

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		ESTUDIOS SUPERIORES DISEÑO GRÁFICO			
CURSO		3º			
ASIGNATURA		TEORÍA Y CULTURA DEL DISEÑO			
PROFESOR/A		María Regina Pérez Castillo			
DPTO.	HISTORIA DEL ARTE				
TIPO	OBLIGATORIA DE LA ESPECIALIDAD		CARÁCTER	TEÓRICO	
DURACIÓN	ANUAL	HORAS SEMANALES	3 h	CRÉDITOS ECTS	6
HORAS TOTALES	150 h	HORAS PRESENCIALES	96 h	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	54 h

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La asignatura de Teoría y Cultura del diseño indaga en el conocimiento del diseño de una manera integral situándose en el ámbito de los estudios culturales, sociales y antropológicos, en una primera fase, dentro de los dos períodos en los que se divide el espacio temporal del diseño en occidente: modernidad y posmodernidad. En una segunda fase se plantean los procesos comunicativos, semióticos y estéticos del diseño en los que se utilizan las fuentes originales tanto visuales como textuales, así como la crítica posterior que ha analizado todos estos procesos de asimilación del mundo del diseño. El acercamiento al diseño tiene una pretensión heterodoxa e híbrida que abre a un abanico de disciplinas que van más allá de la comunicación pura para situar contextualmente al diseño en nuestro tiempo: un objeto contemporáneo de simulación y consumo.

OBJETIVOS

- Comprender y valorar los cambios en la concepción de los modelos estéticos aplicados al diseño gráfico, así como su evolución y significación a lo largo de la historia.
- Utilizar un método de análisis que permita reconocer en el objeto de estudio el movimiento artístico al que pertenece, así como las corrientes ideológicas, filosóficas, sociales, históricas y políticas con las que está relacionado, desarrollando el alumno cierta sensibilidad estética, imaginativa y sentido crítico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer y diferenciar las manifestaciones artísticas más destacadas de los principales estilos del arte occidental, situándolas en el tiempo y el espacio y valorando su pervivencia en etapas posteriores.
- Aprender el lenguaje y terminología de la Historia del Arte y del Diseño Gráfico, aplicándolo correctamente en los ejercicios, trabajos y exámenes del curso.
- Realizar actividades de documentación e investigación en las que se analicen, contrasten e interpreten informaciones diversas sobre aspectos de la Historia del Arte y el Diseño Gráfico.
- Despertar un espíritu crítico y personal en el alumnado de apreciación del objeto de diseño y su proceso, diferenciándolo de la obra de arte.
- Potenciar la práctica interdisciplinaria con otras asignaturas de estos estudios de forma integral y complementaria.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
8. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, y hacia la diversidad.
11. Adaptarse 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.
12. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Establecer estructuras organizativas de la información.
6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

BLOQUE I: LA MODERNIDAD (1º semestre)

TEMA 1. Introducción a la sociedad industrial. Progreso y diseño industrial.
TEMA 2. Definiciones de Diseño. Arte y diseño.
TEMA 3. Fundamentos de sociología y cultura de consumo.
TEMA 4. Productos. Función práctica y estética.
TEMA 5. La cultura del diseño. Evolución del diseño. El movimiento moderno.

BLOQUE II: LA POSMODERNIDAD (inicios del 2º semestre)

TEMA 6. La cultura actual. Información y comunicación.
TEMA 7. Multiculturalidad y contextos del diseño. Globalización.
TEMA 8. Fundamentos de antropología. Transversalidad arte, artesanía y diseño.
TEMA 9. Teoría de la forma y teoría de la estética.
TEMA 10: Multiculturalidad y contextos del diseño.

BLOQUE III: OPINIÓN (final del 2º semestre)

TEMA 11. Teoría y crítica del diseño.
TEMA 12. Ética y responsabilidad del diseñador.
TEMA 13. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

La metodología debe ser adecuada, no sólo para transmitir conocimientos y que sean asimilados por el alumnado, sino para que alcance con ellos la capacidad de llevar a efecto las tareas que deberá desarrollar en el entorno real de trabajo.

