

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**



GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

GRAFISMO EN TELEVISIÓN

CURSO ACADÉMICO 2015-2016

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Facultad:	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
Departamento/Instituto:	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Módulo:	GRAFISMO Y POSTPRODUCCIÓN
Denominación de la asignatura:	GRAFISMO EN TELEVISIÓN
Código:	17035
Curso:	CUARTO
Semestre:	SEGUNDO
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	OBLIGATORIA
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	PRESENCIAL
Lengua vehicular:	CASTELLANO
Página web:	www.ucjc.edu

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

El alumno debe tener conocimientos de informática para el correcto manejo del software. Y poseer una cultura audiovisual de visionado de programas de televisión y plataformas multimedia.

Aconsejables:

Sería de interés que el alumno haya adquirido conocimientos de edición y montaje así como de postproducción. Sacaría el máximo partido si posee habilidades artísticas.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Comunicación audiovisual

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Los grafismos en televisión se integran en espacios audiovisuales. Por ello, la propia asignatura se encuentra relacionada con otras materias como:

_ “Montaje y Postproducción”, ya que un grafismo complementa la edición. Asignaturas relacionadas con la realización en sus diferentes especialidades. El grafista deberá conocer cómo es este trabajo para poder elaborar sus diseños:

_ “Realización de informativos”

_ “Realización de TV: Entretenimiento”

_ “Realización de TV: Ficción”

_ “Nuevas tecnologías de la Información y de la Comunicación”, ya que el alumno debe reciclarse constantemente cuando entre en contacto con el mundo laboral.

_ “Escenografía e iluminación”: tendrá que conocer las técnicas de iluminación para iluminar una composición animada.

_ “Técnicas de sonorización y ambientación musical”: necesitará integrar su grafismo con músicas, off y efectos sonoros.

Y la asignatura optativa:

_ “Creatividad Publicitaria”, puesto que el desarrollo de ideas es clave en ambas asignaturas.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

El estudio de esta asignatura permitirá al alumno realizar ejercicios prácticos y conocer en profundidad la aplicación y el software After Effects para el desarrollo de grafismos y efectos digitales, dotándole de una serie de habilidades creativas. Una vez concluida la asignatura, dispondrá de los conocimientos y las herramientas necesarias para poder desarrollar postproducciones, rótulos e incrustaciones, generando mensajes a través de un lenguaje gráfico y ejercitando su creatividad. Estará capacitado para enfrentarse al mundo laboral en un medio de comunicación audiovisual.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA.

COMPETENCIAS BÁSICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
CB1.- Capacidad para poseer y comprender los conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de vanguardia de su campo de estudio.	Resultado de aprendizaje CB1.- El alumno aprenderá a reflejar sus conocimientos a través de un lenguaje audiovisual estético y de una manera práctica, elaborando diseños gráficos que estimulen su imaginación y creatividad. Tendrá la capacidad de diseñar y comunicar sus ideas de forma visual a través de propuestas creativas y originales.
CB2.- Capacidad para aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.	Resultado de aprendizaje CB2.- El alumno será capaz de aunar los conocimientos teóricos con la praxis, creando imágenes digitales que demuestren su buen gusto y estética. Conseguirá resolver así las dificultades que le surjan al elaborar un diseño gráfico partiendo desde cero y superar la presión de entrega a tiempo para conseguir los objetivos marcados.
CB3.- Capacidad para reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social,	Resultado de aprendizaje CB3.- El alumno podrá analizar, sintetizar y representar ideas a la hora de realizar un grafismo (pantallas electorales, curvas de población, estadísticas informativas...) sabiendo interpretar los datos de una manera correcta bajo la

