



AP- 6002

DISEÑO II

PROGRAMA DE CURSO - CICLO COMÚN

CARRERAS:	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP6002.
CURSO:	AP6002 DISEÑO 2.
GRUPOS:	01 y 02
MODALIDAD:	Semestral.
CICLO LECTIVO:	II Ciclo Lectivo 2024.
REQUISITO:	AP 6001 Diseño 1, AP 6003 Dibujo 1
CORREQUISITO:	AP 6004 Dibujo 2
CREDITOS:	04 créditos.
NIVEL:	II Nivel. Primer Año. Ciclo Común.
HORARIO DE CLASE:	Grupo 1: lunes y jueves de 8:00 am a 11:50 am Grupo 2: martes y viernes: 8:00 am a 11:50 am
HORAS CONTACTO:	08 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	Al menos 06 horas semanales
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE:	Susana Villalobos: L y M: 13:00 pm a 17: 00 pm Jessica Barrientos: K 13:00 pm a 17:00 pm Mag. Susana Villalobos/Lic. Jessica Barrientos
PROFESORADO:	
e-mail:	susanamaria.villalobos@ucr.cr/ jessica.barrientos@ucr.ac.cr/

1. DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

Una vez conocidos los fundamentos de la composición y el diseño, en este curso se estudian los procedimientos y las variables de lo que se conoce como arte académico (considerando la academia el período anterior a la aparición de las vanguardias), proceso que se considera clave para acceder a otros niveles creativos.

Con este curso se comienza, además, la aplicación práctica de contenidos en lo que atañe al desarrollo de habilidades para crear o desarrollar procesos de diseño y composición. Esta labor se enfoca en dos áreas que transitan paralelas: la composición en las artes decorativas y la composición en las artes temáticas o narrativas. Asimismo, se continúa con la adquisición de instrumentos conceptuales que capaciten al estudiante para afrontar la realización de sus



proyectos artísticos y de diseño.

Este curso se impartirá con la **modalidad baja virtual**, haciendo uso tanto de clases presenciales como de la plataforma de Mediación Virtual de la UCR METICS mediante clases virtuales tanto sincrónicas como asincrónicas, para seguimiento de contenidos, entrega de material de apoyo, entrega y revisiones de tareas y otras asignaciones pertinentes. Igualmente se utilizarán modalidades virtuales asincrónicas para depuración de proyectos en sus etapas finales. Las horas consulta estudiantes se realizarán de manera virtual o presencial, previo acuerdo entre docentes y estudiantes. También se estarán utilizando otras plataformas recomendadas para crear material didáctico, como para realizar teleconferencias y dinámicas grupales.

Nota: Para efectos de tareas con entrega justificada posterior a la fecha es imprescindible que los resultados estén digitalizados en el respectivo espacio en METICS.

Los medios oficiales de comunicación con el profesorado son: el correo institucional y el foro de consultas habilitado en el entorno virtual. Se reserva el derecho de contestar consultas, o comunicados fuera de estos dos canales institucionales.

2. OBJETIVOS:

OBJETIVOS GENERALES:

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de:

1. Diseñar y componer académicamente en dos y tres dimensiones.
2. Dar lectura profesional a cualquier obra de arte de carácter académico.
3. Utilizar la metodología proyectual para la realización de proyectos de diseño dentro del carácter académico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Crear correlaciones analíticas entre la forma, la función, la estructura y el contenido.
2. Caracterizar una obra de arte académica en sus diferentes componentes, formales y de significado.
3. Diferenciar la lectura simple del análisis profesional de la obra artística.
4. Comprender una obra como un ente configurado.
5. Utilizar la metodología proyectual en la investigación para el proceso creativo.
6. Utilizar métodos propios de las artes plásticas para crear una obra.
7. Transformar el entorno visual (imagen natural) en forma plástica.
8. Dar contenido a la forma natural en términos temáticos e imaginativos.
9. Comunicar visualmente y con claridad, conceptos verbales y plásticos.
10. Utilizar el dibujo como soporte de la investigación.



