Universidad de Navarra

Taller de Diseño VI (Producto) (Gr. Diseño)

Guía docente 2026-27

PRESENTACIÓN

Breve descripción:

Esta materia constituye un mecanismo de **integración coordinada de experiencias creativas** y de aprendizaje para los alumnos de tercer curso. Con la dirección y el estímulo de los profesores en el taller, y de manera coordinada con el resto de las asignaturas del curso, se profundiza en el **aprendizaje integrado de la teoría y la práctica proyectual del diseño.**

Tras una formación previa de dos años en materias generales ("fundamentos" y "técnicas" básicas) vinculadas al campo del diseño, el tercer curso del Grado de Diseño de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Navarra se plantea como un curso preparatorio a la mención considerada. Un ejercicio para el que se considera de vital importancia la base adquirida en disciplinas como: la historia del arte; el diseño gráfico; el dibujo (entendido tanto como medio de exploración, así como su dominio en forma de lenguaje: para la comunicación de ideas, la relación entre las partes o productos finales); los métodos de representación en 2D y 3D; la exploración de técnicas y catálogos de materiales (y sus posibilidades); la realización de prototipos o modelos de productos finales; y la capacidad y estrategias de análisis, crítica, síntesis, ideación o comunicación (oratoria, presentación y representación, etc.) entre otras.

Cada semestre se desarrollará un único proyecto de introducción a la mención pertinente, específicamente en las asignaturas de Laboratorio y Taller de Diseño. Los estudiantes comparten un marco de asignaturas con el resto de las menciones, que va completando su perfil como diseñadores. La formación y el desarrollo de un rigor metodológico relativo a cada una de las menciones será objetivo fundamental del curso, fomentándose la actividad teórico-practica del diseño, y buscando favorecer la transversalidad y la integración de experiencias más adecuadas a cada caso.

Por otra parte, no hay que olvidar que la asignatura de Taller de Diseño se centra en la **actividad creativa**, y por ello se propone estimularla ligándola al desarrollo de las técnicas; a la evolución de la sensibilidad de la cambiante realidad cultural; a las necesidades generadoras de la demanda y a la propia interpretación personal de cada alumno, así como también a la integración de las enseñanzas humanísticas y técnicas que se imparten en el conjunto de la carrera. Asimismo, se tratan las técnicas tradicionales y de innovación, se utilizan estudios para la detección de últimas tendencias, se realizan análisis críticos de referentes de la historia del arte y del diseño, así como análisis sociológicos, estudios de ergonomía y utilidad, teniendo como base un planteamiento sostenible (en términos sociales, económicos y medioambientales) del diseño.

El profesorado del taller fomenta un efecto multiplicador educacional, potenciando las correcciones públicas de los trabajos y la crítica eficaz de los alumnos entre sí, al tiempo que se establece una exigencia y evaluación diferenciados por niveles (lo que implica plantear cuestiones de trabajo y organización de equipos, coordinación y distribución de tareas, etc.).

PROYECTO: DISEÑO DE PRODUCTO

La asignatura de Taller de Diseño con proyecto enmarcado en el campo de Producto abordará los conocimientos básicos para concebir, desarrollar y llevar a cabo el diseño de un producto que responda a los condicionantes enunciados.

Esto significa planificar y dar respuesta formal y técnica a las necesidades derivadas de un determinado encargo. Con este objetivo se trabajará el proyecto abordando en las fases características del proceso de diseño de producto: En concreto, los proyectos de diseño y actividades complementarias que se plantean en el taller se centrarán, principalmente, en:

- Explorar de manera analítica los aspectos conceptuales básicos según la temática.

- Fomentar la capacidad de generar diversas estrategias para una resolución acorde a los propósitos de cada proyecto.

- Generar en el alumno el hábito de "la decisión" como constante en un proceso de prueba y error.

- Consolidar la etapa de desarrollo como aspecto fundamental en el proceso del proyecto.

- Fortalecer las capacidades gráficas y expresivas que permitan comunicar las intenciones, objetivos y logros del proyecto realizado e, incluso, materializar prototipos próximos a un resultado de diseño real.

El proyecto se abordará tanto individualmente como en grupo dependiendo de la fase proyectual (análisis de las condiciones, búsqueda de referencias, ideación, desarrollo y definición final), prestándose especial atención al desarrollo de las capacidades intelectivas, gráficas y del pensamiento creativo.

