

25133 - Taller de diseño gráfico II

Información del Plan Docente

Año académico	2017/18
Centro académico	301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Titulación	278 - Graduado en Bellas Artes
Créditos	8.0
Curso	4
Periodo de impartición	Anual
Clase de asignatura	Optativa
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Introducción

Breve presentación de la asignatura

Taller de Diseño gráfico II, incorpora los conocimientos y aplicaciones más actuales en el diseño gráfico: las nuevas tecnologías y los diseños multimedia. Igualmente abre una perspectiva hacia el desarrollo de la propia identidad creativa y hacia la investigación en Diseño gráfico.

Taller de Diseño gráfico II aporta las competencias y conocimientos específicos de máxima actualidad, que lo capacitarán para una de las salidas profesionales con más alto grado de empleabilidad del graduado en Bellas Artes:

Trabajar en agencias de diseño gráfico como ilustrador o como diseñador gráfico, empresas de publicidad, editoriales, prensa, diseñador freelance o director de su propia empresa de diseño, directores de arte, coordinadores de edición en museos e instituciones culturales, empresas multimedia, productoras creando grafismos o títulos de crédito, diseño publicitario y en un contexto mucho más amplio al arte digital.

- Además, dentro del contexto artístico, el alumno de Bellas Artes tarde o temprano necesitará recurrir a los conocimientos de diseño gráfico, bien para la presentación de proyectos o memorias, diseño de sus propios catálogos, cartelería e invitaciones de sus exposiciones o precisará de los conocimientos para saber solicitar a un diseñador lo que necesita.

Empleabilidad

- **Empresas**. Gracias a la consolidación del Grado en Bellas Artes y a diversos proyectos y actividades de Innovación Docente, empresas de diseño de videojuegos y de publicidad contactan con el profesorado periódicamente solicitando egresados y alumnos de los últimos cursos. Los mejores alumnos de esta asignatura realizan entrevistas a lo largo del curso.
- **Grupos de investigación de la Universidad de Zaragoza**. Diversos grupos de investigación en ingeniería y en humanidades solicitan alumnos con las asignaturas de Diseño gráfico para colaborar en sus proyectos, tanto en iniciación a la investigación como alumnos becados.

1.2. Recomendaciones para cursar la asignatura

1.3. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura Taller de diseño gráfico II, enriquecerá y ampliará las competencias que se adquieran en otras

25133 - Taller de diseño gráfico II

asignaturas como: Taller de diseño gráfico I, Dibujo, Fotografía, Audiovisuales, Grabado, Ilustración, Infografía y otras. Al mismo tiempo que supone una herramienta imprescindible para otras asignaturas como Proyectos I y Proyectos II, atendiendo a cuestiones de conceptualización, presentación y comunicación.

Partiendo de los perfiles profesionales que marca la ANECA determinaremos el interés de la asignatura de Taller de Diseño gráfico II en el desarrollo profesional de esta titulación:

Diseñadores gráficos.

Editores gráficos.

Investigadores y docentes en diseño.

Gestor de portales y editor de contenidos

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.

2. Resultados de aprendizaje

2.1. Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

Ser capaz de proyectar, dilucidar y expresarse en el lenguaje propio de la especialidad.

Seleccionar, conocer y utilizar las tipografías sobre las propuestas presentadas con acierto y adecuación a cada problema.

Conocer tanto los caracteres tipográficos como a sus creadores, sus aspectos formales y sus circunstancias de origen.

Resolver en cada unidad temática la funcionalidad adecuada y los tipos de composiciones sobre las particularidades de maquetación.

Utilizar las herramientas propias del diseño gráfico.

Distinguir y aplicar conocimientos en cuanto a los modos de reproducción e impresión sobre las diversas técnicas de estampación y procesos de trabajo.

Dominar con rapidez perceptiva la variedad de los tramados, selección de los colores, gamas y pantones y la disposición de los grados de inclinación de cada una de las tramas que comprenden las cuatricromías para evitar el moiré.

Dirigir y controlar todo el proceso como arte final.

Distinguir y aplicar las fórmulas de maquetación en: revistas, diarios, catálogos, informes, libros, y utilizar software profesional para su realización.

25133 - Taller de diseño gráfico II

Conocer y aplicar las retóricas de la imagen, sus fórmulas y variedades de composición.

Analizar en cada fase las cualidades proyectivas que parten de una propuesta visual o de una identidad corporativa, para agilizar y aplicar el modelo más adecuado a los objetivos propuestos.

