

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Diseño Gráfico

ASISTIDO POR PC

Duración - 9 MESES

Modalidad
Semipresencial

TEMARIO

MÓDULO 1 A – DIBUJO VECTORIAL

Introducción al curso. El arte gráfico

Hardware para diseño, software para diseño.
El color (teoría rgb y cymk)
Formatos de archivos de imagen.
El dibujo vectorial

El entorno de trabajo de Corel Draw

Barras de herramientas, Caja de herramientas
Reglas, líneas guías, cuadrículas, configuración, formas de visualización, líneas de dibujo.
Preparar página, trabajo con varias páginas
Menús laterales, paletas de transformaciones y efectos.

Dibujo de formas

Modificación de objetos desde selección
Mover, duplicar, clonar, agrandar, estirar, rotar, centro alejado.
Modificación de objetos desde Barra de propiedades
Tamaño, posición, rotar, contorno, reflejo, polígono, estrella, vértices, columnas y filas, tipo de espiral, revoluciones, formas

Formas abiertas y cerradas

Dibujar líneas y figuras: Lapiz, bézier, pluma, polilínea.

Rellenos y contorno

Cuadro de diálogo de pluma de contorno, contornos preestablecidos
Cuadro de diálogo de relleno sólido, degradados, mapas de bits, texturas, rellenos postcript.
Rellenos con malla

Operaciones con objetos

Alinear y distribuir, agrupar y desagrupar, combinar y descombinar objetos .Paleta de transformaciones: posición, girar, estirar y reflejar, tamaño, inclinación.
Dar forma. Recortar , soldar, intersecar , convertir a curvas.

Herramientas de medios artísticos

Preestablecido, pincel, diseminador, pluma caligráfica, crear pinceles.

Trabajo con nodos

Herramientas: cuchillo, borrador, pincel deformador, pincel agreste, transf. libre.
Agregar, restar, nodos simétricos, uniformes, asimétricos. Efecto de envoltura. Combinar envoltura y dar forma

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Ejercicios

- Apertura de aplicación – Barras de Herramientas.
 - Visualización de página
 - Importación de distintos formatos de archivo
 - Preparar página, colocar líneas guías
 - Abrir paletas y menús laterales
 - Dibujo de rectángulos, elipses, estrellas, polígonos, espirales, papel gráfico y formas perfectas.
 - Modificaciones y transformaciones, desde el punto de selección y desde barra de propiedades.
 - Dibujo de formas cerradas: paisajes, Medios Artísticos.
 - Tipos de Relleno y contorno de formas
- Practico 1: Paisaje, integración de herramientas.**
- Operaciones con formas.
- Practico 2: dibujo de objetos**
- Trabajo con nodos
 - Dibujo de objetos simétricos, relleno con malla
- Trabajo práctico 4: Dibujo de escena de sala, mesa con frutera, jarrón, copas, jarra, etc.**
- Dibujo de personajes, caricaturas, filetes.

Trabajo práctico 5: Dibujo de personaje de caricatura, complementado con paisaje

Integración 1: Composición de formas y fondos. Trabajo libre de plena creatividad del alumno/a.

MÓDULO 1 B- ILUSTRACIÓN VECTORIAL**Fondo y figura**

La composición
Composición de sentido
Composición plana
Composición espacial

Herramientas Interactivas

Relleno interactivo
Transparencia interactiva
Sombra interactiva

Trabajo con rellenos en capas, con transparencias.

Conversión a mapa de bits y aplicación de transparencias y efectos de mapas.

Modificaciones de efectos desde la barra de propiedades

Efectos

Editar y aplicar efectos, envoltura, mezcla, Distorsión, silueta, sombra. Impresión de trabajos.

Creación de trabajos con perspectiva y extrusiones

Preparar trabajos de impresión

Preparar modo de color, conversión a mapa de bits.

Problemas de dibujos vectoriales pequeños o de contorno fino, resolución y definición de las imágenes a imprimir.

Precauciones a tomar con la impresora y proceso de impresión.