científica o ética.	reflexión de la deontología profesional.
CB4.- Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.	Resultado de aprendizaje CB4.- El alumno sabrá identificar las necesidades gráficas de un producto multimedia (ya sean cortinillas, rótulos, ráfagas...) y plasmarlas de forma clara y concisa para su difusión en un espacio televisivo, sabiendo construir el briefing e identificar el target de audiencia al que se dirige.
CB5.- Capacidad para desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.	Resultado de aprendizaje CB5.- El alumno desarrollará una serie de destrezas en el estudio, centrándose en la investigación y la formación, de tal manera que él mismo pueda seguir adquiriendo conocimientos de forma autodidacta a través del mismo software que ha estudiado u otros parecidos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE2.- Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.	Resultado de aprendizaje CE2 Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.
CE5.- Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.	Resultado de aprendizaje CE5 Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los

	derechos humanos.
CE7.- Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social.	Resultado de aprendizaje CE7 Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.
CE14.- Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.	Resultado de aprendizaje CE14 Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.
CE16.- Capacidad para crear y dirigir la puesta en escena integral de producciones audiovisuales cinematográficas y videográficas, responsabilizándose de la dirección de actores y ajustándose al guión, plan de trabajo o presupuesto previo.	Resultado de aprendizaje CE16 Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.
CE17.- Capacidad para planificar y gestionar los recursos técnicos y humanos en las producciones mono-cámara para TV, así como las técnicas y procesos de creación y realización en las distintas fases de la producción televisiva.	Resultado de aprendizaje CE17.- Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.
CE27.- Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y	Resultado de aprendizaje CE27 Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de

<p>visuales existentes.</p>	<p>banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.</p>
<p>CE28. Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.</p>	<p>Resultado de aprendizaje CE28 Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.</p>
<p>CE33.- Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y pasterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia.</p>	<p>Resultado de aprendizaje CE33 Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.</p>
<p>CE34.- Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual</p>	<p>Resultado de aprendizaje CE34 Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.</p>
<p>CE18 - Capacidad y habilidad para gestionar técnicas y procesos de producción, registro y difusión en la organización de la producción radiofónica, discográfica y otros productos sonoros.</p>	<p>Resultado de aprendizaje CE18 Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack. Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a</p>

	los derechos humanos.
CE23 - Capacidad para desarrollar mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante el proceso de construcción del audio, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la acústica.	<p>Resultado de aprendizaje CE23</p> <p>Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.</p> <p>Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.</p>
CE35 - Capacidad para grabar señales sonoras desde cualquier fuente sonora: acústica o electrónica; digital o analógica y de mezclar estos materiales con una intencionalidad determinada teniendo en cuenta los niveles, efectos y planos de la mezcla final masterizada.	<p>Resultado de aprendizaje CE35</p> <p>Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.</p> <p>Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.</p>
CE36 - Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.	<p>Resultado de aprendizaje CE36</p> <p>Recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.</p> <p>Mostrar en todas su actuaciones profesionales respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto a los derechos humanos.</p>

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Tema 1.- Historia de los grafistas pioneros

Contenidos

- Los orígenes del grafismo en cine
- Historia de los primeros grafistas en televisión
- Evolución del grafismo en la publicidad

Tema 2.- El grafismo en diferentes formatos televisivos

Contenidos

- Grafismos en programas de televisión
- Grafismos en informativos
- Grafismos en concursos

Tema 3.-Imagen corporativa de una cadena

Contenidos

- La percepción del espectador sobre la imagen de un canal de televisión
- Logos y mosca de la cadena
- Identidad propia de un canal
- Libro de estilo

Tema 4.-Aprendizaje de After Effects como herramienta generadora de grafismos

Contenidos

- Flujos de trabajo en el grafismo animado
- Métodos de transformación. Keyframing
- Diseño de textos y banners

- Tipografía en televisión
- Creación de logotipos y anagramas
- Diseño de mosca de un canal televisivo
- Métodos de incrustación: Alpha, Croma, Mate y Luma
- Plugins y efectos
- Máscaras y rotoscopia
- Representación estética de ráfagas y separadores
- Sonido
- Iluminación de escenas
- Composición con cámaras

Tema 5.-Integración de diseños gráficos en contenidos audiovisuales

Contenidos

- Integración de los grafismos con imagen real
- Integración de los grafismos con músicas y efectos sonoros
- Incorporación de material gráfico a otras plataformas
- Criterios de importación

