

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV  
GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

 Curs /Curso  
**2023-2024**

<b>1 Dades d'identificació de l'assignatura</b> <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	<b>LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES</b>				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	<b>6</b>	Curs <i>Curso</i>	1.º	Semestre <i>Semestre</i>	ANUAL
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	BÁSICA	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>			VALENCIÀ/ CASTELLANO
Matèria <i>Materia</i>	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación.				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Grado de Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño de Producto				
Centre <i>Centro</i>	Escola d'Art I Superior de Disseny d'Alcoi				
Departament <i>Departamento</i>	Tecnología y Ciencias aplicadas				
Professorat <i>Profesorado</i>	María Amparo Cebolla Román / Ignacio Deusa Gea				
e-mail <i>e-mail</i>	<a href="mailto:cebollam@easdalcoi.es">cebollam@easdalcoi.es</a> / <a href="mailto:deusai@easdalcoi.es">deusai@easdalcoi.es</a>				
<b>1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació</b> <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>					
<p>Citando EL RD 633/2010, de 14 de mayo, del Ministerio de Educación por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño y la ORDEN 26/2011, de 2 de noviembre, de la Consellería de Educación, Formación y Empleo, por la que se establece y autoriza el Plan de estudios de los centros de enseñanzas artísticas superiores de diseño dependientes del ISEACV conducentes a la obtención del título de graduado o graduada en Diseño, especialidad de Diseño de Producto, de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy:</p> <p>El diseñador de producto es un profesional capaz de proyectar, analizar, investigar y determinar las propiedades y cualidades físicas, así como los valores simbólicos y comunicativos que han de caracterizar sus producciones, definiendo la forma, la configuración, la calidad, el funcionamiento, el valor y la significación estética, social y medioambiental de las mismas.</p>					

Por ello establecemos como objetivos generales:

- Conocer la importancia de la tecnología digital y sus medios como herramientas de información, ideación y comunicación proyectual en el diseño de producto.
- Adquirir los conocimientos para la comunicación y la representación gráfica y diseño asistido por ordenador básicos convirtiendo a los medios informáticos en una pieza fundamental y de gran productividad en todo el flujo de trabajo del diseñador.
- Utilizar las nuevas tecnologías como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.

## 1.2 Coneixements previs Conocimientos previos

Requisits previs, mínims o necessaris per a cursar l'assignatura. Coneixements recomanats i/o relació amb altres assignatures de la mateixa titulació  
Requisitos previos, mínimos o necesarios para cursar la asignatura. Conocimientos recomendados y/o relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se requiere ningún conocimiento previo específico. Tan solo conocimientos de informática a nivel de usuario (Operaciones básicas del sistema operativo, herramientas ofimáticas básicas y servicios básicos de Internet).

Con posterioridad el alumno deberá cursar la asignatura de: Tecnología Aplicada al Diseño de producto donde se profundizará en el uso de software 2D y 3D.

## 2 Competències de l'assignatura

### Competencias de la asignatura

Les competències venen establides en els plans d'estudis publicats en la corresponent orde de 2 de novembre de 2011. Es convenient detallar el grau de contribució de l'assignatura a l'adquisició i desenvolupament de cada competència (molt, prou, un poc, poc)  
 Las competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente orden de 2 de noviembre de 2011. Es conveniente detallar el grado de contribución de la asignatura a la adquisición y desarrollo de cada competencia (mucho, bastante, algo, poco)

La ORDEN 26/2011, de 2 de noviembre, de la Consellería de Educación, Formación y Empleo, por la que se establece y autoriza el Plan de estudios de los centros de enseñanzas artísticas superiores de diseño dependientes del ISEACV conducentes a la obtención del título de graduado o graduada en Diseño, especialidad de Diseño de Producto, de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy, nos determina las siguientes competencias en la asignatura de *Lenguajes y Técnicas digitales* para la obtención del título:

#### Transversales

CT4: Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

#### Generales

CG2: Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

CG10: Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

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.

