



## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE		
<b>Identificador:</b>	32441		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS. PLAN 2014 (CA) BOE 15/10/2014		
<b>Módulo:</b>	TECNOLOGÍA, DISEÑO Y CULTURA VISUAL		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	2	<b>Periodo lectivo:</b>	Primer Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	62	<b>Trabajo Autónomo:</b>	88
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Castellano
<b>Profesor:</b>	AREVALO IGLESIAS, LORENA (T) GARCIA MEJUTO, ANTONIO	<b>Correo electrónico:</b>	larevalo@usj.es tgarcia@usj.es

## PRESENTACIÓN:

### Abstract

Esta asignatura explora los fundamentos teórico-prácticos del Diseño Gráfico y de la Dirección de Arte, dos disciplinas con una clara analogía conceptual, metodológica y práctica. Combinando la vertiente académica y la profesional, el estudio de estas dos disciplinas requerirá, en el transcurso de la asignatura, particularizar en sistemáticas propias de las siguientes áreas profesionales de la comunicación: Publicidad y RRPP, Comunicación Audiovisual y Periodismo.

### Descriptores

Materia proactiva | Combinación teoría y práctica | Competencias *mass media* | Creatividad | Técnica |

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G02	Resolución de problemas.
	G03	Capacidad de organización y planificación.
	G04	Uso de las tecnologías de la información.
	G05	Trabajo en equipo.
	G06	Habilidades interpersonales.
	G07	Compromiso ético.

- G09 Capacidad de aplicar conocimientos.  
G10 Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).  
G11 Capacidad de investigación.

**Competencias Específicas de la titulación**

- E09 Capacidad y habilidad para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos o textos, con lo que poder expresar con criterio fundamentado ideas y mensajes gráficamente, tanto de manera manual, como ayudados por las herramientas informáticas disponibles para ello.
- E10 Capacidad para la creación y el manejo de recursos audiovisuales para la construcción de mensajes publicitarios y/ o de comunicación corporativa.
- E12 Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia), especialmente para aplicarlas al campo de la comunicación publicitaria, con especial énfasis en la creación de nuevos soportes, medios, canales y dispositivos que faciliten, principalmente, la ideación, el diseño, desarrollo, producción y difusión de estándares propagandísticos.
- E17 Capacidad para extraer del universo cultural e intelectual contemporáneo y circundante fuentes de inspiración para el desarrollo creativo de la profesión, valorando la raíz cultural –especialmente artística- que da soporte constructivo a los estándares publicitarios a través de herramientas y metodologías mediadoras en la evolución de la actividad creativa.
- E19 Ejercitar y poner en uso el pensamiento creativo ante todo tipo de situaciones y de una manera habitual, dado el cariz expresivo -sostenido por matices audiovisuales y/ o discursivos- que demanda una profesión, la publicitaria y/ o de relaciones públicas, especialmente dinámica y consolidada gracias a parámetros persuasivos que requieren el uso de habilidades creativas por parte de los agentes que participan en su actividad.
- E23 Capacidad para gestionar las propias emociones, el estrés, y las frustraciones ante las dificultades que aparezcan en el desarrollo de los proyectos y retos profesionales dentro de un segmento profesional, el propio de la publicidad y las relaciones públicas, cuya actividad demanda, por un lado, un continuo tránsito de propuestas entre profesional y cliente, y por otro, una relación directa a nivel técnico y humano dentro del heterogéneo entramado de agentes que constituyen una organización.
- E25 Capacidad para comunicarse eficaz y correctamente, y persuadir de manera responsable y asertiva, tanto de manera escrita como oral.

**Resultados de Aprendizaje**

- R01 Comprender el papel, las herramientas y los procesos particulares de la dirección de arte en publicidad, y también en aquellos ámbitos afines de las RR.PP.
- R02 Llevar a cabo de manera resolutiva un sondeo y análisis crítico de piezas/ elementos gráficos comunicativos, partiendo de fórmulas creativas de diseño aplicadas al medio publicitario. De este modo, el alumno asimila fielmente el argumento visual implícito al grado informativo y/ o persuasivo idiosincrásico de los distintos recursos y géneros afines a la publicidad.
- R03 En labores de análisis y/ o creación iconográfica digital, seleccionar y manipular, tanto la tipología de imagen, como las fuentes tipográficas idóneas, aplicables ambas a un producto de diseño propio del medio comunicativo; conociendo y administrando deductivamente diferentes criterios creativos vinculados a las metodologías clásicas que inciden en el tratamiento de la forma, el color, la composición... y aplicación de éstas al modelo comunicativo.

- Asimilar y practicar la secuencia creativa que determina la manufactura global de los modelos comunicativos publicitarios a desarrollar, materializados mediante sistemáticas y tecnología digital. Competencias, que favorecerán su desenvolvimiento para la ejecución de destrezas plásticas –estéticas- en la descripción inicial e intermedia del producto, así como una evidente visión tecnológica y habilidad en el manejo de las herramientas informáticas, específicas para su desarrollo, manufactura y difusión.
- R04
- Defender con criterio el trabajo realizado ante los requerimientos de un posible cliente, trasladándole de manera oportuna la secuencia creativa que determina la manufactura global del producto realizado.
- R05

### REQUISITOS PREVIOS:

Si bien no son excluyentes para que la/ el alumna/ o desarrolle un correcto aprendizaje, una aproximación o conocimiento de las siguientes premisas de dominio general ayudará a alcanzar un mayor aprovechamiento de la asignatura Diseño y Dirección de Arte.

1. Instrucción teórico-práctica en procedimientos computacionales genéricos: hardware (manejo de dispositivos de entrada y salida de datos, etc.) y software (sistemas operativos, programas informáticos para autoedición, ofimática, manipulación de archivos digitales, etc.).
2. Conocimiento/ manejo de herramientas TIC, *mass media* y gestión de actividades de desarrollo proyectual y/ o cultural en dichos entornos: Internet (*browser, e-mail, web-site*, etc.), "consumo" habitual de publicaciones impresas y digitales.
3. Enfoque práctico y analítico sobre comunicación escrita y oral.
4. Prácticas en métodos de diseño global (en particular, aquellos encuadrados dentro del ámbito gráfico comunicativo).
5. Aproximación a conceptos y materias generales vinculadas al medio de conocimiento *cibercultural*.

A nivel académico, acceder en el curso 2024/ 2025 a la matriculación y los consiguientes derechos formativos propios de esta asignatura no requiere haber superado anteriormente otras materias de cierre con un programa similar.

### PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

Partiendo de una instrucción inicial en el ámbito del Diseño Gráfico, serán revisados aquellos sumarios que

abordan:

1. Por un lado, la descripción y el conocimiento, tanto de esta área creativa como de las disciplinas afines a su espacio de intervención;
2. Y por otro, la metodología que contempla el estudio de técnicas tradicionales y digitales presentes en el proceso de elaboración de modelos comunicativos, descritos en este caso como productos visuales y audiovisuales de edición y difusión tanto impresa como digital.

En materia de Dirección de Arte se analizarán:

1. Por un lado, aquellos contenidos que determinan las funciones de dicha/ o profesional dentro de un equipo de trabajo multidisciplinar;
2. Y por otro, el conocimiento de los medios físicos, procesos y estrategias de diseño a su alcance, dispuestos para la ideación, producción y posible difusión/ venta de productos comunicativos audiovisuales.

La combinación natural de ambas áreas, el Diseño Gráfico y la Dirección de Arte, dará origen al desarrollo final de proyectos instrumentados con medios digitales, identificados con las cualidades profesionales que detentan la publicidad, la comunicación audiovisual y el ámbito editorial.

Así, la presente asignatura ofrece una introducción al Diseño y la Dirección de Arte, ofreciendo una revisión del proceso de trabajo de diseñadores/as y directores/as de arte en agencias y estudios, desde la recepción del briefing hasta el lanzamiento de las propuestas, pasando por la presentación de diversos caminos creativos, la selección de un concepto viable y la traducción del mismo en una serie de piezas que, siendo coherentes y complementarias entre sí, ofrezcan un sentido completo en sí mismas.

Repasaremos para ello algunos casos de éxito, tanto el ámbito comercial como en el político y el cultural, y veremos cómo no solo las agencias y los grandes anunciantes son capaces de lanzar campañas exitosas capaces de movilizar a la gente.

## **Contenidos de la materia:**

### **1 - EL DISEÑO GRÁFICO Y LA VARIANTE COMUNICATIVA**

1.1 - Definición

1.2 - Conceptos y criterios asociados

1.3 - Objetivos

1.4 - Áreas profesionales de inserción del método de Diseño Gráfico

### **2 - DIRECCIÓN DE ARTE EN COMUNICACIÓN**

2.1 - ¿Qué es la Dirección de Arte?

2.2 - Director/a de Arte: funciones, objetivos y aptitudes

### 3 - DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE: DISCIPLINAS ASOCIADAS

3.1 - Tipografía. Historiografía, tipologías y sistemáticas de diseño

3.2 - La ilustración como disciplina comunicativa

3.3 - La fotografía en el espacio editorial y publicitario

### 4 - DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE EN PERIODISMO

4.1 - Revisión de estándares periodísticos nacionales e internacionales

4.2 - Periódicos impresos y digitales: Der Freitag, Politiken, The Guardian, Público.

4.3 - Revistas impresas y digitales: TIME, Forbes.

### 5 - DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE EN PUBLICIDAD

5.1 - Revisión de casos de éxito, comunicación política: Designing Obama, Campaña Presidenciales 2008

5.2 - Revisión de casos de éxito, comunicación comercial: iPod y la campaña Silhouette Apple

5.3 - Revisión de casos de éxito, comunicación social: Amnistía Internacional y Greenpeace

5.4 - La Dirección de Arte como eje vertebrador: el trabajo de Flaminguettes y Adbusters

### 6 - DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

6.1 - Stanley Kubrick y el Diseño

6.2 - Masterclass: Dirección de Arte en videoclips musicales

### 7 - PROYECTOS GRÁFICOS COMUNICATIVOS EN FORMATO DIGITAL

7.1 - Análisis y empleo de software gráfico en la actividad comunicativa

7.2 - Ideación y desarrollo de proyectos gráficos en áreas y géneros comunicativos

7.3 - Presentación de propuestas a clientes

### 8 - TRAMO EVALUATIVO DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS.

### 9 - REVISIÓN DE CONTENIDOS.

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

#### Previsión de actividades de aprendizaje:

Semana	Unidad/Bloque/Tema	Sesiones presenciales	Horas	Actividades de trabajo autónomo	Horas	
1	09/09/2024	1.EL DISEÑO GRÁFICO Y LA VARIANTE COMUNICATIVA 1.1.Definición	Exposición de programa de asignatura. Clase introductoria y explicación de trabajos iniciales. Clase magistral.	4	Estudio del material aportado.	2

2	16/09/2024	<p>1.EL DISEÑO GRÁFICO Y LA VARIANTE COMUNICATIVA</p> <p>1.2.Conceptos y criterios asociados</p> <p>1.3.Objetivos</p>	<p>Clase magistral. Manejo software.</p>	4	<p>Asistencia a tutorías.</p> <p>Investigación y búsqueda de información. Práctica software.</p>	5
3	23/09/2024	<p>1.EL DISEÑO GRÁFICO Y LA VARIANTE COMUNICATIVA</p> <p>1.4.Áreas profesionales de inserción del método de Diseño Gráfico</p>	<p>Clase magistral. Manejo software. Práctica 1. Ejercicio asociado a tema “Diseño Gráfico y la variante comunicativa”.</p>	4	<p>Estudio individual.</p> <p>Investigación y búsqueda de información. Práctica software. Lecturas obligatorias.</p>	5
4	30/09/2024	<p>2.DIRECCIÓN DE ARTE EN COMUNICACIÓN</p> <p>2.1.¿Qué es la Dirección de Arte?</p> <p>2.2.Director/a de Arte: funciones, objetivos y aptitudes</p>	<p>Clase magistral. Manejo software. Práctica 2. Ejercicio asociado a tema “Dirección de Arte en Comunicación”.</p>	4	<p>Asistencia a tutorías.</p> <p>Trabajos individuales.</p> <p>Investigación y búsqueda de información. Práctica software.</p>	5
5	07/10/2024	<p>3.DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE: DISCIPLINAS ASOCIADAS</p> <p>3.1.Tipografía. Historiografía, tipologías y sistemáticas de diseño</p>	<p>Clase magistral. Visionado documental Helvetica. Clases prácticas.</p>	2	<p>Estudio individual.</p> <p>Práctica software.</p> <p>Lecturas obligatorias.</p>	4
6	14/10/2024	<p>3.DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE: DISCIPLINAS ASOCIADAS</p> <p>3.2.La ilustración como disciplina comunicativa</p>	<p>Clase magistral. Manejo de software. Clases prácticas.</p>	4	<p>Estudio individual.</p> <p>Trabajos individuales.</p> <p>Práctica software.</p> <p>Lecturas obligatorias.</p>	4
7	21/10/2024	<p>3.DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE: DISCIPLINAS ASOCIADAS</p> <p>3.2.La ilustración como disciplina comunicativa</p> <p>3.3.La fotografía en el</p>	<p>Clase magistral. Manejo de software. Práctica 3. Ejercicio asociado a temas “Tipografía” e “Ilustración”.</p>	4	<p>Asistencia a tutorías.</p> <p>Trabajos individuales.</p> <p>Investigación y búsqueda de información. Práctica software. Lecturas obligatorias.</p>	4,5