Como asignatura introductoria a la **mención en diseño de producto** que se escoge propiamente en el cuarto curso de carrera, es importante destacar algunos de los **objetivos** propios de la mención: concebir y articular un todo funcional, física, técnica y estéticamente, así como la comunicación formal, todo ello en relación con el uso y las posibilidades tecnológicas y de producción. Entre otros, se abordarán los siguientes aspectos: modelado digital, artes aplicadas y prototipado, análisis de la experiencia de los usuarios, diseño para la sostenibilidad, estrategia de marca y de concesiones, el futuro del diseño (tendencias, visiones e intuición*)*, portfolio y presentación del proyecto, mobiliario y ambiente urbano.

- **Titulación**: Grado de Diseño/ Degree in Design
- **Módulo/Materia**: DISEÑO (6) / TALLER DE DISEÑO (Producto)
- **ECTS**: 9 ECTS
- **Curso, semestre**: Nivel 3: 3er curso, 2do SEMESTRE
- **Carácter**: OBLIGATORIA
- **Profesorado:** María Villanueva. Profesora responsable; Santos Bregaña. Profesor invitado; María Duro. PAD.
- **Idioma**: CASTELLANO
- **Aula, Horario**: Seminario 1 y Taller 6. Lunes (10-13/15.30-18.30 h.)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

BASIC

CB01 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas que favorezcan un contexto de investigación e innovación dentro del campo de estudio.

CB02 Aplicar los conocimientos adquiridos y demostrar la capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB04 Transmitir información, ideas, problemas y soluciones vinculadas al campo de estudio, tanto a un público especializado como no especializado.

CB05 Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

GENERAL

CG03 Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.

CG04 Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.

CG07 Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.

SPECIFIC

CE08 Concebir y definir proyectos creativos aplicados al diseño.

CE09 Integrar los procesos creativos poniendo en relación las distintas disciplinas y artes aplicadas contemporáneas con el diseño.

CE15 Conocer los fundamentos y los criterios de utilidad, ecología y ergonomía de los objetos y su aplicación al diseño.

CE16 Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.

CE18 Relacionar el conocimiento de los patrones culturales del entorno con las responsabilidades sociales del diseñador.

CE20 Ejercer la crítica en el mundo de las artes aplicadas y el diseño.

CE21 Analizar y reflexionar sobre los componentes de la personalidad humana (biológico, afectivo, psíquico, espiritual) y su relación con el diseño creativo.

CE25 Conocer los procedimientos de control y coordinación de equipos profesionales en el trabajo de proyectos integrados de diseño.

PROGRAMA

El programa docente de la materia se construye en torno a la realización por parte de los estudiantes de un único **proyecto** enmarcado en una estrategia coordinada multidisciplinar. El desarrollo de tales proyectos es seguido por el profesorado, que orienta al alumno mediante revisiones y sesiones críticas en el taller, habitualmente individualizadas, y, en ocasiones, también colectivas.

El proyecto contará con una duración de tres a cuatro meses. En este proceso se contará con la participación de uno o más profesores invitados, referentes y expertos en la materia sobre la cual verse el propio proyecto.

Durante las semanas de trabajo proyectual, el equipo docente determinará una serie de hitos en forma de críticas, presentaciones o entregas. Las **etapas** relativas a estos hitos se desarrollarán tanto individualmente como en grupo, dependiendo de cada caso, prestándose especial atención al desarrollo de las capacidades intelectivas, gráficas, el pensamiento creativo y la metodología. El enfoque de todos los trabajos se vertebrará fomentando su complementariedad y coordinación con el carácter unitario del proyecto conjunto.

Al final de cada etapa, el alumno presentará su trabajo en formato de exposición pública. Siguiendo este formato, entregará y expondrá sus análisis gráficos, modelos o prototipos al tiempo que explicará oralmente las motivaciones creativas y el proceso de desarrollo que le han conducido al resultado concreto. En este sentido, no sólo será relevante la explicación del resultado final, sino también la del proceso seguido y su argumentación narrativa; ya que es competencia de esta asignatura que el alumno aprenda a dominar el funcionamiento de los mecanismos y estrategias creativas que implica la realización de un proyecto diseño con la máxima profundidad posible.

