Guía docente
804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

Última modificación: 18/05/2026

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

Titulación: **Curso:** 2026 **Créditos ECTS:** 6.0
Idiomas: Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Trastamara Grau, Noemi De

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CEAAD 4. Dominar las bases de la iluminación, la fotografía y el tratamiento digital para diseñar y desarrollar productos artísticos, audiovisuales y de animación.
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

Transversales:
04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: 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.
05 TEQ N1. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 1: Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.
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.

METODOLOGÍAS DOCENTES

La metodología impartida en esta asignatura pretende introducir una base sólida en el entorno gráfico, orientado a la identidad visual, aportar herramientas de trabajo, recursos gráficos i teóricos con el objetivo de crear un método de trabajo para que el alumno adquiera la capacidad de implementar un discurso gráfico en la creación de la identidad visual.

Las sesiones de clase se dividen en dos partes de actividad: 1. Parte descriptiva, donde el profesor hace una presentación de nuevos contenidos i describe los materiales (plan de trabajo, notas, presentaciones, enlaces y descripciones de ejercicios, etc.), que proporciona para trabajar durante la semana posterior. 2. Parte participativa en la que se desarrollan actividades como: a. Resolución de preguntas sobre los contenidos estudiados o ejercicios propuestos en la clase anterior. b. Explicación y defensa de los problemas resueltos. c. Debates o fórums de discusión sobre el contenido tratado en la clase anterior. d. Prueba de conocimientos sobre los contenidos teóricos impartidos en la clase anterior o los ejercicios en desarrollo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Entender los conceptos de identidad visual e imagen corporativa.
- Comprender y saber utilizar las diferentes metodologías que intervienen en el proceso del diseño gráfico.
- Ser capaz de saber utilizar los agentes que intervienen en la comunicación gráfica y visual
- Dominar los procesos que intervienen para el diseño packagings y creación de publicaciones impresas y electrónicas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	24,0	16.00
Horas grupo mediano	22,0	14.67
Horas actividades dirigidas	14,0	9.33

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

TEMA 1. Introducción a la Identidad Visual

Descripción:
1. Valores
2. Objetivos
3. Qué es un logotipo?
4. Variedades y formas
5. Briefing

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P01

Dedicación: 10h
Grupo mediano/Prácticas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 2. Construcción de la Identidad Visual

Descripción:
1. Identidad corporativa versus imagen corporativa
2. Marca
3. Manual de estilos
4. Branding
5. Búsqueda
6. Técnicas de creación
7. Herramientas de trabajo

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P02

Dedicación: 20h
Grupo mediano/Prácticas: 8h
Aprendizaje autónomo: 12h

TEMA 3. Diseño Editorial

Descripción:
1. Papelería
2. Embalaje y diseño de producto
3. Características propias

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P03

Dedicación: 10h
Grupo mediano/Prácticas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 4. Diseño Digital

Descripción:
1. Interficies gráficas
2. Características propias

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P04

Dedicación: 10h
Grupo mediano/Prácticas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 5. Mensaje publicitario

Descripción:
1. Texto
2. Qué es un eslogan?
3. Funciones del texto

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P05

Dedicación: 10h
Grupo mediano/Prácticas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 6. Pensar en imágenes

Descripción:
1. Fotografía y diseño
2. Técnicas creativas
3. Generadores de ideas
4. Herramientas de estudio

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en las prácticas P06 y P07

Dedicación: 20h
Grupo mediano/Prácticas: 8h
Aprendizaje autónomo: 12h

TEMA 7. Estrategias de la comunicación

Descripción:
1. Márqueting de Guerrilla
2. Otras técnicas interactivas

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P08

Dedicación: 10h
Grupo mediano/Prácticas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA8. Estrategias visuales

Descripción:
1. Técnicas visuales
2. Utilidades

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P10

Dedicación: 10h
Grupo mediano/Prácticas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 9. Desarrollo y experimentación visual

Descripción:
1. Técnicas visuales
2. Dirección artística
3. Estrategias

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P11

Dedicación: 10h
Grupo mediano/Prácticas: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 10. Diseñar una Identidad Visual

Descripción:
1. El proceso creativo
2. Implementación de herramientas creativas y de trabajo
3. Aplicación metodológica
4. Elaboración de una marca.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P10

Dedicación: 40h
Grupo mediano/Prácticas: 16h
Aprendizaje autónomo: 24h

ACTIVIDADES

PRÁCTICA P01

Descripción:
Creación de un logotipo

Material:
Hoja de la práctica P01

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
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: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

PRÁCTICA P02

Descripción:
Creación de una propuesta gráfica con morfología visual

Material:
Hoja de la práctica P02

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
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: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

PRÁCTICA P03

Descripción:
Propuesta gráfica en el entorno editorial

Material:
Hoja de la práctica P03

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
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.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: 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.
04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

PRÁCTICA P04

Descripción:
Propuesta gràfica en el entorno digital

Material:
Hoja de la práctica P04

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
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.
04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: 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.

