

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104131 - DISSENY GRÀFIC

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Maddalena Fedele
- Curs: Primer
- Trimestre: Tercer
- Crèdits: 6
- Professorat:
  - Elena Gabriela Fraj Herranz <[efraj@tecnocampus.cat](mailto:efraj@tecnocampus.cat)>
  - Natàlia Quílez Cepero <[nquilez@tecnocampus.cat](mailto:nquilez@tecnocampus.cat)>
  - Natàlia Quílez Cepero <[nquilez@tecnocampus.cat](mailto:nquilez@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

#### Competències que es treballen

##### Específica

- Dissenyar i programar les interfícies gràfiques de portals web estàtics o dinàmics, d'aplicacions interactives i de videojocs, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat
- Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components
- Postproduir vídeo utilitzant les eines bàsiques pròpies dels programes d'edició audiovisual (titulació, retoc de color i exposició, velocitats, màscares...) i com insertar-les en el procés de muntatge afegint efectes digitals
- Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs
- Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles
- Adquirir els coneixements de la història, estètica, evolució i dinàmica del cine, televisió, ràdio, premsa, Internet i videojocs, així com reconèixer l'estètica a través del visionat i l'anàlisi
- Idear, dissenyar, planificar i realitzar una peça audiovisual publicitària des de la conceptualització del seu missatge, l'elaboració del guió, l'estratègia de comunicació i la seva difusió

##### Bàsiques i Generals

- Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors, amb un alt grau d'autonomia

## Transversal

- Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

## Descripció

---

El disseny gràfic, com a matèria bàsica d'expressió artística, té un ventall de branques que se solen manifestar prioritàriament en diferents àmbits clàssics de professionalització. En aquest sentit, si bé l'assignatura presenta certa amplitud, també aquest abast propicia un enfocament global, a través d'actuacions diversificades de creació i projectació, i en què els seus continguts treballen estratègies d'ideació racional i heurística.

Igualment, està clar que aquestes propostes de treball impliquen la utilització de sistemes i recursos de representació gràfica, en el que les noves tecnologies i els Multimèdia van integrats com a part implícita en els processos reals de disseny i com a recurs propi d'investigació i representació, i també com a eines indispensables per abordar la seva concepció i pràctica projectual de manera introductòria i al llarg del procés creatiu.

Per tant, es tracta d'una matèria que equilibra coneixements intel·lectuals i experiències intuïtives, alhora que proporciona una sòlida formació tècnica, artística i de gestió amb l'objectiu de formar professionals capacitats per a dissenyar i desenvolupar sistemes de comunicació integrant conceptualització i producció de forma coherent.

Partint d'aquestes premisses, es farà una introducció teòrica i pràctica al disseny gràfic aplicat als mitjans audiovisuals. S'estudiaran i analitzaran els conceptes fonamentals situats en els contextos culturals i socials en els quals s'inscriuen posant l'accent principalment en la relació entre el gràfic i l'audiovisual. L'objectiu és desenvolupar la creació gràfica orientada cap a la integració en entorns audiovisuals, des del cinema, la televisió i internet. En aquest sentit, s'utilitzaran eines de tractament digital de la imatge gràfica i de representació il·lustrativa, aplicades als diferents vessants gràfics del disseny: fotomuntatges, composició gràfica, il·lustració, logotips, grafismes televisius, títols de crèdit al cinema i disseny de continguts al web.

En resum, es farà un recorregut pels fonaments del disseny gràfic, la Comunicació, les aplicacions del disseny, el disseny publicitari i la imatge digital, que dotarà als estudiants de les eines bàsiques en l'àmbit teòric i pràctiques per a desenvolupar tot tipus d'activitats audiovisuals vinculades a la representació gràfica i que els habilitin en la consecució de noves propostes tant en l'àmbit de la innovació i recerca acadèmica com en el professional.

