sus propiedades y clasificación.

Contenidos: Qué es el Color

1. La naturaleza del color

1.1. La naturaleza del color

- 1.1.1. Física del color
- 1.1.2. Química del color
- 1.1.3. Espectro electromagnético
- 1.1.4. Color aditivo y color sustractivo
 - 1.1.4.1. RGB adición
 - 1.1.4.2. CMYK. Sustracción

1.2. Principios del Color

- 1.2.1. Propiedades/Cualidades del Color
- 1.2.3. Matiz , Valor y Saturación

1.3. Círculo Cromático/ Clasificaciones del Color

- 1.3.1. Colores primarios, secundarios y terciarios
- 1.3.2. Secciones del círculo cromático
 - 1.3.2.1. Complementarios
 - 1.3.2.1.1. Complementarios Divididos
 - 1.3.2.1.2. Complementarios mutuos
 - 1.3.2.1.3. Complementarios cercanos
 - 1.3.2.1.4. Dobles Complementarios
 - 1.3.2.2. Triadas
 - 1.3.2.2.1. Monocromos
 - 1.3.2.2.2. Análogos
 - 1.3.2.2.3. Armonías y contrastes

Métodos, estrategias y recursos educativos



MÉTODO DE ENSEÑANZA

Preguntas Exploratorias
Exposición
Presentación de Material visual

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

SQA (Que sé, Qué quiero y Qué Aprendo)
Ensayo
Técnicas grupales
Diagramas
Proyecto Gráfico

RECURSOS DIDÁCTICOS

Equipo electrónico de proyección
PC, TABLET, INTERNET
SCHOODOLOGY
Presentaciones Electrónicas.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentación del profesor y alumnos Introducción al curso ¿Qué es el Color? Estrategia de Diagnostico	Exposición del profesor Entrega de programa y guías pedagógica y de evaluación. Lineamientos del curso	solicitud de recursos para el curso Schoology.
50 min(Hrs.)	1:00(Hrs.)	10 min(Hrs.)
1 sesión de 2hrs.		
Introducción al tema: Exposición:Física del color Estrategia QQQ (Qué veo, Qué no veo y Qué Infiero)	Proyección de imágenes y/o video sobre la física del color Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	1:20(Hrs.)	10 min(Hrs.)
1 sesión de 2hrs.		



Introducción al tema: Exposición: Química del color Estrategia: QQQ (Qué veo, Qué no veo y Qué Infero)	Proyección de imágenes y/o video sobre la química del color Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	1:10(Hrs.)	20 min(Hrs.)
1 sesión de 2hrs.		
Introducción al tema: Espectro Electromagnético Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre Espectro Electromagnético Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	1:10(Hrs.)	20 min(Hrs.)
1 sesión de 2hrs.		
Introducción al tema: color aditivo (RGB) y color sustractivo (CMYK) Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre color aditivo (RGB) y color sustractivo (CMYK) Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Introducción al tema: Círculo Cromático Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre Círculo Cromático Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño



30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
<p>Introducción al tema: Cualidades del Color Matiz-Valor-Saturación Exposición del profesor</p> <p>Estrategia: Diagrama</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Cualidades del Color Matiz-Valor-Saturación Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30 min(Hrs.)	5:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
3 sesiones de 2hrs. c/u		
<p>Introducción al tema: Colores Complementarios: <i>Complementarios Divididos</i> <i>Complementarios Mutuos</i> <i>Complementarios Cercanos</i> <i>Dobles Complementarios</i></p> <p>Exposición del profesor</p> <p>Estrategia: Diagrama</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Colores Complementarios: <i>Complementarios Divididos</i> <i>Complementarios Mutuos</i> <i>Complementarios Cercanos</i> <i>Dobles Complementarios</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
<p>Introducción al tema: <i>Tríadas</i> <i>Monocromos</i> <i>Análogos</i> <i>Armonías y Contrastes</i></p> <p>Exposición del profesor</p> <p>Estrategia: Diagrama</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre <i>Tríadas</i> <i>Monocromos</i> <i>Análogos</i> <i>Armonías y Contrastes</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>



30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Introducción al tema: Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
aula museo de la Luz	equipo de cómputo materiales y herramienta de Diseño cartulinas colores acrílicos, pinceles, godete	



Unidad 2. Teoría fisiológica del color

Objetivo: Explorar las diferentes connotaciones culturales y emocionales del color para la elaboración de proyectos específicos de diseño.