Introducción a la tonalización y retoque de imágenes de mapas de bits

Exportación de dibujos a formato tif, o jpg.
Corrección de color, brillo y contraste variaciones de tono.
Importación de mapa de bits retocado, impresión de trabajos.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS**Ejercicios**

- Creación de composiciones, variando color, tamaño, forma, sentido
- Practica de efectos sobre diferentes formas.
- Práctica de extrusiones y objetos en perspectiva
- Relleno interactivo de formas y fondos
- Transparencia en capas de rellenos de texturas y degradados.

Practico 1: Composición espacial, planetas, aplicando relleno interactivo transparencias y sombras.

Práctico 2: paisaje de playa, aplicando rellenos interactivos, transparencias, efectos de mapas de bits, dibujo de barquito, plantas, palmeras

Práctico 3: Pueblito, con Perspectiva frontal

Práctico 4: Casas con perspectivas varias.

Práctico 5: Edificios, ciudad, con perspectiva y extrusiones combinadas

Integración 2: trabajo de creatividad que integre rellenos, texturas, transparencias, efectos, dibujo de objetos, etc.

MÓDULO 2 A – ISOLOGOTIPOS**2º Encuentro****Diseño y vectorización de Isologotipos**

Vectorización de logotipos
 El Isologotipo, concepto
 Presupuestos para dibujar logos
 Equilibrio de formas, modos de color
 Diseño de logotipos
 Fuentes artísticas – manipulación
 Instalación de fuentes – Bistream Font Navigator

Carpeta para cliente

Diseño de variedad de Isologotipos
 Originales para imprenta
 Clasificación de originales.
 Concepto de marcas de corte y registro.

A-Diseño de logotipo monocromo - Pluma Pequeña empresa

Presentación de logo Monocromo
 Diseño de tarjetas - Equilibrio de diseño - Texto
 Diseño de tarjetas con imposición de diseño
 Diseño de papel membrete, diseño de sobre

Preparación de originales para imprenta

B- Diseño de logotipo en bicromía – Pluma Pequeña empresa

Presentación de logo bicromía
 Separación de colores– marcas de corte y registro
 Diseño de tarjetas - Equilibrio de diseño - Texto
 Diseño de tarjetas con imposición de diseño
 Diseño de papel membrete, diseño de sobre

Preparación de originales para imprenta

C- Diseño de logotipo en Pantone Mediana empresa

Marcas de corte y registro
 Colores Pantone – presentación de logo
 Diseño de tarjetas - Equilibrio de diseño - Texto
 Diseño de tarjetas con imposición de diseño
 Diseño de papel membrete, diseño de sobre
 Preparación de originales para imprenta

Impresión del diseñador free lance

Impresiones en chorro de tinta para el cliente
 Impresiones en láser color , servicios de impresión , para el cliente
 Impresiones láser de originales para imprenta , diseñador free lance.
 Papel master
 Papel vegetal
 Filminas
 Precauciones para los originales: fuentes, tamaños, marcas.

Diseño comercial

Facturas, recibos, bonos contribución

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Ejercicios

- f) Creación de isologotipos de empresas varias
- g) Selección de características del logo de acuerdo a tipo de empresa
- h) Preparación de carpeta para el cliente, ..
- i) Trabajo con marcas de corte y de registro

Práctico 1: Diseño de logotipos varios, con especificaciones de color y equilibrio de formas.

Práctico 2: Diseño e impresión de carpeta para el cliente, logotipo monocromo pluma.

Práctico 3: Diseño e impresión de carpeta para el cliente, logotipo bicromía pluma.

Práctico 4: Diseño e impresión de carpeta para el cliente, logotipo duotone.

