

25122 - Introducción al diseño

Información del Plan Docente

Año académico	2017/18
Centro académico	301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Titulación	278 - Graduado en Bellas Artes
Créditos	6.0
Curso	2
Periodo de impartición	Primer Cuatrimestre
Clase de asignatura	Optativa
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Introducción

Breve presentación de la asignatura

Introducción al Diseño es una asignatura que se enmarca dentro de un temario mucho más amplio en las Bellas Artes, enfocada de manera correcta inicia al estudiante al mundo del diseño en general y le proporciona las herramientas para entender el modo de pensar del diseñador y los proyectos que se realizan. Iniciación a los principales aspectos teóricos que sustentan la práctica del diseño en sus diversas manifestaciones así como al dominio elemental de las herramientas necesarias para comprender e implicarse la cultura del proyecto.

1.2. Recomendaciones para cursar la asignatura

1.3. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura de segundo curso sirve de iniciación al estudiante en una línea de especialización o personalización de su currículo que se concreta en un bloque de asignaturas optativas relacionadas con el diseño: introducción al diseño, taller de diseño gráfico I, taller de diseño gráfico II y diseño web.

1.4. Actividades y fechas clave de la asignatura

- Ejercicios de diseño gráfico a raíz de lo explicado en clase de entrega quincenal.
- Ejercicios de reflexión, o de documentación bibliográfica de entrega en el día.

En las clases de laboratorio se desarrollan los trabajos prácticos para adquirir las habilidades básicas de diseño gráfico bajo la orientación del profesor.

Metodología

- **Clases prácticas:**
 - o Actividades de evaluación continua.
- En las clases de laboratorio se desarrollan los trabajos prácticos para adquirir las competencias básicas de diseño

25122 - Introducción al diseño

- gráfico bajo la orientación del profesor y se realizan proyectos de diseño de comunicación institucional y comercial.
- **Trabajo de campo:**
 - o Visitas docentes a centros, museos, editoriales, empresas de diseño gráfico o ferias.
 - **Clase magistral:**
 - o Conferencias de docentes y profesionales invitados, diseñadores, historiadores, etc.

Todas las actividades, independientemente de su metodología, conllevarán a la realización de un ejercicio evaluable.

2.Resultados de aprendizaje

2.1.Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

Propone soluciones de diseño con corrección suficiente a través de un planteamiento proyectual adecuado y el empleo de diversas técnicas y herramientas.

Comunica las soluciones de diseño adoptadas empleando los medios más idóneos.

Describe el marco social, cultural, económico y profesional del diseño en sus distintos ámbitos de especialización.

2.2.Importancia de los resultados de aprendizaje

Con esta asignatura el estudiante adquirirá una visión amplia del campo del diseño; lo que representa comprender y familiarizarse con un ámbito profesional de gran proyección para el graduado en Bellas Artes. Al plantear y afrontar proyectos y resolver problemas de diseño el estudiante también está experimentando otras formas de encarar la creación artística. En un mismo sentido, logrará competencias relacionadas con el uso de herramientas y técnicas gráficas aplicables a otros campos.

3.Objetivos y competencias

3.1.Objetivos

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La asignatura pretende un acercamiento global al mundo del diseño, combinando el estudio de sus fundamentos teóricos y metodológicos con la experimentación de sus procedimientos, métodos y técnicas fundamentales. Con relación a esta segunda cuestión, y aunque se enfatiza una visión global del diseño, la asignatura tomará como referencia preferente el campo del diseño gráfico

COMPETENCIAS GENERALES

(7) Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística en particular.	(1) Indispensable
---	--------------------------

25122 - Introducción al diseño

(9) Conocimientos de los métodos de producción y técnicas artísticas.	(1) Indispensable
(12) Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción.	(1) Indispensable
(14) Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en el arte.	(1) Indispensable
(30) Capacidad de perseverancia.	(2) Necesaria
(32) Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.	(1) Indispensable
(33) Capacidad de colaboración con otras disciplinas. Desarrollo de vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.	
(42) Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte.	(1) Indispensable
(43) Habilidad para establecer sistemas de producción.	(2) Necesaria
(49) Conciencia de las capacidades y de los recursos propios.	(2) Necesaria