Tema 6.- Interacción de After Effects con otros software

- Métodos de interacción con otros programas y plataformas multimedia
- Vinculación de After Effects con Photoshop y Avid
- Estudio de los diferentes software que complementan After Effects

Tema 7.- Autoría y creatividad

Contenidos

- Derechos de autor de una imagen gráfica
- Desarrollo de la libertad de creación
- Conjunción de inventiva y estética en el desarrollo de un canal de televisión

Tema 8.- Finalización de un trabajo

Contenidos

- Proceso de renderizado
- Volcado a diferentes formatos y soportes (cinta, DVD, Disco duro)
- Entrega del producto final perfectamente etiquetado

Tema 9.- Autocrítica

Contenidos

- Ejercicio de autoevaluación
- Crítica constructiva sobre los diferentes trabajos
- Análisis y reflexión sobre los grafismos creados

Tema 10.- Proyecto final

- Elaboración de un trabajo escrito donde el alumno analizará el grafismo de un programa de televisión, el logo de una cadena, la trayectoria gráfica de un canal o cualquier otro elemento gráfico relacionado con la televisión.
- Creación de un diseño gráfico audiovisual, ya sea una cabecera para un programa o serie de televisión, así como el grafismo para el corto que realizarán a lo largo del curso.

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1: Historia de los grafistas pioneros Tema 2: El grafismo en diferentes formatos televisivos Tema 3: Imagen corporativa de una cadena	Febrero
Tema 4: Aprendizaje de After Effects como herramienta generadora de grafismos	Marzo

Tema 5: Integración de diseños gráficos en contenidos audiovisuales	Abril
Tema 6: Interacción de After Effects con otros software	
Tema 7: Autoría y creatividad	Mayo
Tema 8: Finalización de un trabajo	
Tema 9: Autocrítica	
Tema 10: Proyecto final	

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENCIALES	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso proponga el profesor que guiará al alumno en su elaboración a través de las tutorías. Exposición de los mismos	Aprendizaje orientado a proyectos	CB1-CB2-CB3-CB4-CB5- CE2-CE5- CE16-CE17 CE27,CE28,CE33,CE34 CE36-CE35 CE18-CE23	22	1	23
Asistencia a clases magistrales y prácticas programadas por el profesor	Lección magistral Pruebas prácticas en laboratorio	CB1-CB2-CB3-CB4-CB5- CE2-CE16	15	0	15
Asistencia a tutorías de seguimiento y orientación programadas por el profesor	Contrato de aprendizaje	CB1-CB2-CB3-CB4-CB5-CE2-CE5-CE7-CE17-CE14,CE16,CE17-CE35- CE18-CE23-CE36	6	1	7
Elaboración de un proyecto audiovisual que conlleve la utilización de técnicas de montaje y postproducción	Aprendizaje orientado	CB1-CB2-CB3-CB4-CB5- CE2-CE5-CE7-CE14-CE27,CE28,CE33,CE34 CE36-CE35 CE18-CE23	0	10	10

Trabajo del alumno	Aprendizaje orientado	CB1-CB2-CB3-CB4-CB5- CE2-CE14-CE17-CE27,CE28,CE33,CE34 CE36-CE35 CE18-CE23	0	20	20
TOTAL HORAS			48	27	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
La participación activa en clases magistrales y prácticas	Listado de clase, observaciones del profesor	25%
La realización de ejercicios y trabajos	Se valora la capacidad del alumno y el trabajo en equipo	25%
La asistencia a actividades extracurriculares (seminarios, conferencias)	Conferencias, Eventos...	25%
La realización exámenes de autoevaluación, parciales y/o examen final.	Evaluación final teórico-práctica de los conocimientos, competencias y habilidades adquiridos.	25%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

CONVOCATORIA ORDINARIA:

La evaluación de cada alumno se basará en:

- Un examen que constituirá el 55% (parte teórica: 10% y ejercicio práctico: 45%)

La parte teórica será tipo test (no penalizarán las respuestas fallidas) y se basará en la comprobación de la lectura del libro obligatorio: *After Effects CS6 de MARTÍNEZ SOTILLOS, MANUEL Y PANADERO RIOL, JOSÉ CARLOS (2013), Madrid, Anaya Multimedia* así como el análisis de elementos gráficos vistos en clase.