MÓDULO 2 B – IMAGEN EMPRESARIAL**Imagen Empresarial**

Conceptos - Areas
Precauciones de color
Estilos clásicos

D- Diseño de logotipo en bicromía – con tramados o degradados – Empresa con posibilidades

Presentación de logo bicromía
Separación de colores – marcas de corte y registro

Diseño de tarjetas - Equilibrio de diseño - Texto
Diseño de tarjetas con imposición de diseño
Diseño de papel membrete, diseño de sobre

Preparación de originales para imprenta

**E- Diseño de logo en fullcolor
Gran Empresa**

Diseño de tarjetas - Equilibrio de diseño - Texto
Diseño de tarjetas con imposición de diseño
Diseño de papel membrete, diseño de sobre

Preparación de originales para imprenta

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Ejercicios

- j) Creación de isologotipos de empresas varias
- k) Selección de características del logo de acuerdo a tipo de empresa
- l) Preparación de carpeta para el cliente, logo monocromo, bicromías, duotone, full color.
- m) Trabajo con marcas de corte y de registro
- n) Impresión láser de originales para imprenta
- o) Impresión de originales para imprenta, bicromías pluma, en láser.

Práctico 6: Diseño e impresión de carpeta para el cliente , logotipo bicromía con tramados o degradados

Práctico 7: Diseño e impresión de carpeta para el client , logotipo fullcolor

Práctico 8: Trabajo artístico en logotipo con editor de mapas de bits

Integración: Diseño e impresión de carpeta para el cliente, con isologotipo de creatividad el alumno.

Durante el encuentro, se realizará la impresión de tarjetas y sobre de bicromías, en impresora láser, como ejemplo de las tareas de impresión de originales que se realizan en las imprentas que realizan los diseñadores free lance que poseen impresoras láser.

<u>MÓDULO 3 A – FOTOCOMPOSICIÓN</u>	<u>ACTIVIDADES PRÁCTICAS</u>	
<p>3° Encuentro – Efectos simples</p> <p>Entorno de trabajo Photoshop</p> <p>Dibujo en Photoshop – Pinceles – Presión - Modos de fusión</p> <p>Color de fondo y frontal</p> <p>Herramientas de Selección - Selección de sectores – Adición, resta, intersección Borrador - Pincel historia, ventana historia Manipulación del color - Ajuste tono y saturación Inversiones - Efectos con recortes y calados Reemplazo de colores – Saturación</p> <p>Color de fondo y frontal Vistas en photoshop Menú Ventanas - El navegador Capas – Trazados – Historia – Acciones Canales Tamaño de la imagen y del lienzo Brillo y contraste – Equilibrio del color - Curvas Corrección del moiré - Desenfoque y enfoque Modos de color - Lograr sepias</p> <p>Herramientas de balde de pintura y degradados. Opacidad. Aplicación de motivos Texturas – Motivos</p> <p>Fondos de color, texturas Filtros - Efectos de iluminación y luces de color</p>	<p>Ejercicios del CD.</p>	
	<p>Efectos simples</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciones 2. Trabajo con selecciones 3. Pinceles 4. Dibujo con pinceles 5. Tamaño de dibujos 6. Degradados 7. Calados 8. Fondos 9. Formas 10. Círculos 11. Efecto de Agua 12. Gráficos 13. Simetría 14. Sepia 15. Reflejos 16. Reemplazar 17. Explosivo 18. Texto Fuego 19. En Textura 20. Rayos 21. Planeta 22. Ocaso 23. Movimiento 24. Aceite 25. Aura 26. Desenfoque 27. Sin fondo 28. Sin halos 29. Estilos 30. Gif transpar. 31. Inglete 32. Logo Fondo 33. Luz Exterior 34. Marco 35. Hundido 36. Trucar 37. Biselado 38. B y Negro 39. Capturas 40. Círculos 41. Colorear 42. Combinar 43. Cromado 44. Deformar Degradados 	<p>Trucos simples</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Retoque 2. Copos de Nieve 3. Efecto de Agua 4. Barras 3d 5. Aros 6. Botón redondo 7. Cadenas 8. Stylize 9. Botón textura 10. Paso Alto 11. Inglete 12. Tornillos 13. Máscara 14. Tubos 15. Texto reflejado 16. Cables 17. Botón cuadrado 18. Capas 19. Virar fotos 20. Líneas TV 21. Tampón 22. Espacio 23. Texto relieve 24. Crear textura 25. Aguj. de gusano 26. Bordes 27. Crear CD 28. Esferas 29. Recortado 30. Electricidad 31. Eclipse 32. Envejece 33. Explosión 34. Figuras simples 35. Mezclar 36. Nebulosa 37. Planeta 38. Ranuras 39. Texto metal 40. Sombras 41. Texto piedra 42. Texto Circulo 43. Transformar foto en dibujo 44. Crear cristales 45. Crear fantasmas 46. Estilizar fotos 47. Hacer un ojo