Estudiar en profundidad las necesidades de un producto comercial o cultural y dotarlo de una personalidad singular que lo distinga en el mercado competitivo.

2.2.Importancia de los resultados de aprendizaje

Conocimiento del diseño. El alumno es competente para desarrollar una labor profesional en empresas del sector como imprentas, grupos editoriales, empresas de publicidad, diseño de productos y otras empresas del sector. El alumno es capaz de realizar correctamente proyectos de diseño, desde entidades corporativas, dípticos, trípticos, cartelería, folletos, diseño y maquetación de libros, catálogos, etc. Domina los medios informáticos necesarios para desarrollar los trabajos anteriores. El alumno es capaz de aplicar su creatividad artística individual en los trabajos realizados. El alumno domina los medios de difusión, publicidad, repercusión social y comunicación.

3.Objetivos y competencias

3.1.Objetivos

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

- Analizar y desarrollar los principios de las formas gráficas de la comunicación visual. Sus elementos: signos, iconos y símbolos y sus instrumentos: tipografía e ilustración.
- Analizar y desarrollar los principios de las formas tridimensionales en su relación comercial. Materiales, duplicidad, contenido.
- Estudiar la tecnología en que se desarrollan los diseños actuales. Tanto grafismos como objetuales.
- Aportar una formación estrictamente funcional sobre la formación de imágenes y objetos.
- Conocer la función del diseño.
- El diseñador en la sociedad. El análisis de las funcionalidades del diseño. La evolución de sus técnicas, materiales y conceptos históricos.
- Conocer los procedimientos formales
- Conocer los procedimientos técnicos del diseño.
- Investigación, documentación y análisis de los datos internos y externos del encargo. Evaluación y selección. Realización de trabajos finales.
- Observación y práctica de los principios internos así como de los principios externos de la forma del diseño. Relación de la forma con su entorno y con su propia estructura.
- Entender el papel significativo del diseño en nuestra cultura.
- Dominio del diseño por medio de diferentes programas informáticos y con procedimientos manuales, realización de bocetos a mano.
- Dominio de la forma, color, proporciones, medidas, otros.
- Conocimiento de todas las técnicas tradicionales y modernas de impresión.
- Dominio de programas informáticos de tratamiento de imagen.
- Profundización en la creatividad personal a través del diseño.
- Formación histórica. Diseñadores clásicos y actuales, análisis conceptual.

3.2.Competencias

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

Competencias generales

25133 - Taller de diseño gráfico II

CG01. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.

CG02. Capacidad de comunicación. Aprender a traducir las ideas artísticas para poder transmitir las.

CG03. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.

CG04. Capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo artístico.

CG05. Capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica. Desarrollar la percepción mental más allá de lo retiniano.

CG06. Capacidad de trabajar autónomamente. Desarrollar la capacidad de plantear, desarrollar y concluir el trabajo artístico personal.

CG07. Capacidad de trabajar en equipo. Capacidad de organizar, desarrollar y resolver el trabajo mediante la aplicación de estrategias de interacción.

CG08. Capacidad de iniciativa propia y de auto-motivación.

CG09. Capacidad de perseverancia. Desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la creación.

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

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

CE20. Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos. Desarrollar los procesos creativos asociados a la resolución de problemas artísticos.

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

CE29. Capacidad heurística y de especulación para la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción artística. Desarrollar la comprensión y especulación de los problemas artísticos en su totalidad.

CE35. Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos Saber comunicar los proyectos artísticos en contextos diversificados.

4. Evaluación

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

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

Sistema de evaluación continua

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.

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.

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.

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 InDesign, 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 **digital** (página web) y 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

25133 - Taller de diseño gráfico II

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, (entre 8 y 10 hojas en total, un trabajo por hoja) de entre las siguientes: 1 diseño de logotipo, 1 cartel, 1 anuncio publicitario para prensa, 1 banner publicitario, 1 cubierta de libro, 1 diseño de interiores de libro, 1 desplegable, 1 diseño de tipografía, 1 lettering, 1 diseño de revista/periódico, 1 diseño/ilustración para prensa, 1 branding, 1 packaging, 1 identidad corporativa y/o señalética. (Estos trabajos pueden ser diferentes de los ejercicios de clase).

B. Diseño de libro digital interactivo para la publicación EPUB.

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

- o El libro digital debe contener al menos seis páginas y debe contener elementos de animación y de interactividad.

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:

- 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.