Competencias específicas

1. Resolver problemas del diseño gráfico utilizando el lápiz de grafito con destreza, aplicando de manera correcta la línea, el sombreado y el volumen en la representación artística de los objetos y elementos naturales. Desarrollo Conceptual del Proyecto de Diseño
2. Aplicación de recursos adquiridos en otras asignaturas de la titulación como: ilustración o animación.
3. Interpretar la necesidad del cliente y crear mensajes publicitarios, utilizando herramientas de software para diseñar y retocar imágenes.
4. Capacidad para llevar a cabo un proyecto.

25122 - Introducción al diseño

Objetivos, competencias y destrezas.

OBJETIVOS GENERALES.

Los de la titulación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Conocimiento de las pautas de comportamiento y de pensamiento que son válidas en cualquiera de las múltiples disciplinas en las que se materializa su práctica diaria, ya sea en el diseño de una tarjeta de visita, en un manual corporativo, en el diseño de un punto de venta temporal o incluso en un mueble de oficina.

OBJETIVOS DE NIVEL.

El fin de esta asignatura es el de proveer al estudiante de las herramientas básicas para comprender la manera de pensar en el mundo del diseño desde las perspectivas de su práctica profesional, los razonamientos que se siguen en el proceso creativo y la relación estrecha que se guarda entre el cliente, el diseñador y el usuario final.

Si bien en una asignatura cuatrimestral no se pueden tratar temas específicos en detalle, sí sirve de enlace con las asignaturas propias de la especialidad de diseño que se desarrollan en los cursos superiores.

Adquisición de destrezas en el tipo de pensamiento y razonamiento que un diseñador sigue en la realización de un proyecto gráfico u objetual, analizando todos los pasos que van desde la propuesta inicial del cliente, la gestación de los primeros bocetos de intención e ideas primigenias, hasta la creación de los documentos finales y la fabricación en serie o la publicación del diseño. A través de charlas teóricas y el análisis visual de proyectos, el estudiante poco a poco va a entender la relación tan estrecha y fluida que ha de mantenerse entre el diseñador y el cliente, así como la necesaria referencia continua con las necesidades del usuario final.

Igualmente, el conocimiento del importante factor de la duplicación de cualquier diseño, un factor primordial para entender el modo de proyectar, así como la distribución del objeto o servicio diseñado y su distribución a través de los diferentes canales disponibles, para que el cliente y/o el consumidor final hagan uso de ese diseño.

3.2.Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

Competencias generales

CG15. Capacidad para un compromiso ético y el fomento de la igualdad entre sexos, la protección del medio ambiente, los principios de accesibilidad universal y los valores democráticos.

Competencias específicas

CE07. Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.

CE09. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.

CE12. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas que se asocian a cada lenguaje artístico.

CE14. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico.

CE23. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

CE24. Capacidad de colaboración con otras disciplinas. Desarrollo de vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.

CE32. Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.

4.Evaluación

4.1.Tipo de pruebas, criterios de evaluación y niveles de exigencia

Sistema de evaluación continua

1. Se establece un calendario de entregas periódicas, normalmente quincenales, a lo largo del curso como sistema de evaluación continua que comprenderá desde entrega:
 1. Trabajo autónomo.
 2. Trabajos desarrollados en el aula.
 3. Recogida de muestras de trabajo.
2. Como la calificación obtenida por este proceso se referirá al total de la asignatura, el estudiante tendrá la posibilidad de superar la asignatura con la máxima calificación.
3. La evaluación continua se hará sobre un seguimiento individual del trabajo del alumno por lo que es principal la asistencia. Para optar a la evaluación continua los estudiantes deberán cubrir el 80% de asistencia.

25122 - Introducción al diseño

Los estudiantes que no alcancen las competencias formuladas a través de la evaluación continua, podrán realizar una prueba de suficiencia, al final del curso, sobre los contenidos desarrollados en la asignatura.