MÓDULO 3 B – FOTOCOMPOSICIÓN	ACTIVIDADES PRÁCTICAS	
	Montajes Simples	Fotocomposiciones
<p>Escaneo de fotos e imágenes - Las mejores opciones</p> <p>Características de un archivo de imagen Distintos formatos propiedades.</p>	<p>Montajes 1</p>	<p><i>Práctico 1: Retoques (rostro)</i></p>
<p>Manipulación de imágenes</p> <p>Manipulación de las Propiedades de mapas de bits. tamaño, resolución, dimensiones.. Retoques, herramienta dedo, enfoque y desenfoque de sectores Sobrexposición y subexposición, esponja</p>	<p>Montajes 2</p>	<p><i>Práctico 2: Creación de capa en color (capas de labios y ojos en color)</i></p>
<p>Composición de fotos</p> <p>Creación de capas Manipulación de capas Modos de fusión de capas Manipulación de mas de 1 foto Bordes de imagen , selección y calado de bordes Efectos de capa Capas de relleno y motivo Máscaras, creación y diferentes usos.</p>	<p>Montajes 3</p>	<p><i>Práctico 3: Calado y fusión de capas (paisaje desierto y chica en fusión)</i></p>
<p>Preparar imágenes para maquetación</p> <p>Trazados – Guardar trazados- cargar trazados trazados de recorte. Incorporación de texto - Efectos de texto Separación de fotos en canales Mezclador de canales Duotones Conversión a bitmap de dibujos vectoriales Trabajar con imágenes de distinta extensión</p> <p>Incorporar imágenes en un documento Editar, procesar y modificar</p> <p>Separación de colores - Duotones en Corel</p>	<p>Montajes 4</p>	<p><i>Práctico 4: Calado, fusión de capas y fusión de capa en degradado. (paisaje de campo y chica en escala de grises coloreada con capa degradada)</i></p>
	<p>Montajes 5</p>	<p><i>Práctico 5: Fusión de capas, trabajo creativo, (copa azul y chica o personaje adentro.</i></p>
	<p>Montajes 6</p>	<p><i>Práctico 6: Retoque y desenfoque de fondo, efectos de iluminación, calado por trazado, tono (ciudad desenfocada y chica en escala de grises)</i></p>
	<p>Montajes 7</p>	<p><i>Práctico 7: Preparación para Corel, imágenes caladas, con fondo, texto calado, con estilos de capa. Importación en corel. (retrato con fondo y sin fondo, con texto calado)</i></p>
	<p>Montajes 8</p>	<p><i>Práctico 8: Capas de corrección selectiva o de brillo y contraste, etc, (autos)</i></p>
	<p>Montajes 9</p>	<p><i>Práctico 9: Máscaras de calado, degradadas (chica sobre paisaje)</i></p>
	<p>Montajes 10</p>	<p><i>Práctico 10: Separación de una foto y objetos calados, armado posterior en Corel - Publicidad en separación y publicidad en duotone.</i></p>
	<p>Montajes 11</p>	
	<p>Montajes 12</p>	
	<p>Montajes 13</p>	
	<p>Montajes 14</p>	
	<p>Montajes 15</p>	
	<p>Montajes 16</p>	
	<p>Montajes 17</p>	
	<p>Montajes 18</p>	

