

2019-20.

Especialidad	EE. SS. de Diseño de Interiores.	Curso	1º
Asignatura	Diseño Básico.		
Materia	Fundamentos del Diseño.		
Profesor/a	Isabel Fca. Pérez Ledo.		
Departamento	Departamento de Interiores.		
Semestre	1º		
Horas semana	4	Aula	Nº 24
Carácter	FB	Tipo	TP
Créditos ETSC	4	Presencialidad	80%

Carácter: FB:Formación Básica), OB (Obligatoria de Especialidad), OP (Optativa) PEX (Prácticas externas), TFE (Trabajo fin de estudios)

Tipo: T(Teórica) TP (Teórico- Práctico), P (Práctica)

1. Introducción a la asignatura

Dentro de las materias de formación básica se encuentra el “**Diseño Básico**” entendido como el compendio de los elementos visuales, la Plástica, que todo comunicador visual debe saber conjugar para ofrecer imágenes coherentes, eficaces y estéticamente aceptables.

Estos elementos básicos, tradicionalmente agrupados bajo los epígrafes de forma y color (línea, textura, volumen...), son en realidad una sólo experiencia indivisible para el espectador.

Sólo la necesidad de su estudio y la toma de conciencia de cómo operan en su interrelación justifican su separación de la totalidad. Esta totalidad en la que confluyen las partes su armonía o desequilibrio es la sintaxis o composición, objetivo final de la asignatura.

Como piedra angular de los estudios de Diseño, esta asignatura está situada en el 1º cuatrimestre del primer curso, siendo sus recursos el vocabulario básico a emplear durante todo el trayecto profesional del diseñador gráfico.

Ésta es una disciplina básica del Grado de Diseño de Interiores.

Pretende proporcionar al alumno una base teórico-práctica que permita el desarrollo eficaz de su capacidad creativa y comunicadora, para generar diseños adecuados a los requerimientos de la sociedad contemporánea.

2. Requisitos previos y recomendaciones

Estar familiarizado con los **fundamentos del diseño**.

Dados los requisitos académicos de acceso al Grado, con su variada procedencia, (técnicos superiores en diferentes especialidades artísticas, bachillerato, prueba para mayores...) es necesario partir de un mínimo común académico como es la asignatura “Educación Plástica y Visual” en 3º de la ESO. En esta materia los contenidos se limitan a una base teórica del color y un conocimiento del glosario de términos de la práctica artística y del diseño. Estos conocimientos se darán por asumidos y el desarrollo de la asignatura se basará en la práctica para la interiorización de los mismos.

Se recomienda un repaso de los textos de la asignatura mencionados para evitar confusiones y pérdidas de tiempo.

3. Competencias

Competencias Transversales:

3. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
4. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
5. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
6. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
7. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

8. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
9. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

Competencias Generales:

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Dominar la metodología de investigación.
- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del Diseño.
- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

Específicas de Diseño de Interiores:

- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 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.

4. Contenidos

4.1- Temario de la asignatura

Orden	Tema	Apartados
1º	¿Qué es diseño?	Definición y conceptos generales.
2º	La forma de la superficie	El marco de referencia.
3º	Elementos plásticos La orientación.	Punto, línea, plano, forma, tamaño, textura. La oblicuidad. Dinámica de las imágenes.
4.	Figuración y abstracción.	La imagen: reflejo de la realidad o invención. Niveles de abstracción.
5º	La tipografía	Uso del signo en la composición gráfica
6º	Teoría del color	Cómo se producen los colores. Adición y sustracción. Colores primarios y secundarios. Dimensiones y cualidades del color
7º	Combinaciones de color	Combinaciones armónicas y contrastadas. Monocromáticas, acromáticas, de complementarios... La interacción del color.
8º	El ritmo	Estructuras de repetición. Similitud, gradación... Retículas.
9º	Sintaxis de la imagen	Composición, peso visual. Equilibrio y tensión.
10º	Línea y contorno. Figura y fondo Teoría de la <i>Gestalt</i>	Línea objetual, línea de sombreado y línea contorno. Relación figura-fondo. Ambigüedad perceptiva. Principios de la <i>Gestalt</i>
11º	Niveles de profundidad La representación tridimensional.	Relaciones de profundidad. Recursos plásticos. Marcos y ventanas. Escorzo y traslapo. Transparencia. Las tres dimensiones. La perspectiva. El espacio piramidal. Gradientes.