3. CONTENIDOS:

Este curso está fundamentado en contenidos que se distribuyen en tres áreas:

Área Proyectual:

Métodos de Investigación:

- Evolución del pensamiento y los métodos en la historia de la humanidad.
- Metodologías según el área de estudio: Metodología universal – el método científico.
- Métodos estructurales: Concepto de configuración.
- Metodología proyectual: Motivación Divergencia Transformación Convergencia
- La objetividad en el conocimiento.
- Metodología en el Diseño y las Artes Plásticas: El registro de proceso – la bitácora. Función sinóptica de la página de estudio.
- Técnicas de visualización: boceto, modelo, gesto y articulación.
- Prototipado

Área tecnológica:

Procesos de producción plástica:

- Técnicas de presentación: Instrumentos básicos relacionados con la producción académica. Instrumentos de dibujo, pintura, grabado, de modelado para escultura. Materiales, calidad y cualidad. Procedimientos.
- Soportes: Instrumentos, materiales y pigmentos. Soportes pictóricos, lienzos, papeles, tablas. Medios pictóricos: óleo, tempera, guache, acuarela. Materiales escultóricos: materiales de modelado, materiales de talla directa. Procesos técnicos.
- Formatos de producción: Formatos bidimensionales. Formatos tridimensionales.
- Herramientas digitales.

Área de conocimiento:

- Ejes de construcción del arte académico: La justificación científica. El pensamiento humanista.
- Influencia de la visión binocular en la construcción del espacio académico: El espacio cartesiano. El espacio perspectivo. La perspectiva atmosférica. La forma articulada.
- Índices de profundidad: Perspectiva. Sobreposición. Valoración tonal. Tamaño. Posición en el formato. Proyección de sombras.
- Aportes de las ciencias naturales a los conceptos del arte académico: La anatomía: Humana y animal. La geometría y las matemáticas: Construcciones geométricas y matemáticas. Relaciones geométricas y matemáticas en la naturaleza. Subdivisión y crecimiento dinámico y estático. La simetría dinámica y la conmensuración logarítmica. La simetría estática y la conmensuración aritmética. La física. La botánica.
- Concepto de armonía: Orden y belleza. La estructura implícita: La forma natural. La imagen del espacio. La estructura explícita: En la decoración. En la arquitectura. En la artesanía.



- Conceptos de composición y diseño: El color: Contraste simultáneo. Armonías de color, atenuación, entonación. Color local. Sinestesias. Simbología del color.
- Lectura de la composición: Destaque. Recorrido visual.
- Estructura de la composición: Las relaciones proporcionales. La proporción áurea. Ratio y escala.
- Simetría Dinámica: Peso y balance. Equilibrio. Unidad. Jerarquía. Dominio y subordinación.

4. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA:

El curso combina lo teórico con lo práctico, los contenidos se van desarrollando simultáneamente, enfocándose en el desarrollo de ejercicios conceptuales en donde el estudiante investiga y aplica los temas. Los procesos de enseñanza y aprendizaje combina lo individual con la interacción del grupo para conseguir la retroalimentación del conocimiento. Este curso se impartirá con la modalidad **bajo virtual**, haciendo uso de los espacios físicos de la Universidad para las clases presenciales y de la plataforma de Mediación Virtual de la UCR METICS para el desarrollo de las clases virtuales tanto sincrónicas como asincrónicas y para seguimiento de contenidos, entrega de material de apoyo, entrega y revisiones de tareas y otras asignaciones pertinentes. Igualmente se utilizarán modalidades virtuales para cumplir con las horas de consultas. También se estarán utilizando otras plataformas recomendadas para crear material didáctico, así como para realizar teleconferencias y dinámicas grupales.

Este curso es de asistencia obligatoria, esta se valorará contrastando puntualidad y cumplimiento de las metas y actividades de las clases.

- **Rol del facilitador:**

Los docentes se encargarán de diseñar las actividades y ejercicios para el abordaje de cada contenido, así como pre-evaluar y evaluar el desempeño de los estudiantes, dando un seguimiento de los procesos y resultados. Es tarea también de los docentes facilitar material de soporte para el curso, así como atender en el horario del curso u horas de atención a estudiantes, sus dudas con respecto a cada dinámica o ejercicio. Los docentes fomentarán el aprendizaje colaborativo y la interdependencia positiva.

