

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE  
**Tecnología Digital**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño Gráfico, Diseño de Interiores,  
Diseño de Moda y Diseño de Producto**

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.  
Asignatura: Tecnología Digital

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Formación básica
<b>Carácter</b>	Teórico-práctica
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño Gráfico
<b>Materia</b>	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación
<b>Periodo de impartición</b>	1º Semestre
<b>Número de créditos</b>	4 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento didáctico.
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Español

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Iparraguirre Martínez, Jon	
Gómez Negrete, Elizabeth Pilar	

### 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Iparraguirre Martínez, Jon		Gráfico, Interiores y Producto
Gómez Negrete, Elizabeth Pilar		Moda

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

#### Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG21 Dominar la metodología de investigación.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos y técnicos básicos que comprenden la tecnología digital.
- Adquirir la habilidad, autonomía y destreza para abordar las herramientas digitales incluidas en el programa: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe InDesign.
- Saber identificar y aplicar las estrategias gráficas mediante la tecnología digital.
- Saber manejar y entender el concepto de la imagen dentro del mundo impreso y digital.
- Ser capaz de distinguir y analizar los distintos formatos digitales.
- Poder gestionar los conocimientos adquiridos sobre el control y comunicación de la información.
- Ser capaz de aplicar la capacidad crítica para saber elegir las herramientas y métodos necesarios para enfocar y realizar distintos proyectos gráficos, tanto impresos como digitales.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I.- CREATIVIDAD EN ENTORNOS DIGITALES. TRABAJO EN PC/MAC	<b>Tema 1. Introducción al trabajo en PC/MAC</b> 1.1. Conocimiento entorno Mac. 1.2. Conocimiento Entorno Windows.

	<p><b>Tema 2. Grabado de archivos en el servidor</b> 2.1. Pautas de trabajo y formatos de entrega. 2.2. Backups.</p> <p><b>Tema 3. Introducción a la imagen digital</b> 3.1. Vectores y Píxeles. 3.2. Rasterizado y vectorizado. 3.3. Resolución. 3.4. El color digital.</p>
<p><b>II. BITMAP – PIXMAP – POSTPRODUCCIÓN DE IMAGEN – ADOBE PHOTOSHOP</b></p>	<p><b>Tema 4. Introducción al interfaz de Photoshop</b> 4.1 Tamaño de imagen y resolución. 4.2 Herramientas de mover, selección y transformación. 4.3 Introducción a las capas en Photoshop.</p> <p><b>Tema 5. Trabajo con capas</b> 5.1 Transformación de capas. 5.2 Fusión de capas. 5.3 Capas de ajuste y otras capas.</p> <p><b>Tema 6. Herramienta, pincel y borrador</b> 6.1 Creación de pinceles. 6.2 Herramientas de retoque. 6.3 Presentación ejercicio unificador.</p> <p><b>Tema 7. Herramienta texto</b> 7.1 Edición y formato texto. 7.2 Colocación de elementos.</p> <p><b>Tema 8. Máscaras de capa</b> 8.1 Pintado de máscaras. 8.2 Máscaras rápidas.</p> <p><b>Tema 9. Capas de ajuste aplicadas al fotomontaje</b></p>
<p><b>III. MIXTO VECTORIAL Y EDICIÓN – DISEÑO – ADOBE ILLUSTRATOR – INTRODUCCIÓN A ADOBE INDESIGN</b></p>	<p><b>Tema 10. Interfaz de Adobe Illustrator</b> 10.1. Menús. 10.2. Ventanas. 10.3. Panel de herramientas. 10.4. Personalización del espacio de trabajo. 10.5. Preferencias del programa.</p>

	<p><b>Tema 11. Uso de capas</b></p> <p>11.1. El Panel Capas. 11.2. Subcapas. 11.3. Modo de aislamiento. 11.4. Capas plantilla. 11.5. Exportar capas.</p>
	<p><b>Tema 12. Herramientas de selección</b></p> <p>12.1. Selección y tipos.</p>
	<p><b>Tema 13. Herramientas de dibujo</b></p> <p>13.1. Objetos básicos. 13.2. Pluma. 13.3. Pinceles. 13.4. Lápiz. 13.5. Borrador.</p>
	<p><b>Tema 14. Color</b></p> <p>14.1. Crear, modificar y eliminar muestras. 14.2. Tipos de muestras. 14.3. Bibliotecas de muestras. 14.4. Modo de color del documento.</p>
	<p><b>Tema 15. Salida</b></p> <p>15.1. Adobe PDF (digital e impresión). 15.2. Formatos Bitmap.</p>
	<p><b>Tema 16. Interfaz de Adobe InDesign</b></p> <p>16.1. Herramientas y métodos básicos de trabajo. 16.2. Configuración de documentos. 16.3. Capas. 16.4. Empaquetado.</p>
	<p><b>Tema 17. Maquetado y retículas en Indesign</b></p> <p>17.1. Páginas maestras. 17.2. Estilos de texto.</p>
	<p><b>Tema 18. Fundamentos del diseño</b></p> <p>18.1. Tipografía. 18.2. Edición y formato texto. 18.3. Composición página.</p>
	<p><b>Tema 19. Photoshop e Illustrator al servicio de Adobe Indesign</b></p> <p>19.1. Resolución y espacio de color. 19.2. Exportación PDF en función de salida.</p>