25133 - Taller de diseño gráfico II

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.
- 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:

- **Clases prácticas:**
 - o Trabajo autónomo tutelado.
 - o Estudio de casos/ Análisis de contextos
 - o Actividades de evaluación continua. Metodología:
 - Propuesta inicial del ejercicio + Clase magistral + Sesiones prácticas: brainstorming, bocetado, puesta en común + Explicaciones prácticas de programas informáticos + Entrega: corrección en grupo.
 - o Talleres de adquisición de recursos creativos, compositivos, ilustrativos. 1 sesión de clase.
- **Trabajo de campo:**
 - o Visitas docentes a centros, museos, editoriales, empresas de diseño gráfico o ferias.
 - o Visita a la redacción del Diario de Teruel. Visita a imprentas. Visita a empresas de diseño gráfico.

25133 - Taller de diseño gráfico II

- o Visitas a exposiciones de diseño de publicaciones, el salón del cómic, muestras de dibujo o de ilustraciones y de arte en general.
- o Asistencia a congresos de Diseño gráfico, Ilustración o Tipografía.
- o Invitación a profesores, profesionales y expertos a la clase que puedan aportar riqueza de experiencia profesional y diálogo con el alumno.
- **Seminario. Reflexiones, comentario, puesta en común.**
- **Tutorías en grupo.**
- **Clase magistral:**
- o Clase teórica con los contenidos específicos de la asignatura.

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

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 actual.

Actividad 3.a y 4.a semana: 2. Análisis de textos para una teoría del diseño gráfico.

Actividad 5.a y 6.a semana: 3. Portfolio personal digital y en papel.

Actividad 7.^o y 8.^a semana: 4. Diseño de presentaciones, mapas mentales y memorias.

Actividad 9.a, 10.a, 11.^a y 12.^a semana: 4. Cartel y Arte.

Actividad 13.a, 14.a, 15.^a y 16.^a semana: 5. Imagen para artículos de prensa

Actividad 17.^a, 18.^a, 19.^a y 20.^a semana: 6. Diseño del libro digital

Actividad 21.^a, 22.^a, 23.^a y 24.^a semana: 7. Diseño multimedia y videojuegos.

Actividad 25.a y 26.a semana: 8. Diseño audiovisual. Títulos de crédito.

Actividad 27.a y 28.a semana: 9. Branding

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.

25133 - Taller de diseño gráfico II

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

5.3. Programa

Teoría del diseño gráfico II

1. De los años 60 a la actualidad
2. Diseñadores gráficos actuales. Tendencias.
3. Cambios e influencias en el entorno empresarial y socioeconómico
4. Análisis de textos para una conceptualización del Diseño gráfico

Portfolio personal del diseñador e ilustrador analógico/digital

1. Curriculum Vitae. Contenidos, redacción, organización y estrategias.
2. El portfolio como herramienta de difusión de proyectos gráficos en el entorno laboral.
3. Orientado a la creación de una plataforma online de difusión de la obra artística propia, de diseño, de ilustración, etc.
4. Ejemplos
5. Diseño de la marca propia

El diseñador como empresario.

1. Encuentros con empresas de diseño gráfico y publicidad.

Diseño de proyectos, memorias y presentaciones.

1. Revisión a los TFG que abordan el tema del diseño gráfico, ilustración, el libro, etc., en la titulación.
2. Conceptualización. Mapas mentales y presentación de ideas.
3. Recursos para la encuadernación de memorias y proyectos.
4. Recursos de maquetación de proyectos, memorias y catálogos.

Proyecto artístico y diseño gráfico. Del diseño considerado como una de las Bellas Artes

1. Procesos en diseño gráfico
2. El diseño gráfico como obra
1. Diseño, Arte y Tecnología
2. Diseño y espacio público
3. Diseño gráfico y serigrafía

Investigación en diseño. Nuevas perspectivas.

Diseño editorial multimedia:

Diseño del libro digital

1. Tipologías
2. Posibilidades de diseño
3. Concepto de libro
4. Proyecto creativo

Diseño gráfico en prensa con incorporación de tecnología multimedia

1. Tipologías
2. Posibilidades de diseño: Análisis de prensa diseño e ilustración.

25133 - Taller de diseño gráfico II

3. Taller de conceptos + Taller de recursos creativos + Taller de Animación

Diseño de juegos. Diseño de videojuegos

1. Diseño. Tipologías
2. Metodología
3. Estructuración
4. Tecnología sin programación

Diseño en el ámbito audiovisual:

1. Títulos de crédito: Saul Bass.
2. Grafismo digital, cabeceras, cortinillas, etc.

Branding. Imagen de marca y de producto. Trabajo en equipo.

Señalética.