## Resultats d'aprenentatge

---

Un cop finalitzada l'assignatura l'estudiant haurà assolit les capacitats següents:

- Donar resposta de manera eficient a un encàrreg gràfic.
- Desenvolupar operativament un projecte aplicant una determinada metodologia.
- Plantejar i solventar problemes de Disseny: Design Thinking

Process

- Conèixer els sistemes de protecció de la propietat intel·lectual en el camp del Disseny Gràfic, i en les imatges en general.
- Proposar un disseny fent especial ús de les connotacions del llenguatge visual.

Capacitat per a traduir el missatge que s'ha de comunicar en un missatge persuasiu.

Esbossar gràficament i en diferents tècniques, les primeres idees d'un projecte.

- Analitzar i expressar el contingut estètic-simbòlic d'una informació visual i tipogràfica.

- Elaborar una proposta gràfica creativa i innovadora.

- Redactar la memòria d'un projecte amb la terminologia específica.

-Capacitat d'adaptació dels llenguatges específics dels mitjans/suports al target destinatari.

-Capacitat i habilitat per a donar forma creativa al missatge automatitzant tècniques creatives davant qualsevol problema de comunicació.

- Concepció, planificació, seguiment i avaluació de tot el procés de preproducció, producció i postproducció creativa.

- Domini dels llenguatges publicitaris verbal, gràfic i audiovisual.

## Metodologia de treball

---

Tots els conceptes teòrics s'exposaran en classes de teoria (grups grans).

En aquestes classes, i a discreció de la professora també es resoldran exercicis puntuables (Seguiment), tanmateix, també es podrà demanar als estudiants i sense previ avís, activitats/proves d'avaluació de caràcter puntuable, i de seguiment, de màxim 25 min, de duració per constatar, tant per part dels estudiants, com per part de la professora, un assoliment dels diferents temes tractats en les dites classes de teoria. L'alumne disposarà i pot utilitzar com a material de suport, els apunts de l'assignatura que trobarà en format digital al campus virtual.

Els conceptes de caràcter més pràctic, es treballaran al laboratori (grups petits). En les sessions programades, es donaran les eines necessàries per a poder resoldre aquestes activitats, tot i que s'espera que l'estudiant i estudianta les finalitzi més enllà de les hores de laboratori, doncs, en el temps necessari d'aprenentatge autònom.

Dins de les hores d'aprenentatge autònom es consideren les hores que l'alumne dedica a fer una lectura dels apunts de la classe teòrica corresponent, la realització d'exercicis i de treballs proposats fora de l'aula, l'estudi de manuals necessaris per poder fer les pràctiques, redacció dels informes i memòries de

les pràctiques i treballs, resol·lució de qüestionaris d'autoaprenentatge, estudi i preparació dels exàmens parcials ...

Sempre que es consideri escaient es posarà a disposició dels estudiants activitats de caràcter totalment opcional que l'ajudin a preparar i a preparar-se per a les de caràcter obligatori.

Tanmateix, per a cada contingut, s'ampliarà la bibliografia (bàsica i complementària), referències web (pàgines, bancs d'imatges, de tipografia...), així com, es proveirà a l'estudiant o estudianta d'articles i informacions/guies de revistes especialitzades a consultar amb regularitat. Tanmateix, s'aconsellarà a l'alumne de visitar el FAD, el Museu del DISSENY, GRAPHISPACK 2015... per exemple, a Barcelona, així com mostres puntuals i específiques que aportin interès a la matèria.

Material audiovisual: [www.adobe.com/education](http://www.adobe.com/education)

## Continguts

---

### **Títol contingut 1: PRINCIPIS BÀSICS DEL DISSENY GRÀFIC**

Dedicació: 44 h. Grup gran/teoria: 12 h

Grup petit/laboratori: 8 h

Activitats dirigides: 2 h

Aprenentatge autònom: 22 h

Descripció

En aquest contingut es treballa:

1.1. Introducció al disseny gràfic.

1.2. Breu recorregut històric.

1.3. Percepció visual

1.4. Imatge i il·lustració.

1.5. Forma i composició.

1.6. Color.

1.7. Tipografia.

1.8. La identitat gràfica.

1.9. La propietat intel·lectual en les imatges.

Activitats vinculades Classe d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

### **Títol contingut 2: LA CREATIVITAT**

Dedicació: 15 h Grup gran/teoria: 4 h

Activitats dirigides: 1 h

Aprenentatge autònom: 10 h

Descripció

En aquest contingut es treballa:

2.1. Introducció a la creativitat humana.

2.2. Definició del projecte: "briefing".

2.3. Elaboració gràfica d'idees.

2.4. Tècniques i mètodes creatius.

2.5. Design Thinking Process.

Activitats vinculades Classe d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

### **Títol contingut 3: LA TELEVISIÓ I EL DISSENY GRÀFIC.**

Dedicació: 36 h. Grup gran/teoria: 9 h

Grup petit/laboratori: 5 h

Activitats dirigides: 2 h

Aprenentatge autònom: 20 h

Descripció

En aquest contingut es treballa:

3.1. Introducció al disseny gràfic televisiu.

3.2. Disseny conceptual: dimensió estètic-comunicativa de la composició digital televisiva.

3.3. Disseny Visual i les Interaccions entre els elements clau:

Video/Audio/Fotografia

3.4. Disseny de Continguts a la televisió: La identitat corporativa d'un canal de televisió, la continuïtat i les autopromocions. Disseny de caretes de programes.

Disseny de chyrons i tipografia adient. Escenografia, attrezzo i decorats virtuals.

3.5. Disseny d'aplicacions i rang d'edat de l'usuari. Disseny adaptatiu.

3.6. Disseny de campanyes publicitàries televisives.

3.7. Anàlisi dels àmbits de treball d'un departament de disseny audiovisual en una televisió.

3.8. Analitzar casos de disseny audiovisual del departament de gràfic de TV3 i d'altres

Activitats vinculades Classe d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

### **Títol contingut 4: EL CINEMA I EL DISSENY GRÀFIC**

Dedicació: 33 h. Grup gran/teoria: 9 h

Grup petit/laboratori: 4 h

Activitats dirigides: 2 h

Aprenentatge autònom: 18 h

Descripció

En aquest contingut es treballa:

4.1. Introducció al disseny gràfic cinematogràfic.

4.2. Disseny conceptual, disseny visual, disseny de continguts al cinema.

4.3. La identitat corporativa d'una productora.

- 4.4. Els motion graphics: disseny de personatges animats i de crèdits de pel·lícules.
  - 4.5. Disseny d'escenaris i decorats. Els efectes especials al cinema.
  - 4.6. La promoció gràfica en la producció cinematogràfica.
  - 4.7. Merchandising i videojocs relacionats.
- Activitats vinculades Classe d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

#### **Títol contingut 5: EL WEB I EL DISSENY GRÀFIC**

Dedicació: 30 h. Grup gran/teoria: 6 h

Grup petit/laboratori: 3 h

Activitats dirigides: 1 h

Aprenentatge autònom: 20 h

Descripció

En aquest contingut es treballa:

- 5.1. Introducció al disseny gràfic d'aplicacions interactives.
  - 5.2. Breu evolució històrica de les interfícies gràfiques d'usuari.
  - 5.3. Disseny conceptual, disseny visual, disseny de continguts al web.
  - 5.4. Reticules en pantalles.
  - 5.5. Tipografia per a interactius. arquitectura de la informació.
  - 5.6. Ús i aplicació del color: psicologia del color.
  - 5.7. Optimització d'arxius.
  - 5.8. Prototips.
  - 5.9. Característiques gràfiques d'un portal corporatiu. Disseny d'intranet. Disseny d'extranet.
  - 5.10. El disseny publicitari digital. Característiques gràfiques del disseny del comerç electrònic, i de l'educació a distància.
  - 5.11. Disseny d'aplicacions i rang d'edat de l'usuari. Disseny adaptatiu.
  - 5.12. Disseny gràfic a les xarxes socials i blogs. Ús de plantilles: limitacions i possibilitats de personalització.
- Activitats vinculades Classe d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

