

Grado en Bellas Artes

25132 - Taller de diseño gráfico I

Guía docente para el curso 2013 - 2014

Curso: 3, Semestre: 0, Créditos: 8.0

Información básica

Profesores

- **Silvia María Hernández Muñoz** silviahm@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Taller de Diseño Gráfico I, entendido en el contexto de las Bellas Artes, es una asignatura eminentemente creativa que desarrolla un lenguaje gráfico de expresión propia apoyada en los elementos principales que constituyen el diseño gráfico: la **ilustración**, la **fotografía** y la **tipografía**.

El diseño gráfico da la oportunidad al alumno de obtener los conocimientos y destrezas específicos que lo capacitarán para una de las salidas profesionales del graduado en Bellas Artes: trabajar en agencias de diseño gráfico como ilustrador o como diseñador gráfico, 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.

La asignatura *Taller de Diseño Gráfico I*, no exige conocimientos que no se expliquen en la propia asignatura, aunque sí se tiene en cuenta que el alumno habrá cursado o estará cursando la asignatura obligatoria de 2.º curso: *Imagen y lenguaje audiovisual*. Al inicio de curso se realizará un repaso del programa Adobe Photoshop, considerando que algunos aspectos ya se explican en dicha asignatura y además en *Infografía* y en *Introducción al diseño*, teniendo en cuenta que el alumno puede no haber cursado estas dos asignaturas ya que son optativas.

Se tratarán los contenidos de Adobe Photoshop aplicados al diseño gráfico y se instruirá en los programas específicos de diseño como Adobe InDesign.

Actividades y fechas clave de la asignatura

Actividades:

- 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.

Metodología

- **Clases prácticas:**

- Actividades de evaluación continua.

- En las clases de laboratorio se desarrollan los trabajos prácticos para adquirir las competencias básicas de diseño gráfico bajo la orientación del profesor y se realizan proyectos de diseño de comunicación institucional y comercial.

- **Trabajo de campo:**

- Visitas docentes a centros, museos, editoriales, empresas de diseño gráfico o ferias.

- **Clase magistral:**

- Conferencias de docentes y profesionales invitados, diseñadores, historiadores, etc.

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

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

1:

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

2:

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

3:

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

4:

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

5:

Utilizar las herramientas propias del Diseño Gráfico.

6:

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

7:

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

8:

Dirigir y controlar todo el proceso como arte final.

9:

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

10:

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

11:

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

12:

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

Introducción

Breve presentación de la asignatura

BLOQUE I. ASPECTOS GENERALES

Tema 1. Creatividad. Recursos y estrategias

Tema 2. Comunicación

Tema 3. Composición

Tema 4. Historia del diseño gráfico

Tema 5. Medios y fuentes de consulta

Tema 6. Artes finales

Tema 7. Contacto con el cliente y otros

BLOQUE II. DISEÑO GRÁFICO

Tema 8. Tipografía. Historia, tipología y aplicaciones

Tema 9. Los signos en la historia, las marcas en el pasado. Identidad Corporativa

Tema 10. El cartel. El cartel y su relación con el arte. Retóricas de la imagen.

Tema 11. El cartel contemporáneo. Formatos actuales del cartel clásico

Tema 12. Diseño editorial y de publicaciones periódicas.

Tema 13. El packaging

Tema 14. El diseño en el cine.

Tema 15. Otras aplicaciones de diseño gráfico.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

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.

COMPETENCIAS GENERALES

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

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura Taller de diseño gráfico I, enriquecerá y ampliará las competencias que se adquieran en otras asignaturas como: 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 I en el desarrollo profesional de esta titulación:

Diseñadores gráficos.

Editores gráficos.

Investigadores y docentes en diseño.

Gestor de portales y editor de contenidos.

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

1:

Desarrollar sus propias ideas, dominar el diseño, y aplicar los conocimientos adquiridos en el sector profesional. Es competente para desarrollar su actividad en estudios de diseño, imprentas, editoriales, y en el sector publicitario tanto trabajando en empresas como de modo autónomo.

2:

Aplicar y dominar el diseño correctamente.