- **Rol del estudiante:**

El estudiante será el responsable principal de su proceso de aprendizaje, lo que implica un seguimiento detallado y oportuno de los contenidos y actividades del curso, administración del tiempo en las actividades de clase y en las asignaciones extra clase. Es responsable también de acatar y aplicar las acciones correctivas ya sea en su proceso, bases teóricas o ejecución de proyectos cuando sea necesario. Es importante señalar que, considerando la



naturaleza de las clases virtuales, será necesario que las y los estudiantes asuman una postura proactiva durante el desarrollo de las clases y actividades sincrónicas y asincrónicas.

5. ACTIVIDADES:

El curso contempla el desarrollo de dos proyectos, pruebas sincrónicas con límite de tiempo y de ejercicios cortos en clase, y la realización de un examen.

En todos los casos: Se valoran los conocimientos y habilidades del estudiante en el proceso de investigación, síntesis y apropiación de la información. Se deben aplicar contenidos de estudio y especificarlo en el proceso creativo, además de hacerlos notables en el diseño final. A continuación se detalla la información de las actividades.

Etapas 1. Propuesta plástica bidimensional.

Descripción: Cada grupo trabajará con un estilo artístico para efectos de esta fase se diseñará a partir un referente animalístico y un referente botánico, con el fin de aplicarlos a un elemento visual infográfico.

Etapas 2. Diseño de objeto tridimensional

Descripción: La segunda fase consiste en el diseño de un objeto escultórico funcional, basado en un estilo artístico que integre la luz como elemento de diseño.

Tema: botánica, animalística y artes decorativas

- Todo el proceso será documentado para ser presentado como evidencia en las respectivas evaluaciones.
- El conjunto en su totalidad debe estar basado en uno de los siguientes estilos artísticos:
 1. Arte Clásico/Neo-clásico
 2. Arte Gótico/Neo-gótico
 3. Arte Islámico
 4. Arte Barroco/Rococó
 5. Estilo Victoriano
 6. *Movimiento Arts and crafts*
 7. *Movimiento Art Nouveau/Modernismo Catalán*
 8. *Estilo Art Decó*
 9. Estilo indio

PRUEBAS: En este curso se realizarán dos pruebas de diseño (1 prueba corta y un examen) que se realizarán de manera sincrónica con límite de tiempo. Las pruebas contemplarán la aplicación de los temas y contenidos del curso a retos de diseño.

Examen: Se realizará un examen teórico- práctico.



6. CRONOGRAMA:

Fecha de clase	Contenidos	ACTIVIDADES
12 y 13 de agosto.	Lectura del programa	- Lectura y análisis del programa. -Elección de problemática ambiental y su justificación.(Grupos) -Elección de elementos a representar. (Elección e imágenes de referentes botánico y animal). Ver vídeo sobre estilos artísticos.
15 (feriado) y 16 agosto	Proyecto 1 Composición bidimensional y color	-Discusión de estilos -Presentación de tema y problemática -PROYECTO 1 -TAREA 1: Elaborar una PPT con los siguientes elementos: -Elección de problemática ambiental y su justificación. -Elección de elementos a representar. (Elección e imágenes de referentes botánico y animal) Nota: La investigación para el cuerpo del proyecto infográfico inicia este día. <i>Elegir un estilo artístico y traer materiales para la prueba el 19 y 20 (técnica libre)</i>
19 y 20 de agosto	Proyecto 1 Fase 1 Descubrir -Estilos artísticos	-PRUEBA 1: Elementos de composición visual y estilos artísticos. -Actividad composiciones visuales con estilos artísticos
22 y 23 de agosto	Proyecto 1 Fase 1 Descubrir - Mapeo de necesidades - Elección de tema	PROYECTO 1 TALLER: Bocetos estilización botánica y animal