#### Específicas

CE9: Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

CE11: Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto

CE12: Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

## 3 Resultats d'aprenentatge

### Resultados de aprendizaje

RESULTATS D'APRENTATGE  
RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPETÈNCIES RELACIONADES  
COMPETENCIAS RELACIONADAS

<p>Los resultados de aprendizaje determinarán lo que el alumnado será capaz de hacer al terminar la asignatura:</p> <p>RA1. Realiza croquis desde planos o una pieza física y piezas en tres dimensiones acotadas y con materiales.</p> <p>RA2. Realiza ensamblajes con y sin movimiento.</p> <p>RA3. Realiza planos y videos de las piezas y ensamblajes.</p> <p>RA 4. Conoce y diferencia la imagen vectorial de la de mapa de bits. Y sabe relacionar los formatos entre sí importándolos y exportándolos.</p> <p>RA 5. Compone diferentes formatos de diseño editorial con texto e imagen.</p> <p>RA 6. Dibuja ilustraciones vectoriales óptimas para impresión y pantalla.</p> <p>RA 7. Crea y edita imágenes en mapa de bits óptimas para impresión y pantalla.</p> <p>RA 8. Prepara adecuadamente el arte final impreso o para pantalla.</p>	<p>CG2, CE9, CE11, CE12</p> <p>CT4, CG2, CE9, CE11</p> <p>CT4, CG2, CG10, CE9, CE11, CE12</p> <p>CT4, CG10, CE12</p> <p>CG2, CE9, CE12</p> <p>CG2, CE9, CE12</p> <p>CG2, CE9, CE12</p> <p>CT4, CG20, CE9, CE11</p>
---	--

**Nota important:** Les competències estan expressades en un sentit genèric pel que és necessari incloure en la guia docent els resultats d'aprenentatge. Aquests resultats constitueixen una concreció d'una o diverses competències, fent explícit el grau de domini o acompliment que ha d'adquirir l'alumnat i contenen en la seua formulació el criteri amb el qual van a ser avaluades. Els resultats d'aprenentatge evidencien allò que l'alumnat serà capaç de demostrar en finalitzar l'assignatura o matèria i reflecteixen, així mateix, el grau d'adquisició de la competència o conjunt de competències.

**Nota importante:** Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

#### 4 **Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge** *Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje*

Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes,...  
*Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas,...*

Planificació temporal  
*Planificación temporal*

<p><i>El contenido podrá verse modificado según las circunstancias y necesidades del grupo.</i></p> <p><b>BLOQUE I</b> UD 1. INTRODUCCION AL PROGRAMA 3D Entorno de trabajo 3D. Visualización. Módulos: pieza, ensamblaje y planos.</p> <p>UD 2. 2D CROQUIZACION. Creación de un croquis. Herramientas de croquizar. Acotación de croquis. Relaciones de croquis.</p> <p>UD 3. DEL CROQUIS AL 3D. OPERACIONES DE DISEÑO BASICAS. Extrusión y extrusión corte. Generación de planos de trabajo. Revolución y corte revolución. Barrido y corte barrido. Recubrir y corte recubierto.</p> <p>UD 4. OPERACIONES DE DISEÑO II. Redondeos 3d. Chaflán. Vaciado. Nervio. Taladro sencillo y asistente para taladro. Matrices: lineal. circular, conducida por curva, conducida por croquis... Otras operaciones: escala, cúpula, forma, espesor...</p> <p><b>BLOQUE II ENSAMBLAJES.</b></p> <p>UD 5. INTRODUCCIÓN Y MÉTODOS DE DISEÑO Diseño ascendente y descendente. El gestor de diseño del módulo de ensamblajes.</p> <p>UD 6. CREACIÓN DE ENSAMBLAJES Insertar piezas. Relaciones de posición estándar. Relaciones de posición avanzadas (engranaje, leva...) Correas, cadenas.</p> <p><b>BLOQUE III PLANOS, RENDERS Y ESTUDIO DE MOVIMIENTO.</b></p> <p>UD 7. PLANOS Vistas, cotas, escalas y cajetín. Realización de planos a partir de piezas.</p> <p>UD 8. CREACIÓN ESTUDIO DE MOVIMIENTO Gravedad, contactos y asistente animación Realización de videos a partir de piezas y ensamblajes.</p> <p><b>BLOQUE IV: LA IMAGEN DIGITAL.</b></p> <p>UD 9. Imagen vectorial y mapa de bits.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución, modo de color y formato en impresión</li> <li>• Resolución, modo de color y formato en pantalla.</li> </ul>	<p><i>Esta distribución temporal podrá verse modificada según las circunstancias y necesidades del grupo</i></p> <p>Febrero y marzo de 2024</p> <p>Marzo y abril de 2024</p> <p>Mayo 2024</p> <p>27 septiembre</p>
---	--

