

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



Guía pedagógica:

COLOR

Elaboró:	M. en D. Laura Ma de los Angeles González García.	Fecha: JULIO 2015
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
Fecha de aprobación	H. Consejo académico	H. Consejo de Gobierno
	_____	_____



Índice

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

I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura

Licenciatura en Diseño Gráfico

Unidad de aprendizaje

COLOR

Clave

Carga académica

4

Horas teóricas

0

Horas prácticas

4

Total de horas

8

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

x

	—	—
	Seminario <input type="checkbox"/>	Taller <input type="checkbox"/>
	Laboratorio <input type="checkbox"/>	Práctica profesional <input type="checkbox"/>
Modalidad educativa	Otro tipo (especificar)	
	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 style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>
Formación común	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formación equivalente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Unidad de Aprendizaje	

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.

En nuestra universidad hemos sufrido cambios de paradigmas muy a menudo, en 2004 la Reforma Educativa comenzó a desarrollar un plan flexible en la enseñanza como introducción al “Modelo de Aprendizaje por Competencias” que tiene como base el constructivismo (concepción filosófica, social y psicológica para la adquisición de conocimientos), como la propuesta pedagógica centrada en el aprendizaje que debe ser significativo para los alumnos (González, 2012).

En la licenciatura de diseño gráfico, es fundamental la aplicación de una didáctica que

determine los conocimientos que “deben” ser impartidos y “como deben” ser facilitados; se plantea una didáctica crítica y reflexiva del diseño; una didáctica instrumental donde las técnicas se adecuen al desarrollo creativo de los individuos, de manera diferente a las convencionales donde el diseño se ofrezca como objeto integral de conocimiento, conocer la verdadera razón de diseñar es darle sentido al diseño, saber que el diseño es transformador de la realidad, que no es una práctica aislada de las otras

disciplinas y que su estudio requiere de métodos de enseñanza más complejos y específicos (González, 2012).

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's

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

Núcleo de formación:

Área Curricular:

Carácter de la UA:

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar licenciados en Diseño Grafico en con alto sentido de responsabilidad y vocación de servicio, y con competencias y conocimientos suficientes para:

- Diseñar procesos de comunicación editorial, digital y audiovisual.
- Transmisión de estímulos y la sensibilización de los usuarios por medio de la imagen
- Transmitir mensajes, haciendo uso de la construcción visual, técnicas de representación seca y húmeda.
- Diseñar procesos e implementar sistemas tipográficos, de impresión y diseño editorial
- Diseñar sistemas de señalética
- Contribuir en los procesos financieros y administrativos de las empresas publicitarias.
- Realizar investigación tendiente a la mejora e implementación de sistemas de comunicación visual.
- Difundir la cultura del diseño grafico en diferentes niveles de la sociedad.
- Revisar la normatividad específica de registro de marca y derecho de autor con el fin de mejorar la calidad de insumos y producto terminado.

Objetivos del núcleo de formación:

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Crear imágenes gráficas incorporando tres niveles básicos: lógico (qué se pretende o qué se quiere), dialéctico (qué se tiene) y praxiológico (cómo se hace) con el fin de transmitir un mensaje a los usuarios, haciendo uso de la construcción visual, técnicas de representación seca y húmeda, el dibujo a mano alzada, bocetaje, la ilustración básica, tecnología, el color, sistemas tipográficos, diseño editorial y sistemas de impresión.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar los principios del color a diversos proyectos del diseño considerando los ámbitos físico, fisiológico, psicológico, químico, digital y social.

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. Física del color
1.2. Química del color
1.3. Espectro electromagnético
1.4. Color aditivo y color sustractivo
1.4.1. RGB adición
1.4.2. CMYK. sustracción
2. Principios del Color
2.1. Propiedades/Cualidades del Color
2.1.1. Matiz , Valor y Saturación
2.2. Círculo Cromático/ Clasificaciones del Color
2.2.1. Colores primarios, secundarios y terciarios
2.2.2. Secciones del círculo cromático
2.2.2.1. Complementarios
2.2.2.1.1. Complementarios Divididos
2.2.2.1.2. Complementarios mutuos
2.2.2.1.3. Complementarios cercanos
2.2.2.1.4. Dobles Complementarios
2.2.2.2. Triadas
2.2.2.2.1. Monocromos
2.2.2.2.2. Análogos
2.2.2.2.3. 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 Material Didáctico, Presentaciones Electrónicas. Equipo de video		
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
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 Infero)	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		
Introducción al tema: Cualidades del Color Matiz-Valor-Saturación Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	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)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30 min(Hrs.)	5:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
3 sesiones de 2hrs. c/u		
Introducción al tema: Colores Complementarios: <i>Complementarios Divididos</i> <i>Complementarios Mutuos</i> <i>Complementarios</i> <i>Cercanos</i> <i>Dobles Complementarios</i> Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Proyección de imágenes y/o video sobre Colores Complementarios: <i>Complementarios Divididos</i> <i>Complementarios Mutuos</i> <i>Complementarios</i> <i>Cercanos</i> <i>Dobles Complementarios</i> 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: <i>Triadas</i> <i>Monocromos</i> <i>Análogos</i> <i>Armonías y Contrastes</i>	Proyección de imágenes y/o video sobre <i>Triadas</i> <i>Monocromos</i> <i>Análogos</i> <i>Armonías y Contrastes</i>	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Introducción al tema:	Proyección de imágenes y/o video sobre	Asesoría
Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	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 Psicológica del Color
Objetivo: Distinguir las diferentes connotaciones culturales y emocionales del color para la elaboración del mensaje.
Contenidos: El color expresivo
1. Las connotaciones y denotaciones del color
1.1. Color denotativo
1.1.1. Color icónico
1.1.2. Color saturado
1.1.3. Color fantasioso
1.2. Color connotativo
1.1.1. Color esquemático
1.1.2. Color simbólico
1.1.3. Color emblemático
1.1.4. 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