<p><u>MÓDULO 4 A</u></p> <p><u>DISEÑO PUBLICITARIO – 1 O 2 TINTAS</u></p> <p>4º Encuentro Volantes publicitarios</p>	<p><u>ACTIVIDADES PRÁCTICAS</u></p> <p>No son necesarios ejercicios previos, dado que las herramientas de Corel ya se conocen</p> <p>Trabajos Prácticos</p>
<p>Introducción al Diseño publicitario</p> <p>Presupuestos teóricos Equilibrio del color y las formas La psicología del consumidor publicitario. Lectura de una publicidad Categorización de la información Esquema previo del diseño</p>	<p><i>Práctico 1:</i></p> <p>Edición e impresión de folletos pluma monocromo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volante ½ oficio, pluma, monocromo, de caja. Impresión .
<p>Manipulación de texto y cajas de párrafo en Corel draw</p> <p>Especificaciones del uso de texto en publicaciones publicitarias Preparación del texto en word Párrafos, continuidad Sangrías – tabulcaiones – Efectos – marcas Párrafos con forma Texto artístico, manipulación y efectos</p>	<p><i>Práctico 2:</i></p> <p>Edición e impresión de folletos pluma monocromo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volante ¼ oficio, pluma monocromo, de caja. Impresión . <p><i>Práctico 3:</i></p> <p>Diseño de folletos medios tonos monocromo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de folleto con degradados. • Preparación de archivo para imprenta. <p><i>Práctico 4:</i></p> <p>Diseño de folletos medios tonos monocromo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de folleto, con fotos en escala de grises, transparencias, combinado de caja y corte, idem anterior. Preparación de archivo para imprenta.
<p>Tipos de originales</p> <p>Según sus tintas Según su postimpresión Según su contenido Impresión offset Tipos de papel precauciones Marcas de corte y de registro</p>	<p><i>Práctico 5</i></p> <p>Diseño de folletos en 2 tintas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folleto Bicromía pluma, preparación de originales para imprenta, marcas de corte y registro
<p>Preparación de monocromías</p> <p>Trabajo con líneas guía y reglas Preparar páginas Preparar plantillas Plantillas medio oficio y cuarto oficio Imposición de diseño Archivos para el cliente y para la imprenta</p>	<p><i>Práctico 6</i></p> <p>Diseño de folletos en 2 tintas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folleto tríptico, bicromía, de corte, con fotos en separación <p><i>Práctico 7</i></p> <p>Diseño de folletos en 2 tintas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folleto en duotone, de corte.
<p>Preparación de bicromías y duotones</p> <p>Incorporación de fotos con separación Control de separaciones Archivos para el cliente y para la imprenta</p>	

<p><u>MÓDULO 4 B</u></p> <p><u>DISEÑO PUBLICITARIO FULL COLOR</u></p> <p>Folletería Full color</p>	<p><u>ACTIVIDADES PRÁCTICAS</u></p> <p>No son necesarios ejercicios previos, dado que las herramientas de Corel ya se conocen</p> <p>Trabajos Prácticos</p>
<p>Tipos de originales - Síntesis</p> <p>Según sus tintas Según su postimpresión Según su contenido Calidades de impresión</p>	<p>Práctico 8:</p> <p>Edición e impresión de tarjetas personales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tarjeta personal del diseñador
<p>Diseño de tarjetas y etiquetas</p> <p>Trabajo con líneas guías y reglas Marcas de corte y registro Imposición de diseño en diseños con tamaño exacto</p>	<p>Práctico 9:</p> <p>Edición e impresión de etiquetas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etiquetas en color.
<p>Preparación de cuatricromías</p> <p>Trabajo con líneas guía y reglas Preparación de fotocomposiciones en Photoshop Diseño de folletos fullcolor</p> <p>Archivos para el cliente y para la imprenta</p>	<p>Práctico 10:</p> <p>Diseño de folletos full color</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de folleto, frente, con transparencias, fotos, combinado. • Preparación de archivo para imprenta.
	<p>Práctico 11:</p> <p>Diseño de folletos full color</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de folleto full color tríptico, de corte
	<p>INTEGRACION</p> <p>Folleto full color de creatividad del alumno</p> <p>Aclaración : en todos estos trabajos prácticos, está implícito el trabajo en Photoshop de preparación de composiciones fotográficas</p> <p>La Integración de esta Módulo, consiste en la preparación de publicidades para revistas, en Módulo próxima</p>

