

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Historia del Diseño Gráfico

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño Gráfico

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.
Asignatura: Historia del Diseño Gráfico.

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Historia del Diseño Gráfico
Periodo de impartición	6º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad Gráfico
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Zahera de la Fuente, Belén	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Zahera de la Fuente, Belén		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT17 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.

CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

Competencias generales

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

Competencias específicas

CEG5 Establecer estructuras organizativas de la información.

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEG10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEG13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de analizar la historia del diseño gráfico a partir de la realidad de esta disciplina en el momento actual, desde su nacimiento hasta nuestros días.
- Poder comprender la historia del diseño gráfico desde la perspectiva de los estudios culturales.
- Poder relacionar los hechos históricos y sociales con la evolución del diseño gráfico en cada periodo.
- Dominar los métodos de investigación y fuentes de la teoría e historia del diseño gráfico y los estudios culturales.
- Haber desarrollado un espíritu crítico y reflexivo en torno a las experiencias artísticas y de diseño.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
<p>I. El diseño gráfico en la cultura visual</p>	<p>Tema 1 - Introducción</p> <p>Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico. Valoración social del diseño gráfico y su uso en los grupos emergentes de cada período.</p> <p>Orígenes de la comunicación visual: escritura y pintura</p> <p>Evolución y diversidad de los sistemas gráficos.</p> <p>La cultura visual desde la imprenta hasta la actualidad.</p> <p>Siglos XV-XVII: Estados modernos, revolución científica e imprenta.</p> <p>Siglos XVIII y XX: Revoluciones industriales y su influencia en la comunicación visual.</p>
	<p>Tema 2 - Modernidad: ornamento versus funcionalidad</p> <p>Los inicios de la modernidad: contexto histórico e ideas, Revolución Industrial, estandarización/expresión individual y el dilema hombre/máquina.</p> <p>Época Victoriana, movimiento Arts and Crafts y Exposiciones Universales.</p> <p>Art Nouveau: influencias y desarrollo.</p> <p>Adolf Loos, Organicismo y Funcionalismo: interacción entre las artes, la arquitectura y el diseño.</p> <p>Camuflaje y diseño: entre la utilidad y el ornamento</p>
	<p>Tema 3 - Arte, diseño, montaje y propaganda</p> <p>La abstracción y la lógica del montaje: influencia de la fotografía y el cine en la cultura visual y la percepción del XIX y XX.</p> <p>Primeras Vanguardias e ismos del siglo XX desde la perspectiva gráfica: expresionismo, cubismo, nueva objetividad, futurismo, dadaísmo, constructivismo, suprematismo, De Stijl, la nueva tipografía.</p> <p>El auge de los manifiestos y las publicaciones asociadas a los movimientos artísticos.</p> <p>Capitalismo, socialismo, guerras mundiales y período de entreguerras: cartelismo y propaganda.</p>
	<p>Tema 4 - Diseño y teatro de la Bauhaus</p> <p>Bauhaus (1919-1933): historia, influencias, diseñadores y tendencias.</p> <p>Teatro y danza modernos: una nueva relación entre el cuerpo y la máquina.</p>

	<p>El diseño gráfico en las tres dimensiones: Oskar Schlemmer, László Moholy-Nagy y Farkas Molnár. Resonancias posteriores en la cultura visual.</p> <hr/> <p>Tema 5 - Diseño suizo y Escuela de Nueva York (40's, 50's, 60's) Diseño suizo o Estilo Tipográfico Internacional: antecedentes, características y resonancias. Escuela de Nueva York: diseño y corrientes artísticas. EEUU: diseño editorial y nueva publicidad. Identidad visual y programas integrales: antecedentes y desarrollo; AEG, Olivetti, IBM, Lufthansa, etc. Movimientos underground de la cultura popular: beats y jazz.</p> <hr/> <p>Tema 6 - Estados alterados: Pop, psicodelia, activismo y posmodernismo (60's - 90's) Contexto histórico: Guerra de Vietnam, Mayo del 68, desarrollo tecnológico, contraculturas y deconstrucción paulatina de la modernidad. EEUU: Conceptualismo y cartelmanía. Push Pin Studios, psicodelia y la escena de San Francisco (50's-60's) Posmodernismo: Ironía, eclecticismo y nostalgia. Memphis y San Francisco, Mtv, La new wave, la vanguardia electrónica, publicidad y corporaciones internacionales (60's-90's) De los hippies al punk, el DIY. Movimientos juveniles: acid house, grunge e indie.</p> <hr/> <p>Tema 7 - Estética del contagio Breve historia del diseño gráfico y la enfermedad: metáforas, comunicación, activismo, estrategias de control y representación. El rol del diseño en las epidemias a lo largo de la historia: peste negra, viruela, cólera, tuberculosis, SIDA y Covid-19.</p> <hr/> <p>Tema 8 - Diseño especulativo como metodología contemporánea Investigación y apropiación intelectual de las diversas teorías sobre el diseño gráfico en el mundo actual. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. ¿De dónde vienen las ideas?: el placer, el error y la asociación como motor. Diseño especulativo/ Diseño Ficción: orígenes y teoría de una metodología de trabajo. Ejemplos contemporáneos de la aplicación del diseño especulativo.</p>
--	--