5. Metodología de enseñanza aprendizaje

Impartición de los contenidos: La profesora empleará el método expositivo para presentar cada uno de los bloques. Después explicará las actividades a realizar.

El enfoque de la asignatura será teórico-práctico, de ahí la importancia que se le concede a la asistencia a clase.

Los trabajos de realizarán de forma preferente en el aula, para que la profesora pueda ser guía del aprendizaje y realizar las correcciones oportunas.

Trabajo individual y en equipo: Aparte del trabajo individual, se promulgará el trabajo en equipo, siempre considerando el mismo como elemento enriquecedor. Cada alumno tendrá su nota individual basada en su esfuerzo personal y las aportaciones al trabajo común.

Aprendizaje basado en resolución de problemas y casos: Cada ejercicio constituirá una solución creativa a un problema dado.

Trabajos de documentación: en ocasiones, será necesario que el alumno busque información para desarrollar posteriormente un trabajo propio (aparte de la documentación aportada por la profesora). Es una tarea propia del Diseñador.

Utilización de aulas: Para impartir la asignatura se utilizará el aula propia del grupo en cuestión. Se promulgará el uso del material de la biblioteca y su espacio y las Nuevas Tecnologías, sobre todo en lo referente a programas de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.

Clase teórica	Exposición de contenidos mediante explicaciones del profesor.
Clase práctica	Sesiones prácticas para preparar al alumno en las habilidades y destrezas necesarias, con la teoría como base, para la adquisición de competencias específicas de la asignatura.
Trabajos	Actividades y trabajos que desarrollan los contenidos explicados por el profesor con o sin debate.
Trabajo en grupo	Preparación de ejercicios prácticos o teóricos con o sin debate y exposición oral en grupos de alumnos
Pruebas de evaluación	Exámenes teóricos, prácticos, pruebas orales, test orales o escritos.
Seminarios/Jornadas	Periodo de instrucción basado en la preparación, estudio e investigación en campos especializados y concretos de la materia con interacción entre alumnos y profesor. (Con o sin profesor)
Tutorías	Seguimiento individual (o en grupo reducido). Presencial o no para el alumno.

Actividades complementarias	Asistencia y participación en conferencias, exposiciones, visitas culturales, talleres, trabajos de investigación.
-----------------------------	--

5.1– Estrategias evaluativas.

El enfoque pedagógico: se procurará que la construcción del conocimiento se dé a partir del desarrollo de las capacidades e intereses individuales y del grupo-aula en relación e interacción con el entorno, la colectividad y el trabajo productivo, desarrollando las competencias generales, transversales y específicas de los Estudios Superiores Artísticos.

Los instrumentos empleados: para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje se tendrán en cuenta todos los trabajos, tareas y proyectos realizados en el aula. Cada trabajo y examen obtendrá una nota numérica del 1 al 10 y al final del cuatrimestre se realizará la media de las mismas. Esa media será la nota final de la asignatura en el caso de tener derecho a la evaluación continua (ver Evaluación).

6. Tiempo de trabajo (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS											
Metodología para la adquisición de la competencia				COMPETENCIAS	Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)						
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno				Pruebas	Presentación y defensa	Trabajos y proyectos	Informes y memorias de	Autoevaluación	Trabajos de análisis y	Portfolio
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total horas								

Clases teóricas	10		10	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. 								
Clases teórico- prácticas	NOTA: Todas las clases serán teórico prácticas; antes de cada actividad la profesora expondrá la teoría correspondiente.											
Clases prácticas	20	20	40	<ul style="list-style-type: none"> - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a unos objetivos. - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. - Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. 		20	40			30		

Total HORAS de trabajo estudiante	60	40	100																	100 %
-----------------------------------	----	----	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----------

7. Calendario y/o cronograma de la asignatura

Tema	Ejercicio, actividad o examen	Duración	Fecha
1º	BLOQUE 1. ¿Qué es Diseño? Definición y conceptos generales.	Actividades y/o examen.	Horas de trabajo en el aula Fechas 6 h. 3 Oct – 10 Oct.
2º	BLOQUE 2 La forma de la superficie. El marco de referencia.	Actividades y/o examen.	4 h. 11 Oct - 17 Oct.
3º	BLOQUE 3 Elementos plásticos La orientación. Punto, línea, plano, forma, tamaño, textura. La oblicuidad. Dinámica de las imágenes.	Actividades y/o examen.	4 h. 18 al 24 Oct.
4º	BLOQUE 4 Figuración y abstracción. La imagen: reflejo de la realidad o invención. Niveles de abstracción.	Actividades y/o examen.	4 h. 25 Oct - 31 Oct.