## **Activitats d'aprenentatge**

---

### ACTIVITATS RELACIONADES

- Creació d'un pictograma. Anàlisi del disseny d'un entorn gràfic específic on s'ubicarà el pictograma a desenvolupar.
- Creació d'una marca corporativa. Organitzar la informació referent a l'arquitectura gràfica i visual al voltant d'una marca, amb el seu logotip, imatgotip, ...tot entenent la creativitat aplicada i els sistemes de comunicació que comporta el disseny corporatiu, institucional i d'empresa, realitzant un projecte d'anàlisi (marca existent) i creació (marca nova) d'un Manual d'Identitat Corporativa.
- Projecte CROM. Funcionalitat, cultura i els efectes dels colors. Analitzar i expressar el contingut estètic-simbòlic d'una informació visual.
- Tipografia a l'espai físic. Analitzar una tipografia concreta per a poder ser representada a l'espai (mitjançant la seva representació en volum, digital, per projeccions...)
- Taller de CREATIVITAT: el.laboració de briefings, moodboards, tests, pluja d'idees i el.laboracions gràfiques d'aquestes per diferents projectes.
- Debat al campus virtual sobre diferents articles. Treballar la informació, en diferents idiomes si s'escau, vers un tema de la realitat actual del disseny.
- Disseny de grafisme televisiu. A partir d'un guió d'animació prèviament estudiat fotograma a fotograma, es crea a una petita animació per a una cortineta de continuïtat d'un canal televisiu concret, adient a la seva habitual imatge gràfica.
- Disseny gràfic al cinema. Aplicacions. Creació d'un personatge cinematogràfic. A partir d'una fotografia d'un actor/actriu retocar la imatge fins a transformar-lo en un personatge fictici (per exemple: avatar, zombie, mutant, personatge fantàstic...), animar-lo en un efecte de transformació i dissenyar-ne els títols i crèdits per un trailer de promoció d'aquest.
- Disseny gràfic al cinema. Aplicacions. Disseny d'un Cartell & Títols de crèdit & Trailer Cinematogràfic. Disseny d'un cartell cinematogràfic i trailer per promocionar un nou personatge a partir d'un film suggerit.
- Disseny gràfic al cinema. Aplicacions. MATTE PAINTING BACKGROUND FILMS. Creació d'un fons digital o part d'aquest per tal d'incorporar-lo a la filmació real.
- Re-estilització del Web creat en el semestre anterior a l'Assignatura de Sistemes Multimèdia.
- Disseny Flat UI del Homepage d'una botiga on line. Disseny i desenvolupament del nou lloc web.

### **ACTIVITATS AVALUABLES**

#### **1. FUNCIONALITAT, CULTURA I ELS EFECTES DELS COLORS**

- Projecte CROM. Analitzar i expressar el contingut estètic-simbòlic d'una informació visual. (Activitat individual)

**2. TALLER DE CREATIVITAT.** Elaboració de briefings, moodboards, tests, pluja d'idees i elaboracions gràfiques d'aquestes per a diferents projectes. (Activitat de grup)

Propostes:

- Creació d'una marca corporativa. Organitzar la informació referent a l'arquitectura gràfica i visual al voltant d'una marca, amb el seu logotip, imatgotip, tot entenent la creativitat aplicada i els sistemes de comunicació que comporta el disseny corporatiu, Institucional i d'empresa, realitzant un projecte d'anàlisi (marca existent) i creació (marca nova) d'un Manual d'Identitat Corporativa. (Activitat de grup)
- Tipografia a l'espai físic. Analitzar una tipografia concreta per a poder ser representada a l'espai (mitjançant la seva representació en volum, digital, per projeccions...)