Prueba global . Primera y segunda convocatoria

El estudiante que no opte por la evaluación continua o que no supere la asignatura por este procedimiento o que quisiera mejorar su calificación tendrá derecho a presentarse a la prueba global, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

La prueba global consistirá en:

1. **Un examen** sobre los contenidos teóricos, seminarios y clases prácticas desarrolladas a lo largo del curso. Preguntas de desarrollo, cortas y/o test.
2. **Una prueba práctica** de desarrollo de un ejercicio según la propuesta planteada en la convocatoria. La prueba práctica requerirá el uso de los medios informáticos y software utilizados en el curso: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Acrobat y otros. Así como de otro tipo de tecnología de diseño, material bibliográfico y técnico: pantones, tipómetros, etc.
3. **Entrega de trabajos**
Los estudiantes que opten a esta prueba global deberán presentar previamente los siguientes **trabajos** :

A. Portfolio del diseñador en **papel** - (formato A4 encuadernado) enfocado al ámbito profesional:

El portfolio de diseño es una herramienta necesaria para la inserción laboral del alumno posteriormente en empresas de diseño gráfico, editorial, multimedia y otras, junto con su currículum vitae.

PAUTAS para llevar a cabo el ejercicio a entregar el día del examen:

- o El portfolio **debe contener una muestra de cada categoría** del diseño gráfico trabajadas en clase. (Estos trabajos pueden ser diferentes de los ejercicios de clase).

Criterios de evaluación:

Cada una de las actividades anteriormente expuestas se evaluará de manera proporcional y continua a lo largo del curso académico, en función de los siguientes criterios:

1. Conceptos asimilados:

25122 - Introducción al diseño

- Aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios. Capacidad crítica.
- Consecución de los objetivos de aprendizaje de la asignatura, los específicos de cada ejercicio y, consecuentemente, los generales.
- Grado de complejidad en la resolución de los ejercicios. Capacidad de análisis y de síntesis.

2. Habilidades adquiridas:

- Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
- Evolución del proceso de aprendizaje, criterio que debe considerarse en la medida en que los alumnos parten con diferentes niveles de conocimientos.

3. Actitud:

- Volumen de trabajo, nivel de superación y esfuerzo personal. Realización de todos los trabajos propuestos en el curso, lo que no implica necesariamente la consecución de los objetivos.
- Implicación con la asignatura, participación activa en las clases prácticas y expositivas, aportación en los debates y dinámica de grupos.
- Asistencia y entrega puntual de trabajos. Este criterio, sin ser prioritario, se convierte en indispensable en la medida que la falta de asistencia e inhibición de la marcha del curso suele venir acompañada de importantes mermas en el aprendizaje del alumno

Niveles de exigencia

Los resultados de aprendizaje serán evaluados de acuerdo con los siguientes niveles de exigencia:

Los niveles de exigencia están relacionados con los resultados y logros en el aprendizaje demostrados a través de la actitud y respuesta del alumno/a hacia la asignatura. Se consideran tres grados de éxito evaluados siguiendo los criterios y niveles de exigencia (valorados de 0 -10) expuestos a continuación:

Aprobado (5 - 6,99): el alumno/a ha demostrado de forma apta los resultados de aprendizaje siguiendo además los siguientes criterios de exigencia:

- Resolución creativa básica.
- Capacidad crítica y autocrítica básica sobre los trabajos realizados.
- Correcta adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos suficientes y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud activa hacia la asignatura.
- Buena organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

Notable (7 - 8,99) : el alumno/a ha demostrado de forma considerable los resultados de aprendizaje siguiendo además los siguientes criterios de exigencia:

- Resolución creativa considerable.
- Capacidad crítica y autocrítica importante sobre los trabajos realizados.
- Muy buena adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos buenos y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud activa hacia la asignatura.