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	20 horas
Actividades prácticas	17,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	40 horas
Preparación prácticas	8 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente en la exposición oral de los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustran la exposición u objetos de análisis). Durante el desarrollo de una sesión teórica, se plantearán, por tanto, preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto, los textos comentados y los contenidos impartidos para promover y ocasionar un debate grupal.</p> <p>Exposición de fundamentos teóricos y estudio de casos.</p> <p>Debates:</p> <p>El profesor expondrá asuntos relevantes, apoyados de bibliografía y/o visionados. Los alumnos, moderados y guiados por el docente, tendrán que debatir sobre estos, fomentando así el pensamiento crítico de los estudiantes.</p> <p>Se pretende que en estas sesiones se analice lo visto en clase trasladándose y comparándolo con la situación actual del diseño gráfico.</p> <p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios teóricos de la asignatura.</p> <p>Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada proyecto final.</p>
----------------------	---

Actividades prácticas	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.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	<p>Sesiones de apoyo en las que, con una metodología participativa basada en el desarrollo de habilidades y herramientas de tecnología y producción de las distintas fases del proceso de diseño, poder dirigir el proyecto/ejercicios hasta su fase final.</p> <p>Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars sesiones donde se fomenta el análisis, la crítica y el debate para potenciar las herramientas en formulación de ideas, el manejo de la creatividad en el diseño y la cultural visual.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de analizar la historia del diseño gráfico a partir de la realidad de esta disciplina en el momento actual, desde su nacimiento hasta nuestros días.
- La capacidad de comprender la historia del diseño gráfico desde la perspectiva de los estudios culturales.
- La capacidad de relacionar los hechos históricos y sociales con la evolución del diseño gráfico en cada periodo.
- El dominio de los métodos de investigación y fuentes de la teoría e historia del diseño gráfico y los estudios culturales.
- El desarrollo del espíritu crítico y reflexivo en torno a las experiencias artísticas y de diseño.

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 continua, personalizada e integradora:

- Continua 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 teóricas	Ensayos y trabajos de investigación: Pruebas de desarrollo y tipo test Participación activa, dentro y fuera del aula, en clases, debates, talleres, actividades, seminarios...
Actividades prácticas	Tutorías de carácter individual o colectivo, miden el proceso y evolución de los estudiantes en la secuencia temporal del curso mediante reuniones periódicas con el docente o tutor. Proyectos para evaluar las habilidades y destrezas intelectuales, permitiendo ejercitar la autonomía y creatividad del estudiante. Presentaciones o exposiciones de carácter público donde el alumno demuestra su capacidad para defender y comunicar los conocimientos adquiridos o trabajos realizados.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	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 teóricas	Mediante el trabajo de investigación y las pruebas escritas el alumno será capaz de analizar la historia del diseño gráfico, relacionar hechos históricos con la evolución de la disciplina, dominar los métodos de investigación, desarrollar un espíritu crítico y reflexivo y mostrar solvencia en la redacción y argumentación. Mediante las pruebas de desarrollo y tipo test se verifica que el alumno ha asimilado los contenidos del temario y, en un tiempo limitado, es también capaz de explicar razonadamente los principales puntos trabajados o, en su caso, identificarlos mediante una prueba tipo test.
Actividades prácticas	Mediante las tutorías continuas, se verifica la constancia del alumno en el proceso de trabajo y su evolución en el aprendizaje.

	En los proyectos y presentaciones el alumno demostrará la capacidad de analizar eventos históricos de la disciplina y su relación con los estudios culturales y los hechos históricos y sociales. Asimismo, se valorará la capacidad de manejar fuentes de la teoría de la asignatura, la creatividad, la habilidad para relacionar ideas y la eficacia en la exposición y defensa de los mismos.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedeúticos 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
Realización, presentación y entrega de proyectos prácticos	30%
Entrega de ensayo y trabajo, investigación	20%
Entrega y defensa de trabajo final	40%
Participación	10%
Total	100%

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

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	30%

Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de trabajo final	40%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	30%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de trabajo final	40%
Total	100%

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	
Total	100%

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

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Semana 1-8	Bloque I. El diseño gráfico en la cultura visual		
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	12,5 horas
		Tema 1 - Introducción Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico. Valoración social del diseño gráfico y su uso en los grupos emergentes de cada período. Orígenes de la comunicación visual: escritura y pintura Evolución y diversidad de los sistemas gráficos. La cultura visual desde la imprenta hasta la actualidad. Siglos XV-XVII: Estados modernos, revolución científica e imprenta. Siglos XVIII y XX: Revoluciones industriales y su influencia en la comunicación visual.	