Equipo electrónico de proyección

Equipo de video

PC, TABLET, INTERNET

Material Didáctico,

Presentaciones Electrónicas.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Introducción al tema: <i>Color Denotativo:</i> <u><i>Color icónico</i></u> <u><i>Color saturado</i></u> <u><i>Color fantasioso</i></u>	Proyección de imágenes y/o video sobre <i>Color Denotativo:</i> <u><i>Color icónico</i></u> <u><i>Color saturado</i></u> <u><i>Color fantasioso</i></u>	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	
30 min(Hrs.)	3:00(Hrs.)	30 min(Hrs.)
2 sesiones de 2hrs. c/u		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Introducción al tema: Color connotativo <u><i>Color esquemático</i></u> <u><i>Color simbólico</i></u> <u><i>Color emblemático</i></u> <u><i>Color señalético</i></u>	Proyección de imágenes y/o video sobre Color connotativo <u><i>Color esquemático</i></u> <u><i>Color simbólico</i></u> <u><i>Color emblemático</i></u> <u><i>Color señalético</i></u>	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	
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 3. Teoría fisiológica del color
Objetivo: Analizar los aspectos fisiológicos que intervienen en la percepción del color y las reacciones psico-fisiológicas que provoca el color.
Contenidos:
1. El Ojo y el Cerebro
1.1. Anatomía del ojo
1.2. Base Fisiológica
1.3. Percepción Tricromica
2. Fenómenos Sinestésicos
2.1. Color y forma
2.2. Estímulos cromáticos
2.3. Reacciones emocionales (psico-fisiológicas)
3. Interacción del color
3.1. Esquemas de color
3.2. Color dominante
3.3. Color mediación
3.4. Color tónico
4. Composiciones cromáticas
4.1. Contrastes y armonías
4.2. Esquemas compositivos
4.3. Contrastes simultáneos
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
Equipo de video
PC, TABLET, INTERNET
Material Didáctico,
Presentaciones Electrónicas.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Introducción al tema: <i>El Ojo y el Cerebro</i> <hr/> <i>Anatomía del ojo</i> <hr/> <i>Base Fisiológica</i> <hr/> <i>Percepción Tricromica</i>	Proyección de imágenes y/o video sobre <hr/> <i>El Ojo y el Cerebro</i> <hr/> <i>Anatomía del ojo</i> <hr/> <i>Base Fisiológica</i> <hr/> <i>Percepción Tricromica</i>	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
30(Min.)	1:00(Hrs.)	30(Min.)
1 SESIÓN DE 2 HRS,		
Introducción al tema: Fenómenos Sinestésicos <hr/> Color y forma <hr/> Estímulos cromáticos <hr/> Reacciones emocionales (psico-fisiológicas)	Proyección de imágenes y/o video sobre <hr/> Fenómenos Sinestésicos <hr/> Color y forma <hr/> Estímulos cromáticos <hr/> Reacciones emocionales (psico-fisiológicas)	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
Exposición del profesor Estrategia: MAPA CONCEPTUAL	Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	
30(Min.)	1:00(Hrs.)	30(Min.)
1 SESIÓN DE 2 HRS,		
Introducción al tema: Interacción del color <hr/> <i>Esquemas de color</i> <hr/> <i>Color dominante</i> <hr/> <i>Color mediación</i> <hr/> <i>Color tónico</i>	Proyección de imágenes y/o video sobre <hr/> Interacción del color <hr/> <i>Esquemas de color</i> <hr/> <i>Color dominante</i> <hr/> <i>Color mediación</i> <hr/> <i>Color tónico</i>	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
Exposición del profesor Estrategia: PROYECTO GRAFICO	Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	
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>	Proyección de imágenes y/o video sobre Composiciones cromáticas <i>Contrastes y armonías</i> <i>Esquemas compositivos</i> <i>Contrastes simultáneos</i>	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño
Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	
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 cartulinas colores acrílicos, pinceles, godete	