<p><b>BLOQUE V: INTRODUCCIÓN AL SOFTWARE DE MAQUETACIÓN. INDESIGN.</b></p> <p>UD 10. Primeros pasos Indesign.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición proyecto editorial.</li> <li>Conceptos básicos: interfaz, nuevo documento, guardar y exportar en diferentes formatos.</li> <li>Marco de texto. Caràcter y párrafo. Jerarquía.</li> <li>Páginas. Páginas maestras y retícula.</li> </ul> <p>UD 11. Gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Creación gráficos vectoriales. Color.</li> <li>Importación imagen. Modos y color. Vincular e incrustar.</li> </ul> <p>UD 12. Arte final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Configuración de salida. Impresión y pantalla.</li> <li>Proyecto.</li> </ul>	<p>4-25 octubre</p>
<p><b>BLOQUE VI: INTRODUCCIÓN AL SOFTWARE VECTORIAL 2D. ILLUSTRATOR.</b></p> <p>UD 13. Primeros pasos Illustrator</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos básicos: interfaz, nuevo documento, guardar y exportar en diferentes formatos.</li> <li>Herramientas de dibujo vectorial. Color.</li> <li>Texto</li> </ul> <p>UD 14. Mejorando la ilustración</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Creador de forma. Buscatrazos.</li> <li>Transformar y alinear.</li> </ul> <p>UD 15. Arte final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Configuración de salida. Impresión y pantalla.</li> <li>Proyecto.</li> </ul>	<p>8-9 noviembre</p>
<p><b>BLOQUE VII: INTRODUCCIÓN AL SOFTWARE DE MAPA DE BITS. PHOTOSHOP.</b></p> <p>UD 16. Primeros pasos Photoshop.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicaciones de mapa de bits. Tratamiento y creación de la Imagen.</li> <li>Conceptos básicos: interfaz, nuevo documento, guardar y exportar en diferentes formatos.</li> <li>Trabajo por capas.</li> <li>Pinceles</li> </ul> <p>UD 17. Edición de fotos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Selecciones</li> <li>Retoque</li> </ul> <p>UD 18. Arte final</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Configuración de salida Impresión y pantalla.</li> <li>Proyecto</li> </ul>	<p>13 diciembre-17 enero</p>

<b>5 Activitats formatives</b> <i>Actividades formativas</i>			
<b>5.1 Activitats de treball presencials</b> <i>Actividades de trabajo presenciales</i>			
ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball ( en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Classe presencial <i>Clase presencial</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula.  <i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA4, RA5; RA6, RA7; RA8	40
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne.  <i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.</i> <i>Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	RA4, RA5; RA6, RA7; RA8	50
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RA8	10
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc.  <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RA4, RA5; RA6, RA7; RA8	10
Avaluació <i>Evaluación</i>	Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumne.  <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	RA4, RA5; RA6, RA7; RA8	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>120</b>
<b>5.2 Activitats de treball autònom</b> <i>Actividades de trabajo autónomo</i>			
ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball ( en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït.  <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA4, RA5; RA6, RA7; RA8	15
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït.  <i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA4, RA5; RA6, RA7; RA8	10
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències,...  <i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...</i>	RA4, RA5; RA6, RA7; RA8	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>30</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## 6 Sistema d'avaluació i qualificació

### Sistema de evaluación y calificación

#### 6.1 Instruments d'avaluació

##### Instrumentos de evaluación

Proves escrites (proves objectives, de desenvolupament, mapes conceptuals,...), exposició oral, treballs dirigits, projectes, tallers, estudis de cas, quaderns d'observació, portafolio,...

Pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales,...), exposición oral, trabajos dirigidos, proyectos, talleres, estudios de caso, cuadernos de observación, portafolio,...

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Resultats d'Aprenentatge avaluats Resultados de Aprendizaje evaluados	Percentatge atorgat (%) Porcentaje otorgado (%)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Técnicas de observación en clase.</li> </ul>	RA1	25%
<ul style="list-style-type: none"> <li>Portafolio (apuntes y ejercicios de clase, evidencia el trabajo diario)</li> </ul>	RA2	15%
<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolución de Casos.</li> </ul>	RA3	10%
<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyectos. Informes y memorias de prácticas. Exposición oral.</li> </ul>	RA4	10%
	RA5	10%
	RA6	10%
	RA7	10%
	RA8	10%

#### 6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

##### Criterios de evaluación y fechas de entrega

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Define la imagen vectorial de la de mapa de bits y cómo exporta e importa en diferentes formatos.
- Realiza un documento multipágina con texto e imagen.
- Dibuja ilustraciones vectoriales óptimas para impresión y pantalla.
- Crea y edita imágenes en mapa de bits óptimas.
- Prepara adecuadamente el arte final impreso o para pantalla.

##### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

- Para la **evaluación** se tendrá en cuenta la evolución del alumno, la asimilación de contenidos, la calidad técnica de los trabajos y su adecuación al objetivo propuesto (brief) así como su profesionalidad, actitud y asistencia.
- La presentación de trabajos se realizará en las **fechas** y plazos indicados por la profesora y el profesor. Los trabajos fuera de plazo se reducirá la nota un 20% y si se entrega el último día de fecha de entrega antes de la evaluación se reducirá un 50% ("reentregado").
- La acumulación de ejercicios fuera de plazo podrá considerarse como una **renuncia** a la evaluación continua. El profesorado podrá no asesorar ni supervisar dicho trabajo.

- Será necesaria la **supervisión** del proceso de trabajo de los proyectos por parte del profesorado durante el desarrollo de los mismos para aceptar su entrega en la fecha marcada.
- Un trabajo no entregado o **suspendido** deberá recuperarse dentro de la misma evaluación ("reentregado").
- Deben entregarse el **75% de las actividades y el 100% de los proyectos** para hacer media.
- Los resultados obtenidos por el alumno en la asignatura se calificarán en función de la siguiente **escala numérica** de 0 a 10, con expresión de un decimal: 0-4,9: Suspenso (SS). 5,0-6,9: Aprobado (AP). 7,0-8,9: Notable (NT). 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- Para hacer **media** en los trabajos se necesita una nota mínima de 4 y para aprobar la asignatura un 5.
- Condición necesaria la **asistencia** mayor 80% para mantener la evaluación continua. En caso de perderla se realizará un examen en ordinaria y se entregará todos los ejercicios y proyectos de aula. (El 20% de faltas corresponde a falta 10 sesiones. Una sesión equivale a 50 min.)
- El "**No presentado/a**". Suma convocatoria. La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.
- El "**No Calificado**", es un suspenso sin nota numérica que se aplicará cuando el profesorado carezca de elementos de valoración y suma convocatoria.
- La mención de "**Matrícula de honor**" se aplicará a partir de nota 9 si el alumnado ha mantenido, además, una actitud de esfuerzo y superación en la entrega de trabajos.

## CALENDARIO

Las fechas de entrega se fijan al principio de cada de cualquier actividad o proyecto.

Convocatoria ordinaria primer semestre 18-24 enero

Convocatoria ordinaria segundo semestre 29 maig- 4 juny

### 6.3 **Sistemas de recuperació**

#### *Sistemas de recuperación*

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)

Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)

- El alumnado tiene derecho a repetir los ejercicios o proyectos suspendidos dentro de la misma evaluación.
- Los alumnos y las alumnas que hayan **perdido la evaluación continua** (bien acumulación de trabajos fuera de plazo, o por falta de asistencia mayor a 20%), para superar la asignatura tendrán que, entregar todos los trabajos, realizados óptimamente

en concepto y forma estipulados en el brief y un examen teórico-práctico.

- Quien no superen la asignatura deberán entregar en la convocatoria **extraordinaria** los trabajos que falten mejorar o completar, y presentarse a un examen relacionado con estos, conservando las notas de seguimiento obtenidas en el resto de trabajos.

## 7

### Bibliografia

#### Bibliografía

- GÓMEZ, Sergio (2007). *El gran libro de SolidWorks*. Marcombo.
- MEDIAactive. (2020). *Aprender Photoshop CC 2020 Release con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.
- MEDIAactive. (2016). *Aprender Indesign CC 2016 Release con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.
- MEDIAactive. (2020). *Aprender Illustrator CC 2020 Release con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.
- Solidworks. (s.f). <http://www.solidworks.es/sw/education/mechanical-engineering-student-software>
- Adobe. (12 enero 2023). Le damos la bienvenida a la Guía del usuario de InDesign. <https://helpx.adobe.com/es/indesign/user-guide.html>
- Adobe. (13 septiembre 2023). Le damos la bienvenida a la Guía del usuario de Photoshop. <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>
- Adobe. (11 julio 2023). Presentación de la Guía del usuario de Illustrator. <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>