Diseño gráfico de apps

1. Cuestiones básicas para la creación de Apps en el entorno Apple (iPhone y iPad).
2. Ejemplos y prácticas guiadas a partir de diversos tipos de aplicaciones móviles

5.4. Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ALUMNO (*especificar horas*)

1 credito = 10+15 horas

Horas presenciales:

Gran grupo 5

Prácticas 3

Seminarios, etc. 1

Tutorías ECTS 1

No presenciales

Trabajo autónomo del alumno 15

25133 - Taller de diseño gráfico II

25ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	13.
26ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
27ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	14.
28ª Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
TOTAL HORAS	56		14		7		7						134,4	
TOTAL EN ECTS	5,6		1,4		0,7		0,7						8,96	

5.5. Bibliografía y recursos recomendados

- BB Álvarez Marañón, Gonzalo. El arte de presentar : cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones / Gonzalo Álvarez Marañón . - 3ª ed. Barcelona : Grupo 2000, 2013
- BB Arte & Diseño / Anna Calvera (ed.) . - 1ª ed., 2ª tirada Barcelona : Gustavo Gili, imp. 2005
- BB Bartkowiaks. Forum Book Art 2005/06. Compendium of Contemporary Fine Prints, Artists, Books.... Hamburg : Heinz Stefan Barkowiak, 2005
- BB Bascuñán, Paco. Del diseño considerado como una de las bellas artes / Paco Bascuñán Paterna, Valencia : La Imprenta, D.L. 2004
- BB Bassat, Luis. El libro rojo de la publicidad : (ideas que mueven montañas) / Luis Bassat . Barcelona : Espasa Calpe, 1998
- BB Bassat, Luis. El libro rojo de las marcas : (cómo construir marcas de éxito) / Luis Bassat . 3ª ed. Madrid : Espasa, 2009
- BB Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica (Urtext) / Walter Benjamin . 1ª ed. México D. F. : Itaca, 2003
- BB Birch, H. Dibujar. Trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual / Helen Birch. Barcelona : Gustavo Gili, 2015
- BB Bourdieu, Pierre. Sobre la televisión / Pierre Bourdieu ; traducción de Thomas Kauf . 4a. ed. Barcelona : Anagrama, 2001
- BB Caldwell, C. Diseño editorial. Periódicos y revistas / medios impresos y digitales / Cat Caldwell, Yolanda Zappaterra. Barcelona : Gustavo Gili, 2008
- BB Castelman, R. A century of artists books / Riva Castelman. New York : Museum of Modern, 1995
- BB De lo bello de las cosas : materiales para una estética del diseño / Anna Calvera (ed.) Barcelona : Gustavo Gili, D. L. 2007
- BB Eme: revista de investigación en ilustración y diseño. Valencia : Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana (ADCV), 2010-