5º	<p>BLOQUE 5 La tipografía. Uso del signo en la composición gráfica</p>	Actividades y/o examen.	4 h.	7 Nov – 8 Nov.
6º	<p>BLOQUE 6 Teoría del color. Cómo se producen los colores. Adición y sustracción. Colores primarios y secundarios. Dimensiones y cualidades del color</p>	Actividades y/o examen.	4 h.	14 Nov – 15 Nov.
7º	<p>BLOQUE 7 Combinaciones de color Combinaciones armónicas y contrastadas. Monocromáticas, acromáticas, de complementarios. La interacción del color.</p>	Actividades y/o examen.	4 h.	21 Nov – 22 Nov.
8	<p>BLOQUE 8 El ritmo Estructuras de repetición. Similitud, gradación. Retículas.</p>	Actividades y/o examen.	4 h.	28 Nov – 29 Nov.

9º	<p>BLOQUE 9 Sintaxis de la imagen. Composición, peso visual. Equilibrio y tensión.</p>	Actividades y/o examen.	6 h.	5 Dic – 13 Dic.
10º	<p>BLOQUE 10 Línea y contorno. Figura y fondo Teoría de la Gestalt. Línea objetual, línea de sombreado y línea contorno. Relación figura-fondo. Ambigüedad perceptiva. Principios de la <i>Gestalt</i>.</p>	Actividades y/o examen.	8 h.	19 Dic – 10 Ene.
11º	<p>BLOQUE 11 Niveles de profundidad La representación tridimensional. Relaciones de profundidad. Recursos plásticos. Marcos y ventanas. Escorzo y traslapo. Transparencia. Las tres dimensiones. La perspectiva. El espacio piramidal.</p>	Actividades y/o examen.	4 h.	16 Ene – 17 Ene.

	Gradientes.			
	Repaso	Entrega de actividades pendientes.	4 h.	23 Ene – 24 Ene.

8. Evaluación y Calificación

8.1. Sistema de evaluación.

- Asistencia a clases teóricas y participación en los debates de grupo.
- Formulación de problemas de Diseño.
- Búsqueda y recogida de información; análisis y elaboración documental de la materia.
- Realización de proyectos y trabajos prácticos.
- Resolución de dificultades.
- Presentación y defensa oral de los proyectos.
- Exámenes.

8.2. Convocatorias.

Al ser cuatrimestral, la asignatura se evaluará en febrero ya que es del primer cuatrimestre. La evaluación extraordinaria será en septiembre con opción a adelantar convocatoria a junio.

Convocatoria de febrero: del 27 al 31 de Enero.

Convocatoria de junio: del 11 al 17 de junio.

Convocatoria de septiembre: 1 al 4 de septiembre.

8.3. Criterios de evaluación y calificación.

Se valorarán los siguientes apartados:

- Destrezas:** Reflejar claramente las ideas que se van generando en el desarrollo del ejercicio.

- b) **Visión espacial:** Reflejar sentido del espacio en el aspecto formal del diseño.
- c) **Estética:** Diseñar atendiendo a la coherencia formal, las proporciones, el encuadre, la utilización de las gamas cromáticas, la armonía y el contraste en la composición... la solución debe ser adecuada a los requerimientos del ejercicio propuesto.
- d) **Innovación y creatividad:** Se valorará la originalidad de las propuestas y la creatividad de las soluciones adoptadas.
- e) **Presentación y exposición:** Presentar y defender adecuadamente el trabajo realizado.
- f) **Punto de partida y esfuerzo personal.** Se tendrá en cuenta la evolución y el esfuerzo en conseguir unos resultados adaptados a lo que se pide en cada actividad.
- g) **Conocimientos teóricos.**

Criterios de promoción y mínimos exigibles
--

- Aplicar las técnicas y recursos de forma creativa generando soluciones novedosas a los problemas planteados.
- Generar bocetos e imágenes digitales con destreza y expresividad que reflejen adecuadamente las ideas.
- Aplicar aportaciones de otras asignaturas que contribuyen a la resolución de los problemas de diseño.
- Presentar y justificar correctamente el trabajo realizado.
- Superar los conocimientos.

8.4. Medidas excepcionales

Las faltas de asistencia, en el caso de superar el 20%, para poder acogerse a la evaluación continua, podrán justificarse con certificado médico.

