

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

| | | | | | |
|---------------------|--------------------------|--|----------|------------------------|----|
| ESPECIALIDAD DISEÑO | | MODA | | | |
| CURSO | | 2º | | | |
| ASIGNATURA | | DIBUJO A MANO ALZADA: CROQUIS Y BOCETOS. | | | |
| PROFESOR/A | | DANIEL SANTO ORCERO | | | |
| DPTO. | DIBUJO ARTÍSTICO Y COLOR | | | | |
| TIPO | FORMACIÓN BÁSICA | | CARÁCTER | TEÓRICO/PRÁCTICA | |
| DURACIÓN | SEMESTRAL | HORAS SEMANALES | 4 | CRÉDITOS ECTS | 5 |
| HORAS TOTALES | 125 | HORAS PRESENCIALES | 68 | HORAS TRABAJO AUTÓNOMO | 57 |

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

El Decreto 111/2014, de 8 de julio, que establece las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, tiene por objeto la ordenación de las mismas, de acuerdo con los principios generales que rigen el Espacio Europeo de Educación Superior, así como contextualizar en la Comunidad Autónoma lo establecido en el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, y en el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

El Dibujo es un lenguaje universal transmisor de ideas, descripciones y sentimientos. A través del Dibujo Artístico se vehiculan las capacidades para comprender las formas del entorno, y se articula y consolida su lenguaje expresivo. Con esta asignatura potenciamos la capacidad observadora y el dominio de recursos que hacen posible, a través de las técnicas y los instrumentos, la expresión del pensamiento. La asignatura nos introduce en el uso de códigos gráficos universales y racionales, y también en una serie de métodos, normas y sistemas que permitan interpretar de forma precisa el contenido del mensaje gráfico en cualquier ámbito en que se manifieste.

La asignatura Dibujo de Moda profundiza en el conocimiento y dominio de las técnicas, métodos y procedimientos que posibilitan al alumno representar, por medios específicos de dibujo, aspectos y objetos bi y tridimensionales propios de la especialidad de moda. Su intención es desarrollar la capacidad para enunciar gráficamente ideas, imágenes, objetos y espacios, reales y de propia invención.

Esta asignatura cumple dos requisitos: está basada en el trabajo continuado del alumno tutelado por su profesor, por ser sustancialmente práctica y experimental, y tiene un carácter específico de la expresión gráfica de diseño de moda.

OBJETIVOS

- 1-Representar la figura humana en su diversidad, incluyendo diferentes edades, tallas y género.
- 2-Dibujar esquemas gráficos de representación de la pose, reconociendo las estructuras óseas principales de la figura humana.
- 3-Dibujar poses expresivas y dinámicas observando la proporción y el movimiento.
- 4-Estilizar la figura humana para obtener resultados expresivos.
- 5-Dibujar distintos tipos de texturas y pliegues relacionados con los materiales textiles propios de la especialidad.
- 6-Dibujar accesorios y complementos de moda de forma proporcionada y expresiva.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Como resultado final del aprendizaje se pretende que el alumnado sea capaz de:

1. Conocer la función de la expresión gráfica en la especialidad, los tipos de dibujo y su papel dentro del proceso creativo.
2. Aplicar los procedimientos gráficos a la representación de espacios y objetos, empleando técnicas de dibujo a mano alzada, con corrección, dominando las técnicas tradicionales del mismo, como método de representación de la realidad objetiva.
3. Conocimiento adecuado y aplicado al diseño, del análisis formal, constructivo, del clarooscuro y el dibujo de apuntes.
4. Dominar la proporción y las relaciones espaciales en los distintos métodos del dibujo a mano alzada.
5. Usar el dibujo como medio/método para entender el entorno, captar información externa, analizar y leer/comprender los aspectos formales y visuales de las formas y de espacio, tanto interior como exterior.
6. Emplear con destreza el dibujo a mano alzada como método de representación del pensamiento gráfico y de la expresión de intenciones e ideas conceptuales. Uso del dibujo como apoyo a las labores de proyecto y experimentación.
7. Incorporar la capacidad de autocrítica, a través del análisis de procesos gráficos, frente al trabajo creativo propio y colectivo.
8. Incorporar la expresión oral, el discurso y la argumentación de sus procesos y propuestas.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT 1.- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT 2.- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT 3.- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT 6.- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT 7.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT 8.- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT 9.- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT 11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT 15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- CT 16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CT 17.- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG 1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, Descripción y contextualización en el marco de la asignatura estéticos y comunicativos.
- CG 2.- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG 3.- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG 4.- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG 5.- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG 6.- Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG 11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG 17.- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

CG 18.- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 6.- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

CE 7.- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

- Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada.
- Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo.
- Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión.
- Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.