A lo largo de todo el semestre los profesores de la asignatura asignarán a los alumnos diversos ejemplos de diseño de reconocida calidad o interés para su estudio analítico y exposición pública al resto de la clase —***Presentación de casos de estudio***—.

En tales exposiciones se buscará explicar el proceso creativo que llevó al creador concreto a diseñar el producto, servicio o colección de moda pertinente; así como su importancia y contribución en el marco de la Historia. Se pretende con ello que el estudiante se familiarice con una serie de diseños de relevancia, enriquezca su cultura y bagaje personal, y, sobre todo, comprenda cómo algunas figuras de referencia en el campo del diseño han procedido cuando se enfrentan a ejercicios de diseño.

En paralelo al desarrollo pormenorizado del proyecto, se plantean trabajos específicos que garanticen la progresiva adquisición de conocimientos y competencias, integrados siempre en el plan formativo de cada curso y del grado en su conjunto. Este proyectos o ejercicios de breve duración permitirán al alumno desarrollarse intensivamente, en un breve periodo de tiempo, en disciplinas de reconocida relevancia para con la temática

Los tres proyectos comparten la metodología docente la enseñanza por proyectos integrados. Así, los objetivos que se pretenden alcanzar son:

- **Objetivos Generales** del trabajo por proyectos a evaluar.

1. Formar competencias —integración del saber hacer en el saber y en el saber ser.
2. Resolver problemas contextualizados.
3. Construir la realidad en su complejidad.

- **Objetivos particulares** del trabajo por proyectos a evaluar.

1. Ser analítico, proactivo, reflexivo, significativo, comunicador
2. Aprender nuevas técnicas y aptitudes
3. Aprender a investigar, ser recursivo, madurar formación técnica y aprender a exponer/ vender una imagen, un producto.
4. Aprender a elegir, adaptar y aplicar una metodología.
5. Fortalecer las competencias o riquezas transversales

- **Metodología** de trabajo para la docencia.

1. Método de Preguntas.
2. Simulación de Juego.
3. Método de casos.
4. Juego de Roles.
5. Exposición.
6. Lluvia de Ideas.
7. Panel de discusión.

Los alumnos irán trabajando, pautadamente en la selección y clasificación de sus trabajos, así como de aquellas referencias que le resulten de relevancia para el mejor entendimiento de su trayectoria. Este compendio documental —***portfolio***—, será motivo de evaluación, presentación y exhibición al final del curso. Asimismo, se recomendará al alumno la constante actualización y disponibilidad de su borrador, pudiendo ser requerido para las posibles sesiones de tutoría.

Junto con la realización del proyecto y la elaboración del portfolio personal, la asignatura también cuenta con otras actividades complementarias como son: viajes y visitas, y sesiones formativas sobre ***Design Thinking***. Una vez más, se pretende que el alumno adquiera los mejores recursos, herramientas y estrategias para afrontar las distintas tareas creativas que realizará como estudiante y, más tarde, como profesional del diseño.

Se realizarán, en coordinación con otras asignaturas, distintos **viajes y visitas** a centros o lugares de gran interés: Museos, Centros de estudio de Arte y Diseño, Talleres de artistas de reconocido prestigio, Talleres de modistas, *Showrooms,* eventos u oficinas de referencia en el campo del diseño, en cualquiera de sus modalidades.

Universidad de Navarra

PROYECTO: DISEÑO DE PRODUCTO

El diseño de producto es esencialmente la generación y desarrollo de ideas de manera eficiente y eficaz a través de un proceso artesanal, en el que incorpora de manera sistemática la conceptualizando y evaluación de ideas, dando como resultado un artefacto tangible. El rol principal de un diseñador de producto es el combinar sus destrezas creativas, su conocimiento estético-artístico —teórico y práctico— y nuevos materiales con el propósito de crear nuevos productos para el uso humano. Cabe destacar, que este proceso creativo se ve implementado por herramientas digitales que permiten al diseñador comunicar, visualizar, analizar y crear nuevas tendencias artesanales, además de favorecer la integración del proceso proyectual y la producción industrializada de su resultado.