<u>MÓDULO A – DISEÑO EDITORIAL</u>	<u>ACTIVIDADES PRÁCTICAS</u>
<p>5º Encuentro - Preparación del material</p>	<p>Trabajos Prácticos</p>
<p>Introducción al Diseño editorial</p> <p>Identificar funciones y objetivos de la impresión Medios de impresión - Selección de papel , tintas e imprenta Seleccionar formatos, papel, tintas. Arquitectura publicitaria de una publicación Diseño clásico y moderno de publicaciones Formatos de publicaciones. Copetes, fuentes, encabezados. Tipografías de una publicación editorial Diseño de tapa Libro, revista, folletín, boletín, folleto informativo empresarial, catálogo. Revistas - Estilos – Estilos editorial-Apartados publicitarios- Copetes- elementos del diseño.</p>	<p>Práctico 1: Preparación de fotos e imágenes</p> <p>Práctico 2: Diseño de tapa y estilos en Corel</p> <p>Práctico 3: Configuración de página . Páginas maestras, elementos y numeración de páginas</p> <p>Práctico 4: Preparación de avisos publicitarios en Corel, formato de exportación.</p>
<p>Introducción al Pagemaker</p> <p>Barras de herramientas y menús de Pagemaker Editar textos – manipulación de textos Estilos de texto Inclusión de imágenes - manipulación de imágenes Numerar publicaciones, encabalar Uso de páginas maestras</p>	
<p>Como Preparar el material para la revista</p> <p>Selección de contenidos Típo obtención y manipulación del texto Como bajar texto de Internet Como bajar y manipular imágenes de Internet Escaneo de imágenes Preparación de apartados publicitarios con composición fotográfica Diseño de tapa, retiro de tapa, contratapa, y retiros .</p>	

<p><u>MÓDULO 5 - MODULO 10 – DISEÑO EDITORIAL</u></p> <p>Maquetación de revista</p>	<p><u>ACTIVIDADES PRÁCTICAS</u></p> <p>Trabajos Prácticos</p>
<p>Entorno De Pagemaker</p> <p>Armado De Un Documento Profesional En 15 Minutos Incorporación De Texto Al Editor De Pagemaker Paleta De Control Herramientas Trabajo Profesional Con Texto En Pagemaker Paleta Colores-Creación De Colores Colocar Imágenes Y Rodear Con Texto Creación De Tarjetas, Sobres Y Membretes Estilos Editoriales Crear Encabezados , Resaltados Y Copetes</p>	<p>Ejercicios</p> <ol style="list-style-type: none"> Trabajo con texto – Formateado de texto Trabajo con editor de textos Incorporación de imágenes Posibilidades de la imagen en Pagemaker Rodeado de texto Coloración de imágenes en escala de grises Creación de colores y estilos Trabajo con páginas maestras Numeración de páginas
<p>Trabajo Con Formas</p> <p>Preparar Fotos Con Trazados Incorporar Fotos Con Trazados Formatos De Imagen Admitidos Incorporación Por Marco O Independiente Opciones De Vínculos De Imagen Visualización Y Preferencias Efectos De Color En Pagemaker</p>	<p><i>Práctico 5: Introducción de imágenes</i></p> <p><i>Práctico 6: Introducción de texto</i></p> <p><i>Práctico 7: Creación de estilos</i></p>
<p>Caja De Herramientas</p> <p>Formas, Redondear Rectángulos, Ordenar, Elementos Creación De Estilos Paleta Estilos-Aplicación De Estilos Paginas Maestras -Números De Pagina Preparación De Una Publicación Completa Preparación De Fotos -Trabajo Con El Texto Columnas Y Fluído Automático Estilos Editoriales-Creación De Estilos Propios</p>	<p><i>Práctico 8: Diseño y maquetación de revista .</i></p> <p><i>Práctico 9: Encabalgamiento de revista e impresión.</i></p> <p><i>Práctico 10: Preparación de archivos para imprenta</i></p>
<p>Procedimientos técnicos</p> <p>Encabalgamiento De Documentos Plugins – Servicios de impresión Creación de Pdf</p>	<p>INTEGRACION FINAL: Diseño y maquetación de revista, selección de contenidos e imágenes por parte del alumno</p>

2. BIBLIOGRAFIA

OBLIGATORIA

- Apuntes impresos del curso, realizados por la Prof. Alicia Campos
- Material complementario de CD del curso .