CRONOGRAMA

UD0. Evaluación inicial.

Conocimientos y habilidades previas en dibujo analítico y expresivo.

UD1. El encaje y la proporción.

Procesos de encaje. La proporción en el dibujo. La reducción de la complejidad visual, el dibujo constructivo. Métodos de encaje. La figura humana y sus proporciones. Proporción en los diferentes biotipos y edades.

UD2. La línea en el dibujo de moda.

Tipos de dibujo a mano alzada: bocetos, apuntes, estudios. Posibilidades expresivas de la línea. Líneas de movimiento en la figura humana. Representación de pliegues en los tejidos. Cualidades visuales de la línea: dirección, dinámica, grosor, ritmo. Simbología y psicología de la línea. Posibilidades expresivas de los materiales en el trazado de líneas.

UD3. El color, el claroscuro y la mancha.

Cualidades de la luz y el color. Tipos de iluminación y fuentes de luz. Espacios de color, escalas y gamas. Claves cromáticas y tonales. La expresión volumétrica tonal.

Representación de la forma mediante el análisis de la luz. Materiales y técnicas para la representación del claroscuro y color: grafito, carboncillo, barra compuesta, lápices de color, acuarelas y/o rotuladores.

UD4. La textura en el dibujo de moda.

Texturas naturales, artificiales y gráficas. Técnicas de representación de texturas: acuarela, rotulador, lápices, técnicas digitales.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Nuestra metodología se basa en los principios generales siguientes:

1. Partir del nivel de desarrollo del alumno. Este principio exige atender simultáneamente al nivel de competencia cognitiva en el que se encuentra el alumnado, por una parte, y a los conocimientos previos que este posee en relación con lo que se quiere que aprenda, por otra. El inicio de un nuevo aprendizaje escolar debe comenzar a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido el alumnado en sus experiencias previas.
2. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos y la aplicación práctica de los conocimientos. Para asegurar un aprendizaje significativo deben cumplirse varias condiciones. En primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo (significatividad), tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de los contenidos que se están trabajando como de la estructura psicológica del alumnado. En segundo lugar, es necesario tener una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, que el alumnado esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que él ya sabe, con el fin de modificar las estructuras cognitivas anteriores. Si se producen aprendizajes verdaderamente significativos, se consigue uno de los objetivos principales de la educación: asegurar la funcionalidad de lo aprendido; es decir, que los conocimientos adquiridos puedan ser utilizados en las circunstancias reales en las que los alumnos/as los necesiten (transferencia).
3. Facilitar la realización de aprendizajes significativos de forma autónoma. Es necesario que el alumnado sea capaz de aprender a aprender. Para ello hay que prestar especial atención a la adquisición de estrategias de planificación del propio aprendizaje y al funcionamiento de la memoria comprensiva. La memoria no es solo el recuerdo de lo aprendido, sino también el punto de partida para realizar nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva donde se almacena la información y los aprendizajes realizados, más fácil será poder adquirir objetivos significativos por uno mismo.
4. Modificar esquemas de conocimiento. La estructura cognitiva del alumnado se concibe como un conjunto de esquemas de conocimiento que recogen una serie de informaciones, que pueden estar organizadas en mayor o menor grado y, por tanto, ser más o menos adecuadas a la realidad. Durante el proceso de aprendizaje, el alumno o alumna debería recibir informaciones que entren en contradicción con los conocimientos que hasta ese

momento posee y que, de ese modo, rompan el equilibrio inicial de sus esquemas de conocimiento. Superada esta fase, volverá el reequilibrio, lo que supone una nueva seguridad cognitiva, gracias a la acomodación de nuevos conocimientos.

5. Entrenar diferentes estrategias de metacognición. Una manera de asegurar que el alumnado aprenda a aprender, a pensar, es facilitarles herramientas que les permitan reflexionar sobre aquello que les funciona bien y aquello que no logran hacer como querían o se les pedía; de esta manera consolidan formas de actuar exitosas y descartan las demás. Además, mediante la metacognición, los alumnos/as son conscientes de qué saben y, por tanto, pueden profundizar en ese conocimiento y aplicarlo con seguridad en situaciones nuevas (transferencia), tanto de aprendizaje como de la vida real.

6. Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje. La actividad consiste en establecer relaciones ricas y dinámicas entre el nuevo contenido y los conocimientos previos que el alumnado ya posee.

El **procedimiento metodológico** de modo genérico constará de:

- Exposición de contenidos mediante presentación o explicación por parte del profesor.
- Planteamiento del trabajo y propuesta de proyecto a realizar en el aula.
- La realización del ejercicio en el aula para permitir las correcciones y la interacción con el resto de estudiantes.
- Búsqueda y recopilación de información relativa al trabajo propuesto de manera autónoma fuera del aula.
- Entrega de las actividades en el **portfolio** del estudiante.
- Recopilación, y presentación y justificación de los trabajos en una **memoria escrita**.

Dicha memoria se subirá a la plataforma Classroom de Google, desde donde se realizará la corrección y calificación.

En cuanto a los **tipos de actividades**, serán las siguientes:

- Actividades prácticas presenciales, individuales y en grupo.
- Memorias escritas de las actividades, autores/as o conceptos de interés, a realizar en el tiempo de trabajo autónomo.

AGRUPAMIENTOS

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos, en función de las necesidades que plantea la respuesta a la diversidad y necesidades del alumnado, y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Así, partiendo del agrupamiento más común (grupo-clase), y combinado con el trabajo individual, se acudirá al pequeño grupo cuando se quiera buscar el refuerzo para los alumnos con un ritmo de aprendizaje más lento o la ampliación para aquellos que muestren un ritmo de aprendizaje más rápido; a los grupos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo en los que el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente pero exista coincidencia en cuanto a intereses; o a la constitución de talleres, que darán respuesta a diferentes motivaciones. En cualquier caso, el profesor decidirá, a la vista de las peculiaridades y necesidades concretas de sus alumnos y alumnas, el tipo de agrupamiento que considere más operativo.

TIPO DE ACTIVIDADES

Serán de tipo práctico y operativo. Se utilizará una tipología diversa de actividades (de introducción-motivación, de conocimientos previos, de desarrollo –de consolidación, funcionales o de extrapolación, de investigación–, de refuerzo, de recuperación, de ampliación/profundización, globales o finales).

Se procurará reducir al mínimo las actividades teóricas buscando la fundamentación en la práctica y el desarrollo de la creatividad, puesto que se trata de una asignatura con bloques de contenido de carácter instrumental. Con ella desarrollamos el “dominio de las herramientas necesarias para pensar, representar y comunicar el diseño”. Habrá tanto tareas prácticas como teóricas:

-Tareas teóricas: exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas.

-Tareas prácticas: se desarrollarán en el aula los conceptos de cada unidad didáctica, procurando el trabajo coordinado con las demás asignaturas, en especial la de proyectos.

-Tutorías: el profesor revisará los ejercicios planteados, la resolución de problemas y analizará y discutirá los materiales y temas presentados por el alumno a la hora de realizar su proyecto final.

-Tareas no presenciales de carácter autónomo: trabajos prácticos (preparación de actividades, resolución de ejercicios), trabajos teóricos y actividades complementarias.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES:

- Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

- Demostrar capacidad para recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

- Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

-Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.

-Demostrar dominio de la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

- Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

- Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Demostrar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Demostrar capacidad para contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES:

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, Descripción y contextualización en el marco de la asignatura estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS:

- 6- Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- 7- Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será continua y de carácter presencial, de modo que las actividades planteadas deberán desarrollarse de forma obligatoria en el aula. El profesor podrá, de manera individualizada, permitir al estudiante finalizar el trabajo en el horario de trabajo autónomo, si lo considera oportuno, pudiendo igualmente establecer una penalización de nota por ello.

En caso de que un estudiante no haya realizado la actividad en el tiempo lectivo, o la calificación sea negativa, el profesor podrá sustituir dicha actividad por una prueba teórico-práctica de recuperación, que se celebrará al final del semestre.

Si el alumnado superara el 15% de las faltas de asistencia establecido en el Plan de Centro, perderá la evaluación continua y tendrá que hacer una prueba extraordinaria además de entregar las actividades atrasadas. La prueba extraordinaria supondrá el 50% de la calificación final.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada actividad tendrá una calificación de 0 a 10, siendo la calificación final la media aritmética de las actividades. Si una actividad tiene una complejidad mayor, su calificación será de 15 o 20 puntos, puntuando por tanto más en la media.