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	15 horas
Actividades prácticas	16.5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	8,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	33 horas
Preparación prácticas	15 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>120 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

Actividades teórico-prácticas	<p>Clases magistrales donde el docente expondrá los conceptos teóricos y su análisis, apoyándose en soportes documentales, audiovisuales y otras TICs necesarias. Durante dicha exposición el alumno podrá formular preguntas para resolver las dudas que puedan plantearse.</p> <p>En cada sesión se propiciarán actividades que inviten a la reflexión personal de lo realizado y a la elaboración de conclusiones respecto a lo aprendido, favoreciendo un aprendizaje funcional, que posibilite aplicaciones prácticas de los conocimientos adquiridos.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia al taller de herramientas digitales: sesiones de apoyo a las clases prácticas en las que, con una metodología participativa basada en la autoevaluación y el debate, los alumnos pueden resolver dudas y avanzar en el proyecto y ejercicios con la ayuda de un tutor guía.

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

1. Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos y técnicos básicos que comprenden la tecnología digital.
2. Adquirir la habilidad, autonomía y destreza para abordar las herramientas digitales incluidas en el programa: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe InDesign.
3. Saber identificar y aplicar las estrategias gráficas mediante la tecnología digital.
4. Saber manejar y entender el concepto de la imagen dentro del mundo impreso y digital.
5. Ser capaz de distinguir y analizar los distintos formatos digitales.
6. Poder gestionar los conocimientos adquiridos sobre el control y comunicación de la información.
7. Ser capaz de aplicar la capacidad crítica para saber elegir las herramientas y métodos necesarios para enfocar y realizar distintos proyectos gráficos, tanto impresos como digitales.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continúa, personalizada e integradora:

- Continúa en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

## 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	Actitud activa en el aula compartiendo reflexiones y experiencias. Tutorías obligatorias para el seguimiento de los ejercicios
Actividades prácticas	Se solicitarán semanalmente ejercicios prácticos basados fundamentalmente en los conceptos teóricos desarrollados en clase que irán configurando paso a paso un trabajo final.  Entrega del proyecto final.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.

## 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión y atención activa durante las explicaciones.</li> <li>• Iniciativa a participar con opiniones propias y crítica constructiva.</li> <li>• Puntualidad y calidad del proceso de investigación en el seguimiento de los ejercicios durante las tutorías.</li> </ul>
-------------------------------	---

Actividades prácticas	<p>La evaluación de los casos prácticos y a su vez del proyecto final versará sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo práctico coherente de los contenidos teóricos.</li> <li>• Uso correcto de las herramientas propuestas para cada trabajo.</li> <li>• Uso adecuado de la técnica y de los instrumentos propios.</li> <li>• Correcta presentación.</li> <li>• Originalidad y creatividad del proyecto.</li> <li>• Puntualidad en la entrega.</li> </ul>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedéuticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.

### 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80%.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

#### 9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Presentación del proyecto final	50%
Ejercicios prácticos obligatorios	40%
Participación crítica y argumentada en debates, tutorías y talleres	10%
<b>Total</b>	<b>100%</b>



### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Elaboración y presentación de los ejercicios y proyecto final	60%
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de los ejercicios prácticos y proyecto final	60%
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
<b>Total</b>	<b>100%</b>

## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1	<b>TEMA 1-3</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral, que introducirá la materia. El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	2 horas	
	Actividades prácticas	Elaboración de un caso práctico.	0,5 horas	

<b>Tema 4. Interfaz de Adobe Photoshop</b>				
<b>Sesión 2</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección ( <i>tamaño imagen, resolución, herramientas</i> ). El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	1 hora	
	Actividades prácticas	Elaboración de un caso práctico.	1,5 horas	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		2 horas

<b>Tema 5. Trabajo con capas</b>				
<b>Sesión 3</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección ( <i>transformación, fusión, etc.</i> ). El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	1 hora	
	Actividades prácticas	Elaboración del caso práctico.	1 hora	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		3 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas por la asistencia al taller. Seguimiento del caso práctico propuesto en sesión anterior.	0.5 horas	

<b>Tema 6 y 7. Herramienta pincel, borrador y de texto</b>				
<b>Sesión 4</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección. El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	1 hora	
	Actividades prácticas	Elaboración del caso práctico.	1 hora	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		3 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas por la asistencia al taller. Seguimiento del caso práctico propuesto en sesión anterior.	0.5 horas	

<b>Tema 8. Máscaras de capa</b>				
<b>Sesión 5</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección ( <i>pintado, máscaras rápidas, etc.</i> ). El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	1 hora	
	Actividades prácticas	Elaboración del caso práctico.	1 hora	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		3 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas por la asistencia al taller. Seguimiento del caso práctico propuesto en sesión anterior.	0.5 horas	