25133 - Taller de diseño gráfico II

- BB Errea, J. El diario o la vida. Una defensa a tiros de los periódicos y del periodismo / Javier Errea. Ansoáin (Navarra), 2015
- BB Estamos hablando de ilustración: si hablamos de diseño / AA.VV.. Barcelona : Index Book, 2006
- BB Étapes. Diseño y cultura visual. Barcelona : Gustavo Gili, 2008-
- BB Fernández, A. Saul Bass / Ainhoa Fernández, M^a Ángeles Domínguez. Biblioteca gráfica, 2010
- BB Fleishman, M. Tu carrera como freelance (ilustrador o diseñador gráfico) / Michael Fleishamn. Barcelona : Divine Egg, 2004
- BB Floch, J.M. Semiótica, marketing y comunicación / J.M. Floch. Barcelona : Paidós, 1993
- BB Flusser, Vilém. Filosofía del diseño : la forma de las cosas / Vilém Flusser ; traducción de Pablo Marinas . Madrid : Síntesis, D. L. 2002
- BB Grandin, Temple. Pensar con imágenes : mi vida con el autismo / Temple Grandin ; traducción, Isabel Ferrer Marrades . - 1^a ed. Barcelona : Alba, 2006
- BB Johansson, Kaj. Manual de producción gráfica : recetas / Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert Ryberg Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2004
- BB Kleon, Austin. Aprende a promocionar tu trabajo / Austin Kleon. Barcelona : Gustavo Gili, 2016
- BB Liaño Gibert, S. (coord). Publicidad en el museo / Coordinador Soledad Liaño Gibert. Madrid : Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Catálogo exposición)
- BB Maeda, J. Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida / John Maeda. Barcelona : Gedisa, 2006
- BB Marín Álvarez, Raquel.. Ortotipografía para diseñadores / Raquel Marín Álvarez. [Libro electrónico] Barcelona : Editorial Gustavo Gili, 2013.
- BB Martín Montesinos, José Luis. Manual de tipografía : del plomo a la era digital / José Luis Martín Montesinos, Montse Mas Hurtuna . - 6^a ed. València : Campgràfic, 2007
- BB Munari, Bruno. El arte como oficio / Bruno Munari ; [prólogo a la ed. española Juan-Eduardo Cirlot] Barcelona : Idea Books, 2005
- BB O'reilly, J. Sin briefing proyectos personales de diseñadores gráficos / John O'reilly. Barcelona : Index Book, 2003
- BB Pelta, Raquel. Diseñar hoy : temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003) / Raquel Pelta Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2008
- BB Pepe Gimeno. Gráfica callada . Valencia : Generalitat Valenciana, 2004
- BB Perfect, Christopher. Guía completa de la tipografía : manual práctico para el diseño tipográfico / Christopher Perfect ; diseño Jeremy Austen ; [traducción Maite Rodríguez Fischer] . 1a. ed. española Barcelona : Blume, 1994
- BB Pevsner, Nikolaus. Pioneros del diseño moderno : de William Morris a Walter Gropius / Nikolaus Pevsner ; [versión castellana Odilia E. Suárez y Emma Gregores] . - 4^a ed. rev. en español Buenos Aires : Infinito, 2003
- BB Publicidad en el museo (Catálogo de la exposición) / Soledad Liaño Gibert (coord). Madrid : Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2007
- BB Riva Castelman. A century of artists books / Riva Castelman. New York : Museum of Modern Art, 1995
- BB Satué Llop, E. Los demiurgos del diseño gráfico / Enric Satué Llop. Madrid : Mondadori España, 1992
- BB Satué, Enric. El diseño gráfico : desde los orígenes hasta nuestros días / Enric Satué . Madrid : Alianza, 1988
- 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 Stefan, agmeister. Things I have learned in my life so far / Sagmeister Stefan New York : Sagmeister Inc., (s.a.)
- BB Taylor, Fig. Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional : guía de orientación para creativos / Fig Taylor . - 2^a ed. act. y amp. Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2013
- BB Visual: magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación . Madrid : Blur Ediciones, 1989- [Publicación periódica], nº 89-90
- BB Wong, Wucius.. Fundamentos del diseño / Wucius Wong. [Libro electrónico] Barcelona : Editorial Gustavo Gili, 2014.
- BB Zeegen, Lawrence. Principios de 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 / Lawrence Zeegen, Crush . - 1^a ed., 3^a tir. Barcelona : Gustavo Gili, 2009
- BB Zimmermann, Yves. Del diseño / Yves Zimmermann . Barcelona : Gustavo Gili, D.L. 1998
- BB Zunzunegui Díez, Santos. Pensar la imagen / Santos Zunzunegui . Madrid : Catedra : Universidad del País Vasco, c1989
- BC Benjamin, Walter. Discursos interrumpidos I / Walter Benjamin ; prólogo, traducción y notas de Jesús Aguirre . - 1a.ed., reimp. Madrid : Taurus, 1989
- BC Floch, J.M. Semiótica, marketing y comunicación / J.M. Floch. Barcelona : Paidós, 1993

25133 - Taller de diseño gráfico II

- BC Martín Montesinos, José Luis. Manual de tipografía : del plomo a la era digital / José Luis Martín Montesinos, Montse Mas Hurtuna . 6ª ed. València : Campgràfic, 2007
- BC Martínez Moro, Juan. La ilustración como categoría : Una teoría unificada sobre arte y conocimiento / Juan Martínez Moro Gijón : Ediciones Trea, D.L. 2004
- BC Mattelart, Armand. La publicidad / Armand Mattelart . - Nueva ed. rev. y amp. Barcelona [etc.] : Paidós, 2008
- BC Ramírez, Juan Antonio. Medios de masas e historia del arte / Juan Antonio Ramírez . 5a. ed. Madrid : Cátedra, 1997
- BC Satué, Enric. El factor diseño en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura / Enric Satué Madrid : Alianza, D.L. 2011
- BC Satué, Enric. El libro de los anuncios. III, Volver a empezar (1940- 1962) / Enric Satué . [1a. ed.] Barcelona : Alta Fulla, 1991
- BC X Festival Publicitario de San Sebastián . El libro de la publicidad gráfica II / AA.VV.. Barcelona : A.E.A.P., Ediciones folio, 1996