Guía docente
804027 - DG-M - Diseño Gráfico

Última modificación: 18/03/2025

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2025 **Créditos ECTS:** 9.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Eguía Goméz, Jose Luis

Otros: De Trastamara Grau, Noemí
Jiménez Prat, Javi

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
1. Utilizar diferentes metodologias en el proceso de diseño.
2. Aplicar conocimientos relacionado con el procesado de imagenes.
3. Usar los mecanismos de las herramientas de procesado de imagenes.
4. Aplicar el método de trabajo en el diseño de interfícies gráficas de usuario.
5. Usar los agentes que intervienen en la comunicación gráfica y visual
6. Aplicar conocimientos relacionados con el análisis y la composición de las imágenes.
7. Aplicar conocimientos relacionados con el funcionamiento del diseño gráfico.

Transversales:
8. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
9. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
10. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las sesiones de clase se dividen en dos bandas de la actividad:
1. Parte descriptiva, donde el Profesor hace una presentación de la introducción de nuevos contenidos y describe los materiales (plan de trabajo, notas, presentaciones, enlaces y declaraciones de ejercicios, etc.) que proporciona para trabajar durante la semana posterior. (80% de la actividad)
2. Parte participativa que desarrolla actividades como por ejemplo:
a. a. Resolución de preguntas sobre los contenidos estudiados o ejercicios propuestos a la Junta anterior.
b. b. Explicación y defiende de los problemas resueltos.
c.c. Debates o foros de discusión sobre el contenido tratado a la clase anterior.
d. d. Prueba de conocimientos sobre los contenidos teóricos impartidos en la clase anterior o los ejercicios en desarrollo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

· Realizar ejercicios planteados aplicando el método y los procedimientos de diseño gráfico y conocimientos de tipografía.
· Diseñar interfaces gráficas de usuario aplicando diferentes metodologías de diseño.
· Resolver ejercicios o prácticas relacionados con la identidad visual.
· Comprender los conceptos implicados y resolver los ejercicios o prácticas relacionados con la comunicación gráfica visual.
· Analizar y construir imágenes.
· Realizar las tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.
· Utilizar estrategias para preparar y realizar las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
· Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.
· Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo cuenta criterios de relevancia y calidad.
· Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
· Utilizar estrategias para preparar y dar a término las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	90,0	40.00
Horas aprendizaje autónomo	135,0	60.00

Dedicación total: 225 h

CONTENIDOS

Parte 1: Identidad visual (3 ECTS)

Descripción:
Fundamentos del diseño de identidad visual, sus componentes y métodos de trabajo

Competencias relacionadas:
CEM 4.9. Usar los agentes que intervienen en la comunicación gráfica y visual
CEM 4.4. Aplicar conocimientos relacionado con el procesado de imagenes.
CEM 4.2. Utilizar diferentes metodologias en el proceso de diseño.
06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.
04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

Dedicación: 45h
Actividades dirigidas: 24h
Aprendizaje autónomo: 21h

Tema 1: Programas de Identidad Visual I

Descripción:
1. Identidad corporativa e Imagen corporativa.
2. Signo, icono y marca.
3. Logotipo, símbolo.
4. Sujetos y estrategias.
5. Principios y efectos.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P01.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 2: Programas de Identidad Visual II

Descripción:
6. Construcción de la identidad gráfica.
7. Marketing.
8. Branding.
9. Visión, valores y marcas.
10. Comunicaciones de marca.
11. La innovación basada en la marca.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P02.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 3: Identidad visual a través del packaging

Descripción:
1. Packaging como ejemplo de conjunto de elementos: Contenido, marca, forma, diseño industrial, diseño gráfico, material y comunicación.
2. El envase de un producto como vendedor silencioso.
3. Reflejar la función para la cual sirve un producto.
4. Personalidad de un producto.
5. El concepto de seducción y elementos que influyen en la seducción.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P03.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 4: Propuestas alternativas de Identidad visual

Descripción:
1. Estrategias de comunicación en el marketing de guerrillas.
2. Aproximación a la imagen globalizada y la imagen local.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P04.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 5: Identidad visual y nuevas tecnologías: dispositivos móviles

Descripción:
1. Teléfonos inteligentes (Smartphone).
2. Tabletas (tablets).
3. SmartTV.
4. Google glass.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P05.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 6: Identidad visual y nuevas tecnologías: videojuegos

Descripción:
1. El videojuego como canal de comunicación.
2. El internauta y el juego.
3. Transmitir los atributos del producto y marca.
4. Advergaming: Refuerzo de la imagen de marca.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P06.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Parte 2: Diseño editorial (3 ECTS)

Descripción:
Introducción a la edición digital y en papel aplicando los métodos y los procedimientos de diseño gráfico y conocimientos de tipografía.