8	28/10/2024	<p>espacio editorial y publicitario</p> <p>3.DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE: DISCIPLINAS ASOCIADAS</p> <p>3.3.La fotografía en el espacio editorial y publicitario</p>	<p>Clase magistral. Manejo de software. Práctica 4. Ejercicio asociado a tema "Fotografía".</p>	4	<p>Asistencia a tutorías. Trabajos individuales. Investigación y búsqueda de información. Práctica software. Lecturas obligatorias.</p>	4,5
9	04/11/2024	<p>4.DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE EN PERIODISMO</p> <p>4.1.Revisión de estándares periodísticos nacionales e internacionales</p> <p>4.2.Periódicos impresos y digitales: Der Freitag, Politiken, The Guardian, Público.</p> <p>4.3.Revistas impresas y digitales: TIME, Forbes.</p>	<p>Clase magistral. Manejo de software. Clases prácticas.</p>	4	<p>Estudio individual. Práctica software. Investigación y búsqueda de información.</p>	4
10	11/11/2024	<p>5.DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE EN PUBLICIDAD</p> <p>5.1.Revisión de casos de éxito, comunicación política: Designing Obama, Campaña Presidenciales 2008</p> <p>5.2.Revisión de casos de éxito, comunicación comercial: iPod y la campaña Silhouette Apple</p> <p>5.3.Revisión de casos de éxito, comunicación social: Amnistía Internacional y Greenpeace</p> <p>5.4.La Dirección de</p>	<p>Clase magistral. Manejo de software. Clases prácticas.</p> <p>Práctica 5. Ejercicio asociado a tema "Dirección de Arte en publicidad".</p>	4	<p>Estudio individual. Trabajos individuales. Práctica software. Investigación y búsqueda de información.</p>	4



		Arte como eje vertebrador: el trabajo de Flaminguettes y Adbusters		
11	18/11/2024	6.DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 6.1.Stanley Kubrick y el Diseño	Clase magistral. Manejo de software. Visionado de piezas.	4
				Asistencia a tutorías. Práctica software. Investigación y búsqueda de información. Lecturas obligatorias.
12	25/11/2024	6.DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 6.2.Masterclass: Dirección de Arte en videoclips musicales	Clase magistral. Manejo software. Clases prácticas. Práctica 6. Ejercicio asociado a tema "Diseño y Dirección de Arte en Comunicación Audiovisual".	4
				Asistencia a tutorías. Estudio individual. Trabajo grupal. Práctica software. Lecturas obligatorias. Lectura libre.
13	02/12/2024	7.PROYECTOS GRÁFICOS COMUNICATIVOS EN FORMATO DIGITAL 7.1.Análisis y empleo de software gráfico en la actividad comunicativa	Clases prácticas. Manejo software. Realización de ejercicios prácticos.	2
				Trabajo grupal. Investigación y búsqueda de información. Práctica software.
14	09/12/2024	7.PROYECTOS GRÁFICOS COMUNICATIVOS EN FORMATO DIGITAL 7.2.Ideación y desarrollo de proyectos gráficos en áreas y géneros comunicativos	Clases prácticas. Manejo software. Realización de ejercicios prácticos.	4
				Trabajo grupal. Investigación y búsqueda de información. Práctica software.
15	16/12/2024	7.PROYECTOS GRÁFICOS COMUNICATIVOS EN FORMATO DIGITAL 7.2.Ideación y desarrollo de proyectos gráficos en áreas y géneros comunicativos	Clases prácticas. Manejo software. Realización de ejercicios prácticos.	4
				Trabajo grupal. Investigación y búsqueda de información. Práctica software.



16	23/12/2024		NO LECTIVO: NAVIDAD	0	Trabajo grupal. Estudio individual. Lecturas obligatorias.	5
17	30/12/2024		NO LECTIVO: NAVIDAD	0	Trabajo grupal. Estudio individual. Lecturas obligatorias.	5
18	06/01/2025	7.PROYECTOS GRÁFICOS COMUNICATIVOS EN FORMATO DIGITAL 7.3.Presentación de propuestas a clientes	Clases expositivas. Presentación y defensa pública de los trabajos realizados durante el último módulo. Repaso de los contenidos del curso de cara a la prueba final.	4	Trabajo grupal. Investigación y búsqueda de información. Estudio personal.	6
19	13/01/2025	8.TRAMO EVALUATIVO DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS.	Realización de Prueba teórica de conocimientos (la fecha concreta de la prueba final quedará establecida en el calendario oficial de exámenes).	2	Estudio individual. Lecturas obligatorias.	6
20	20/01/2025	8.TRAMO EVALUATIVO DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS.	Realización de Prueba teórica de conocimientos (la fecha concreta de la prueba final quedará establecida en el calendario oficial de exámenes).	0	Estudio individual. Lecturas obligatorias.	0
			<b>HORAS TOTALES PRESENCIALES:</b>	62	<b>HORAS TOTALES T. AUTÓNOMO:</b>	88

### Observaciones para alumnos exentos a la asistencia obligatoria por circunstancias justificadas:

El alumnado que desee acogerse a este régimen no presencial deberá justificar una inasistencia a sesiones presenciales superior al 20% de las horas totales. Dicha justificación atenderá a causas laborales o de salud, debiendo presentar la persona interesada -en Secretaría- un certificado oficial que avale esta circunstancia. El alumnado que se acoja al sistema de no presencialidad queda exento de la asistencia a clase. Esta será sustituida por un sistema de tutorías que garantiza un correcto seguimiento de su adquisición de competencias y consecución de los objetivos fijados.

Si bien el alumnado repetidor de la asignatura (cuando lo hubiere) se considera automáticamente acogido a este régimen, este podrá adoptar la modalidad presencial si así lo desea, transmitiéndolo a los docentes antes del 30 de septiembre de 2024.

Por razones que atienden a la magnitud práctica de esta asignatura, tanto en porcentaje de horas impartidas como en trascendencia didáctica, el alumnado vinculado a estos regímenes académicos deberá reunirse/ contactar directamente con el profesorado antes del 30 de septiembre de 2024 para establecer un seguimiento de la materia acorde, dentro de lo normal, con el resto del alumnado asistente con carácter presencial.

En caso de que la/ el alumna/ o no se ponga en contacto con el profesorado antes de la fecha indicada, se podría considerar que se trata de un/ a alumna/ o en modalidad presencial y, al no asistir a clase, puede perder el derecho a ser evaluada/ o en primera convocatoria por haber superado el número de faltas permitidas.