MUY RECOMENDADA

- Hugo Santarsiero (2000), Arte y preimpresion digital, Producciones graficas Ediciones
- Hugo santarsiero (2000, Sistemas de impresión-Papel y encuadernacion, Producciones graficas Ediciones)
- Alicia Campos, Fernando Llaryora, David Smaldone. -Curso de Capacitación en impresión grafica, Editorial Alfa.
- Corel Draw 10 en un solo libro – Editorial Gyr
- La Biblia de Corel Draw 10 (2001)– Anaya
- Adobe Pagemaker 6.5 en un libro, Adobe , Prentice Hall (1999)
- PC users – Adobe Photoshop 6 (2000)
- Photoshop 6(2000), Editorial GYR
- Photoshop 6(2001), PC users
- Dreamweaver 4, Flash 5 y fireworks(2002), PC Users
- Manual dreamweaver 4, Macromedia, formato pdf
- Durand Gilbert (1971), La imaginación simbólica, Buenos Aires, Amorrortu.
- Maldonado Daniel (2001), Diseño & Comunicación Visual, Ñ Ediciones, Buenos Aires.
- Sanz Juan Carlos (1993), El libro del color, Barcelona, Alianza.
- Arnheim Rudolf (1986), El pensamiento visual, Buenos Aires, EUDEBA.
- Arfuch Leonor, Chaves Norberto y Ledesma María del Valle (1999), Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos, Buenos Aires, Paidós, 1^{era} Reimp.
- Bonsiepe Gui (1999), Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño, Buenos Aires, Infinito.

COMPLEMENTARIA

- Alvarado Maite (1997), Paratexto, Buenos Aires, UBA.
- Cafassi Emilio (1998), Internet: Políticas y Comunicación, Buenos Aires, Biblos.
- Caraballo Silvina G., Cicala Rosa A., Díaz Bibiana H., Santurio Wilson R. (2000), Informática I, Buenos Aires, Santillana, 2^{da} Edic.
- Cofer Charles N. (1991), Introducción a la Psicología, Buenos Aires, El Ateneo, 4^{ta} Edic.
- Costa Joan (2001), Imagen corporativa en el siglo XXI, Buenos Aires, La Crujía.

- De-León Fernández Luz, Burgos Daniel (1999), Corel Draw 8, Madrid, Mc Graw Hill.
- Frascara Jorge (1996), Diseño Gráfico y Comunicación, Buenos Aires, Infinito, 5^{ta} Edic.
- Frutiger Adrián (1997), Signos. Símbolos. Marcas. Señales. Elementos. Morfología. Representación. Significación, Barcelona, Gustavo Gili, 5^{ta} Edic.
- González Ruiz Guillermo (1994), Estudio de diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad, Buenos Aires, Emecé, 2^{da} Edic.
- Jung Carl G. (1984), El hombre y sus símbolos, Barcelona, Caralt.
- Landow George P. (1995), Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología, Barcelona, Paidós.
- Levis Diego (2001), Arte y computadoras. Del pigmento al bit, Buenos Aires, Norma.
- Moles Abraham y Costa Joan (2001), Publicidad y diseño. El nuevo reto de la comunicación, Buenos Aires, Infinito.
- Moreno Muñoz Antonio (2000), Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia, Barcelona, Paidós.
- Pascual González Francisco (1999), Corel Photo-Paint 8, México, Alfaomega-ra-ma.
- Piscitelli Alejandro (1995), Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes, Buenos Aires, Paidós.
-
- Sfez Lucien (1995), Crítica de la comunicación, Buenos Aires, Amorrortu.
- Strizinec Gabriel (1996), Todo el Page Maker 6.0 en un solo libro, Buenos Aires, GYR.
- Vilches Lorenzo (1990), La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión, Barcelona, Paidós, 3^{era} Reimp.

Wong Wucius (1999), Principios del diseño en color. Diseñar con colores electrónicos, Barcelona, Gustavo Gili.