25122 - Introducción al diseño

- Muy buena organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

Sobresaliente (9 - 10): el alumno/a ha demostrado de forma destacada los resultados de aprendizaje siguiendo además los siguientes criterios de exigencia:

- Resolución creativa excelente.
- Capacidad crítica y autocrítica muy buena sobre los trabajos realizados.
- Perfecta adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos impecables y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud proactiva hacia la asignatura.
- Excelente organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

5. Metodología, actividades, programa y recursos

5.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Se contemplan dos líneas metodológicas articuladas alrededor de unidades definidas por el planteamiento de actividades tipo proyecto:

1. Acercamiento a la teoría del diseño y su impacto cultural a través del análisis crítico de las principales fuentes.
2. Conocimiento de los diferentes ámbitos de aplicación profesional del diseño mediante el trabajo en supuestos prácticos y la iniciación a sus principales herramientas y técnicas.

5.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

Actividad 1.a y 2.a semana: 1. Investigación documental y presentación en el aula acerca de un diseñador de las vanguardias artísticas.

Actividad 3.a, 4.a, 5.a y 6.a semana: 2. Diseño logotipo

Actividad 7.a y 8.a semana: 3. Diseño de Cartel

Actividad 9.ª y 10.ª semana: 4. Cartel y Arte.

Actividad 11.a, 12.a, 13.a y 14.a semana: 5. Otras aplicaciones de diseño gráfico.

Otras actividades:

Creación de obra propia a través de las técnicas gráficas.

Tutorías individuales y seminarios monográficos específicos.

Actividades complementarias.

Visitas docentes:

Visita de Exposiciones y Museos relacionados con la asignatura.

Visitas a empresas relacionadas con la asignatura. Periódico, imprentas, empresas de diseño, museos y otros.

5.3. Programa

1. Recorrido histórico por el diseño gráfico.

- Precusores del diseño gráfico.
- Diseñadores gráficos e ilustradores de la actualidad.
- Bibliografía específica:
- [La invención del arte : una historia cultural \(Larry Shiner\)](#)

2. El logotipo

25122 - Introducción al diseño

- o Pautas para la simplicidad: El sello.
- o Bibliografía específica

3. Taller de recursos gráficos: Cubierta de libros.

1. Ilustración de Letras
2. Ilustración de conceptos

El cartel.

1. Bibliografía específica
1. [Pensar visualmente : lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador \(Mark Wigan\)](#)
2. [Principios de ilustración \(Lawrence Zeegen\)](#)