En ningún caso este alumnado estará exento del análisis, desarrollo y estudio de aquellas materias teóricas puntualmente transmitidas a quienes acuden y participan a diario en las clases de índole presencial; debiendo, asimismo, presentar los ejercicios prácticos convenidos en fechas concretas, equivalentes a las estipuladas para el alumnado con régimen normal de asistencia.

Este alumnado deberá, igualmente, acceder de manera periódica a la PDU de la asignatura para examinar tanto las materias y contenidos desarrollados en ese periodo lectivo, como aquellos informes incluidos por el profesorado, trascendentales todos para un progreso idóneo de la misma.

## **METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:**

### **Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:**

#### **1. Sesiones teórico-prácticas**

Complementadas teoría y práctica en un mismo periodo lectivo, o desarrolladas por separado, según temporización de la asignatura.

Tanto el bloque teórico como el práctico se llevan a cabo en el espacio propio del aula. El alumnado dispone de ordenador de uso personal para desarrollar actividades de estudio y realización de ejercicios teórico-prácticos de impronta gráfica digital, así como de otros instrumentos de identidad plástica/ técnica de orden clásico necesarios para ejecutar ejercicios que requieran un trazado gráfico tradicional.

El principal método de transferencia instructiva sobre el contenido de la asignatura, a desplegar por el equipo docente, seguirá rutinas de exposición oral. Esta fórmula educativa, por un lado, dinamiza el ritmo de la clase promoviendo un provechoso debate entre las personas presentes, y por otro, mantiene una continua secuencia comunicativa que favorece la toma de datos por parte del alumnado.

Dicho procedimiento se complementa con la entrega de esquemas teóricos y propuestas de ejercicios prácticos, preparados por el equipo docente. Esta transmisión de documentos se lleva a cabo mediante soporte impreso y/ o archivo digital insertado en PDU de la asignatura.

Dada la cualidad digital que determina la idiosincrasia de las materias analizadas, sintetizada en el tratamiento iconográfico y tipográfico de recursos comunicativos ajustados a productos de identidad editorial impresa y/ o de emisión digital, será habitual la proyección de propuestas gráficas de diversa categoría y autoría en dispositivos electrónicos tales como monitor de computadora, pantalla TV, cañón multimedia, etc.

Al margen de la exposición pedagógica del equipo docente, se contempla una metodología educativa durante el transcurso de la clase enfocada a la continua participación del alumnado. La instrucción en las disciplinas del Diseño Gráfico y la Dirección de Arte entraña un gran dinamismo participativo, un permanente *feedback*, derivado de la revisión de materias y modelos visuales con una idiosincrasia tangible (material) y abstracta (concepto y alcances gráficos) desplegada en el entorno cotidiano que le rodea, ya sea expresada en forma de herramientas utilizadas para labores profesionales, en útiles meramente existenciales o en los que persiguen una exclusiva finalidad estética. De ahí que el alumnado enjuicie tanto intuitiva como analíticamente aquellas particularidades que afectan a su propio ámbito social.

Por último, los materiales audiovisuales (tanto vídeos explicativos o documentales como ejemplos de casos reales) servirán de apoyo en el transcurso de las clases.

## **2. Sesiones de tutoría**

### **a. Tutorías presenciales**

Reuniones profesorado-alumnado para consulta de dudas y ampliación de conocimientos relativos, tanto a las materias impartidas durante ese periodo lectivo, como a la tutela de otras disciplinas del amplio espectro que cubre el Diseño Gráfico y la Dirección de Arte de posible aplicación al medio comunicativo.

### **b. Tutorías virtuales**

Si bien primará la tutoría presencial como procedimiento más adecuado, con similar carácter informativo-instructivo, pero ocupando los canales internos de la red (circunstancia que condiciona su efectividad), la intranet se convierte igualmente en vehículo para emitir cualquier tipo de consulta y/ o ampliación de contenidos sobre la asignatura en cuestión.

### **3. Metodologías de enseñanza-aprendizaje propias del método estipulado para Diseño Gráfico y Dirección de Arte**

El Diseño y la Dirección de Arte actuales se nutren de una serie ilimitada de recursos descriptivos procedentes de otras fuentes del conocimiento como puedan ser la propia ciencia, el cine, la arquitectura, etc., siendo recomendable que el alumnado establezca similitudes entre los procedimientos y técnicas de desarrollo establecidas en estas disciplinas y las propias del Diseño Gráfico y la Dirección de Arte. No en vano, la labor intelectual del/ la profesional del diseño en el ámbito comunicativo, le exigirá plantearse intervenciones proyectuales en campos de diverso calado: desde la composición de textos e imágenes para difundir un artículo de corte científicista, hasta la diagramación de un documento de género literario. El término “multidisciplinar” cobra aquí una gran relevancia.

El patrimonio documental e instrumental del Diseño y la Dirección de Arte es amplio y variado: su conocimiento es el verdadero método de aprendizaje del alumnado en la concepción de su propia obra. Sobra mencionar la importancia de las técnicas digitales de identidad computacional en la manufactura del modelo de diseño gráfico adaptado al producto informativo. En este sentido, el alumnado deberá elegir y manejar con suficiente soltura el software más conveniente –y, en su caso, heterogéneo– dentro de las fases que establecen la secuencia creativa.

Por otra parte, se entiende como altamente recomendable, por instructivo de cara a elevar su grado de aprendizaje y conocimiento del medio tratado, que el alumnado sondee habitualmente los canales informativos a su alcance, tanto de divulgación impresa como electrónica, recogiendo documentos que le sirvan para generar una base de datos propia surtida de ejemplos representativos sobre la materia.

Resulta trascendental, en cualquier caso y situación, el orden. Cuando se hace acopio de gran cantidad de información de la más diversa procedencia y tipología, compendiada en archivos informáticos, es imprescindible tenerla perfectamente organizada para acceder a ella sin rodeos ni pérdidas de tiempo innecesarias.

### **4. Herramientas para desarrollo de actividades prácticas: software**

Nos serviremos del software idóneo que cubra con solvencia la producción de labores creativas en intervenciones de Diseño y Dirección de Arte relacionadas con la manufactura de obras de identidad comunicativa. Se introducirá el empleo de herramientas digitales integradas en la Suite Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign, PremierePro).