Unidad 4. Sistemas de Color y Colorimetría
Objetivo: Aplicar los sistemas cromáticos como herramienta y fundamento para el desarrollo de proyectos de diseño gráfico.
Contenidos:
1. Teorías y Modelos de Color
1.1. Esfera de Runge
1.2. El sólido de Oswald
1.3. El sólido de Munsell
1.4. Sistemas RGB
1.5. Sistema CMYK
1.6. Modelo HSB
1.7. NCS Estándar
1.8. Modelo CIE
1.9. Modelo PANTONE
2. Instrumentos de Medición del Color
2.1. Colorímetro
2.2. Densitómetro
2.3. Espectrofotómetro
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		
Equipo de video		
PC, TABLET, INTERNET		
Material Didáctico,		
Presentaciones Electrónicas.		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Introducción al tema: Teorías y Modelos de Color	Proyección de imágenes y/o video sobre Teorías y Modelos de Color	Asesoría
<i>Esfera de Runge</i>	<i>Esfera de Runge</i>	Avance y/o entrega de productos de desempeño
<i>El sólido de Oswald</i>	<i>El sólido de Oswald</i>	
<i>El sólido de Munsell</i>	<i>El sólido de Munsell</i>	
<i>Sistemas RGB</i>	<i>El sólido de Munsell</i>	
<i>Sistema CMYK</i>	<i>Sistemas RGB</i>	
<i>Modelo HSB</i>	<i>Sistema CMYK</i>	
NCS Estándar	<i>Modelo HSB</i>	
<i>Modelo CIE</i>	NCS Estándar	
<i>Modelo PANTONE</i>	<i>Modelo CIE</i>	
<i>Modelo PANTONE</i>	<i>Modelo PANTONE</i>	
Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	
50(MIN.)	3(Hrs.)	10(MIN.)
2 SESIONES DE 2 HRS C/U		
Introducción al tema: Instrumentos de Medición del Color	Proyección de imágenes y/o video sobre Instrumentos de Medición del Color	Asesoría
<i>Colorímetro</i>	<i>Colorímetro</i>	Avance y/o entrega de productos de desempeño
<i>Densitómetro</i>	<i>Colorímetro</i>	
<i>Espectrofotómetro</i>	<i>Densitómetro</i>	
	<i>Espectrofotómetro</i>	
Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	

50(MIN.)	3(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 cartulinas colores acrílicos, pinceles, godete	

Unidad 5. Uso y práctica del color		
Objetivo: Analizar el uso del color en la cultura y sociedad, para su aplicación en contextos de diseño gráfico.		
Contenidos:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El Color en el Diseño Gráfico. 2. El Color en el Diseño Editorial 3. El Color en las APP 4. El color en la cultura 5. El color en la publicidad 6. El color en la moda 		
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		
Equipo de video		
PC, TABLET, INTERNET		
Material Didáctico,		
Presentaciones Electrónicas.		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Introducción al tema: <i>El Color en el Diseño Gráfico.</i> <i>El Color en el Diseño Editorial</i> <i>El Color en las APP</i>	Proyección de imágenes y/o video sobre <i>El Color en el Diseño Gráfico.</i> <i>El Color en el Diseño Editorial</i> <i>El Color en las APP</i> <i>El color en la cultura</i>	Asesoría Avance y/o entrega de productos de desempeño

<i>El color en la cultura</i>	<i>El color en la publicidad</i>	
<i>El color en la publicidad</i>	<i>El color en la moda</i>	
<i>El color en la moda</i>		
Exposición del profesor Estrategia: Diagrama	Asignación y Solicitud de producto de aprendizaje. (propuesta y desarrollo de trabajo)	
50(MIN.)	1:00(Hrs.)	10(MIN.)
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	

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](#).

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

PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10	CREDITOS	30
NÚCLEO BÁSICO						NÚCLEO SUSTANTIVO				NÚCLEO INTEGRAL	
NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO		NÚCLEO INTEGRAL		LDG 15		TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS		LDG 05	
HORAS TEÓRICAS	30	HORAS TEÓRICAS	54	HORAS TEÓRICAS	18	HORAS TEÓRICAS	102	UA Obligatorias	60 UA + 2 Actividades Académicas	H. TEÓRICAS	102
HORAS PRÁCTICAS	40	HORAS PRÁCTICAS	126	HORAS PRÁCTICAS	44	HORAS PRÁCTICAS	218	UA Optativas	5	H. PRÁCTICAS	218
TOTAL DE HORAS	70	TOTAL DE HORAS	180	TOTAL DE HORAS	62	TOTAL DE HORAS	318	UA a Acreditar	65 + 2 Actividades Académicas	TOTAL H.	318
CREDITOS	106	CREDITOS	234	CREDITOS	80	CREDITOS	450	Créditos	450	CREDITOS	450
UNIDADES DE APRENDIZAJE	16	UNIDADES DE APRENDIZAJE	38	UNIDADES DE APRENDIZAJE	13	UNIDADES DE APRENDIZAJE	65			UNIDADES DE APRENDIZAJE	65