5.4. Planificación y calendario

5.5. Bibliografía y recursos recomendados

- BB Badius, A. Type at work: usos de la tipografía en el diseño editorial / Andreu Badius. Barcelona : Index Books, 2003
- BB Bassat, Luis. El libro rojo de las marcas : (cómo construir marcas de éxito) / Luis Bassat . [1a. ed.] Madrid : Espasa, 1999
- BB Birch, Helen. Dibujar. Trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual / Helen Birch. Barcelona : Gustavo Gili, 2015
- BB Chaves, N. La imagen corporativa, teoría y práctica de la identificación institucional / Norberto Chaves . Barcelona : Gustavo Gili, 2015
- BB Costa, J. Identidad corporativa y estrategia de empresa / J. Costa. Barcelona : CEAC, 1992
- BB Eme: revista de investigación en ilustración y diseño. Valencia : Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana (ADCV), 2010-
- BB Estamos hablando de ilustración: si hablamos de diseño / AAVV. Barcelona : Index Book, S.L., 2006
- BB Étapes. Diseño y Cultura Visual. Barcelona : Gustavo Gili, 2008-2012
- BB Gimeno, P. 25 años de diseño gráfico / Pepe Gimeno. Valencia : Experimenta, 1999
- BB Gurtler, André. Historia del periódico y su evolución tipográfica / André Gurtler ; traducido por Ana Elisa Gil Vodermayr , prólogo de Juan Vílchez de Arribas Valencia : Campgràfic, 2005
- BB Heller, S. Paul Rand / S. Heller. Londres : Phaidon Press, 1999
- BB Heller, Steven. Paul Rand / Steven Heller ; foreword by Armin Hofmann ; introduction by George Lois ; essay by Jessica Helfand ; [research, Elinor Pettit, Georgette Ballance] . - 1st publ., reprint. in pbk. [6 times] London : Phaidon Press, 2008
- BB Jardí, E. Pensar con imágenes / Enric Jardí. Barcelona : Gustavo Gili, 2016
- BB Jardí, E. Veintidós consejos sobre litografía (que algunos diseñadores jamás revelarán) / Enric Jardí. Barcelona : Actar Publishers, 2007
- BB Jute, A. Retículas. La estructura del diseño gráfico / A. Jute. Barcelona : Index Books, 1996
- BB Kracauer, Siegfried. Teoría del cine : la redención de la realidad física / Siegfried Kracauer ; [traducción de Jorge Hornero] . - 1a ed., 1a reimp. Barcelona [etc.] : Paidós, 1996
- BB Krauss, Rosalind E.. La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos / Rosalind E. Krauss ; versión española de Adolfo Gómez Cedillo . - 2ª reimp. Madrid : Alianza, 2006
- BB Lakshmi, B. ¿Qué es el diseño editorial? / B. Lakshmi. Barcelona : Index Books, 2007
- BB Lardner, Joel. Técnicas de arte digital para ilustradores y artistas: la guía esencial para crear trabajos de arte e ilustración con Phostoshop, Illustrator y otros programas / Joel Lardner, paul Roberst. Barcelona : Acanto, 2012
- BB Lipovetsky, Gilles. El imperio de lo efímero : la moda y su destino en las sociedades modernas / Gilles Lipovetsky ; traducción de Felipe Hernández y Carmen López . - 6ª ed. Barcelona : Anagrama, 2012
- BB Llop, Rosa.. Un sistema gráfico para la cubierta de libros : hacia un lenguaje de parámetros / Rosa Llop. [Libro electrónico] Barcelona : Editorial Gustavo Gili, 2014.
- BB Loxley, S. La historia secreta de las letras / Simon Loxley. Valencia : CAMPGRAFIC, 2007
- BB Lupton, Ellen.. Pensar con tipos : una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores / Ellen Lupton. [Libro electrónico] Barcelona : Editorial Gustavo Gili, 2011.
- BB Martín, J.L. Manual de tipografía / José Luis Martín, Montse Ortuna. Valencia : Campgràfic, 2004
- BB Pelta, Raquel. Diseñar hoy : temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003) / Raquel Pelta Barcelona