A este proceso hay que añadir la importancia de la metodología, objetivo particular del taller de diseño de tercer curso que obliga a una necesaria y profunda inmersión en la práctica ordenada del proceso proyectual. Destacamos cuatro objetivos fundamentales en lo que a la formación en el campo del diseño de Producto se refiere.

a. Reconocimiento de la **estructura** constitutiva de las etapas proyectuales para llevar a cabo el diseño y producción del prototipo de un producto.

b. Práctica programada de cada una de las **fases** que permiten el entendimiento preciso y la determinación de un servicio.

Análisis: El proceso se enfoca en descubrir que es lo que se necesita,

Ideación: Lluvia de ideas,

Desarrollo: creación de protomaquetas y dibujos para el proceso de trabajo y crítica en taller, considerando los aspectos funcionales, técnicos y la idea generadora inicial para su testeo, puesta en práctica y evaluación de su éxito, comprobando la necesidad o no de mejoras o ajustes.

Síntesis: Definición final del producto para su testeo final.

c. Expresar un amplio conocimiento de **materiales, procesos de producción** y **costos**; aspectos determinantes para la definición completa de un producto.

d. Conocimiento y análisis crítico de estrategias/**referencias**(casos de estudio).

En consecuencia, el trabajo proyectual guiado se plantea como campo para la exploración, el manejo y la evaluación de los conocimientos adquiridos en las fases de aprendizaje. Con la realización de un **proyecto** se trabajará y evaluarán los conocimientos adquiridos, así como la capacidad para su uso y aplicación por parte del alumno.

Los trabajos/seminarios/*workshops* planteados en paralelo al desarrollo del proyecto, abordan aspectos integrados relativos al proyecto o a la formación del alumno en la disciplina.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Metodologías enseñanza-aprendizaje

AF01 Asistencia y participación en clases presenciales teóricas (15 h/semestre)

Clases expositivas impartidas por los profesores de la asignatura, con la finalidad de establecer las bases conceptuales que vertebran los ejercicios. Igualmente, clases destinadas a analizar y presentar casos prácticos de referencia.

AF02 Asistencia y participación en clases presenciales prácticas (60 h/semestre)

Universidad de Navarra

Revisión del trabajo y del desarrollo de los ejercicios en el taller por parte de los profesores, con el fin de orientar y guiar al alumno en el proceso creativo del diseño. Se hará hincapié en la consolidación de estrategias creativas y su correcta aplicación, así como en el manejo de ejemplos y referencias hasta llegar al prototipado final.

AF03 Participación en seminarios (6 h/semestre)

Seminarios, conferencias y charlas complementarias, impartidas por profesores invitados, diseñadores o expertos, sobre temas teóricos o trabajos profesionales relacionados con los distintos temas y ejercicios que se abordan en la asignatura.

AF04 Realización de trabajos dirigidos (individuales y en grupos) (45 h/semestre)

Presentaciones en formato de exposición pública de los distintos diseños realizados en el taller, así como del proceso creativo que ha conducido a tales diseños. Comentarios críticos y valoraciones de los distintos profesores.

AF05 Participación en tutorías (2 h)

Charlas personales con un profesor de la asignatura para la orientación académica y personal del alumno. Consulta de cuestiones referentes a la asignatura o a ámbitos transversales a las distintas asignaturas a los profesores correspondientes.

AF06 Estudio y trabajo personal (97 h)

Estudio personal imprescindible para el correcto desarrollo del proyecto que se realiza en el taller: tanto consulta y lectura de fuentes disciplinares e históricas como análisis de casos de estudio y diseños relacionados, que servirán de referencia para el ejercicio.

EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

En la calificación final de cada semestre se computará la evaluación obtenida en el proyecto, así como el interés, participación y esfuerzo del estudiante en el trascurso de la asignatura.

SE01 Control de asistencia y participación en clases expositivas, prácticas y magistrales* 20%

SE02 Trabajos prácticos (proyectos y/o trabajos) 60%

SE03 Defensa oral de los trabajos 20%

Para obtener el aprobado de la asignatura la calificación global resultante de la tabla anterior debe cumplir todas las condiciones siguientes:

1- La calificación ponderada del proyecto se computará como mínimo a partir de un 5,0 sobre 10.

