

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		DISEÑO GRÁFICO			
CURSO		2024 / 2025			
ASIGNATURA		DISEÑO GRÁFICO EN MOVIMIENTO			
PROFESOR/A		MIRYAM ARJONA ARJONA / JAVIER FRANCO LÓPEZ			
DPTO.	COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL				
TIPO Proyectos	FORMACIÓN BÁSICA		CARÁCTER OE/TP	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	ANUAL	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	8
HORAS TOTALES	240	HORAS PRESENCIALES	140	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	100

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

La presencia de los elementos del diseño gráfico en movimiento en la producción de piezas comerciales, de divulgación o de ficción es tan evidente que ha conducido a incentivar su reflexión; elementos como el color, la tipografía y el grafismo ya son recursos narrativos en la práctica audiovisual. Los elementos de diseño gráfico pueden pasar de apoyar un producto audiovisual a ser constructores de la estructura narrativa y estética como nuevo producto, basándose principalmente en su forma de procesar contenidos lineales

OBJETIVOS

El diseñador gráfico es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son (R.D. 633/2010, de 14 de mayo):

- Identidad corporativa y visual.
- Producción gráfica.
- Diseño de envases y embalajes.
- **Dirección de arte en publicidad.**
- **Diseño audiovisual.**
- **Grafismo en televisión.**
- **Diseño multimedia.**
- Diseño de interacción, diseño web.
- Diseñador ambiental: gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio.
- Diseño de material didáctico.
- Investigación y docencia

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. CT02. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. CT03 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. CT04. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación CT05. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. CT06. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. 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. CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

CE01. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. CE02. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. CE03. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. CE04. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. CE05. Establecer estructuras organizativas de la información. CE06. Interrelacionar

los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. CE07. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto. CE08. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. CE09. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto. CE10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. CE12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CG01. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. CG02. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. CG03. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. CG04. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. CG05. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. CG08. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. CG09. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. CG15- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. 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. CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

		Semana
Presentación	- Prueba inicial de conocimientos generales. <i>Sesiones teóricas</i>	1
UD 01 - Historia del Diseño gráfico en movimiento - Fundamentos y herramientas básicas de After Effects (Seminario)	- Ejercicios básicos con After Effects <i>Sesiones teórico-prácticas</i>	2-3
UD 3 - Metodología del proyecto audiovisual - Transparencias y pinceles. Aspectos gráficos (Seminario)	- Ejercicios transparencias y pinceles <i>Sesiones teórico-prácticas / Proyecto: Video corporativo</i>	11
UD 04 - La animación tipográfica - Vector en movimiento. Illustrator VS After Effects (Seminario)	- Ejercicios con el panel "Animar" - Presets de animación en After Effects. <i>Sesiones teórico-prácticas</i>	12 a la 13
UD 5 - El proyecto de títulos de crédito. - Expresiones y scripts de programación (Seminario).	- Ejercicios de programación básica <i>Sesiones teórico-prácticas / Proyecto: Títulos de Crédito</i>	14 a la 20
UD 6 - Técnicas de animación 2D.	- Proyecto: Animación vectorial 2D <i>Sesiones teórico-prácticas / Proyecto: Animación 2D</i>	21 a la 22
UD 7 - Los principios básicos de la animación 2D.	- Proyecto: Animación vectorial 2D - Ejercicios con los plugins Duik y Omino Suit <i>Sesiones teórico-prácticas / Proyecto: Animación 2D</i>	23 a la 27
UD 8 - Proyecto de continuidad para canal de TV.	<i>Sesiones teórico-prácticas / Proyecto: Continuidad</i>	28 a la 35

--

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Esta asignatura se impartirá a través de **dos sistemas** aplicables al aula: El primero será un sistema de **seminarios específicos** para el aprendizaje de **procedimientos digitales** a través de software específico. El segundo método serán **clases teóricas** para conocer la **historia** del diseño aplicado a los medios audiovisuales, así como la **naturaleza narrativa** y dinámica de las mismas.

Así mismo se dedicarán horas de clase para revisar y **tutorizar** las actividades y los **proyectos del alumnado**, para las exposiciones públicas de las investigaciones realizadas por los alumnos. En este sentido **asociaremos cada proyecto a una agencia, estudio o diseñador** para estudiarlo como modelo metodológico proyectual.

Dada la alta asignación de horas para el desarrollo de actividades fuera del aula, muchas actividades —sus recursos e impartición— se trasladarán a la plataforma digital Dopbox.

A partir de los principios metodológicos que conceptúan esta guía docente, se hace necesario realizar una **exploración inicial** que aporte los datos necesarios sobre los conocimientos previos del alumnado, no sólo de índole técnica, sino también para conocer las ideas, opiniones, aciertos o errores conceptuales que tienen los alumnos sobre los contenidos que se van a tratar, para a partir de ahí confeccionar un método de enseñanza-aprendizaje adecuado.