25122 - Introducción al diseño

- [etc.] : Paidós, D.L. 2008
- BB Photoshop CC. Madrid : Anaya Multimedia, 2016
 - BB Sala, M. Logos: made in Spain / M. Salas. Barcelona : Index Books, 2000
 - BB Sala, M. Logos: made in Spain / M. Salas. Barcelona : Index Books, 2000
 - BB Salisbury, M. Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles / Martin Salisbury. Barcelona : Gustavo Gili, 2007
 - BB Satafford, C. Packaging. Diseños especiales / Cliff Satafford. Barcelona : Gustavo Gili, 1993
 - BB Satué, E.. Los demiurgos del diseño gráfico / E. Satué. Madrid : Mondadori, 1992
 - BB Satué, Enric. El diseño gráfico : desde los orígenes hasta nuestros días / Enric Satué . Madrid : Alianza, 1988
 - BB Sesma, Manuel. Tipografismo : Aproximación a una estética de la letra / Manuel Sesma Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2004
 - BB Shiner, Larry. La invención del arte : una historia cultural / Larry Shiner ; traducción de Eduardo Hyde y Elisenda Julibert Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2004
 - BB Signos del siglo = Signs of the century : 100 years of graphic design in Spain : 100 años de diseño gráfico en España. [Madrid] : DDI, Sociedad Estatal para el Desarrollo del Diseño y la Innovación, imp. 2000
 - BB Sonsino, Steven. Packaging : diseño, materiales, tecnología / Steven Sonsino ; [versión castellana de Eugeni Rosell i Millares] Barcelona : Gustavo Gili, cop. 1990
 - BB Tschichold, Jan. El abecé de la buena tipografía : impresos agradables con una buena tipografía / Jan Tschichold ; traducido por Esther Monzó Valencia : Campgràfic, 2002
 - BB Visual: magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación . Madrid : Blur Ediciones, 1989- [Publicación periódica]
 - BB Wigan, Mark. Pensar visualmente : Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador / Mark Wigan ; versión castellana, Álvaro Marcos. - 1ª ed. , 2ª tir. Barcelona : Gustavo Gili, 2008
 - BB Zappaterra, Y. Diseño editorial: periódicos y revistas / Y. Zappaterra. Barcelona : Gustavo Gili, 2006
 - BB Zeegen, Lawrence. Ilustración digital: una clase magistral de creación de imágenes / Lawrence Zeegen. Barcelona : Promopress, 2007
 - BB Zimmermann, Yves. Del diseño / Yves Zimmermann Barcelona : Gustavo Gili, D.L. 1998
 - BC Bascuñán, Paco. Del diseño considerado como una de las bellas artes / Paco Bascuñán Paterna, Valencia : La Imprenta, D.L. 2004
 - BC Breton, R.. Los cuadernos: bocetos de diseñadores ilustradores y creativos / Richard Breton. Barcelona : Blume, 2009
 - BC Carrere, Alberto. Retórica tipográfica / Alberto Carrere Valencia : Universidad Politécnica de Valencia, D.L. 2009
 - BC Chaves, N. El oficio de diseñar, propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan / Norberto Chaves. barcelona : Gustavo Gili, 2006
 - BC Costa, J. Identidad corporativa y estrategia de empresa / J. Costa. Barcelona : Ediciones CEAC, 1992
 - BC Frutiger, A. En torno a la tipografía / Adrián Frutiger. Barcelona : Gustavo Gili, 2002
 - BC Heller, S. Escrito a mano: diseño de letras manuscritas en la era digital / Steven Heller. Barcelona : Gustavo Gili, 2004
 - BC Martín, J.L. Manual de tipografía / Jose Luis Martín, Montse Ortuna. Valencia : Campgràfic, 2004
 - BC Messeger, L. TypoMag: tipografía en las revistas / Laura Messeger. Barcelona : Index Book, 2011
 - BC Morgan, Conway Lloyd. Diseño de packaging / Conway Lloyd Morgan Barcelona : Index Books, cop. 1997
 - BC Samara, Timothy. Diseñar con y sin retícula / textos, selección de material y diseño de Timothy Samara ; [versión castellana, Mela Dávila] . - 1ª ed., 6ª tirada Barcelona [etc.] : Gustavo Gili, 2011
 - BC Satafford, C. Packaging: Diseños especiales. Barcelona : Gustavo Gili, 1993
 - BC Sesma, Manuel. Tipografismo : Aproximación a una estética de la letra / Manuel Sesma Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2004
 - BC Sesma, Manuel. Tipografismo : Aproximación a una estética de la letra / Manuel Sesma . Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2004
 - BC Signos del siglo = Signs of the century : 100 years of graphic design in Spain : 100 años de diseño gráfico en España. . [Madrid] : DDI, Sociedad Estatal para el Desarrollo del Diseño y la Innovación, imp. 2000
 - BC Sonsino, Steven. Packaging : diseño, materiales, tecnología / Steven Sonsino ; [versión castellana de Eugeni Rosell i Millares]. Barcelona : Gustavo Gili, cop. 1990
 - BC Swann, A. El color en el diseño gráfico / A. Swann. Barcelona : Gustavo Gili, 1993
 - BC Swann, A. El color en el diseño gráfico / Alan Swann. Barcelona : Gustavo Gili, 1993
 - BC Zappaterra, Y. Diseño editorial. Periódicos y revistas / Y. Zappaterra. Barcelona : Gustavo Gili, 2006

LISTADO DE URLs:

25122 - Introducción al diseño

Museo de las Artes Decorativas, París. Francia

[<http://www.lesartsdecoratifs.fr/>]

Página web sobre tipografía.

[<http://www.unostiposduros.com>]

Revista de Diseño Gráfico Online

[<http://graffica.info/>]