#### **3. DEBAT**

- Debat sobre diferents articles. Treballar la informació vers un tema de la realitat actual del disseny. (Activitat individual)

#### 4. DISSENY GRÀFIC A LA TELEVISIÓ: APLICACIONS

- Disseny de grafisme televisiu. A partir d'un guió d'animació prèviament estudiat fotograma a fotograma, es crea a una petita animació per a una cortineta de continuïtat d'un canal televisiu concret, adient a la seva habitual imatge gràfica. (Activitat individual)

#### 5. DISSENY GRÀFIC AL CINEMA: APLICACIONS

Propostes:

- Creació d'un personatge cinematogràfic. A partir d'una fotografia d'un actor/actriu retocar la imatge fins a transformar-lo en un personatge fictici (per exemple: avatar, zombie, mutant, personatge fantàstic...), animar-lo en un efecte de transformació i dissenyar-ne els títols i crèdits per un trailer de promoció d'aquest. (Activitat individual)
- Disseny gràfic al cinema. Aplicacions. Disseny d'un Cartell & Títols de crèdit & Trailer Cinematogràfic. Disseny d'un cartell cinematogràfic i trailer per promocionar un nou personatge a partir d'un film suggerit. (Activitat individual)
- Disseny gràfic al cinema. Aplicacions. MATTE PAINTING BACKGROUND FILMS. Creació d'un fons digital o part d'aquest per tal d'incorporar-lo a la filmació real. (Activitat individual)

### Sistema d'avaluació

---

#### **EXAMEN FINAL**

(Contingut 1,2,3,4,5)

Grup gran/teoria: 2 h

Aprentatge autònom 18hores

#### **Descripció general**

Examen final individual.

Es realitza un examen on s'avaluen els coneixements dels continguts 1,2, 3, 4 i 5

Aquesta prova consta d'una part de qüestions sobre conceptes associats als objectius d'aprenentatge de l'assignatura, i d'un conjunt d'exercicis d'aplicació.

Els estudiants disposen de 2 hores per a la realització de la prova en el període d'exàmens finals establert pel cap d'estudis.

Es considera necessària una dedicació addicional de 18hores d'aprenentatge autònom per preparar l'examen.

#### **Resultat de la Prova**

El resultat de l'activitat s'incorporarà a l'avaluació de l'assignatura amb un valor del 40% de la nota final.

**Objectius específics** L'objectiu d'aquesta activitat és eminentment avaluatiu, doncs es tracta de recollir informació per a l'avaluació sumativa i valorar l'assoliment dels diferents coneixements de tots els continguts treballats a classe.

#### **Sistema de qualificació (avaluació)**

L'avaluació sumativa i final s'obté de la següent ponderació de les qualificacions parcials:

**NFINAL= 0.40NEFinal+ 0.45NPràctiques + 0.15 NSeguiment**

- **NFINAL (0.40)** es refereix a l'avaluació de la part teòrica de l'Assignatura. S'avalua els coneixements dels continguts 1,2,3,4, i 5.
- **NPràctiques (0.45)** s'obté amb la mitja aritmètica de les 5 activitats de caràcter pràctic realitzades durant el curs.
- **NSeguiment (0.15)** consisteix en l'avaluació de diferents activitats, tant individuals com en grup, de caràcter additiu, complementari i formatiu, realitzades durant el curs i dins l'aula, paral·lelament a les pràctiques programades.

- Per poder aplicar la suma de notes ponderades a cadascuna d'aquestes parts és imprescindible haver aprovat part teòrica de l'examen; es considerarà aprovada quan la nota sigui igual o més gran (?) de 5 punts.

(1) L'examen té una ponderació total del 40%.