Contenidos:

2.1.Principios de la Fisiología

- 2.1.1. El Ojo y el Cerebro
 - 2.1.1.1. Anatomía del ojo
 - 2.1.1.2. Base Fisiológica
 - 2.1.1.3. Percepción Tricromica
- 2.1.2. Fenómenos Sinestésicos
 - 2.1.2.1. Color y forma
 - 2.1.2.2. Estímulos cromáticos
 - 2.1.2.3. Reacciones emocionales (psico-fisiológicas)
- 2.1.3.. Interacción del color
 - 2.1.3.1. Esquemas de color
 - 2.1.3.2. Color dominante
 - 2.1.3.3. Color mediación
 - 2.1.3.4. Color tónico
- 2.1.4.. Composiciones cromáticas
 - 2.1.4.1. Contrastes y armonías
 - 2.1.4.2. Esquemas compositivos
 - 2.1.4.3. Contrastes simultáneos

Métodos, estrategias y recursos educativos

MÉTODO DE ENSEÑANZA

Preguntas Exploratorias

Exposición

Presentación de Material visual

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Técnicas grupales

Diagramas

Proyecto Gráfico

RECURSOS DIDÁCTICOS

Equipo electrónico de proyección

SCHOOLGY

PC, TABLET, INTERNET

Material Didáctico,

Presentaciones Electrónicas.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje



Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Introducción al tema: <i>El Ojo y el Cerebro</i> <i>Anatomía del ojo</i> <i>Base Fisiológica</i> <i>Percepción Trícromica</i></p> <p>Exposición del profesor Estrategia: MAPA CONCEPTUAL</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre <i>El Ojo y el Cerebro</i> <i>Anatomía del ojo</i> <i>Base Fisiológica</i> <i>Percepción Trícromica</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30(Min.)	1:00(Hrs.)	30(Min.)
1 SESIÓN DE 2 HRS,		
<p>Introducción al tema: Fenómenos Sinestésicos Color y forma Estímulos cromáticos Reacciones emocionales (psico-fisiológicas)</p> <p>Exposición del profesor Estrategia: MAPA CONCEPTUAL</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Fenómenos Sinestésicos Color y forma Estímulos cromáticos Reacciones emocionales (psico-fisiológicas)</p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30(Min.)	1:00(Hrs.)	30(Min.)
1 SESIÓN DE 2 HRS,		
<p>Introducción al tema: Interacción del color <i>Esquemas de color</i> <i>Color dominante</i> <i>Color mediación</i> <i>Color tónico</i></p> <p>Exposición del profesor Estrategia: PROYECTO</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Interacción del color <i>Esquemas de color</i> <i>Color dominante</i> <i>Color mediación</i> <i>Color tónico</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
50(MIN.)	3(Hrs.)	10(MIN.)



2 SESIONES DE 2 HRS, C/U		
Introducción al tema: Composiciones cromáticas <i>Contrastes y armonías</i> <i>Esquemas compositivos</i> <i>Contrastes simultáneos</i> Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre Composiciones cromáticas <i>Contrastes y armonías</i> <i>Esquemas compositivos</i> <i>Contrastes simultáneos</i> Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
1:00(Hrs.)	2:50(Hrs.)	10(MIN.)
2 SESIONES DE 2 HRS C/U		
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
aula museo de la Luz	equipo de cómputo materiales y herramienta de Diseño Taller de prácticas Manual para practica	

Unidad 3. Teoría Psicológica del Color

Objetivo: Reflexionar sobre los aspectos fisiológicos que intervienen en la percepción del color y las reacciones emocionales que provoca el color.



Contenidos:

3. El color expresivo

3.1. Las connotaciones y denotaciones del color

3.1.1. Color denotativo

3.1.1.2. Color icónico

3.1.1.3. Color saturado

3.1.1.4. Color fantasioso

3.1.2. Color connotativo

3.1.2.1. Color esquemático

3.1.2.2. Color simbólico

3.1.2.3. Color emblemático

3.1.2.4. Color señalético

Métodos, estrategias y recursos educativos

MÉTODO DE ENSEÑANZA

Preguntas Exploratorias

Exposición

Presentación de Material visual

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

SQA (Que sé, Qué quiero y Qué Aprendo)

Ensayo

Técnicas grupales

Diagramas

Proyecto Gráfico

RECURSOS DIDÁCTICOS

PC, TABLET, INTERNET

SCHOOLGY

Material Didáctico,

Presentaciones Electrónicas.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
---------------	-------------------	---------------



<p>Introducción al tema: <i>Color Denotativo:</i> <i>Color icónico</i> <i>Color saturado</i> <i>Color fantasioso</i></p> <p>Exposición del profesor Estrategia: Diagrama</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre <i>Color Denotativo:</i> <i>Color icónico</i> <i>Color saturado</i> <i>Color fantasioso</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Introducción al tema: Color connotativo <i>Color esquemático</i> <i>Color simbólico</i> <i>Color emblemático</i> <i>Color señalético</i></p> <p>Exposición del profesor Estrategia: Diagrama</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Color connotativo <i>Color esquemático</i> <i>Color simbólico</i> <i>Color emblemático</i> <i>Color señalético</i></p> <p>Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría</p> <p>Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
<p>aula museo de la Luz</p>	<p>equipo de cómputo materiales y herramienta de Diseño Taller de practica colores acrílicos, pinceles, godete</p>	



Unidad 4. Uso y práctica del color

Objetivo: Analizar el uso y aplicación del color en la cultura y sociedad, para su aplicación en entornos de diseño industrial, arquitectónico y urbano.

