

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

# **Proyectos Experimentales de 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: Proyectos Experimentales de Diseño Gráfico

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de Especialidad
<b>Carácter</b>	Teórico-práctica
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño Gráfico
<b>Materia</b>	Proyectos de Diseño Gráfico
<b>Periodo de impartición</b>	7º Semestre
<b>Número de créditos</b>	4 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento didáctico, especialidad gráfico
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Español

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>
Blasco Hebrero, Guillermo	

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

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>	<b>Grupos</b>
Blasco Hebrero, Guillermo		Todos

### 4. COMPETENCIAS

<b>Competencias transversales</b>
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

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.

CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

### **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.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

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

CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### **Competencias específicas**

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Saber aplicar la metodología de investigación a un proyecto de diseño gráfico.
- Dominar las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.
- Ser capaz de abordar el planteamiento desde las bases de un proyecto de diseño gráfico en los fundamentos de la experimentación, innovando en formatos y aplicaciones.
- Ser capaz de tomar como base la especulación para imaginar nuevos escenarios futuribles en la práctica del diseño.
- Saber usar el diseño como instrumento de crítica y expresión.
- Entender el proyecto creativo de diseño como diseño global.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Dirección de proyecto	Tema 1. Presentación inicial del proyecto
	Tema 2. Exploración de las fronteras del diseño a través de la relación entre diferentes disciplinas.
	Tema 3. La conceptualización. Experimentación en nuevas técnicas y materiales.
II. Identidad especulativa	Tema 4. Capacidad especulativa: RITOS
	Tema 5. Capacidad especulativa: SIMBOLOGÍAS
	Tema 6. Capacidad especulativa: ICONOS
	Tema 7. Capacidad especulativa: DOGMA
	Tema 8. Capacidad especulativa: COMUNIDAD
III. Planificación, desarrollo y presentación del proyecto	Tema 9. Experimentación con medios digitales y no digitales, con sonido, imagen, tipografía y movimiento. Desarrollo de una perspectiva transversal.
	Tema 10. Desarrollo del proyecto
	Tema 11. Presentación del proyecto. Búsqueda de nuevas formas de comunicar.

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	12,5 horas
Actividades prácticas	25 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	40 horas
Preparación prácticas	8 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>120 horas</b>

## 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 plantean, 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>Hincapié en el estudio por casos y trabajo con brief especulativo:</p> <p>Utopía: Plan, Proyecto, Doctrina o sistema deseables que parecen de muy difícil realización.</p> <p>Tendencia: 1. Propensión o inclinación en las personas y en las cosas hacia determinados fines. 2. Fuerza por la cual un cuerpo se inclina hacia otro o hacia alguna cosa. 3. Idea religiosa, económica, política, artística, etc., que se orienta en determinada dirección.</p>
----------------------	--

	<p>En el contexto actual de una sociedad con constante empoderamiento de nuevos individuos y movimientos culturales relacionados con tendencias a nivel político y social, se crea un marco de especial interés para especular sobre posibles utopías en lo que se refiere a tendencias elaboradas mediante instrumentos de diseño. El diseño vive un momento de especial relevancia de la mano de nuevos formatos y posicionamientos políticos. A lo largo de esta asignatura plantearemos cómo generar tendencias experimentales sobre determinados contextos utópicos, partiendo de la evolución de la propia realidad contemporánea.</p> <p>Para ello se plantean diferentes campos de trabajo a elegir por el alumno para desarrollar en función de su propia identidad, explotando sus propias ideas hasta el final y experimentando con los formatos necesarios para desarrollarla de la manera más óptima.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura. De este modo se favorecerá el trabajo de los estudiantes, las dinámicas de aprendizaje e investigación necesarias, y la resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas.</p> <p>El acercamiento a estos campos de trabajo se hará de manera individual en función de las inquietudes visuales y artísticas personales de cada alumno.</p> <p>El principal objetivo de esta elección del campo de trabajo es permitir al alumno un primer tanteo e investigación sobre su criterio personal con vistas al TFE. Sesiones de trabajo con correcciones sobre proyecto. Presentación final de proyecto.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)</p>	<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 e interpretar la práctica publicitaria contemporánea.
- El dominio de las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.
- La capacidad de abordar el planteamiento desde las bases de un proyecto de diseño gráfico en los fundamentos de la experimentación, innovando en formatos y aplicaciones.
- La capacidad de tomar como base la especulación para imaginar nuevos escenarios futuribles en la práctica del diseño.
- La capacidad de usar el diseño como instrumento de crítica y expresión.
- El dominio del proyecto creativo de diseño como “DISEÑO TOTAL”.