Competencias relacionadas:
CEM 4.1. Aplicar conocimientos relacionados con el funcionamiento del diseño gráfico.
CEM 4.10. Aplicar conocimientos relacionados con el análisis y la composición de las imágenes.
CEM 4.9. Usar los agentes que intervienen en la comunicación gráfica y visual
CEM 4.5. Usar los mecanismos de las herramientas de procesado de imagenes.
CEM 4.4. Aplicar conocimientos relacionado con el procesado de imagenes.
CEM 4.2. Utilizar diferentes metodologias en el proceso de diseño.
06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.
04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

Dedicación: 36h
Actividades dirigidas: 24h
Aprendizaje autónomo: 12h

Tema 7: Análisis del producto editorial desde una perspectiva global.

Descripción:
1. Breve historia del libro.
2. Tipología de publicaciones.
3. Funcionalidad, simplicidad e identidad.
4. Composición.
5. Colección.
Software de composición
· Introducción a InDesign.
· Definir el tamaño de las páginas.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P07.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 8: La imprenta

Descripción:
1. El papel.
2. La Impresión.
3. Técnicas actuales de impresión.
4. Manipulados.
Software de composición
· Herramientas de contenido.â□¨· Utilizar reglas.â□¨. Composición de los manipulados.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P08.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 9: El procés gràfic. Revisió i proves

Descripción:
1. Etapas del proceso gráfico.
2. Pruebas de pantalla.
3. Pruebas de impresión y control de documentos.
5. Errores frecuentes en el proceso de producción gráfica.
Software de composición
· Vincular elementos.
· Vincular estilos

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P09.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 10: Diseño de Libro Digital

Descripción:
1. Classificación de publicaciones digitales.
2. Impresión vs Publicación Digital.
3. PDF Interactivo, EPUBS y HTML.
4. Preparar archivos.

Software de composición
· Gestionar las páginas del documento.
· Opciones de exportación de PDF interactivo y EPUB.
· Probar y validar archivos.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P10.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 11: Publicación electrónica para Tablet

Descripción:
1. Experiencia de usuario. Páginas individuales y contenido desplazable.
2. Interfaz de usuario.
3. Indicadores visuales de interactividad. Tipografías e imágenes.
4. Configuración del documento.â□¨
Software de composición
· Crear interactividad.
· Crear enlaces con botones e hipervínculos.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P11.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 12: Publicación y distribución de publicaciones electrónicas

Descripción:
1. Plataformas y herramientas de publicación. Secuencia de imágenes.
2. Indesign Publish Online.
3. Trabajar con audio.
4. Trabajar con vídeo.â□¨
Software de composición
· Indesign Publish Online.
· Marcos desplazables y panoramas.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P12.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Parte 3: Diseño aplicado (3 ECTS)

Descripción:
Diseño de interfaces gráficas de usuario con la aplicación de diferentes metodologías.

Competencias relacionadas:
CEM 4.1. Aplicar conocimientos relacionados con el funcionamiento del diseño gráfico.
CEM 4.10. Aplicar conocimientos relacionados con el análisis y la composición de las imágenes.
CEM 4.9. Usar los agentes que intervienen en la comunicación gráfica y visual
CEM 4.7. Aplicar el método de trabajo en el diseño de interfícies gráficas de usuario.
CEM 4.5. Usar los mecanismos de las herramientas de procesado de imagenes.
CEM 4.4. Aplicar conocimientos relacionado con el procesado de imagenes.
CEM 4.2. Utilizar diferentes metodologias en el proceso de diseño.
06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.
04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

Dedicación: 36h
Actividades dirigidas: 24h
Aprendizaje autónomo: 12h

Tema 13: Diseño gráfico y web: portafolio

Descripción:
Características propias.
Estudio de casos.
Tendencias.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P013.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 14: Diseño gráfico y web: web corporativa

Descripción:
Características propias.
Estudio de casos.
Tendencias.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P14.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 15: Diseño gráfico y web: tiendas electrónicas

Descripción:
Características propias.
Estudio de casos.
Tendencias.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P15.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 16: Diseño gráfico y web: aplicaciones educativas

Descripción:
Características propias.
Estudio de casos.
Tendencias.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P16.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 17: Diseño gráfico y dispositivos móviles: teléfonos inteligentes (smartphones)

Descripción:
Características propias.
Estudio de casos.
Tendencias.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P17.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 18: Diseño gráfico y dispositivos móviles: tabletas (tablets)

Descripción:
Características propias.
Estudio de casos.
Tendencias.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P18.