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

PRÁCTICA P05

Descripción:
Creación de un eslógan o texto publicitario con soporte gráfico

Material:
Hoja de la práctica P05

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
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.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: 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.
04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

PRÁCTICA P06

Descripción:
Crear una infografía basada en técnicas creativas

Material:
Hoja de la práctica P06

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: 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.
04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
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: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

PRÁCTICA P07

Descripción:
Creación de un mensaje visual

Material:
Hoja de la práctica P07

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: 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.
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: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

PRÁCTICA P08

Descripción:
Crear una propuesta interactiva creativa

Material:
Hoja de la práctica P08

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 4. Dominar las bases de la iluminación, la fotografía y el tratamiento digital para diseñar y desarrollar productos artísticos, audiovisuales y de animación.
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
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.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: 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.
04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

PRÁCTICA P09

Descripción:
Trabajar con técnicas visuales

Material:
Hoja de la práctica P09

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
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.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: 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.

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

PRÁCTICA P10

Descripción:
Creación de un concepto visual

Material:
Hoja de la práctica P10

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
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.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: 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.
04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

PRÁCTICA P11

Descripción:
Creación de una identidad visual

Material:
Hoja de la práctica P11

Entregable:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
CEAAD 4. Dominar las bases de la iluminación, la fotografía y el tratamiento digital para diseñar y desarrollar productos artísticos, audiovisuales y de animación.
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: 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.
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.
05 TEQ N1. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 1: Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Cualquier acto de fraude académico, plagio o uso o mera tenencia al alcance de medios no autorizados en cualquier actividad de evaluación comportará la calificación de cero (0) en la prueba o entrega afectada. Además, de acuerdo con la normativa de la Universidad, la posible derivación de los hechos para la apertura de un expediente disciplinario implicará que la asignatura quede en el estado provisional de "pendiente de evaluación" hasta la resolución del expediente. La gestión de estas incidencias se lleva a cabo de acuerdo con el **Marco de actuación para la integridad académica en la evaluación de la UPC**.

Exámenes parciales. 2 exámenes parciales con ponderación del 30% de la nota final de la asignatura.

Examen Final. Ponderación del 30% de la nota final de la asignatura.

Ejercicios y prácticas. Un total de 11 ejercicios con una ponderación del 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 las intervenciones y la proporción de ejercicios o prácticas presentados.. Esta evaluación corresponde al 10% de la nota final de la asignatura.

Los estudiantes que no superen la asignatura mediante la evaluación continua, tendrán la opción de presentarse al examen de reevaluación, la nota del cual substituirá a las notas de los exámenes parcials y el examen final (60% de la nota de la asignatura).

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Los estudiantes tendrán que dedicar tiempo de trabajo autónomo para realizar los ejercicios propuestos en clase. Se tienen que seguir las indicaciones proporcionadas en el documento de trabajo.

Una vez finalizado el ejercicio, se depositará en el aula de entrega correspondiente del Campus virtual y en la fecha correspondiente. Solamente se tendrán en cuenta aquellos ejercicios entregados antes de las 24.00 horas de la fecha límite.

La evaluación de los ejercicios no implica solamente su resolución, sino que también implica la defensa que se haga en clase y la realización de documentos relevantes.

Cualquier incidencia que no permita resolver el ejercicio en el plazo indicado tendrá que ser comunicada previamente al profesor/a. Con posterioridad a esta comunicación, y en función de las causas que motiven la no presentación del ejercicio, si éstas son justificadas se buscaran alternativas para completar la evaluación. También se considerarán justificadas las causas de la no-presentación de los ejercicios cuando sean comunicadas por la jefatura de estudios.

Los documentos tienen que ser resueltos siguiendo las instrucciones, especialmente en lo que hace referencia a la nomenclatura de los archivos. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto a tener en cuenta en las competencias adquirir y será parte de la evaluación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Maeda, John. Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida. Barcelona: Gedisa, 2006. ISBN 9788497841597.
- Chaves, Norberto. La imagen corporativa: teoría y práctica de la indentificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili, DL 2005. ISBN 8425220793.
- Clark, Nick. Cómo combinar y elegir colores para el diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.
- Dorrian, Mike; Lucas, Gavin. Publicidad de guerrilla: otras formas de comunicar. Barcelona: Gustavo Gili, cop. 2006. ISBN 9788425220982.
- Eiseman, Leatrice; Recker, Keith. Un siglo de arte en color. Barcelona: Random House Mondadori, 2011.
- Fraser, Tom; Banks, Adam. Color: la guía más completa. Barcelona: Equipo de Edición, 2004.
- Freeman, Michael. El ojo del fotógrafo: composición y diseño para crear mejores fotografías digitales. Barcelona: Blume, 2009. ISBN 9788480768436.
- Navarro, Héctor. WWW identidad corporativa. Barcelona: Instituto Monsa, 2013. ISBN 9788496096004.
- Sherin, Aaris. SustainAble: a handbook of materials and applications for graphic designers and their clients. Rockport, 2008. ISBN 9781592534012.
- Wheeler, Alina. Diseño de marcas. Madrid: Anaya Multimedia, 2014. ISBN 9788441534537.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Layout. 2ª ed. Barcelona: Parramón, 2013.
- Eco, Umberto. Los límites de la interpretación. Barcelona: Lumen, 1992.
- Lieser, Wolf. Arte digital. Königswinter: Ullmann Publishing, 2009.
- March, Marion. Tipografía creativa!. 3a ed. Barcelona [etc.]: Gustavo Gili, 1994. ISBN 8425214076.
- Mirzoeff, Nicholas. Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós, 2003. ISBN 9788449313905.