#### **Activitat avaluadora en període de recuperació**

##### **Ponderació Competències avaluades**

**Examen 40% E1 – CB5**

**D'acord amb la normativa vigent, només es pot optar a la recuperació, si s'ha suspès l'assignatura. Si la qualificació és de No presentat/da, no s'hi podrà optar a la recuperació.**

**Normes de realització de les activitats** Per a cada activitat, s'informarà de la normativa a seguir, i de les condicions particulars que les regeixin. La realització de les pràctiques és obligatòria. Es valorarà la puntualitat en l'entrega de les diferents activitats, així: -No s'acceptaran formats diferents al requerit - No s'acceptaran treballs fora de termini -No s'acceptaran treballs no entregats al campus digital. Qualsevol d'aquestes tres incidències, repercutirà automàticament en la qualificació de NA (no avaluat, és a dir, comptabilització 0 respecte la qualificació final de la suma de les diferents activitats). Si no es realitza alguna de les activitats de pràctiques o de seguiment, es considerarà no avaluada (NA). S'obtindrà una qualificació de No presentat a NPràctiques si hi ha més de 3 activitats de pràctiques no avaluades (NA). Una qualificació de No presentat a NPràctiques, no permetrà aplicar la ponderació de la resta de qualificacions parcials. Una qualificació de No presentat a NEFINAL, no permetrà aplicar la ponderació de la resta de qualificacions parcials.

Donat el contingut de l'assignatura, es valorarà la creativitat a partir d'una comprensió dels aspectes teòrics i pràctics concretats en la metodologia de treball, la correcta organització de la informació, els esbossos preparatius, la recerca de sol·lucions innovadores, la pulcritud i claredat gràfica en el resultat de les activitats i dels diferents treballs de seguiment, així com, en els mateixos parcials.

### Bàsics

#### Bibliografies

- BAINES, Phil i HASLAM, Andrew. Tipografía. Función, Forma y Diseño. Barcelona: G.Gili, 2002.
- BEIRUT, Michael. Fundamentos del Diseño Gráfico. Madrid: Infinito, 2001.
- BERGSTRÖM, Bo. Tengo algo en el ojo. Técnicas esenciales de Comunicación Visual. Barcelona: Promopress, 2009
- CAPELLA, Juli i ÚBEDA, Ramón. COCOS. Copias y coincidencias. En defensa de la innovación en el diseño. Barcelona: Electa, 2003.
- CHAVES, N.. La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional. 3ª. Barcelona: Gustavo Gili, 2012
- DELGADO, JM. PAZ, F.. Illustrator CS4. Madrid: Anaya Multimedia, 2009.
- FRUTIGER, A.. Signos, Símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- HELLER, E.. Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- KANE, J.. Manual de Tipografía. 2ª. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- LARREA, Q., PÉREZ, X.. Marcas & Trademarks Mex.. Barcelona: Gustavo Gili, 2009
- LUPTON, E.. Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili, 2012
- LYNCH, Patrick. Manual de Estilo Web. Madrid: G.Gili, 2004
- MUNARI, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: G.Gili, 1987.
- PENDER, Key. El color digital en el diseño gráfico. Guipúzcoa: ANtza, 2003.
- PRING, Roger. www.color. Barcelona: G.Gili, 2001.
- RÀFOLS, R., COLOMER, A. Diseño Audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili, 2012
- ROYO, Javier. Diseño Digital. Barcelona: Paidós, 2004.
- SATUÉ, Enric. El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza, 1999.
- WONG, W.. Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- ZEEGEN, L.C. Principios de la nueva ilustración. Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

### Complementaris

#### Bibliografies

- BAYLEY, Stephen. La guía Conran del Diseño. Madrid: Alianza, 1992
- CLAZIE, I.. Cómo crear un portfolio digital. Guía práctica para mostrar tu trabajo on line. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- DELGADO, JM.. Photoshop CS5. Madrid: Anaya Multimedia, 2010
- DONDIS, Donis, A.. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.
- FRUTIGER, A.. El libro de la Tipografía. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
-

LUPTON, E.. Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escultores. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.

- MARCUS, George H.. What is Design Today?. New York: Harry Abrams Publishers, 2002.
- RIVERS, C.. Nueva impresión tipográfica. BARCELONA: GUSTAVO GILI, 2012.
- WONG, W.. Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.