En casos particulares y excepcionales de no poder asistir a clase, contactar con la profesora para poder buscar soluciones y alternativas.

8.5. Ponderación para la evaluación continua
--

Los resultados de la evaluación se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

- 0-4,9: Suspenso (SS).
- 5,0-6,9: Aprobado (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Sobresaliente (SB).

Los exámenes y pruebas teóricas serán valorados atendiendo a los siguientes criterios:

- Argumentación: 20%
- Expresión: 20%
- Conocimiento del tema: 60%

En el caso de exámenes tipo test serán valorados atendiendo exclusivamente a los conocimientos del tema.

Los alumnos que asistan regularmente a clase se acogerán a la evaluación continua, obteniendo sus calificaciones mediante el ejercicio de trabajos prácticos y exámenes parciales. Es requisito indispensable para optar a la evaluación continua haber asistido al menos al 80% de las clases.

Las clases prácticas se valorarán con fichas de seguimiento del alumno en las que se indicara la fecha, los documentos a corregir aportados por el alumno, así como las observaciones apuntadas por el profesor.

Se realizarán trabajos prácticos que se puntuarán del 1 al 10.

Los trabajos serán individuales y en equipo. (Pertener a un equipo no será sinónimo de tener la misma nota, ya que cada alumno tendrá la que le corresponda en función de sus aportaciones al mismo y su esfuerzo personal). **Las actividades serán de carácter obligatorio. La no entrega de una de ellas supone ya el suspenso de la materia. El alumno deberá respetar las fechas de entrega de actividades. Por cada día de retraso se descontará 0,5 puntos de la nota del ejercicio. En caso de suspender podrá recuperar los ejercicios suspensos en la convocatoria de febrero o siguientes convocatorias. A los ejercicios presentados de este modo se le descontarán 2 puntos. La**

defensa oral y presentación de las actividades no será obligatoria pero sí evaluable. Los ejercicios no expuestos sufrirán una penalización de 2 puntos.

De la suma de las calificaciones parciales se obtendrá la nota media, que constituirá la valoración definitiva al final del cuatrimestre. Su superación implicará una puntuación igual o superior a 5,0 puntos.

Los alumnos tienen a su disposición la temporalización de la asignatura, es decir, la distribución de los contenidos en el tiempo.

Los alumnos que superen con éxito la evaluación continua estarán exentos de realizar el examen final que tendrá lugar en el mes de enero.

8.6. Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad

Las faltas de asistencia deben justificarse mediante certificado médico. En caso de que el alumno tenga justificadas sus faltas de asistencia, podrá acogerse al tipo de evaluación continua. Cualquier caso excepcional el alumno debe ponerlo en conocimiento del profesor.

8.7. Criterios para la evaluación extraordinaria

(Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria).

Los alumnos deberán entregar los trabajos del curso y realizar el examen de nuevo. La nota de esta prueba tendrá un valor del 50% sobre la valoración total. La puntuación de los ejercicios prácticos alcanzarán como máximo un 50% del total.

8.7.1 Pruebas para 3º y 4º convocatoria

Los alumnos que se encuentren en tercera o cuarta convocatoria se acogerán a la modalidad de **evaluación** descrita en el epígrafe anterior (es decir, que entreguen los trabajos y realicen el examen).

8.8. Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión. En cada caso concreto el profesor pondrá a disposición del alumno los medios adecuados para facilitarle la evaluación de la asignatura, así como los medios técnicos y humanos disponibles en la Escuela.

9. Recursos y materiales didácticos

- Aula para las asignaturas teórico- prácticas dotada de cañón-proyector (nº 24).
- Sala de exposiciones y salón de actos.
- Biblioteca.
- Apuntes y material aportado por la profesora (el alumno es el responsable de hacerse del material de estudio).
- El alumno debe contar con material gráfico-plástico para el trabajo práctico de la asignatura.
- **Todos los alumnos deben disponer de equipo informático portátil propio y tener los programas a utilizar. Se recomienda adquirir la clave para acceder a la wifi de la Escuela y tener operativa una clave de acceso a la plataforma RAYUELA y a CLASSROOM.**

9. Bibliografía

- Dondis, D. A. *La sintaxis de la imagen*. Editorial GG. Barcelona.
- Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño*. GG Diseño. 2004
- Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción Visual*. Alianza. 2006
- Villafañe, J. *Introducción a la Teoría de la Imagen*. Ed. Pirámide. Madrid 2002.