<b>Tema 9. Capas de ajuste aplicadas al fotomontaje</b>				
<b>Sesión 6</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección. El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	1 hora	
	Actividades prácticas	Elaboración del caso práctico.	1 hora	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		3 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas por la asistencia al taller. Seguimiento del caso práctico propuesto en sesión anterior.	0.5 horas	

<b>Tema 10. Interfaz de Adobe Illustrator</b>				
<b>Sesión 7</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección ( <i>menú, ventanas, herramientas, etc.</i> ). El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	1 hora	
	Actividades prácticas	Elaboración del caso práctico.	1 hora	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		3 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas por la asistencia al taller. Seguimiento del caso práctico propuesto en sesión anterior.	0.5 horas	

<b>Tema 11, 12 y 13. Uso de capas y herramientas de selección y de dibujo</b>				
<b>Sesión 8 a 10</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección ( <i>capas, selección, pinceles, etc.</i> ). El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	3 horas	
	Actividades prácticas	Elaboración del caso práctico.	3 horas	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		6 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas por la asistencia al taller. Seguimiento del caso práctico propuesto en sesión anterior.	1,5 hora	

<b>Tema 14 y 15. Color y salida</b>				
<b>Sesión 11</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección. El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	1 hora	
	Actividades prácticas	Elaboración de un caso práctico. Preparación proyecto final.	1 hora	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		3 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas por la asistencia al taller. Seguimiento del caso práctico propuesto en sesión anterior.	0,5 horas	

<b>Tema 16. Interfaz de Adobe InDesign</b>				
<b>Sesión 12</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección ( <i>herramientas, configuración, capas y empaquetado</i> ). El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	1 hora	
	Actividades prácticas	Elaboración de un caso práctico. Preparación proyecto final.	1 hora	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		3 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas por la asistencia al taller. Seguimiento del desarrollo del proyecto final.	0,5 horas	

<b>Tema 17. Maquetado y retículas en Indesign</b>				
<b>Sesión 13</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección ( <i>páginas y estilos</i> ). El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	1 hora	
	Actividades prácticas	Elaboración de un caso práctico. Preparación proyecto final.	1 hora	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		3 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas por la asistencia al taller. Seguimiento del caso práctico propuesto en sesión anterior.	0.5 horas	

<b>Tema 18. Fundamentos del diseño</b>				
<b>Sesión 14</b>	Actividades teóricas	Clase magistral, que desarrollará el temario concreto de la sección ( <i>tipografía, edición y composición</i> ). El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará usando las TICs necesarias.	1 hora	
	Actividades prácticas	Elaboración de un caso práctico. Preparación proyecto final.	1 hora	
	Otras actividades formativas	Asistencia al taller de herramientas digitales.		3 horas
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula, compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas por la asistencia al taller. Seguimiento del proyecto final.	0.5 horas	

<b>Evaluación Convocatoria Ordinaria</b>				
<b>Sesión 15</b>	Actividades prácticas	<b>Evaluación Continua:</b> Evaluación de proyectos y resultados. <b>Evaluación con pérdida de Evaluación Continua:</b> Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación			

<b>Comentarios de los resultados finales</b>				
<b>Sesión 16</b>	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

### 11.1. Bibliografía general

Título	Illustrator CC (Diseño Y Creatividad)
Autor	Adobe Press
Editorial	Anaya

Título	Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2017 release)
Autor	Faulkner, Andrew; Chávez, Conrad
Editorial	Adobe Press, U.S.

Título	Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop: A Layout Design Workshop
Autor	Samara, Timothy
Editorial	Rockport Publishers Inc.

Título	Designing with Type, 5th Edition: The Essential Guide to Typography
Autor	Craig, James, Korol Scala, Irene
Editorial	Watson-Guption

Título	Thinking with Type, 2nd revised and expanded edition: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students
Autor	Upton, Ellen
Editorial	Princeton Architectural Press

### 11.2. Bibliografía complementaria

Título	Frame Magazine
Autor	Frame Magazine
Editorial	<a href="https://www.frameweb.com/">https://www.frameweb.com/</a>

Título	Baseline Magazine
Autor	Baseline Magazine
Editorial	<a href="http://www.baselinemagazine.com/">http://www.baselinemagazine.com/</a>

Título	Idea Magazine
Autor	Idea Magazine
Editorial	<a href="http://www.idea-mag.com/en/">http://www.idea-mag.com/en/</a>

### 11.3. Direcciones web de interés

<a href="http://www.dafont.com">www.dafont.com</a>
<a href="http://www.fontsquirrel.com">www.fontsquirrel.com</a>
<a href="http://www.adobe.com">www.adobe.com</a>
<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>
<a href="http://www.tutsplus.com">www.tutsplus.com</a>
<a href="http://www.losttype.com">www.losttype.com</a>
<a href="http://www.freepik.com">www.freepik.com</a>