

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

4º - Gráfica del Espacio (I)

Curso Académico 2025/26

**Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura

Denominación	4º - Gráfica del Espacio (I)
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	4º - Gráfica del Espacio (I)
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	CUARTO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	5
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	Conocimientos de tipografía, representación vectorial, materiales y construcción tridimensional
Calendario	22 septiembre-2 febrero
Horario de impartición	Lunes y Viernes de 9:00 a 11:00

1.2 Datos del profesorado

Nombre	pilar andreu cazenave
Correo electrónico	pilarac@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

El curso estudia la interrelación del diseño gráfico con el diseño de interiores, el diseño industrial y la arquitectura para tratar el espacio interior, exterior o urbano. Tres ejes organizan la asignatura: la ambientación de espacios, la identidad visual aplicada a espacios, y la información en el espacio.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

En el transcurso de la asignatura se dota al alumnado de los conocimientos necesarios para entender el mundo de la gráfica del espacio, a través de herramientas de diseño gráfico, de arquitectura, urbanismo y de diseño de interiores.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

El proceso de diseño, desarrollo del concepto. Proyecto y ejecución. Símbolos y señalización orientadora. Rótulos luminosos y electrónicos. Diseño de establecimientos comerciales. El trabajo en equipo con decoradores y decoradoras. Diseño de exposiciones y stands. La marca en el espacio: edificios corporativos, nudos de comunicaciones, zonas urbanas o stands. Arquitectura gráfica. Logotipo, símbolo, tipografía en el espacio. Desarrollo de soluciones corporativas globales. Espacios efímeros y escaparatismo. Materiales y técnicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

Presentación e introducción a la materia. Metodología de los procesos y proyectos.

Psicología ambiental. Paisajismo. Mapas, caminos y redes. PARQUE METROPOLITANO. Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO

Soluciones corporativas. Establecimientos comerciales, rotulación en el espacio. BISTRO GOURMET. Situaciones de emergencia. Exposiciones, stand y escaparatismo. Materiales y técnicas. MUSEO

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG16 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
- 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
- CG22 - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
- CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
- CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
- CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información
- CE06 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
- CE10 - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
- CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
- CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	0	0,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	0	0,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	60	48,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	8	6,40%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	0	0,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	0	0,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
	Total horas presenciales	68	54,4%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticas establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	20	16,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	20	16,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	21	16,80%
	Total horas de trabajo autónomo	61	48,8%
	Total volumen de trabajo	129	5 ETCS

5.2 Recursos

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

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

D.A. DONDIS, SINTAXIS DE LA IMAGEN, G.GILI;

J.COSTA, SEÑALETICA, CEAC;

J. COSTA, SEÑALETICA CORPORATIVA;

GONZALEZ MIRANDA-TANIA QUINDÓS, DISEÑO DE ICONOS Y PICTOGRAMAS,CAMPGRATIC;C. LEBORG, GRAMÁTICA VISUAL, G.GILI;

J.C.RICO, LA EXPOSICIÓN COMERCIAL, TREA S.L.;

MITZI SIMS, GRÁFICA DEL ENTORNO, GG;

WAN SHAOQUIANG, NEW SIGNAGE DESIGN;

PAUL ARTHUR Y ROMEDI PASSINI, WAYFINDING: PEOPLE, SIGNS AND ARCHITECTURE;

DAVID GIBSON, THE WAYFINDING HANDBOOK: INFORMATION DESIGN FOR PUBLIC PLACES;

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS. VV.AA.;

YOU ARE HERE: A NEW APPROACH TO SIGNAGE AND WAYFINDING. VV.AA;

ARQUITECTURA Y DISEÑO STANDS. VV.AA.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente
CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación
CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo
CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional
CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
CET16 - Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación
CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

- CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
- CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
- CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
- CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño
- CEG22 - Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

- CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
- CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
- CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
- CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información
- CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
- CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
- CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual
- CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
- CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
- CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
- CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de

significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1^a) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2^a).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1^a: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2^a: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	x	0 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	x	0%
Actividades Prácticas	ejercicios guiados en clase con el profesor en los que aprender las técnicas y recibir feedback del grupo	25%
Trabajos Individuales o en Grupos	x	0%
Actividades Virtuales	x	0%
Trabajos de investigación	Entregas que requieren de una profundidad y reflexión sobre los conocimientos adquiridos y practicados en clase.	60%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Asistencia, puntualidad y participación en las clases. Se requiere un mínimo de 80% de asistencia para ser evaluado con este sistema, de no alcanzarlo se realizará un examen teórico-práctico.	15%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Excursión a las lagunas de Lantejuela durante horario de clase.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas vez realizadas.
- Por otro, a través de un informe/rúbrica de evaluación para las prácticas y proyectos prácticos donde se explice los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe/rúbrica incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 ^a	1	x	x		Presentación e introducción a la materia. Metodología de los procesos y proyectos.
	2	x	x		Presentación e introducción a la materia. Metodología de los procesos y proyectos.
2 ^a	3	x	x		Presentación e introducción a la materia. Metodología de los procesos y proyectos.
	4	x	x		Psicología ambiental.Paisajismo. Mapas, caminos y redes. PARQUE METROPOLITANO
3 ^a	5	x	x		Psicología ambiental.Paisajismo. Mapas, caminos y redes. PARQUE METROPOLITANO
	6	x	x		Psicología ambiental.Paisajismo. Mapas, caminos y redes. PARQUE METROPOLITANO
4 ^a	7	x	x		Psicología ambiental.Paisajismo. Mapas, caminos y redes. PARQUE METROPOLITANO
	8	x	x		Psicología ambiental.Paisajismo. Mapas, caminos y redes. PARQUE METROPOLITANO
5 ^a	9	x	x		Psicología ambiental.Paisajismo. Mapas, caminos y redes. PARQUE METROPOLITANO
	10	x	x		Psicología ambiental.Paisajismo. Mapas, caminos y redes. PARQUE METROPOLITANO
6 ^a	11	x	x		Psicología ambiental.Paisajismo. Mapas, caminos y redes. PARQUE METROPOLITANO
	12	x	x		Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO
7 ^a	13	x	x		Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO
	14	x	x		Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO
8 ^a	15	x	x		Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO
	16	x	x		Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO
9 ^a	17	x	x		Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO
	18	x	x		Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO
10 ^a	19	x	x		Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO
	20	x	x		Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO
11 ^a	21	x	x		Programas de símbolos y signos en la comunicación. AEROPUERTO
	22	x	x		Soluciones corporativas. Establecimientos comerciales, rotulación en el espacio. BISTRO GOURMET
12 ^a	23	x	x		Soluciones corporativas. Establecimientos comerciales, rotulación en el espacio. BISTRO GOURMET
	24	x	x		Soluciones corporativas. Establecimientos comerciales, rotulación en el espacio. BISTRO GOURMET
13 ^a	25	x	x		Soluciones corporativas. Establecimientos comerciales, rotulación en el espacio. BISTRO GOURMET

					Soluciones corporativas. Establecimientos comerciales, rotulación en el espacio. BISTRO GOURMET
14 ^a					Soluciones corporativas. Establecimientos comerciales, rotulación en el espacio. BISTRO GOURMET
					Soluciones corporativas. Establecimientos comerciales, rotulación en el espacio. BISTRO GOURMET
15 ^a					Situaciones de emergencia. Exposiciones, stand y escaparatismo. Materiales y técnicas. MUSEO
					Situaciones de emergencia. Exposiciones, stand y escaparatismo. Materiales y técnicas. MUSEO
16 ^a					Situaciones de emergencia. Exposiciones, stand y escaparatismo. Materiales y técnicas. MUSEO
					Situaciones de emergencia. Exposiciones, stand y escaparatismo. Materiales y técnicas. MUSEO
17 ^a					Situaciones de emergencia. Exposiciones, stand y escaparatismo. Materiales y técnicas. MUSEO
					Situaciones de emergencia. Exposiciones, stand y escaparatismo. Materiales y técnicas. MUSEO
18 ^a					Situaciones de emergencia. Exposiciones, stand y escaparatismo. Materiales y técnicas. MUSEO