26 y 27 de agosto	Fase 2 Definir -Diseño y formas de la naturaleza	PROYECTO 1 TALLER: Bocetos estilización botánica y animal
29 y 30 agosto	Fase 2 Definir -Triangulación de información.	PROYECTO 1 TALLER: Intervención con color
2 y 3 septiembre	Fase 3 Desarrollar	PROYECTO 1 TALLER: Intervención con color TAREA 2: Entrega de la investigación
5 y 6 de setiembre	Fase 3 Desarrollar -Triangulación de información.	TALLER: Triangulación de la información
09 y 10 de setiembre	Fase 3 Desarrollar	TALLER: Integración de los componentes
12 y 13 de setiembre	Fase 3 Desarrollar	TALLER: Integración de los componentes
16 y 17 de setiembre	Evaluación	Evaluación
19 y 20 de setiembre	Examen teórico práctico	Examen teórico práctico
23 y 24 de setiembre	Fase 1 Descubrir	Contenidos: Herramientas de diseño de producto TALLER -Definir el reto -Establecimiento de metas/métricas y características generales. - TAREA 3: Diseño de las Herramientas/ entrevistas/ insights (Entregar la siguiente clase) Contenidos: Herramientas de diseño de producto -Investigación y observación -Definición de público objetivo TALLER -Aprox. diseño producto



		-Arquetipo
26 y 27 de septiembre	Fase 2 Definir	-Definición del concepto: función e integración de elementos lúdicos TALLER Insights -Naming y claim TAREA 4: Entrega de aplicación de 2 entrevistas sobre la problemática y posible solución.
30 de septiembre y 01 de octubre	Fase 3 Desarrollar	TALLER -Definición del concepto: función e integración de elementos lúdicos TAREA 5: 2 Bocetos de producto
3 y 4 de octubre	Fase 3 Desarrollar	Diseño y prototipado
7 y 8 de octubre	Fase 3 Desarrollar	Diseño y prototipado
10 y 11 de octubre	GIRA	
14 y 15 de octubre	Fase 3 Desarrollar	Diseño y prototipado
17 y 18 de octubre	Fase 3 Desarrollar	Diseño y prototipado
21 y 22 de octubre	Fase 3 Desarrollar	Prototipo Tarea 6 Aprendizajes Presupuesto
24 y 25 de octubre	Fase 3 Desarrollar	Tarea 7 Planimetría y Especificaciones técnicas
28 y 29 octubre	Fase 3 Desarrollar	Construcción y depuración
31 de octubre y 01 de noviembre	Fase 3 Desarrollar	Construcción y depuración Aproximación a la validación



4 y 5 de noviembre	Fase 4 Entregar	Aproximación a la validación
7 y 8 de noviembre	Fase 4 Entregar	Validación
11 y 12 de noviembre	Fase 4 Entregar	Construcción y depuración
14 y 15 de noviembre	Fase 4 Entregar	Construcción y depuración
18 y 19 de noviembre	Fase 4 Entregar	Construcción y depuración Clases asincrónicas
21 y 22 de noviembre	Fase 4 Entregar	Construcción y depuración Clases asincrónicas
26 y 26 de noviembre	EXAMEN	Presentaciones orales y co evaluación
28 y 29 Evaluación Final	Evaluación final	Actividad con público abierto
7 al 8 de diciembre		Ampliación.

Nota: este cronograma queda sujeto a posibles cambios.

7. EVALUACIÓN DEL CURSO:

Rubro	Aspectos a evaluar	Porcentaje
Asignaciones extraclase	Asignaciones. Puede variar el número y los componentes de cada asignación según el nivel de avance, asimilación y aplicación de la metodología del curso. Cualquier modificación será discutida previamente con ambos grupos.	10% En caso de modificarse la cantidad de asignaciones, el porcentaje se distribuirá de forma equitativa entre la cantidad total de tareas.



Etapas. Diseño de la información	● Función - Cumplimiento del propósito comunicativo/didáctico. ● Propuesta compositiva - Apropiación del estilo - Aplicación de los conceptos básicos de composición. - Uso del color - Estilización botánica y animal ● Calidad técnica ● Presentación visual ● Valoración grupal ● Documentación y presentación del proceso	30%
Etapas. Diseño de producto con componente bi y tridimensional:	- Planimetría y especificaciones técnicas. - El prototipo permite valorar la funcionalidad para la que es creado. - El prototipo permite validar la viabilidad y factibilidad técnica y material. ● Propuesta compositiva - Aplicación de los conceptos básicos de composición. - Apropiación del estilo. - Relación forma- función. ● Calidad técnica Documentación y presentación del proceso ● Presentación oral ● Valoración grupal	30%
Aprovechamiento	Cumplimiento de las metas de clase	10%
Pruebas	5% prueba 15% Examen	20%
TOTAL		100%