Contenidos:

- 4. El Color en los entornos de diseño**
 - 4.1. El Color en la arquitectura**
 - 4.2. El Color en el urbanismo**
 - 4.3. El color en los objetos**

Métodos, estrategias y recursos educativos

MÉTODO DE ENSEÑANZA

Preguntas Exploratorias

Exposición

Presentación de Material visual

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Proyecto Gráfico

RECURSOS DIDÁCTICOS

Equipo electrónico de proyección

Equipo de video

PC, TABLET, INTERNET

Material Didáctico,

Presentaciones Electrónicas.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Introducción al tema: Aplicación del color en la arquitectura Exposición del profesor Estrategia: Desplazamiento Asociativo</p>	<p>Proyección de imágenes y/o video sobre Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)</p>	<p>Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño</p>



Introducción al tema: La ciudad y sus colores Exposición del profesor Estrategia: Desplazamiento Asociativo	Proyección de imágenes y/o video sobre Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
Introducción al tema: La forma tridimensional y el color Exposición del profesor Estrategia: Desplazamiento Asociativo	Proyección de imágenes y/o video sobre Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
50(MIN.)	1:00(Hrs.)	10(MIN.)
1 sesión		
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
aula Visitas a la ciudad Visita a museo	equipo de cómputo materiales y herramienta de Diseño cartulinas colores acrílicos, pinceles, godete	

VII. Acervo bibliográfico

Básico:

1. Ambrose- Harris. (2006). Color, Ed. Parramón. Barcelona, España. ISBN 84-342-2855-6
2. Ferrer E. (2007). Los lenguajes del Color. 2ed. México, fondo de Cultura Económica.
3. Ortiz, Georgina. (2008). Forma, Color y Significados. Ed. Trillas. México. ISBN 978-968-24-8320-2
4. Pawlik, Harald.(2005). Fundamentos de la Teoría del color. Ed. GG. Barcelona.
5. Pawlik, Johanes. (1999). Teoría del Color. Ed. Paidos. Barcelona, España.
6. TORNQUIST, Jorrit. (2008). Color y Luz. *Teoría y Práctica*. Ed. GG. Barcelona, España. ISBN. 978-84-252-2217-7.
7. UAEM. Reglamento de Estudios Profesionales de la UAEM. Gaceta Universitaria. Núm. 151, Enero 2008, Época XII, Año XXIV, Toluca, México. Consultado en:



[http://www.uaemex.mx/gaceta/pdf/gacetitas 2008/gaceta enero 08.pdf](http://www.uaemex.mx/gaceta/pdf/gacetitas%202008/gaceta%20enero%2008.pdf) págs. 126-128. [Enero de 2008].

8. UAEM. Reglamento de Facultades y Escuela Profesionales de la UAEM. Gaceta Universitaria. Núm. Extraordinario, Marzo 2008, Época XII, Año XXIV, Toluca.

Complementario:

1. Costa, Juan. (2009). Diseñar para los ojos. Ed. Grupo Desing, Bolivia.
2. Chijiwa H. (1987). Color Harmony, a Guide to Create Color Convinations, Gloucerer Rockport Publisher, Inc.
3. Heller, E. (2004). Psicología del Color. Barcelona, Gustavo Gili.
4. Wong, Wucius. (1992). Principios del Diseño en Color. Ed. GG. Buenos aires , Argentina, ISBN 968-887-155-9
5. Que es la luz? Naturaleza de la Luz. [en línea] disponible en : <https://youtu.be/O6eiJ53X6Ss>
- 6.

VIII. Mapa curricular

LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL PLAN 2015												
SEMESTRE	NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO					NÚCLEO INTEGRAL				
	PERIODO I	PERIODO II	PERIODO I	PERIODO II	PERIODO III	PERIODO IV	PERIODO V	PERIODO I	PERIODO II	PERIODO III		
PRIMER SEMESTRE	DISEÑO PARA EL DISEÑO	DISEÑO DE OBJETOS SIMPLES	DISEÑO DE OBJETOS COMPLEJOS	DISEÑO DE PRODUCTOS	DISEÑO DE PRODUCTOS ESPECIALIZADOS	DISEÑO DE PAQUETES DE PRODUCTOS	DISEÑO DE PRODUCTOS UTILIZADOS	PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL (BÁSICO)	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL I	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL II	PRÁCTICAS PROFESIONALES	
SEGUNDO SEMESTRE	DESARROLLO DE HABILIDADES BÁSICAS PARA PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL	COMUNICACIÓN Y CULTURA	EVOLUCIÓN DE LOS GRÁFICOS	INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL DISEÑO		INTRODUCCIÓN PROFESIONAL		ÉTICA	ÉTICA PROFESIONAL		PRÁCTICAS PROFESIONALES	
TERCER SEMESTRE											PRÁCTICAS PROFESIONALES	
CUARTO SEMESTRE											PRÁCTICAS PROFESIONALES	
QUINTO SEMESTRE											PRÁCTICAS PROFESIONALES	
SEXTO SEMESTRE											PRÁCTICAS PROFESIONALES	
SEPTIMO SEMESTRE											PRÁCTICAS PROFESIONALES	
OCTAVO SEMESTRE											PRÁCTICAS PROFESIONALES	