Para ello es fundamental realizar un **cuestionario o prueba inicial** que demuestre el nivel de conocimientos teóricos y los niveles de destreza adquiridos, además de cuestiones relacionadas con las ideas preconcebidas con las que acude el alumno a estas enseñanzas.

El método se pone en práctica desde **diferentes aspectos**:

Teoría, con contenidos que aporte los conocimientos conceptuales, metodológicos y tecnológicos, necesarios propios del diseño gráfico en movimiento.

Práctica, que ayude a asimilar los contenidos teóricos, fomente el trabajo en grupo y adiestre a los alumnos en sus habilidades sociales y profesionales, fundamentales para el correcto desarrollo de su trabajo.

Análisis. Fomentar en los alumnos y alumnas la capacidad crítica y la discusión como formas de reflexión ante el trabajo propio y el ajeno, como manera de desenvolverse a la vez que involucrarse en la sociedad que le ha tocado vivir y desarrollar su trabajo.

Metodología y Creatividad, como pilar en el que ha de apoyarse toda enseñanza que se posicione como actual y renovada, más aun cuando se encuentran enclavadas en las enseñanzas artísticas, y como base para un aprendizaje activo y personalizado, que desarrolle ampliamente las capacidades intelectuales y artísticas de los estudiantes.

TIPO DE ACTIVIDADES

Actividades presenciales

Exposiciones del docente
Coordinación - motivación - documentación
Proyectos en grupo
Proyectos y pruebas individuales
Exposiciones
Seminarios y charlas
Total 5,76

Actividades no presenciales

Preparación de proyectos individuales
Investigación
Total 2,24

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

La evaluación del alumno se realizará teniendo en cuenta su evolución y comprensión de los contenidos, la calidad técnica y formal en la ejecución de los trabajos, la creatividad, la capacidad de análisis, la asistencia y actitud.

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias seleccionadas.

Hay que tener aprobados todos los trabajos que se planteen a lo largo del semestre para poder hacer la media y poder superar la asignatura.

Necesariamente, los plazos de entrega de los trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos sin ningún tipo de demora. Si un alumno/a por alguna causa de fuerza mayor no pudiera entregar personalmente en fecha algún trabajo, podrá enviar a alguien para que realice la entrega dentro de la fecha. En el caso de no ser entregado dentro de la fecha por las razones antes aludidas, podrá entregarlo el primer día después de la fecha de entrega, aportándose junto al trabajo un justificante oficial médico sobre el que decidirá el

profesor en función del justificante entregado y del principio de buena voluntad por parte del alumno.

Si el trabajo es entregado más tarde de la fecha acordada sin venir acompañada de justificación oficial no se recogerá y la calificación numérica final de este trabajo será no presentado. La recuperación del mismo se realizará a lo largo del curso –optando a una calificación máxima de 5 puntos– o en la convocatoria de septiembre.

Si un alumno, después de entregar un trabajo propuesto por el profesor lo suspendiera, podrá realizar una única recuperación repitiéndolo correctamente a lo largo del curso. Si no consigue aprobarlo en esta recuperación, el alumno dispondrá de la convocatoria correspondiente en el mes de septiembre, en la que tendrá que presentar los trabajos previstos.

Criterios transversales

1. 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.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
16. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Criterios generales

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y
3. la comunicación.
4. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
5. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
6. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
7. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
8. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
9. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
10. Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
11. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
12. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
13. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
14. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
15. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
16. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
17. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
18. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
21. Demostrar dominio de la metodología de investigación.
22. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Crterios específicos

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación que utilizamos para evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado son adecuados a los criterios de evaluación y a las competencias y contenidos establecidos para el curso. Cada uno de ellos evalúa algún tipo de conocimiento, de capacidad o de contenido.

(I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos

- Registro/Observación del docente de asistencia y participación
- Participación en seminarios y actividades complementarias

(II) Habilidades y conocimientos prácticos

- Actividades de clase
- Actividades no presenciales
- Proyectos/Trabajos en grupo e individuales

(III) Conocimientos prácticos

G. Examen Práctico

La evaluación del aprendizaje estará centrada en el proceso, en la cual el alumnado forme parte del mismo, conociendo a priori los criterios de evaluación en cada momento y favoreciendo la autoevaluación.

En particular, utilizaremos los siguientes **instrumentos**:

Proyectos y actividades (80% y 20% respectivamente de la calificación final). Es un sistema global de evaluación que nos da mucha información acerca de la actuación de los estudiantes y nos ayudará a evaluar dicha actuación tanto en el progreso como en el logro. Se revisará periódicamente comentando su evaluación con los estudiantes.

Observación sistemática de las actitudes personales del alumno/a, de su forma de organizar el trabajo, de las estrategias que utiliza, de cómo resuelve las dificultades que se encuentra, de la asistencia, etc. Para recoger esta información se usará un registro personal de cada alumno.

La **entrevista, debates y exposiciones** del alumnado, ya sea en pequeños grupos o individualmente, es un instrumento de gran utilidad para investigar sobre el nivel de comprensión y el ritmo de aprendizaje del alumnado, así como de su aprovechamiento de las horas de trabajo en clase.