### **Integración de lengua inglesa en la materia:**

**Esta materia no incluye ninguna actividad en inglés.**

*This subject does not include any activities in English.*

No obstante, la idiosincrasia filológica de la asignatura, fundamentada, en parte, por el gran número de conceptos a usar de originaria etimología inglesa, presupone el empleo de este idioma de manera habitual en el desarrollo de las clases. Acudiendo, de este modo, a vocablos de esta lengua para argumentar distintas sistemáticas de trabajo, términos técnicos, etc. incorporados rutinaria y universalmente al método didáctico que presentan las disciplinas comunicativas instrumentadas a través del Diseño y la Dirección de Arte.

### **Volumen de trabajo del alumno:**

<b>Modalidad organizativa</b>	<b>Métodos de enseñanza</b>	<b>Horas estimadas</b>
<b>Actividades Presenciales</b>	Clase magistral	22
	Casos prácticos	22
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	2
	Proyección de películas, documentales etc.	4
	Asistencia a actividades externas (visitas, conferencias, etc.)	5
	Preparación y realización Prueba teórica final	4
	Revisión final de Prueba teórica y ejercicios	2
	Exposición programa GDO	1
	Asistencia a tutorías	7
	Estudio individual	24
<b>Trabajo Autónomo</b>	Preparación de trabajos individuales	27
	Preparación de trabajos en equipo	9
	Tareas de investigación y búsqueda de información	10
	Lecturas obligatorias	7
	Lectura libre	2
	Asistencia a actividades externas (visitas, conferencias, etc.)	2
<b>Horas totales:</b>		<b>150</b>

### **SISTEMA DE EVALUACIÓN:**

#### **Obtención de la nota final:**

Pruebas escritas: 10 %

Trabajos individuales:	50 %
Trabajos en equipo:	15 %
Prueba final:	25 %
<b>TOTAL</b>	<b>100 %</b>

## **Observaciones específicas sobre el sistema de evaluación:**

### **1. Sistema de evaluación en primera convocatoria**

El alumnado, tanto presencial como no presencial, entregará todas y cada una de las prácticas individuales (puntualmente, publicadas en la PDU de la asignatura) en la fecha acordada, siendo penalizado en caso contrario, sea cual sea su régimen contractual de asistencia a clase.

Respecto a la prueba teórica de contenidos, todo el alumnado concurrirá, en primera instancia, en la fecha designada, que será publicada en el calendario oficial de exámenes, una vez ajustadas las fechas de las pruebas correspondientes al resto de asignaturas.

Como se recoge en el apartado "Observaciones para alumnos exentos a la asistencia obligatoria por circunstancias justificadas", no existe una metodología didáctica específica para alumnado no presencial. Por tanto, el alumnado deberá, por un lado, examinar de manera periódica la PDU de la asignatura para sondear los contenidos previstos en tal fecha, y por otro, contactar frecuentemente con el profesorado para incidir en aspectos puntuales que puedan favorecer el seguimiento y aprendizaje de la materia propia de la asignatura.

De este modo, para superar la asignatura, el alumnado deberá aprobar tanto el bloque práctico como la prueba teórico-práctica final de manera aislada, obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada uno de estos. En caso contrario, deberá concurrir a la segunda convocatoria con aquel apartado suspenso durante el desarrollo y examen del mismo (en caso de acudir a segunda convocatoria con uno de los dos bloques suspensos, se mantendrá la nota del bloque superado); siendo aconsejable acudir a tutorías presenciales con los docentes para la preparación idónea de la prueba evaluativa correspondiente a dicha convocatoria.

### **2. Sistema de evaluación en segunda convocatoria**

Para superar la asignatura en esta segunda convocatoria, el alumnado deberá examinarse y aprobar de manera aislada el/ los bloque/ s suspenso/ s en primera convocatoria (enero), obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada uno de ellos. Para el bloque práctico el alumnado deberá rehacer los trabajos prácticos que le indique el profesorado.

En esta segunda convocatoria se mantienen los mismos porcentajes que en la primera, en lo que respecta a la evaluación de los apartados prácticos y el teórico.

Si el alumnado no supera la/ s prueba/ s estipulada/ s en segunda convocatoria, en su calificación de acta la asignatura constará como suspensa. De este modo, en sucesivas convocatorias el alumnado cursa y se examina de todos los bloques que componen la materia.

### **3. Sistema de evaluación: calificación definitiva en actas**

De cara a la nota final que constará en actas, se atenderán las siguientes circunstancias:

1. Si el alumnado ha aprobado todos los módulos de la asignatura, en su nota de acta constará la calificación correspondiente a la suma de los porcentajes de cada uno de estos módulos. La asignatura ha sido superada con éxito.

2. Si el alumnado ha suspendido el módulo *Trabajos individuales, Trabajos en equipo y/ o la Prueba final*, obteniendo en la suma de estos porcentajes una calificación igual o superior a 5 puntos, en su nota de acta constará la calificación de 4 puntos (Normativa de Universidad San Jorge, recogida en Instrucción técnica para la calificación del alumnado de programas de grado y máster universitario, apartado “4.1.2. Obtención de la calificación final en asignaturas con requisitos para su superación”). La asignatura estaría suspensa.

3. Si el alumnado ha suspendido el módulo *Trabajos individuales, Trabajos en equipo y/ o la Prueba final* en la primera convocatoria (enero), y no se ha presentado a la convocatoria de julio, en su nota de acta constará, a) *No Presentado* (cero puntos), si no había superado ningún módulo en primera convocatoria, o b) la calificación obtenida en el bloque o bloques aprobado/ s en esa primera convocatoria. Si dicha calificación es igual o superior a 4 puntos, en su nota de acta constará la calificación de 4 puntos. La asignatura estaría suspensa.

### **4. Ortografía**

Al amparo de los cambios en la norma idiomática en lengua española recogidos en la *Ortografía de la lengua española* (2010), publicada por la Real Academia Española, se han establecido unos criterios de corrección vinculados a esta obra que se aplicarán en todas las pruebas de la materia.

### **5. Plagio**

El plagio parcial o total de un trabajo supondrá un suspenso en ese trabajo. Copiar en un examen implica un suspenso en la asignatura.



**Importante. Todas estas observaciones serán convenientemente expuestas en la primera jornada lectiva, durante la lectura y análisis de la Guía Docente de la asignatura.**

### **Regulación por plagio y prácticas ilícitas**

Las actuaciones que constituyan copia o plagio, total o parcial, de un instrumento de evaluación supondrá que el alumno será calificado, en dicho instrumento de evaluación, con un suspenso (cero). En el caso de instrumentos de evaluación grupales, se calificará de la misma manera, tratando de individualizar la responsabilidad de cada uno de sus miembros, si es posible. Si dicha individualización de responsabilidades no es posible o la responsabilidad es claramente colectiva de todos los miembros, todos ellos tendrán la misma calificación de suspenso (cero).