2- Asimismo, * es obligatorio asistir al 80% de las clases, de no ser así se perderá el derecho a evaluación de la convocatoria ordinaria.

3- La Revisión final deberá ostentar una calificación de aprobado (igual o superior a 5,0 puntos sobre 10).

** La evaluación se centrará en el proceso de diseño realizado, teniendo en cuenta el trabajo realizado en las cuatro fases y producto final entregado.

La nota final será el resultado del cálculo según la tabla superior. Se considerará aprobado con una nota superior o igual a 5.0 sobre 10. De acuerdo con lo establecido en el artículo 5 del Real

Universidad de Navarra

Decreto 1125/2003, los resultados obtenidos por el alumno se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0,0 - 4,9 Suspenso (SS); 5,0 - 6,9 Aprobado (AP); 7,0 - 8,9 Notable (NT); 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Si el alumno no hubiera aprobado la asignatura en la convocatoria ordinaria, es decir, haber obtenido 5.0 sobre 10, tendrá que realizar el proyecto extraordinario de junio. La fecha del proyecto será establecida en función del calendario académico. No obstante, el proyecto se plantea de la siguiente manera: dos semanas antes de dicha fecha se facilitará el enunciado del ejercicio a desarrollar. Diez días laborales después el alumno deberá presentar en exposición pública el proyecto en cuestión. El resultado de la calificación final saldrá de:

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

SE02 Trabajos prácticos (proyectos y/o trabajos) 70%

SE03 Defensa oral de los trabajos 30%

Para obtener el aprobado de la asignatura en la convocatoria extraordinaria la calificación global resultante será de 5,0 sobre 10 puntos totales.

Tal y como recoge la Normativa general de Evaluación de la Universidad de Navarra aprobada en mayo de 2019, “Los alumnos de grado que lo soliciten podrán ser evaluados en la convocatoria extraordinaria, aunque hayan superado la asignatura en ese curso. Para ello deberán solicitar ser incluidos en el acta al menos cinco días antes del comienzo del periodo de exámenes de esa convocatoria. La calificación final de la asignatura será la de la convocatoria extraordinaria, incluso aunque sea inferior que la obtenida con anterioridad”.

Por lo tanto, la calificación obtenida en la convocatoria extraordinaria será la válida, independientemente de la obtenida en la convocatoria ordinaria, pudiendo incluso el alumno no superar la asignatura si suspende o no se presenta.

HORARIOS DE ATENCIÓN

Dra. María Villanueva Fernández (mvillanuevf@unav.es)

Los profesores atenderán a los alumnos siempre con cita previa por correo electrónico.

- Despacho: C1087. Segunda planta. Escuela de Arquitectura.
- Horario de tutoría: se concretará previo mail.

BIBLIOGRAFÍA

Historia del diseño de producto (general)

Breve historia del diseño industrial

Heskett, John

Barcelona : Serbal, 1985

Localízalo en la Biblioteca

Diseño: Historia, teoría y práctica del diseño de producto

Bürdek, Bernhard E.

Universidad de Navarra

Getafe : Experimenta, 2019

Localízalo en la Biblioteca

Design in 100 objects

Dardi, Domitilla, 1970-

Milan : Motta, 2008

Localízalo en la Biblioteca

Design history handbook

Dardi, Domitilla, 1970-

Cinisello Balsamo (Milano) : Silvana, cop. 2019

Localízalo en la Biblioteca

Designer, maker, user

Newson, Alex

Oxford : Phaidon, 2016

Localízalo en la Biblioteca

Design : history, theory and practice of product design

Bürdek, Bernhard E., 1947

Basel : Birkhäuser, 2015

Localízalo en la Biblioteca electrónico

Design of the 20th Century

Charlotte and Peter Fiell

Taschen, 2005

Localízalo en la Biblioteca

Dictionary of 20th century design

Pile, John F.