3:

- Capacidad para el análisis y la síntesis.
- Conocimientos específicos de la profesión.
- Diseño y planificación de proyectos.
- Capacidad para generar nuevas ideas.
- Capacidad para la organización, planificación y gestión de la información.
- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
- Capacidad de trabajo en equipo interdisciplinar comunicación oral y escrita.
- Capacidad para trabajar en un contexto internacional atendiendo a la diversidad y multiculturalidad.
- Capacidad crítica y autocritica.
- Resolución de problemas.
- Capacidad de aprender.
- Habilidad para trabajar de forma autónoma.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Conocimiento del diseño. El alumno es competente para desarrollar una labor profesional en empresas del sector como estudios de diseño, 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.

Evaluación

Actividades de evaluación

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

1:

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 de trabajos autónomos, trabajos desarrollados en el aula y 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.

2:

Evaluación no presencial. 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.

Debido a que taller de diseño I es una asignatura eminentemente práctica 3 cr. teoría 6 cr. casos prácticos, y a la necesidad de que el alumno demuestre sus conocimientos o competencias en la materia, se tendrán en cuenta la entrega de todos los trabajos prácticos realizados durante el curso en una proporción de 60 para el examen, 40 para la práctica.

Así, la prueba global consistirá en la realización del examen y la entrega de todos los trabajos prácticos. Los contenidos del examen podrán ser tanto de los temas impartidos en las clases teóricas como seminarios y clases prácticas desarrollados a lo largo del curso.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

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

La asignatura desarrolla los contenidos teóricos y prácticos de forma paralela y complementaria.

- **Teórica**, por medio de clases magistrales apoyadas con muestras de materiales reales, con fotocopias, diapositivas y vídeos. Visitas de profesionales y visitas a empresas del sector.
- **Práctica**, mediante ejercicios que hagan al alumno incorporar su propia experiencia de las teorías expuestas.

El curso se desarrollará mediante:

- Explicación de **conocimientos teóricos esenciales**.
- Planteamientos de ejercicios-tipo **simulación de casos reales**.
- Corrección mediante **puesta en común de todos los trabajos realizados**.
- **Y resolución de dudas**.

Se motivará al alumnado para que participe activamente en el aula, consultando dudas y proponiendo prácticas y aplicaciones de los ejercicios.

- La asignatura se basará en teoría y práctica diaria sobre los contenidos impartidos.
- Creatividad personal a través de los trabajos de diseño realizados.
- Lenguaje tecnológico, creativo y experimental.
- Tutorías individuales. Trabajos en equipo. Exposiciones y Concursos.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

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

1:

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

Actividad 3.a y 4.a semana: 2. Cartel tipografía /logotipo ilustración tipográfica

Actividad 5.a y 6.a semana: 3. Etiqueta de producto

Actividad 7.a y 8.a semana: 4. Diseño de logotipo

Actividad 9.a y 10.a semana: 5. Realización de Identidad Corporativa

Actividad 11.a y 12.a semana: 6. Tríptico sobre Artes Finales

Actividad 13.a y 14.a semana: 7. Diseño de revista

Actividad 15.a y 16.a semana: 8. Diseño de una línea editorial

Actividad 17.a y 18.a semana: 9. Cubierta de libro

Actividad 19.a y 20.a semana: 10. Cartel objeto encontrado

Actividad 21.a y 22.a semana: 11. Cartel recurso retórico

Actividad 23.a y 24.a semana: 12. Valla publicitaria

Actividad 25.a y 26.a semana: 13. Creatividad con tipografía

Actividad 27.a y 28.a semana: 14. Planteamiento de un proyecto gráfico personal

2:

Otras actividades:

- Creación de obra propia a través de las técnicas gráficas.
- Tutorías individuales y seminarios monográficos específicos.
- Actividades complementarias.

3:

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.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ALUMNO (especificar horas)

1 crédito = 10+15 horas

		Horas presenciales		No presenciales
Gran grupo	Prácticas	Seminarios, etc.	Tutorías ECTS	<i>trabajo autónomo del alumno</i>
5	3	1	1	15