Las **rúbricas** son un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados. Sirven al mismo tiempo para que los estudiantes identifiquen con claridad la relevancia de los contenidos y los objetivos de los trabajos establecidos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para esta asignatura se utilizarán los siguientes criterios de calificación para los proyectos, que suponen el 80% de la calificación, correspondiendo el 20% al resto de actividades:

Seguimiento 30% (*En caso de entrega fuera de plazo no se aplicará este criterio*) Evolución y desarrollo diario
Asistencia activa y participación en clase

Presentación oral 10% (*En caso de entrega fuera de plazo no se aplicará este criterio*) Puntualidad

Claridad expositiva
Estructuración de ideas
Capacidad crítica y autocrítica
Entrega 60%
Aspectos gráficos/estéticos
Aspectos comunicativos
Aspectos técnicos
Presentación adecuada, orden, limpieza, ortografía, etc Cumplimiento del plazo de entrega (*En caso de entrega fuera de plazo no se aplicará este criterio*)

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatorias ordinaria segunda y extraordinaria)

Aquellos alumnos que acudan a la convocatoria ordinaria segunda o extraordinaria se les evaluará conforme a los siguientes criterios:

(I) Prueba práctica 20%

– Conocimiento técnico de las herramientas propuestas durante el curso.

(II) Habilidades y conocimientos prácticos 80%

– Actividades (deberán entregar todas las actividades propuestas durante el curso).

– Proyectos individuales (deberán entregar todos los proyectos propuestos durante el curso).

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

- Presentaciones didácticas.
- Documentación teórica (bibliografía).
- Pizarra.
- Soporte para la proyección.
- Equipos informáticos, soportes de almacenamiento digital y programas de referencia.
- Acceso a internet

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Una vez conocidas las características de nuestros alumnos podremos tomar las medidas pertinentes que pueden resumirse en:

Conocimientos previos. En aquellas unidades donde se estime oportuno se propondrán actividades de refuerzo encaminadas a que el alumnado que lo precise adquiera los conocimientos previos necesarios para abordar la unidad presente.

Diferentes aptitudes y ritmos de aprendizaje. Nos adecuaremos a éstos a través de la organización de actividades bien graduadas en dificultad, de la propuesta de actividades de refuerzo y ampliación, de una buena definición de procesos interdisciplinares, así como de una variedad de técnicas, recursos e instrumentos de evaluación.

Intereses y motivaciones. Haciendo uso de los diferentes materiales y recursos de los que disponemos se propondrán actividades que conecten con los centros de interés del alumnado.

Esta atención la iniciaremos desde el mismo momento en que dicha necesidad sea identificada y se adoptarán las medidas oportunas.

Atenderemos a la diversidad a lo largo de todo el proceso de Enseñanza/Aprendizaje para que el alumnado pueda alcanzar todo el desarrollo posible de sus capacidades personales y los objetivos establecidos con carácter general.

Así mismo, atenderemos la diversidad de intereses, capacidades y ritmos de aprendizajes, teniendo en cuenta la individualidad del alumnado.

A fin de promover los principios de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, en este sentido, se ha de tener en cuenta que se deberán realizar adaptaciones metodológicas, las cuales en ningún caso supondrán la supresión de objetivos generales y didácticos que afecten a la adquisición de la competencia general del título.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las actividades **complementarias** son las organizadas durante el horario escolar y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas, por el tiempo, espacio y recursos que utilizan. En este sentido hemos integrado y programado **encuentros con empresas o entidades del sector del diseño gráfico en movimiento**..

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Para el curso 2024-2025 se han planteado fundamentalmente dos actividades, aunque siempre tendremos en cuenta la abundante oferta cultural en el ámbito audiovisual que Málaga nos ofrece.

Por una parte, en el mes de noviembre se celebra en nuestro centro el Festival de Cultura Independiente "MOMENTS".

En la primera semana de febrero celebramos la séptima edición de nuestro Festival de Diseño Gráfico TELMÓ DICE, 6 días intensivos de talleres, conferencias y masterclasses con algunos de los mejores diseñadores españoles del momento.

BIBLIOGRAFÍA

Ràfols, R. y Colomer, A. **Diseño audiovisual**. Editorial Colección GG Diseño.
Hervás Ivars, C. **El diseño gráfico en televisión**. Editorial Catedra.
Woolman, M: **Tipografía en movimiento**. Editorial GG Diseño.
Meyer, C. y Meyer, T. **Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques**. Editorial Focal Press.
Gubern, R. **Historia del cine**. Editorial Anagrama.
Truffaut, F. **El cine según Hitchcock**. Alianza Editorial.
Brarda, M.C. **Motion Graphic Design**. La dirección creativa en el branding de TV. Editorial GG.
Thomas, F. y Johnston, O. **Disney Animation: The Illusion of Life**. Disney Editions Deluxe
Williams Richard. **The Animator's survival Kit**. Faber and Faber