Dedicación: 6h
Actividades dirigidas: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

ACTIVIDADES

PRÁCTICA P01: BRIEF DESING - ENERGY DRINK

Descripción:
Creación de un Brief para una bebida energética (Energy Drink).
Diseño de una marca de bebida energética en función del Brief.

Objetivos específicos:
Conocer los factores que intervienen en la creación de un logotipo e identidad de marca y lograr una comunicación de la identidad coherente.

Material:
Guión de prácticas P01.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P02: TOTEM INFORMATIVO

Descripción:
Partiendo de un manual de identidad completo de una marca existente y con una identidad consolidada el alumno debe crear una pieza gráfica integrando los elementos descritos por el manual incluyendo la búsqueda de las fotografías que mejor transmitan la identidad de la empresa y las características del producto.

Objetivos específicos:
Entender la utilidad de un manual de identidad y ser capaz de interpretarlo y utilizarlo en una aplicación gráfica.

Material:
Guión de prácticas P02.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P03: PÁGINA DE INICIO

Descripción:
Visitar un supermercado y realizar un ejercicio de análisis crítico, dejando de actuar como consumidor pasivo.

Objetivos específicos:
Entender la razón del uso de los recursos gráficos en la comunicación visual.

Material:
Guión de prácticas P03.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P04: SUBVERTIR EL MENSAJE

Descripción:
Tomando como referente el trabajo realizado por Adbusters y a partir de los casos de estudio analizados en clase, elegir una compañía con el fin de apropiarnos de los recursos gráficos que utiliza para llamar la atención sobre un tema de actualidad.

Objetivos específicos:
Entender como podemos apropiarnos de los recursos gráficos utilizados por una compañía con el fin de controlar el mensaje.

Material:
Guión de prácticas P04.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P05: APP

Descripción:
Realizar el diseño gráfico de una nueva app destinada a la empresa Facebook
Debe encajar con la mentalidad del target, jóvenes de 20-35 años con un nivel económico medio, con estudios.
Debe tener una imagen internacional y la propuesta debe ser impactante.

Objetivos específicos:
Aplicar los principios del diseño gráfico en la creación de un producto destinado a las plataformas móviles.

Material:
Guión de prácticas P05.doc
Material_05.zip

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P06: ADVERGAMING

Descripción:
Analizar 3 ejemplos de mal uso de los recursos gráficos en la creación o aplicación de una identidad visual en advergaming.

Objetivos específicos:
Adquirir habilidades de interpretación, evaluación y creación de contenidos gráficos 2D mediante el proceso de análisis de los recursos gráficos empleados en la comunicación visual de una marca.

Material:
Guión de prácticas P06.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P07: FLYER PROMOCIONAL

Descripción:
Creación de un flyer promocional de un evento lúdico-festivo en el CITM.
1. Elección de formato y estilo coherente con el público destinatario.
3. Establecer una voz.
4. Componer el contenido.
5. Ilustrar el mensaje.

Objetivos específicos:
Trabajar los problemas expresivos, formales, funcionales y técnicos que se presenten en el proceso de diseño y realización de la propuesta gráfica.

Material:
Guión de prácticas P07.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P9: BOLETÍN INFORMATIVO(NEWSLETTER)

Descripción:
Creación de un boletín impreso.
1. Elección de formato y estilo coherente con la identidad de la organización.
3. Establecer una voz.
4. Componer el contenido.
5. Ilustrar el mensaje.

Objetivos específicos:
Valorar e integrar en la propuesta gráfica los elementos informativos, identificativos y persuasivos adecuados a los objetivos comunicativos de la organización.

Material:
Guión de prácticas P9.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

PRÁCTICA P10: PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA

Descripción:
Crear una presentación que incentive a jóvenes de 15 a 18 años a la lectura de eBooks destacando los posibles beneficios.
1. Elección de formato y estilo coherente con el público destinatario
3. Establecer una voz
4. Componer el contenido

Objetivos específicos:
Identificar las necesidades comunicativas y utilizar los recursos gráficos más adecuados.

Material:
Guión de prácticas P10.doc

Dedicación: 4h
Aprendizaje autónomo: 4h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Exámenes parciales
-3 Exámenes Parciales por bloque con una ponderación del 30% de la nota final de asignatura.

Ejercicios Prácticas entregables
-Ejercicios de prácticas con una ponderación del 30% de la nota final de asignatura.

Exámen Final con una ponderación de 30% de la nota final de la asignatura.

Participación y actitud de aprendizaje
-La evaluación de la participación del alumno/a en las actividades formativas de la materia, y la actitud de aprendizaje, se evaluará mediante un seguimiento de sus intervenciones en clase y de la proporción de ejercicios o prácticas presentados. Esta evaluación corresponde al 10% de la nota final.