La parte práctica consistirá en desarrollar un ejercicio práctico en After Effects

- Un proyecto final que supondrá el 35% (elaboración del trabajo escrito sobre un análisis gráfico de televisión: 15% y creación del diseño gráfico audiovisual: 20%) Es condición indispensable que el alumno supere las dos partes planteadas en el proyecto final para poder aprobarlo. Y es requisito imprescindible que se presente al examen y que realice el proyecto final para aprobar la asignatura.

- El 10% vendrá marcado por el profesor en función de la participación activa en clase, la realización de ejercicios prácticos y el esfuerzo de los alumnos por el aprendizaje del programa After Effects. Considerando que deben asistir a

un 75% de las clases.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En la convocatoria extraordinaria se exigirán los mismos requisitos que en la convocatoria ordinaria y serán evaluados con los mismos porcentajes que en dicha convocatoria. Los alumnos que hayan suspendido el proyecto final deberá mejorarlo y entregarlo de nuevo. Para complementar el 10% de la nota que otorga el profesor en función de la participación activa, los alumnos deberán realizar los ejercicios prácticos que se han planteado en clase.

SOBRE EL PROYECTO FINAL:

El alumno entregará el resultado gráfico de su proyecto final en archivo .mov.

Y entregará una copia en formato .doc y en pdf del trabajo escrito sobre el análisis gráfico.

FALTAS DE ORTOGRAFÍA:

En cuanto a las faltas de ortografía en los trabajos escritos, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (acentos y mayúsculas) cada dos faltas leves supondrán una grave con la misma equivalencia

******Todos los trabajos deberán ser presentados conforme a las normas de publicación de trabajos científicos elaborados por la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Camilo José Cela.

FALTAS DE INTEGRIDAD EN EL AULA

Las faltas en la Integridad Académica (ausencia de citación de fuentes, plagios de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes), así como firmar en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicarán la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad

9. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

AMBROSE, HARRIS (2007) *Imagen. Bases del diseño*. Parramon --- ISBN 9788434228542

MARTÍNEZ SOTILLOS, MANUEL Y PANADERO RIOL, JOSÉ CARLOS (2013) *After Effects CS6*. Madrid, Anaya Multimedia

Bibliografía complementaria

AMBROSE, HARRIS (2009) *Fundamentos del diseño gráfico*. Parramon --- ISBN 9788434235052

COLOMER, ANTONI (2003) *Diseño audiovisual*. BCN Gustavo Gili ---ISBN 9788425215384

CHAVES, NORBERTO. (2006). *La imagen corporativa*. BCN: Gustavo Gili --- ISBN 9788425220791

GOMBRICH, E.H. (2007): *La historia del arte*. Phaidon press limited --- ISBN: 9780714898704

HERVÁS IVARS, CHRISTIAN (2002) *El diseño gráfico en television: técnica, lenguaje y arte*. Cátedra

KOREN, LEONARD Y MECKLER, WIPPO (2007) *Recetario de diseño gráfico*. Gustavo Gili ---ISBN 9788425221781

POULIN, RICHARD (2011) *El lenguaje del diseño gráfico: conocimiento y aplicación práctica de los principios fundamentals del diseño*. Promopress--- ISBN 9788492810383

SALVA, GEMMA (1991) *Cómo combinar y elegir colores para el diseño gráfico*. BCN: Gustavo Gili --- ISBN 9789688872802

SATUÉ, ENRIC (2012) *El Diseño Gráfico en España*. Alianza Editorial. Madrid --- ISBN 9788420609508

10.- OBSERVACIONES

LIBRO DE LECTURA OBLIGATORIA:

MARTÍNEZ SOTILLOS, MANUEL Y PANADERO RIOL, JOSÉ CARLOS (2013) *After Effects CS6*. Madrid, Anaya Multimedia