New York : Da Capo Press, 1994

Localízalo en la Biblioteca

El diseño industrial y su estética

Dorfles, Gillo, 1910-

Barcelona : Labor, 1977

Localízalo en la Biblioteca

El diseño industrial reconsiderado : definición, historia, bibliografía

Universidad de Navarra

Maldonado, Tomás

Barcelona [etc.] : Gustavo Gili, 1977

Localízalo en la Biblioteca

Historia del diseño industrial

Torrent, Rosalía

Madrid : Cátedra, 2005

Localízalo en la Biblioteca

History of design : decorative arts and material culture, 1400-2000

New York : Bard Graduate Center: Decorative Arts, Design History, Material Culture ; New Haven ; London : Yale University Press, 2013

Localízalo en la Biblioteca

Iconos del diseño : el siglo XX

[Barcelona] : Electa, 2007

Localízalo en la Biblioteca

The story of design : from the Paleolithic to the present

Fiell, Charlotte, 1965-

London : Goodman, cop. 2016

Localízalo en la Biblioteca

Twentieth century design

Woodham, Jonathan M.

Oxford ; New York : Oxford University Press, 1997

Localízalo en la Biblioteca

Metodología e ideología

¿Cómo nacen los objetos? : apuntes para una metodología proyectual

Munari, Bruno, 1907-1998

Barcelona : Gustavo Gili, 2016

Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

Bio Design: Nature Science Creativity.

Antonelli P, Myers W,

MoMA; 2018.

Universidad de Navarra

Localízalo en la Biblioteca

Design as an Attitude.

Rawsthorn A.

JRP Ringier; 2018

Localízalo en la Biblioteca

Diseño y comunicación visual : contribución a una metodología didáctica

Munari, Bruno, 1907-1998

Barcelona : Gustavo Gili, 2016

Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

Design as art

Munari, Bruno, 1907-1998

London : Penguin, 2008

Localízalo en la Biblioteca

Diseñar Para el mundo real: ecología humana y cambio social.

Papanek V, Pelta R.

Pol·len; 2014.

Localízalo en la Biblioteca

Hello World: Where Design Meets Life.

Rawsthorn A.

The Overlook Press; 2014.

Localízalo en la Biblioteca

La cultura del diseño

Julier, Guy

Barcelona : Gustavo Gili, 2010

Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

Materials and Design. The Art and Science of Material Selection in Product Design.

Ashby MF, Johnson K.

Elsevier/Butterworth-Heinemann; 2010.

Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

Material Innovation Product Design.

Dent AH, Sherr L.

Universidad de Navarra

Thames & Hudson; 2014.

Localízalo en la Biblioteca

Proceso. 50 productos de diseño del concepto a la fabricación.

Hudson J.

Blume; 2009.

Localízalo en la Biblioteca

Radical Matter. Rethinking materials for a sustainable future.

Franklin K, Till C.

Thames & Hudson; 2018.

Localízalo en la Biblioteca

The Materials Sourcebook for Design Professionals.

Thompson R, Thompson M, Burgess N.

Thames & Hudson; 2017.

Localízalo en la Biblioteca

Diseño gráfico

Diseño gráfico : fundamentos y prácticas

Dabner, David

Barcelona : Blume, 2015

Localízalo en la Biblioteca

Diccionario visual de diseño gráfico

Ambrose, Gavin

Barcelona : Index Book, 2009

Localízalo en la Biblioteca

El libro de ideas para el diseño gráfico: inspiración de la mano de 50 maestros

Heller, Steven

Barcelona : Blume, 2016

Localízalo en la Biblioteca

Fundamentos del diseño gráfico : [los principales factores que intervienen en el diseño gráfico, com

Ambrose, Gavin

Barcelona : Parramón, 2014

Universidad de Navarra

Localízalo en la Biblioteca

Graphic design history : a critical guide

Drucker, Johanna, 1952-

Boston : Pearson Prentice Hall, c2013

Localízalo en la Biblioteca

Historia del diseño gráfico

Velandia, Lluvia.

[Santa Fe, Argentina] : [El Cid Editor | apuntes], [2009]

Munari : i libri

Maffei, Giorgio

Mantova : Corraini, 2008

Localízalo en la Biblioteca

Pioneros del diseño gráfico en España

Gil, Emilio, 1949-

Madrid : Experimenta Libros, 2018

Localízalo en la Biblioteca

Visionarios del diseño gráfico

Roberts, Caroline

Barcelona : Blume, 2015

Localízalo en la Biblioteca

Recetario diseño gráfico : propuestas, combinaciones y soluciones gráficas

Koren, Leonard, 1948-

Barcelona: Gustavo Gili, 2015

Localízalo en la Biblioteca