8. NORMAS DEL CURSO:

El estudiantado debe saber que, según el reglamento de orden y disciplina de los estudiantes de la Universidad de Costa Rica, existen faltas y sanciones relacionadas con su



comportamiento y con el cumplimiento de los rubros de evaluación de los cursos, siendo el plagio una falta muy grave, sancionada con la suspensión como estudiante regular por no menos de seis meses y hasta por seis años (www.cu.ucr/normativ/orden_y_disciplina.pdf)

Puntos importantes:

- No se evaluarán proyectos cuyo proceso no haya sido conocido previamente por los docentes mediante cualquiera de los medios disponibles.
- Los procesos y resultados de cada ejercicio deben presentarse finalizados a ambas docentes.
- Cuando un estudiante no presenta las asignaciones y proyectos en la fecha establecida, debe indicar los motivos, debidamente justificados y hacer llegar esta justificación en la fecha y horas establecidas para su entrega, de lo contrario no se le reasignará fecha de entrega y basado en el reglamento de Régimen Académico Estudiantil, la no presentación conlleva la pérdida del porcentaje asignado. Asimismo los resultados de las entregas de tareas justificadas deben subirse obligatoriamente a METICS en su espacio respectivo (con 5 días hábiles).
- Si un estudiante goza de una incapacidad médica o enfrenta una situación personal que amerite ser considerada, éste debe comunicarlo al profesor con la mayor brevedad.
- Cualquier reclamo sobre la evaluación de las asignaciones se debe realizar por escrito mediante el correo institucional anotando una a una las consultas, además se debe aportar el ejercicio o proyecto en cuestión y las especificaciones señaladas por el o la docente.
- Las normas de evaluación del curso se aplican según lo dispuesto en el Reglamento de Evaluación y Orientación Académica del Estudiante de la Universidad de Costa Rica. No obstante, ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afectan el desarrollo y la evaluación del curso, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiante mantenerse informado sobre indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de asignaciones y posibles cambios en contenidos temáticos, objetivos específicos y las actividades programadas.
- Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.
- Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso debe ser informada cuanto antes a los respectivos profesores para resolverlo a conveniencia.

9. REFERENCIAS:

Anzorena, H. (1998). *Ver para comprender. Educación desde el arte*. Magisterio del Río de la Plata. Argentina.

Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza Editorial, Nueva versión.



- Arnheim, R. (2001). *El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales*. Ediciones Akal S.A. España.
- Bamz, J. (sf). *Arte y ciencia del color*. LEDA. Las ediciones de arte. España.
- Bird, S. (2003). *Greek Designs. Introducton by Susan Woodford*. London: The British Museum Press.
- Bohm, D. (2002). *Sobre la creatividad*. Editorial Kairós. España.
- Calabrese, O. (1999). *Como se lee una obra de arte*. Ediciones Cátedra, S.A. España.
- Calvera, A. (2005). *Arte ¿?Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Editorial Gustavo Gili, S.A. España.
- De Bono, E. (2008). *Creatividad: 62 ejercicios para desarrollar la mente*. Paidós. España.
- De Bono, E. (2011). *Piensa, antes de que sea demasiado tarde*. Paidós. España.
- Dondis, D. A. (1985). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili. España.
- Eagleman, D. (2017). *El cerebro: Nuestra historia*. Anagrama. España.
- Fabris- Germani (1973). *Fundamentos del proyecto gráfico*. Ediciones Don Bosco. España.
- Fernández A. (1988). *Arte efímero y espacio estético*. 1ª ed. Editorial Anthropos S.A. España.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social*. Ediciones Infinito. Argentina.
- Gallardo, H. (2012). *Elementos de investigación académica*. Editorial Universidad Estatal a Distancia. Costa Rica.
- González, G. (1994). *Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad*. 3ª ed. Emecé Editoriales S.A. Argentina.
- Herman, E. (2017) *Inteligencia visual*. Editorial Plataforma. España.
- Hernández, F. (1995). *Fundamentos del diseño tridimensional*. Editorial Tecnológico de Costa Rica.
- Horta, A. (2004). *Pensar el diseño. Una profesión del siglo XXI*. Editorial Veritas. Costa Rica.
- Kandinsky, W. (1985). *Punto y línea sobre el plano*. Barral Editores. España.
- Malins, F. (1984). *Mirar un cuadro*. Hermann Blume Ediciones. España.
- Marcolli, A. (1978). *Teoría del campo. Curso de educación visual*. Xarait Ediciones y Alberto Corazón Editor. España.
- Meggs, P., & Purvis , A. (2009). *La Historia del Diseño Gráfico*. Editorial RM. México.
- Moles, A. (1975). *Teoría de los objetos*. Gustavo Gili. España.
- Moya, R. (2006). *Diseño Gráfico Latinoamericano*. Ediciones TRAMA. Perú.
- Muller-Brockmann, J. (1992). *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Ediciones Gustavo Gili. España.
- Munari, B. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Editorial Gustavo Gili. España.
- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. 1ª ed. Traducción de Carmen Artal Rodríguez. Editorial Gustavo Gili, SL. España.
- Muñiz, M. (2012). *Mi profesión a debate*. Forma. La Habana.
- Palladino, E. (2002). *La Teoría y la Práctica. Un enfoque interdisciplinario para la acción*. 1ª ed. Espacio Editorial. Argentina.
- Parini, P. *Los recorridos de la mirada. Del estereotipo a la creatividad*. Editorial Paidós. España.