En el caso de las prácticas externas, la calificación resultante (suspenso, cero) conlleva la obligación de repetir dichas prácticas.

La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura.

Para conocer más acerca de qué es el plagio y cómo poder evitarlo, podéis consultar: <https://www.usj.es/alumnos/vidauniversitaria/biblioteca/investigacion/como-publicar/plagio>

**Regulación por plagio y prácticas ilícitas** Las actuaciones que constituyan copia o plagio, total o parcial, de un instrumento de evaluación supondrá que el alumno será calificado, en dicho instrumento de evaluación, con un suspenso (cero). En el caso de instrumentos de evaluación grupales, se calificará de la misma manera, tratando de individualizar la responsabilidad de cada uno de sus miembros, si es posible. Si dicha individualización de responsabilidades no es posible o la responsabilidad es claramente colectiva de todos los miembros, todos ellos tendrán la misma calificación de suspenso (cero). En el caso de las prácticas externas, la calificación resultante (suspenso, cero) conlleva la obligación de repetir dichas prácticas. La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura. Para conocer más acerca de qué es el plagio y cómo poder evitarlo, podéis consultar: <https://www.usj.es/alumnos/vidauniversitaria/biblioteca/investigacion/como-publicar/plagio>

**Regulación por uso de sistemas IA** El uso de cualquier forma de Inteligencia Artificial en la realización de las actividades de aprendizaje como trabajos y exámenes, incluyendo proyectos, tareas, ensayos o investigaciones, requiere la debida autorización y supervisión del profesorado correspondiente. Esta autorización aparecerá en el enunciado específico de la actividad de aprendizaje evaluable y se deberá respetar estrictamente el ámbito y los límites establecidos en la misma. Cuando se autorice el uso de IA para la elaboración de una actividad de aprendizaje, ésta se limitará principalmente a las etapas tempranas de la investigación, donde puede servir de inspiración o sugerir direcciones, pero no para producir contenido que se incluya directamente en las entregas. En caso de que se autorice a reproducir textos generados por IA, el alumno deberá divulgar claramente este hecho en el documento entregado. Esta divulgación se realizará indicando expresamente los métodos y herramientas de IA utilizadas. En cualquier caso, el alumno deberá proporcionar una explicación detallada sobre cómo ha empleado la IA en el proceso de investigación o producción de la actividad y/ o trabajo, incluyendo los «prompts» que empleó durante su uso, las verificaciones realizadas para garantizar la autenticidad de la información propuesta por la IA y las modificaciones realizadas al contenido generado por

la IA. El uso de la IA en las actividades de aprendizaje y/ o trabajos académicos deberá respetar los principios éticos de integridad académica y honestidad intelectual. Si el alumno hace un uso inadecuado de la IA incumpliendo la regulación establecida, el resultado de la calificación en la actividad de aprendizaje correspondiente será de suspenso (cero). La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura.

### Regulación por uso de sistemas IA

El uso de cualquier forma de Inteligencia Artificial en la realización de las actividades de aprendizaje como trabajos y exámenes, incluyendo proyectos, tareas, ensayos o investigaciones, requiere la debida autorización y supervisión del profesorado correspondiente. Esta autorización aparecerá en el enunciado específico de la actividad de aprendizaje evaluable y se deberá respetar estrictamente el ámbito y los límites establecidos en la misma.

Cuando se autorice el uso de IA para la elaboración de una actividad de aprendizaje, ésta se limitará principalmente a las etapas tempranas de la investigación, donde puede servir de inspiración o sugerir direcciones, pero no para producir contenido que se incluya directamente en las entregas. En caso de que se autorice a reproducir textos generados por IA, el alumno deberá divulgar claramente este hecho en el documento entregado. Esta divulgación se realizará indicando expresamente los métodos y herramientas de IA utilizadas. En cualquier caso, el alumno deberá proporcionar una explicación detallada sobre cómo ha empleado la IA en el proceso de investigación o producción de la actividad y/ o trabajo, incluyendo los «prompts» que empleó durante su uso, las verificaciones realizadas para garantizar la autenticidad de la información propuesta por la IA y las modificaciones realizadas al contenido generado por la IA.

El uso de la IA en las actividades de aprendizaje y/ o trabajos académicos deberá respetar los principios éticos de integridad académica y honestidad intelectual. Si el alumno hace un uso inadecuado de la IA incumpliendo la regulación establecida, el resultado de la calificación en la actividad de aprendizaje correspondiente será de suspenso (cero).

La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura.

### Métodos de evaluación:

Instrumento de evaluación	Resultados de Aprendizaje evaluados	Criterios de evaluación	%
TRABAJOS INDIVIDUALES	R01 R02 R03 R04 R05	Acertada aplicación de procedimientos de sondeo e investigación de la información analizada   Estructura, contenido y presentación gráfica de los proyectos idóneamente expresados, teniendo en cuenta las metodologías de diseño gráfico aplicadas al medio comunicativo   Justificación conceptual y práctica referida al diseño y desarrollo de la secuencia proyectual que contempla la actividad realizada   Delimitación lógica de la estructura particular de cada bloque proyectual   Originalidad global del proyecto   Correcto uso del software y de los medios proyectuales tradicionales empleados   Asistencia y participación continuada del alumnado, mostrando un evidente interés en el normal	50

		desarrollo de la práctica   Respeto a la obra de autoría ajena dispuesta en cualquier tipo de soporte (propiedad intelectual).	
PRUEBA FINAL	R01 R02	Dominio conceptual y expositivo de los contenidos propios de la materia   Valoración de aportaciones personales al marco didáctico de la asignatura   Razonamiento e idoneidad gramatical estructurando la redacción de la prueba escrita   Ortografía.	25
TRABAJO EN EQUIPO	R01 R02 R03 R04 R05	Acertada aplicación de procedimientos de sondeo e investigación de la información analizada   Estructura, contenido y presentación gráfica de los proyectos idóneamente expresados, teniendo en cuenta las metodologías de diseño gráfico aplicadas al medio comunicativo   Justificación conceptual y práctica referida al diseño y desarrollo de la secuencia proyectual que contempla la actividad realizada   Delimitación lógica de la estructura particular de cada bloque proyectual   Originalidad global del proyecto   Correcto uso del software y de los medios proyectuales tradicionales empleados   Asistencia y participación continuada del alumnado, mostrando un evidente interés en el normal desarrollo de la práctica   Respeto a la obra de autoría ajena dispuesta en cualquier tipo de soporte (propiedad intelectual)   Capacidad de trabajo en equipo, planificación y organización grupal y cumplimiento con las tareas asignadas.	15
PRUEBAS ESCRITAS	R04	Capacidad de análisis. Comprensión de los contenidos. Aplicación de los contenidos. Capacidad de abstracción y relación de ideas.	10

**Peso total: 100**

### **Observaciones para alumnos exentos a la asistencia obligatoria por circunstancias justificadas:**

#### **1. Sistema de evaluación en primera convocatoria**

El alumnado que desee acogerse a este régimen no presencial deberán justificar una inasistencia a sesiones presenciales superior al 20% de las horas totales. Dicha justificación atenderá a causas laborales o de salud, debiendo presentar el interesado -en Secretaría del centro- un certificado oficial que avale esta circunstancia.