- Partir de conocimientos previos del alumno: conocer el nivel conocimientos previos y la capacidad procedimental de nuestros alumnos y, partiendo de ellos, desarrollar las propuestas de trabajo más adecuadas. Hay conocimientos y habilidades que deben tener asimilados desde el nivel de estudios precedentes y, por tanto, se exigirán convenientemente, amén de que haya un recordatorio constante de los mismos que no retrase el proceso de aprendizaje. Es necesario tomar como punto de partida el nivel medio del grupo y sus características.

- Interacción profesora- alumnado/ alumnado-profesora:
 - La profesora llevará a cabo clases magistrales teóricas.
 - Se recomienda al alumnado:
 - * Tomar apuntes y elaborar esquemas o mapas conceptuales de cada tema, para sistematizar los contenidos pertinentes.
 - * Revisar dichos apuntes y fomentar su ampliación aportando bibliografía o documentos atractivos al alumno.
 - * Prestar atención a los temas planteados por los alumnos en relación a los conceptos planteados y fomentar el debate.
 - * Análisis y comentario de las obras proyectadas en clase. Plantear un discurso lógico y ordenado del comentario de la obra, para un mejor estudio y comprensión de esta.
 - * Preparación de visitas a talleres, exposiciones y museos, con el objeto de poder conocer la obra "in situ" a la par que valorar el patrimonio local y autonómico.
 - * Entablar con otros profesores y asignaturas intercambios de conocimientos para fomentar así la interdisciplinariedad.

AGRUPAMIENTOS

No procede

TIPO DE ACTIVIDADES

- Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Adquisición de conceptos y contenidos, donde el elemento metodológico principal será la explicación del profesor, que contarán con materiales y medios didácticos que ejemplifiquen y aclaren.
 - Actividades procedimentales: debido al carácter teórico de la asignatura, las actividades procedimentales se considerarán un apoyo para la evaluación, compartiendo en proporción su relevancia con los exámenes parciales que marcan la pauta del estado del aprendizaje del alumnado. Dichas actividades se irán planteando a lo largo de los temas y del semestre, a modo de comentario de imágenes, comentarios de texto, lecturas para casa, trabajos individuales y en grupo. Algunas de estas son puestas en común, es decir, exposiciones y debates en clase, ante los compañeros, que permitirá compartir los conocimientos.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES:

- 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.
- Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- 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.
- Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES:

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en

la calidad.

- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 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.
- Demostrar dominio de la metodología de investigación.
- Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CRITERIOS ESPECÍFICOS

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. 3
3. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información. 6
6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. 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.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se realizarán entre una y dos pruebas al semestre (dependiendo del ritmo que marque el alumnado en clase). Las pruebas escritas se calificarán de manera numérica del 1 al 10, sumándose las notas obtenidas y haciéndose media, siendo necesario para superar la asignatura tener una media igual o mayor que 5.

Las pruebas escritas constarán de dos preguntas: un tema para desarrollar y una imagen a contextualizar y describir. En ambas preguntas se valorará la capacidad expresiva y comprensiva de los diferentes términos estéticos y artísticos impartidos en la asignatura, la capacidad de recrear un contexto político-sociocultural, técnicas y materiales, características formales y función, corriente estética o categoría de belleza de la obra.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación del alumno se hará teniendo en cuenta dos ejes fundamentales:

1. La evaluación de los resultados del aprendizaje (90% de la calificación) a través de una prueba escrita a finales del primer y segundo semestre, mediante la que poder comprobar la asimilación de las competencias, así como la de los contenidos.
2. El 10% restante de la nota vendrá de la asistencia a clase, la actitud activa y participativa del alumnado.