CRONOGRAMA SEMANAL

	Gran grupo		Prácticas		Seminarios etc.		Tutorías ECTS		Actividad		Actividad		Exámenes	Módulos/ Temas
Anual	Hp	Hnp	Hp	Hnp	Hp	Hnp	Hp	Hnp	Hp	Hnp	Hp	Hnp	Hp	Hnp
1 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	1.
2 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
3 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	2.
4 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
5 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	3.
6 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
7 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	4.
8 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
9 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	5.
10 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
11 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	6.
12 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
13 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	7.
14 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
15 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	8.
16 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
17 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	9.
18 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
19 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	10.
20 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
21 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	11.
22 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
23 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	12.
24 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
25 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	13.
26 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	
27 ^a Semana	2		0,5		0,25		0,25						4,8	14.
28 ^a 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	
Actividad 1. ^a y 2. ^a semana:	1. Documentación y presentación en el aula acerca de un diseñador histórico.													
Actividad 3. ^a y 4. ^a semana:	2. Cartel tipografía /logotipo ilustración tipográfica													
Actividad 5. ^a y 6. ^a semana:	3. Etiqueta de producto													
Actividad 7. ^a y 8. ^a semana:	4. Diseño de logotipo													
Actividad 9. ^a y 10. ^a semana:	5. Realización de Identidad Corporativa													
Actividad 11. ^a y 12. ^a semana:	6. Tríptico sobre Artes Finales													
Actividad 13. ^a y 14. ^a semana:	7. Diseño de revista													
Actividad 15. ^a y 16. ^a semana:	8. Diseño de una línea editorial													
Actividad 17. ^a y 18. ^a semana:	9. Cubierta de libro													
Actividad 19. ^a y 20. ^a semana:	10. Cartel objeto encontrado													
Actividad 21. ^a y 22. ^a semana:	11. Cartel recurso retórico													
Actividad 23. ^a y 24. ^a semana:	12. Valla publicitaria													
Actividad 25. ^a y 26. ^a semana:	13. Creatividad con tipografía													
Actividad 27. ^a y 28. ^a semana:	14. Planteamiento de un proyecto gráfico personal													

Hp: Horas presenciales

Hnp: Horas no presenciales que se necesitan para preparar, estudiar... lo realizado en las horas presenciales o porque la actividad la realiza de forma autónoma el alumno.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Revistas

AA.VV. Revista Visual

AA.VV. Étapes. Diseño y Cultura Visual.

Bibliografía básica

Aicher Olt ., "Analógico y digital"., Editorial Gustavo Gili Col. Hipótesis 1^a edición 2001

Bibliografía específica

Historia del Diseño

PELTA, Raquel. "Diseñar Hoy". Editorial Paidós, Barcelona, España, 2004.

SATUÉ, E., El diseño gráfico en España. Historia de una forma comunicativa nueva, Madrid: Alianza, 1997.

SATUÉ, E., El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días, Madrid: Alianza, 1998.

SATUÉ, E., Los demiurgos del diseño gráfico, Madrid: Mondadori, 1992.

Diseñadores gráficos

Gimeno, Pepe, 25 años de diseño gráfico, Valencia, 1999.

HELLER, S., Paul Rand, Londres: Phaidon Press, 1999

Identidad Visual Corporativa

AA. VV. Signos del siglo. 100 años de diseño gráfico en España = Signs of the century. 100 years of graphic design in Spain (Exposición), Madrid: Ministerio de Economía y Hacienda, 2000.

BASSAT, L., El libro rojo de las marcas. Cómo construir marcas de éxito, Navarra: Espasa Calpe, 1999.

COSTA J y CIAC, Identidad corporativa y estrategia de empresa, Barcelona: Ediciones CEAC, 1992.

SALA, M., Logos: made in Spain, Barcelona: Index Books, 2000.

Tipografía y color

LUPTON Ellen, "Thinking with Type". Princeton Architectural Press, New York, EE.UU. 2004

SESMAS, Manuel. "Tipografía". Editorial Paidós, Barcelona, España, 2004.

SWANN, A., El color en el diseño gráfico, Barcelona: Gustavo Gili, 1993.

Jose Luis Martín y Montse Ortuna. 2004. Manual de tipografía. Valencia: Editorial Campgráfic.

TSCHICHOLD, Jan. "El abece de la buena tipografía". Editorial Camp graphic, Valencia, España 2002.

Editorial

GURTNER, André. Historia del periódico y su evolución tipográfica. Valencia, España. Campgráfic Editors, sl 2005.

ZAPPATERRA. Y. 2006. Diseño editorial. Periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili.

JUTE, A. 1996. Retículas. La estructura del diseño gráfico. Barcelona: Index Books.

LAKSHMI, B. 2007. ¿Qué es el diseño editorial?. Index Book.