El alumnado acogido a tales regímenes de no presencialidad entregará todas y cada una de las prácticas individuales y grupales en idéntica fecha a la acordada para alumnado presencial, siendo penalizado de igual manera que aquellas/ os que, asistiendo a clase, no presenten en fecha los ejercicios propuestos y -siempre- publicados en la PDU de la asignatura.

En lo que atañe al trabajo grupal, el equipo docente buscará la fórmula más adecuada -y consensuada con el

alumnado- para que lo realice en este mismo formato, es decir, en equipo. En caso de no ser posible su elaboración a través de este formato grupal, el alumnado no presencial lo plasmará de manera individual; computando, no obstante, como trabajo grupal en concepto y porcentaje asignados.

Respecto a la prueba teórica de contenidos, el alumnado en régimen no presencial concurrirá, en primera instancia, en la fecha designada, que será publicada de manera puntual en el calendario oficial de exámenes, una vez ajustadas las fechas de las pruebas correspondientes al resto de asignaturas. Se contempla la posibilidad de realizar dicha prueba en otra fecha, siempre que el alumnado justifique adecuadamente –mediante presentación de certificado en Secretaría- la incapacidad de acudir en día y hora a la estipulada de manera oficial y con carácter general.

Asimismo, no existe una metodología didáctica específica para alumnado no presencial. Por tanto, el alumnado deberá, por un lado, examinar de manera periódica la PDU de la asignatura para sondear los contenidos previstos en tal fecha, y por otro, contactar frecuentemente con el profesorado para incidir en aspectos puntuales que puedan favorecer el seguimiento y aprendizaje de la materia propia de la asignatura.

De este modo, para superar la asignatura, el alumnado deberá aprobar cada uno de los tres bloques (trabajos individuales, trabajo grupal y prueba escrita final) de manera aislada, obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada uno de estos. En caso contrario, deberá concurrir a la segunda convocatoria (julio) con aquel apartado suspenso durante el desarrollo y examen del mismo; siendo aconsejable acudir a tutorías presenciales con los docentes para la preparación idónea de la prueba evaluativa correspondiente a dicha convocatoria.

## **2. Sistema de evaluación en segunda convocatoria**

Para superar la asignatura en esta segunda convocatoria el alumnado deberá examinarse y aprobar de manera aislada el/ los bloque/ s suspenso/ s en primera convocatoria (enero), obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada uno de ellos. En esta segunda convocatoria se mantienen los mismos porcentajes que en la primera, en lo que respecta a la evaluación de los apartados prácticos y el teórico.

Si el alumnado no supera la/ s prueba/ s estipulada/ s en segunda convocatoria, en su calificación de acta la asignatura constará como suspensa. De este modo, en sucesivas convocatorias el alumnado cursa y se examina de todos los bloques que componen la materia.

## **3. Sistema de evaluación: calificación definitiva en actas**

De cara a la nota final que constará en actas, se atenderán las siguientes circunstancias:

1. Si el alumnado ha aprobado todos los módulos de la asignatura, en su nota de acta constará la calificación correspondiente a la suma de los porcentajes de cada uno de estos módulos. La asignatura ha sido superada con éxito.

2. Si el alumnado ha suspendido el módulo *Trabajos individuales, Trabajos en equipo y/ o la Prueba final*, obteniendo en la suma de estos porcentajes una calificación igual o superior a 5 puntos, en su nota de acta constará la calificación de 4 puntos (Normativa de Universidad San Jorge, recogida en Instrucción técnica para la calificación del alumnado de programas de grado y máster universitario, apartado “4.1.2. Obtención de la calificación final en asignaturas con requisitos para su superación”). La asignatura estaría suspensa.

3. Si el alumnado ha suspendido el módulo *Trabajos individuales, Trabajos en equipo y/ o la Prueba final* en la primera convocatoria (enero), y no se ha presentado a la convocatoria de julio, en su nota de acta constará, a) *No Presentado* (cero puntos), si no había superado ningún módulo en primera convocatoria, o b) la calificación obtenida en el bloque o bloques aprobado/ s en esa primera convocatoria. Si dicha calificación es igual o superior a 4 puntos, en su nota de acta constará la calificación de 4 puntos. La asignatura estaría suspensa.

#### **4. Ortografía**

Al amparo de los cambios en la norma idiomática en lengua española recogidos en la *Ortografía de la lengua española* (2010), publicada por la Real Academia Española, se han establecido unos criterios de corrección vinculados a esta obra que se aplicarán en todas las pruebas de la materia.

#### **5. Plagio**

El plagio parcial o total de un trabajo supondrá un suspenso en ese trabajo. Copiar en un examen implica un suspenso en la asignatura.

### **BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:**

#### **Bibliografía básica:**

BERGER, John. Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.

HELLER, Eva. Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona:

Gustavo Gili, 2004.

MAGAL, T.; GONZÁLEZ DEL RÍO COGORNO, J.; DEFEZ GARCÍA, B. Diseño Gráfico Editorial. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2007.

MAHON, N. Dirección de Arte. Publicidad. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.

MUNARI, Bruno. Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili, 2016.

SATUÉ, Enric. El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid. Alianza Editorial, 2012.

TENA, D. Diseño Gráfico y Comunicación. Madrid: Pearson, 2005.

### **Bibliografía recomendada:**

ALBERS, J. La interacción del color. Madrid: Alianza, 2007.

ANGELETTI, N.; OLIVA, A. Revistas que hacen e hicieron historia. Barcelona: Sol 90 media, 2002.

BAINES, P.; HASSAM, A. Tipografía: función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

BAYLEY, S. Guía Conran del diseño. Madrid: Alianza Forma, 1992.

BURTENSHAW, K.; MAHON, N.; BARFOOT, C. Principios de Publicidad. El proceso creativo: agencias, campañas, medios, ideas y dirección de arte. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

CANGA, J. El diseño periodístico en prensa diaria. Barcelona: Bosch, 1994.

CASES I ASSOCIATS. Diseño de información. Proyectos 2003/ 2004. Barcelona, 2004.

CASES I ASSOCIATS. Diseño de la noticia. Barcelona: Index Book, 2008.