		<p>Tema 2 - Modernidad: ornamento versus funcionalidad</p> <p>Los inicios de la modernidad: contexto histórico e ideas, Revolución Industrial, estandarización/expresión individual y el dilema hombre/máquina. Época Victoriana, movimiento Arts and Crafts y Exposiciones Universales. Art Nouveau: influencias y desarrollo. Adolf Loos, Organicismo y Funcionalismo: interacción entre las artes, la arquitectura y el diseño. Camuflaje y diseño: entre la utilidad y el ornamento.</p>		
		<p>Tema 3 - Arte, diseño, montaje y propaganda</p> <p>La abstracción y la lógica del montaje: influencia de la fotografía y el cine en la cultura visual y la percepción del XIX y XX. Primeras Vanguardias e ismos del siglo XX desde la perspectiva gráfica: expresionismo, cubismo, nueva objetividad, futurismo, dadaísmo, constructivismo, suprematismo, De Stijl, la nueva tipografía. El auge de los manifiestos y las publicaciones asociadas a los movimientos artísticos. Capitalismo, socialismo, guerras mundiales y período de entreguerras: cartelismo y propaganda.</p>		
		<p>Tema 4 - Diseño y teatro de la Bauhaus</p> <p>Bauhaus (1919-1933): historia, influencias, diseñadores y tendencias. Teatro y danza modernos: una nueva relación entre el cuerpo y la máquina. El diseño gráfico en las tres dimensiones: Oskar Schlemmer, László Moholy-Nagy y Farkas Molnár. Resonancias posteriores en la cultura visual.</p> <p>El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Análisis de casos. Debates.</p>		
	Actividades prácticas	Presentaciones orales de las lecturas marcadas por el tema.	7,5 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars	12 horas	

	Bloque I. El diseño gráfico en la cultura visual			
Semana 9-12	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		<p>Tema 5 - Diseño suizo y Escuela de Nueva York (40's, 50's, 60's)</p> <p>Diseño suizo o Estilo Tipográfico Internacional: antecedentes, características y resonancias. Escuela de Nueva York: diseño y corrientes artísticas. EEUU: diseño editorial y nueva publicidad. Identidad visual y programas integrales: antecedentes y desarrollo; AEG, Olivetti, IBM, Lufthansa, etc.</p>		

		<p>Movimientos underground de la cultura popular: beats y jazz.</p> <p>Tema 6 - Estados alterados: Pop, psicodelia, activismo y posmodernismo (60's - 90's)</p> <p>Contexto histórico: Guerra de Vietnam, Mayo del 68, desarrollo tecnológico, contraculturas y deconstrucción paulatina de la modernidad.</p> <p>EEUU: Conceptualismo y cartelmanía. Push Pin Studios, psicodelia y la escena de San Francisco (50's-60's)</p> <p>Posmodernismo: Ironía, eclecticismo y nostalgia.</p> <p>Memphis y San Francisco, Mtv, La new wave, la vanguardia electrónica, publicidad y corporaciones internacionales (60's-90's)</p> <p>De los hippies al punk, el DIY.</p> <p>Movimientos juveniles: acid house, grunge e indie.</p> <p>El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Debates.</p>		
	Actividades prácticas	Presentaciones orales de las lecturas marcadas por el tema.	5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars	10 horas	

	Bloque I. El diseño gráfico en la cultura visual			
Semana 13-14	Actividades teóricas	<p>Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:</p> <p>Tema 7 - Estética del contagio</p> <p>Breve historia del diseño gráfico y la enfermedad: metáforas, comunicación, activismo, estrategias de control y representación.</p> <p>El rol del diseño en las epidemias a lo largo de la historia: peste negra, viruela, cólera, tuberculosis, SIDA y Covid-19.</p> <p>Tema 8 - Diseño especulativo como metodología contemporánea</p> <p>Investigación y apropiación intelectual de las diversas teorías sobre el diseño gráfico en el mundo actual.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p> <p>¿De dónde vienen las ideas?: el placer, el error y la asociación como motor.</p> <p>Diseño especulativo/ Diseño Ficción: orígenes y teoría de una metodología de trabajo.</p> <p>Ejemplos contemporáneos de la aplicación del diseño especulativo.</p>	2,5 horas	

		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Análisis de casos. Debates.		
	Actividades prácticas	Presentaciones orales de las lecturas marcadas por el tema. Trabajos escritos monográficos. Trabajo final.	2,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars	10 horas	

Semana 15	Evaluación Convocatoria Ordinaria			
	Actividades teóricas			
	Actividades prácticas	Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados. Evaluación con pérdida de Evaluación continua: Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

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

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Bibliografía y lecturas marcadas

11.1. Bibliografía general

Título	Diseño Gráfico Soviético años 20
Autor	ANIKST Mikhail, Barcelona (1989)
Editorial	Gustavo Gili

Título	Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos
Autor	ARFUCH, Leonor; CHAVES, Norberto; LEDESMA, María
Editorial	Buenos Aires, Paidós (1997)

Título	Pioneers of Modern Graphic Design. A complete history
Autor	AYNSLEY, Jeremy
Editorial	Londres, Octopus Publishing (2004)

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Historia de la comunicación visual
Autor	MÜLLER-BROCKMANN, Josef, Barcelona (1988)
Editorial	Gustavo Gili

Título	Diseñar hoy
Autor	PELTA, Raquel, Barcelona (2004)
Editorial	Ediciones Paidós Ibérica

Título	Función social del cartel
Autor	Fernando Torres
Editorial	RENAU, Josep, Valencia (1976)