Los estudiantes que no superen la asignatura mediante la evaluación continuada tendrán la opción de presentarse al examen de reevaluación. Con este examen se podrán reevaluar los tres exámenes parciales y el examen final (60% de la nota final de la asignatura).

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Ejercicios
Los estudiantes deberán dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horas de clase), para realizar los ejercicios. Para hacerlos seguirán las indicaciones que se dan en el documento Enunciado del Ejercicio y las indicaciones que a tal efecto se han dado a las clases correspondientes.

El ejercicio resuelto se depositará en el Campus Virtual en el apartado Entrega del Aula de la asignatura. Cada Enunciado de el Ejercicio incorpora una fecha de entrega, sólo serán tenidos en cuenta para la evaluación aquellos ejercicios entregados antes de las 24:00 horas de la fecha indicada.

La evaluación de los ejercicios no supone sólo la resolución de los mismos, sino también la defensa que se haga de los resultados si el grupo es requerido a tal efecto durante las clases y la realización de los documentos correspondientes.

Cualquier incidencia que no permita resolver el ejercicio en el plazo indicado debe ser comunicada previamente al / la profesor / a, con posterioridad a esta comunicación se resolverá la pertenencia yo no de las causas que motivan la no presentación del ejercicio se establecerán las alternativas para completar la evaluación las causas son justificadas.

Los documentos deberán completarse siguiendo las instrucciones en los que ellos especifican, especialmente en lo que hace referencia a la rotulación en los nombres de los archivos. En ningún caso se modificará la maquetación del documento no se guardará en un formato o versión que no sea el indicado. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es por tanto objetivo de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- Chaves, Norberto. La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili, 2005. ISBN 8425220793.
- Dorrian, M.; Lucas, G. Publicidad de guerrilla: otras formas de comunicar. Barcelona: Gustavo Gili, 2006. ISBN 9788425220982.
- Cohen, S.; Burns, D. Edición de libros digitales con InDesign CS6. Madrid: Anaya Multimedia, 2013. ISBN 9788441533424.
- Satué, Enric. El disseny de llibres del passat, del present i, tal vegada, del futur: la petjada d'Aldo Manuzio. Vic: Eumo, 1996. ISBN 9788476026427.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Retículas. Barcelona: Parramón, 2008. ISBN 9788434233546.
- Maeda, John. Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida. Barcelona: Gedisa, 2006. ISBN 9788497841597.
- Campos, Cristian. Retículas: soluciones creativas para el diseñador gráfico. Barcelona: Gustavo Gili, 2008. ISBN 842522263X.
- Sherin, Aaris. SustainAble: a handbook of materials and applications for graphic designers and their clients. Rockport, 2008. ISBN 9781592534012.

Complementaria:

- Eco, Umberto. Los límites de la interpretación. Barcelona: Lumen, 1992. ISBN 9788426412140.
- March, Marion. Tipografia creativa!. 3ª ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1994. ISBN 8425214076.
- Mirzoeff, Nicholas. Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós, 2003. ISBN 9788449313905.
- Sánchez, América. Tutti frutti: gráfica popular y diversidad cultural. Madrid: Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación: Dimad, 2007.
- González Solas, Javier. Identidad visual corporativa: la imagen de nuestro tiempo. Barcelona: Síntesis, 2002. ISBN 9788477389545.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Impresión y acabados. Barcelona: Parramón, 2011. ISBN 9788434229099.
- Steimberg, S.H. 500 años de imprenta. Barcelona: Zeus, 1963.
- "Tratado clásico de tipografía: 21 sumarios y textos". Unos tipos duros: teoría y práctica de la tipografía [en línea]. [Consulta: 31/03/2014]. Disponible a: http://www.unostiposduros.com/tratado-de-tipografia-21-sumarios-y-textos/.- Cairo, Alberto. Infografía 2.0: visualización interactiva de información en prensa. Madrid: Alamut, 2008. ISBN 9788498890105.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Layout. 2ª ed. Barcelona: Parramón, 2013. ISBN 9788434240629.
- Hillner, Matthias. Virtual typography. Lausanne: AVA Publishing, 2009. ISBN 9782940373994.
- "Designing for iOS 7". iOS human interface guidelines [en línea]. [Consulta: 31/03/2014]. Disponible a: https://developer.apple.com/library/ios/#documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/Introduction/Introduction.html.- "Android design". Android user interface guidelines [en línea]. [Consulta: 31/03/2014]. Disponible a: http://developer.android.com/guide/practices/ui_guidelines/index.html.

RECURSOS

Enlace web:
- http://www.fontspace.com. fontspace
- http://www.urbanfonts.com. urbanfonts
- https://kuler.adobe.com. Recurso
- http://www.1001freefonts.com. Recurso
- http://www.experimenta.es. Recurso