- S.A. de C.V. Promexa, México, 1982.
- DORFLES, Gillo, El diseño industrial y su estética. Editorial Labor, S.A. Barcelona, 1992.
- FAHR-BECKER, Gabrielle, El Modernismo. Koneman Verlagsgesellschaft mbH, Colonia. Edición para España LocTeam, Barcelona, 1996.
- 121
- LEHNERT, Gertrud, Historia de la moda del siglo XX. Ed. Koneman Verlagsgesellschaft mbH, Colonia. Edición para España LocTeam, Barcelona, 2000.
- QUARANTE, Danielle, Enciclopedia del Diseño Industrial. Ed. CEAC, Barcelona, 1992.
- SPARKE, Penny, El diseño en el siglo XX. Ed. Art Blume, Barcelona, 1999.
- SPARKE, Penny, Italian Design. Thames and Hudson, Londres, 1999.
- TASCHEN, Benedikt, Jean Prouvé. Benedikt Taschen Verlag GMBH, Bonn, 1991.
- Julier, Guy. *La cultura del Diseño*. Gustavo Gili, 2010.
- Olt Archer. *El mundo como proyecto*.
- Maldonado, Tomás. *El Diseño Industrial reconsiderado*.
- Munari, Bruno. *Cómo nacen los objetos*.
- Bürdek. *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*.
- Campi, Isabel. *Qué es el diseño*.
- LOBACH, Brend, Diseño Industrial. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1992.
- PYE, David, The nature of Design. Ed. Studio Vista LTD. Londres, 1964
- ROSENTHAL, S. Effective Product Design and Development. Business One Irwin, Chicago, 1992.
- López López, A. Curso Diseño Gráfico. Fundamentos y técnicas. 2017. Madrid. Ediciones Anaya Multimedia

10. Web y otras fuentes

- http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/5934_14635.pdf
- <http://www.slideshare.net/enplastica/los-elementos-basicos-del-lenguaje-plastico>
- <http://www.slideshare.net/konbob/ud-2-elementos-de-expresin-plstica>
- <http://reposita1.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1901/1/teoria-del-color.pdf>
- <http://nfgraphics.com>
- <http://outlawdesignblog.com>

- <http://patterntap.com>
- <http://proyectofinal.teoremastudio.com>
- <http://sofanaranja.com>
- <http://stopdesign.com>
- <http://thinkdesignblog.com>
- <http://vandelaypremier.com>
- <http://weblog.evasee.com>
- <http://www.aiga.org>
- <http://www.allartclassic.com>
- <http://www.allposters.com.mx>
- <http://www.alzado.org>
- <http://www.apolorama.com>
- <https://prezi.com/vkzuwhb6epsa/conceptosbasicos-del-diseno-grafico/>
- <http://www.gczarrias.com/ALUMNOS/archivos/diseño/TEMA%203%20LA%20FORMA%20EN%20EL%20DISEÑO.pdf>
- <https://es.slideshare.net/enplastica/los-elementos-basicos-del-lenguaje-plastico>
- <https://hernanmontecinos.com/2014/04/15/el-arte-abstracto-y-el-arte-figurativo/>
- <https://www.lacamaradelarte.com/2017/07/arte-figurativo-o-arte-abstracto.html>
- <http://typedia.com>
- <https://www.fotonostra.com/grafico/elcolor.htm>
- <http://opticaluro.com.ar/blog/como-vemos-los-colores/>
- <https://sites.google.com/site/artevisual3a/el-color/sintesis-aditiva-y-sustractiva>
- <https://promotoreducacionartistica.blogspot.com/2013/03/ritmo-y-movimiento-en-la-tridimension.html>
- <https://definicion.de/reticula/>
- <https://esculturaetcblog.wordpress.com/2018/05/08/composicion-pesos-visuales/>
- <https://es.scribd.com/doc/53995309/Tension-Visual>
- file:///C:/Users/ISABEL%20PEREZ%20LEDO/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/5SX89T1O/la_composicion.pdf
- <http://composicionarte.blogspot.com/>
- <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/index.php?id=3901>
- <https://slideplayer.es/slide/4880947/>

Películas relacionadas con Diseño de Interiores:

- *A Scanner Darkly*

- *El Viaje de Chihiro*
- *Helvetica*
- *Objectified*
- *Exit through the Gift Shop*
- *El Imaginario mundo del Doctor Parnassus*
- *El Extraño Mundo de Jack*
- *La Science des Rêves*
- *Art & Copy*
- *Vals con Bashir*