SESMA, Manuel, *TipoGrafismo*, Paidos, 2004.

Packaging

MORGAN, Conway Lloyd, Diseño de packaging, Barcelona: Index Books S.L., 1997

SATAFFORD, Cliff, Packaging. Diseños especiales, Barcelona: Gustavo Gili S.A., 1993

SONSINO, Steven, Packaging. Diseño, materiales, tecnología, Barcelona: Gustavo Gili S.A., 1990.

Estética y diseño

LIPOVETSKY, G., El imperio de lo efímero, Barcelona, Anagrama, 1990 (1^a ed. fran. 1987)

ZIMMERMANN, Yves ., Del diseño, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1998

Publicaciones electrónicas

<http://www.unostiposduros.com>

Museé de la Publicité, Paris, Francia

www.ucad.fr/pub/index.html

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- Aicher Olt. Analógico y digital / Aicher Olt. Barcelona : Gustavo Gili, 2001
- Bassat, Luis. El libro rojo de las marcas : (cómo construir marcas de éxito) / Luis Bassat . [1a. ed.] Madrid : Espasa, 1999
- Costa, J. Identidad corporativa y estrategia de empresa / J. Costa. Barcelona : CEAC, 1992
- Étapes : diseño y cultura visual. Barcelona : Gustavo Gili
- Gimeno, Pepe, 25 años de diseño gráfico. Valencia, 1999
- Gurtler, André. Historia del periódico y su evolución tipográfica / André Gurtler ; traducido por Ana Elisa Gil Vodermayer , prólogo de Juan Vílchez de Arribas . Valencia : Campgràfic, 2005
- 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
- Jute, A. Retículas. La estructura del diseño gráfico / Andre Jute. Barcelona : Index Books, 1996
- Lakshmi, B. ¿Qué es el diseño editorial ? / Bhaskaran Lakshmi. Barcelona : Index Books, 2007
- 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 . Barcelona : Anagrama, D.L. 1990
- Lupton, E. Thinking with type / Ellen Lupton. New York : Princeton Architectural Press, 2004

- Martín Montesinos, José Luis. *Manual de tipografía : del plomo a la era digital* / José Luis Martín Montesinos, Montse Mas Hurtuna . 6^a ed. València : Campgrà fic, 2007
- Morgan, Conway Lloyd. *Diseño de packaging* / Conway Lloyd Morgan . Barcelona : Index Books, cop. 1997
- Pelta, Raquel. *Diseñar hoy : temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003)* / Raquel Pelta . Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2008
- Sala, M. *Logos : made in Spain*. Barcelona : Index Books, 2000
- Satafford, C. *Packaging. Diseños especiales* / Cliff Satafford. Barcelona : Gustavo Gili, 1993
- Satué, E. *El diseño gráfico en España. Historia de una forma comunicativa nueva* / E. Satué. Madrid : Alianza, 1997
- Satué, E. *Los demiurgos del diseño gráfico* / E. Satué. Madrid : Mondadori, 1992
- Satué, Enric. *El diseño gráfico : desde los orígenes hasta nuestros días* / Enric Satué . Madrid : Alianza, 1988
- Sesma, Manuel. *Tipografía : Aproximación a una estética de la letra* / Manuel Sesma . Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2004
- Sesma, Manuel. *Tipografía : Aproximación a una estética de la letra* / Manuel Sesma . Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2004
- 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
- Sonsino, Steven. *Packaging : diseño, materiales, tecnología* / Steven Sonsino ; [versión castellana de Eugeni Rosell i Millares]. Barcelona : Gustavo Gili, cop. 1990
- Swann, A. *El color en el diseño gráfico* / Alan Swann. Barcelona : Gustavo Gili, 1993
- Tschichold, Jan. *El abecé de la buena tipografía : impresos agradables con una buena tipografía* / Jan Tschichold ; traducido por Esther Monzó . Valencia : Campgrà fic, 2002
- Visual: magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación . Madrid : Blur Ediciones, 1989- [Publicación periódica]
- Zappaterra, Y. *Diseño editorial. Periódicos y revistas* / Yolanda Zappaterra. Barcelona : Gustavo Gili, 2006
- Zimmermann, Yves. *Del diseño* / Yves Zimmermann . Barcelona : Gustavo Gili, D.L. 1998