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:

- 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	Diarios o bitácoras. Ensayos y trabajos de investigación.
Actividades prácticas	Participación. Prueba práctica. Proyectos. Presentaciones.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, 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 teóricas	<p>Mediante el <b>diario o la bitácora</b> se comprueba la adquisición progresiva en el alumno de los resultados del aprendizaje siguiendo una línea temporal.</p> <p>Mediante <b>los ensayos y trabajos de investigación</b> se comprueba que el alumno trabaja activamente con los contenidos teóricos asimilados, y es capaz de relacionarlos entre sí en el desarrollo de un ejercicio escrito de corte argumentativo</p>
Actividades prácticas	<p>Mediante la <b>participación</b> se constata la disposición activa del alumno en el aula y el seguimiento progresivo que va realizando de los contenidos impartidos.</p> <p>Mediante la <b>prueba práctica</b> se constata la capacidad del alumno para formalizar los contenidos asimilados, además de para tomar decisiones y resolver supuestos de carácter práctico en un tiempo limitado</p> <p>Con el desarrollo de un <b>proyecto</b> completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos.</p> <p>Mediante las <b>presentaciones</b>, el alumno demostrará sus capacidades para defender su proyecto/trabajo y la idoneidad de las soluciones escogidas en relación con los contenidos trabajados en la asignatura.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, 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
Ev. continúa y participación de las dinámicas de clase	5%
Presentación y entrega de ejercicios cortos	10%
Selección y presentación del tema de trabajo	10%
Pre-entrega P1	15%
Entrega y defensa P1	25%
Pre-entrega P2	10%
Entrega y defensa P2	25%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

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

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de ejercicios cortos	10%
Entrega y defensa de los proyectos finales	90%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

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

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de ejercicios cortos	10%
Entrega y defensa de proyectos finales	90%
<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

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales	
Semana 1-3	<b>Bloque I. Dirección de proyecto</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	2,5 horas	
		<b>Tema 1. Presentación inicial del proyecto</b>		
		<b>Tema 2. Exploración de las fronteras del diseño a través de la relación entre diferentes disciplinas.</b> Desarrollo de la perspectiva transversal		
		<b>Tema 3. La conceptualización. Experimentación en nuevas técnicas y materiales.</b>		
		Redacción y presentación del Dogma, base conceptual sobre la que desarrollar el proyecto.		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.		
		Estudio de casos y trabajo con brief.		
Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura.	5 horas	2 horas	

	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	6 horas	
--	------------------------------	---	---------	--

<b>Bloque II. Identidad especulativa</b>				
<b>Semana 4-7</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	2,5 horas	
		En esta fase se abordarán todos los campos de trabajo a elegir por el alumno: RITOS, SIMBOLOGÍAS, ICONOS		
		Capacidad especulativa de manera individual sobre uno de estos campos de trabajo.		
		<b>Tema 4. Capacidad especulativa: RITOS</b>		
		<b>Tema 5. Capacidad especulativa: SIMBOLOGÍAS</b>		
<b>Tema 6. Capacidad especulativa: ICONOS</b>				
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.		
		Ejemplos especulativos.		
	Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura.	7,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	8 horas	

<b>Bloque III. Planificación, desarrollo y presentación del proyecto</b>				
<b>Semana 8-12</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		<b>Tema 7. Capacidad especulativa: DOGMA</b>		
		<b>Tema 8. Capacidad especulativa: COMUNIDAD</b>		
		<b>Tema 9. Experimentación con medios digitales y no digitales, con sonido, imagen, tipografía y movimiento. Desarrollo de una perspectiva transversal.</b>		
		Modificaciones de estándares visuales a través del sampling. Identificación de las posibles relaciones entre técnica y concepto.		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.		
		Ejemplos especulativos y sesiones críticas.		

	Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura.  Preentrega	7,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

	<b>Bloque III. Planificación, desarrollo y presentación del proyecto</b>			
<b>Semana 13-14</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	2,5 horas	
		<b>Tema 10. Desarrollo del proyecto</b>		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.		
	Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto final de la asignatura.  <b>Tema 11. Presentación del proyecto. Búsqueda de nuevas formas de comunicar.</b>	2,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	8 horas	

	<b>Evaluación Convocatoria Ordinaria</b>			
<b>Semana 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	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

	<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

Plataforma virtual a definir, tipo tumblr  
 Taller abierto a elección  
 Monitor Eizo CG2420  
 Impresora HP DesignJet Z2100  
 Tórculo Arteina TSR  
 Prensa Arteina 350x450  
 Cizalla Dahle 580  
 Archivador horizontal metálico A1  
 Ordenador HP  
 Guillotina Electrica EBA Ideal 4815  
 Adana Letterpress 8x5  
 Telar de encuadernación  
 Riso EZ 571 A3 (amarillo, gold, azul y rojo)  
 Chibalete Tipográfico  
 Wacom Cintiq 27QHD  
 Ordenador HP  
 4 cabezas de flash Elinchrom BRX500  
 2 disparadores flash remoto  
 2 difusores flash octa  
 2 difusores flash rectangulares  
 4 pantallas LED  
 6 focos LED fresnel spot  
 1 difusor 5en1  
 2 palios 2x2m  
 1 slider motorizado  
 2 Canon 7D Mark II (24-105mm, 10-18mm, 70-200mm, 100mm)  
 6 pinzas americanas  
 6 ceferinos  
 1 trípode de foto  
 10 trípodes luces  
 2 cabezas de flash Elinchrom D-Lite RX 2  
 1 disparador flash remoto  
 1 difusor flash octa  
 1 difusor flash cuadrado  
 2 pantallas LED  
 2 focos LED fresnel spot  
 1 palio 2x2m  
 Acceso a ordenadores con Adobe Lightroom

### 11.1. Bibliografía general

<b>Título</b>	Contra la originalidad
<b>Autor</b>	Jonathan Lethem (2012)
<b>Editorial</b>	Tumbona Ediciones

<b>Título</b>	Comprender los medios de Comunicación
<b>Autor</b>	Marshall McLuhan (1964)
<b>Editorial</b>	Paidós Ibérica (ed.2009)

<b>Título</b>	El Medio es el Masaje
<b>Autor</b>	Marshall McLuhan (1964)
<b>Editorial</b>	Paidós Ibérica (ed.2020)

<b>Título</b>	Siete Manifiestos Dada
<b>Autor</b>	Tristan Tzara (1916)
<b>Editorial</b>	Tusquets Editores (ed.1999)

<b>Título</b>	Tratado de Semiótica General
<b>Autor</b>	Humberto Eco (1975)
<b>Editorial</b>	Editorial Lumen (ed.1988)

<b>Título</b>	Diseño y Comunicación Visual Editorial Gustavo Gili (ed.2016)
<b>Autor</b>	Bruno Munari (1968)
<b>Editorial</b>	Gustavo Gili (ed.2016)

<b>Título</b>	Estetica Relacional
<b>Autor</b>	Nicolau Bourriaud (1998)
<b>Editorial</b>	Adriana Hidalgo Editora (ed.2022)

<b>Título</b>	Arte y Percepción Visual. Psicología Del Ojo Creador
<b>Autor</b>	Rudolf Arnheim (1999)
<b>Editorial</b>	Alianza Editorial (ed.2002)

<b>Título</b>	Object-Oriented Identity: Cultural Belongings from our Recent Past
<b>Autor</b>	Zsofia Kollar (2021)
<b>Editorial</b>	Art Paper Editions

<b>Título</b>	The Politics of Design: A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication
<b>Autor</b>	Ruben Pater (2016)
<b>Editorial</b>	Laurence King Publishing

<b>Título</b>	Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming
<b>Autor</b>	Anthony Duane & Fiona Ray (2013)
<b>Editorial</b>	The MIT Press

<b>Título</b>	The Politics of Design: A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication
<b>Autor</b>	Ruben Pater (2016)
<b>Editorial</b>	BIS

<b>Título</b>	Caps lock: how capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it
<b>Autor</b>	Ruben Pater (2016)
<b>Editorial</b>	Valiz