El profesor comunicará al alumnado los criterios de calificación específicos de cada actividad. Con carácter general se valorará:

- Seguir un ritmo de trabajo responsable y constante, incluyendo puntualidad en la asistencia y entrega de trabajos.
- Participar activamente en los debates y en las actividades de puesta en común.
- Aplicar lo aprendido en los ejercicios y proyectos prácticos, tanto los realizados en grupo como los individuales: calidad, variedad y riqueza en el uso de los recursos y técnicas, expresividad, originalidad.
- Expresarse con rigor y propiedad en la redacción de las memorias escritas.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Los alumnos que al final del semestre no obtengan calificación de 5 o superior serán informados de cuáles son los contenidos y objetivos que no han alcanzado el mínimo de la asignatura. Para superar la asignatura, deberán entregar en la siguiente convocatoria ordinaria 2ª (septiembre) o extraordinaria (febrero), los trabajos no entregados o con calificación insuficiente, hasta completar el 100% del total, y además deberán realizar una prueba práctica sobre los contenidos esenciales de la asignatura. La ponderación será un 50% la prueba práctica y 50% los trabajos pendientes de entrega.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

El aula constará de vaciados de escayola, objetos para bodegones y tejidos, así como un PC de sobremesa y proyector. Se empleará la plataforma Classroom como medio de comunicación con el alumnado y para compartir material e información sobre las actividades.

Se trabajará en mesas de taller y se procurará que el alumnado se sienta en círculo para observar el trabajo de los demás compañeros/as y potenciar el aprendizaje horizontal. Se dispondrá de un modelo en vivo durante un número determinado de sesiones.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

La atención al alumnado NEAE consistirá en:

- Flexibilización de los tiempos de entrega.
- Adaptación de los instrumentos de evaluación.
- Atención individualizada.
- Coordinación con el Departamento de Orientación para establecer pautas de trabajo y seguimiento del el alumnado.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Participación en las actividades de las jornadas del Centro: TelmoDice, Moments, etc.
- Asistencia a exposiciones y charlas relacionadas con los contenidos de la materia.
- Participación en las Jornadas de Dibujo y Pintura que organizará el Departamento.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Asistencia a aquellas conferencias, charlas, debates o coloquios, fuera del horario escolar, que puedan ser relevantes para la materia. Entre ellas se contempla Moments y TelmoDice.

Participación en el concurso 5A5 del Departamento de Dibujo.

Participación en las Jornadas de Dibujo y Pintura del Departamento de Dibujo en horario extraescolar.

BIBLIOGRAFÍA

- BUCHAN, JACK: Secretos de Estudio para el artista gráfico, Ed.Herman Blume.
- DONDIS, D. A.: La Sintaxis de la Imagen, Ed. Gustavo Gili.

- GÓMEZ, J. JOSÉ; Cabezas, L.; Bordes, J.: Manual de Dibujo, Ed. Cátedra.
- HOFMANN, ARMIN: Manual de Diseño Gráfico, Ed. Gustavo Gili.
- MAIER, MANFRED: Curso de la Escuela de Basilea, Ed. Gustavo Gili.
- MAYER, RALPH: Materiales y Técnicas del Arte, Ed. Herman Blume.
- MAIER M Procesos elementales de proyectación y configuración. VOLS. I y II Ed. G.G. Barna. 1982
- MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili. Barcelona.
- PIGNATTI, T.: El dibujo, de Altamira a Picasso. Cátedra. Madrid, 1981.
- PIPES, A Dibujo para diseñadores. Blume. Ed. Barcelona 2007
- POWELL, D.: Técnicas de presentación: G. dibujo y presentación de proyectos y diseños. Blume. Barcelona, 1986.
- PUENTE J, Rosa: Dibujo y comunicación gráfica. Gustavo Gili. México, 1993.
- SMITH, RAY: El Manual del Artista, Ed. Herman Blume.
- WIGAM M. Pensar Visualmente G.Gili, Barcelona 2007
- WUCIUS W. Fundamentos del diseño. Gustavo Gili. Barcelona, 2004.
- WUCIUS W. Principios del diseño en color. Gustavo Gili. Barcelona, 2006.