- Pawlik, J. (1979). *Teoría del color*. Editorial Paidós. España.
- Quirós, L. F. (1998). *Diseño. Teoría, acción, sentido*. Editorial Tecnológico de Costa Rica. Costa Rica.
- Ramírez, J. y Carrillo, J. (2009). *Tendencias del Arte. Arte de tendencias a principios del siglo XXI*. Ensayos Arte Cátedra. España.
- Scott, R. (1993). *Fundamentos del diseño*. Editorial Limusa. México.
- Toporov, V. (2002). *Árbol del mundo. Diccionario de imágenes, símbolos y términos mitológicos*. Criterios. Cuba.
- Villafañe, J. (2003). *Introducción a la teoría de la imagen*. 1ª reimp. Madrid: Ediciones Pirámide- Grupo Anaya S.A.
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Gustavo Gili. España.
- Wong, W. (2001). *Principios del diseño en color*. Gustavo Gili. España.
- Zapelli, G. (2003). *La huella creativa*. Editorial de la Universidad de Costa Rica.

En Línea

- Chaves, N. (2017, 12 13). *Archivo de Norberto Chaves*. From Archivo de Norberto Chaves: <http://www.norbertochaves.com/articulos/listado/disenio>
- Cifuentes, Aura. y Díaz, Claudia. (2012) El Diseño Gráfico latinoamericano, como respuesta a proyectos tangibles pertinentes en el medio. Fundación Academia de Dibujo Profesional, Proyecto diseñado para la ejecución de proyectos integradores Programa de Diseño Gráfico, Fundación Academia de Dibujo profesional Recuperado de: <http://www.fadp.edu.co/publicaciones/proyinvgraf-05.pd>
- Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. *EXPERTIA. Volumen 2. Numero 4*, 89-107.
- Sánchez, María Eugenia (2007). La revolución digital en el diseño gráfico. Diseño en Palermo. Encuentro Latinoamericano de Diseño. Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. ISSN 1850-2032. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseño/articulos_pdf/049A7.pdf
- Sánchez, M. E. (n.d.). La revolución digital en el diseño gráfico. *Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo*.
- Tapia, Alejandro. (2014) Hacia una definición del Diseño Gráfico. Recuperado de: <http://www.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20del%20Mensaje%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf>



Taborda, F. (2014, 03 28). *Historia y teoría del Diseño Latinoamericano*. From <http://historiadeldisenolatinoamericano.blogspot.com/2014/03/el-diseno-grafico-en-latinoamerica.html>

Vela, A. (2017). *TICs y formación*. Recuperado de: <https://ticsyformacion.com/2017/09/03/10-momentos-clave-la-historia-del-diseno-grafico-infografia-infographic-design/>