CEBRIÁN, M. Información multimedia. Madrid: Pearson, 2005.

DONDIS, D. Sintaxis de la imagen. México: Gustavo Gili, 1992.

FRUTIGER, Adrian. El libro de la tipografía. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

GARCÍA, J. Tecnología de la comunicación e información escrita. Madrid: Síntesis, 2003.

GARFIELD, Simon. Es mi tipo. Un libro sobre fuentes tipográficas. Madrid: Taurus, 2019.

GONZÁLEZ, L.; PÉREZ, P. 30 años de diseño periodístico en España (1976-2006). Madrid: Zona Impresión S.L., 2007.

HELLER, H.; GODFREY, J. 100 revistas clásicas de diseño gráfico. Barcelona: Art Blume, 2014.

HOCHULI, J.; KINCROSS, R. El Diseño de Libros. Madrid: Edit. Campgrafic, 2005.

JARDÍ, Enric. Veintidós consejos sobre tipografía. Barcelona: Actar, 2007.

MARTÍN, J. Manual de Tipografía. Del plomo a la era digital. Valencia: Campgrafic, 2001.

MIJKSENAAR, P. Una introducción al diseño de la información. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

MILLER, J.; LUPTON, E. El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño. México: Gustavo Gili, 1994.

MONO, A. Identidad corporativa. Del brief a la solución final. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

MÜLLER-BROCKMANN, Josef. Grid Systems in Graphic Design. Salenstein: niggli Verlag, 1999.

OLIVARES, E.; VILAHUR, L. Dibujo para diseñadores gráficos. Badalona: Parramón, 2012.

PISCITELLI, A. Internet, la imprenta del siglo XXI. Barcelona: Gedisa, 2005.

RIZZO, M. Manual de dirección artística cinematográfica. Barcelona: Omega, 2006.

SATUÉ, E. Arte en la tipografía y tipografía en el arte. Madrid: Siruela, 2007.

SCHEINBERGER, F. Ser ilustrador. 100 maneras de dibujar un pájaro o cómo desarrollar tu profesión. Barcelona: Gustavo Gili, 2018.



- SEDDON, T.; HERRIOTT, L . Dirección de Arte. Proyectos impresos. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.
- SWAN, A. Bases del diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- VILCHES, F. Historia gráfica de la prensa diaria española. Madrid: RBA, 2011.
- WIGAN, M.. Imágenes en secuencia. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.
- WONG, W. Diseño Gráfico Digital. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- WONG, W. Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- ZAPPATERRA, Y. Diseño editorial: periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.
- ZAVALA, H. El diseño en el cine: proyectos de dirección artística. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2008.
- ZORRILLA, J. Introducción al diseño periodístico. Pamplona: Eunsa. Edit. Universidad de Navarra, S.A. 1997.

### **Páginas web recomendadas:**

ADG	<a href="http://www.adg-fad.org/">http://www.adg-fad.org/</a>
Agencia BBDO	<a href="https://www.bbdo.com/">https://www.bbdo.com/</a>
Agencia CPB	<a href="http://www.cpbgroup.com/">http://www.cpbgroup.com/</a>
Agencia Droga5	<a href="http://droga5.com/">http://droga5.com/</a>
Agencia IDEO	<a href="http://www.ideo.com/">http://www.ideo.com/</a>
Agencia Jones Knowles Ritchie	<a href="http://www.jkrglobal.com">http://www.jkrglobal.com</a>
Agencia JWT	<a href="https://www.jwt.com/">https://www.jwt.com/</a>
Agencia Leo Burnett	<a href="http://leoburnett.com/">http://leoburnett.com/</a>
Agencia McCann	<a href="http://mccann.com/">http://mccann.com/</a>
Agencia Ogilvy	<a href="http://www.ogilvy.com/">http://www.ogilvy.com/</a>
Agencia Razorfish	<a href="http://www.razorfish.com/">http://www.razorfish.com/</a>
Agencia Saatchi	<a href="http://saatchi.com/en-us/">http://saatchi.com/en-us/</a>
Agencia TBWA	<a href="http://tbwa.com/">http://tbwa.com/</a>
Agencia Wieden Kennedy	<a href="http://www.wk.com/">http://www.wk.com/</a>
Asociación Galega de Deseño	<a href="https://dag.gal/gl">https://dag.gal/gl</a>
Asociación Galega de Profesionais da Ilustración	<a href="https://agpi.es/">https://agpi.es/</a>
Barcelona Centre de Disseny	<a href="http://www.bcd.es">http://www.bcd.es</a>
Behance	<a href="https://www.behance.net/">https://www.behance.net/</a>
Blog Artes Visuales	<a href="http://www.newsartesvisuales.com/editor/edit01.htm">http://www.newsartesvisuales.com/editor/edit01.htm</a>
British Design and Art Direction (DAD)	<a href="https://www.dandad.org/">https://www.dandad.org/</a>
Design Museum	<a href="http://www.designmuseum.org">http://www.designmuseum.org</a>
Domestika	<a href="https://www.domestika.org/es">https://www.domestika.org/es</a>
Ethics for Designers	<a href="http://www.ethicsfordesigners.com/">http://www.ethicsfordesigners.com/</a>



FAD	<a href="http://fad.cat/">http://fad.cat/</a>
Festival Cannes Lions	<a href="http://www.canneslions.com/">http://www.canneslions.com/</a>
Festival El Sol	<a href="http://elsolfestival.com/">http://elsolfestival.com/</a>
Font Library	<a href="https://fontlibrary.org/en">https://fontlibrary.org/en</a>
Fonts by Hoefler	<a href="http://www.typography.com/">http://www.typography.com/</a>
Fonts.com	<a href="http://www.fonts.com/">http://www.fonts.com/</a>
García Media Latinoamérica	<a href="http://garciamedia.com/">http://garciamedia.com/</a>
George Lois	<a href="http://www.georgelois.com/">http://www.georgelois.com/</a>
Google Doodles	<a href="http://www.google.com/doodles">http://www.google.com/doodles</a>
Identifont	<a href="http://www.identifont.com/">http://www.identifont.com/</a>
Premios CLIO	<a href="http://www.clioawards.com/">http://www.clioawards.com/</a>
Premios LAUS	<a href="http://www.laus.cat/">http://www.laus.cat/</a>
SND	<a href="http://www.snd-e.com/">http://www.snd-e.com/</a>
The One Club	<a href="https://www.oneclub.org/">https://www.oneclub.org/</a>
Unos Tipos Duros	<a href="https://www.unostiposduros.com/">https://www.unostiposduros.com/</a>
VML Y&R	<a href="http://vmlyr.com/">http://vmlyr.com/</a>

**OBSERVACIONES:**