La evaluación será preferentemente continua y el mayor peso de la nota se basa en las pruebas escritas, ya que se trata de un alumnado más cercano al universitario que al alumnado de educación secundaria. No obstante, también se contempla una evaluación única final, entendiéndose por tal la que se realiza en un solo acto académico, a la que podrán acogerse aquellos estudiantes que no puedan cumplir con el método de evaluación continua por motivos laborales, estado de salud, discapacidad o cualquier otra causa debidamente justificada que les impida seguir el régimen de evaluación continua.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria ORDINARIA 2ª)

En el caso de no superar la asignatura en febrero, se podrá recuperar en la convocatoria de septiembre, atendiendo al mismo tipo de pruebas, así como al mismo método de calificación.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Ordenadores en el aula
- Correo electrónico
- Herramientas de software
- Presentaciones en ordenador
- Apuntes y documentación
- Ejercicios

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Según el decreto 102/1998, en su capítulo III, dedicado a la Atención a la diversidad, dicha atención se regula por lo establecido en el artículo 16 del Real Decreto 676 /1993, que permite realizar las adaptaciones curriculares necesarias para el logro de las finalidades y de los objetivos establecidos :”La mejor manera de atender a la diversidad y de prevenir problemas de aprendizaje es elaborar programaciones que sean sensibles a las diferencias y que favorezcan la individualización de la enseñanza”.

Partiendo de este principio, la programación tiene como objetivo dar respuesta a la diversidad a través del proceso de enseñanza-aprendizaje intentando su individualización lo máximo posible. La vía principal de atención a la diversidad se encuentra en la propia programación que se hace en el texto, que puede permitir al profesor ir adaptándolo a su ritmo de introducción de nuevos contenidos.

La programación ha de ser planteada para dar respuesta a las necesidades educativas de todos los alumnos, manifestadas en los siguientes ámbitos:

1. Capacidad para aprender. Los contenidos están planteados para que, con la intervención del profesor, se pueda graduar la dificultad y se ajuste progresivamente a la capacidad para aprender que diferencia a cada alumno.
2. Motivación por aprender. Está íntimamente ligada al futuro profesional de los alumnos y a su inserción laboral.
3. Estilo de aprendizaje. La estructuración de los contenidos está planteada para poder abordar su estudio desde los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos; un estilo que va desde una perspectiva global para posteriormente tener en cuenta lo particular, pero también está pensado para enseñar paso a paso desde lo particular a lo general.

4. Interés de los alumnos. En la formación profesional este ámbito está íntimamente ligado a la motivación por aprender (incorporación al mundo profesional).

Los materiales didácticos han de permitir que, con una programación lo suficientemente abierta y flexible, se favorezcan los cambios que la intervención del profesorado pueda introducir para dar respuesta a las diferencias individuales en los estilos de aprendizaje, motivaciones e interés de los alumnos, facilitando de esta forma la evolución individualizada de cada alumno.

Las actividades planteadas en base al análisis de los contenidos que se trabajan no serán demasiado fáciles y, por consiguiente, poco motivadoras, ni tan difíciles que les resulten desmotivadoras. De esta forma las adaptaciones que se puedan han de permitir que los alumnos cumplan los objetivos de forma diferente trabajando los mismos contenidos. Este planeamiento de las actividades permitirá al profesor ir proponiendo las que en cada caso se requieran, a los alumnos situarse en diferentes tareas y al profesor proponer actividades de refuerzo y profundización según las necesidades de cada alumno e ir adaptando el ritmo de introducción de nuevos contenidos.

Las actividades propuestas permiten utilizar metodologías diversas, dependiendo de los contenidos que se desarrollen (cuestiones con respuestas conceptuales, debates, redacción y cumplimentación de documentos, realización de prácticas relacionadas con los contenidos, etc.).

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Visualización de películas relacionadas con las unidades didácticas.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

- Visitas a museos, galerías y centros de arte de la ciudad.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA GENERAL:

BAYLEY, Stephen (dir.), *Guía Conran del Diseño*, Madrid, Alianza, 1992.

COSTA, Joan (dir.), *Enciclopedia del Diseño*, Barcelona, CEAC, 1992. (8 Tomos):

1. COSTA, Joan, *Imagen Global*.
2. COSTA, Joan, *Señalética*.
3. FONTCUBERTA, Joan y COSTA, Joan, *Foto-Diseño*.
4. BLANCHARD, Gérard, *La Letra*.
5. JANISZEWSKI, Luc y MOLES, Abraham, *Grafismo funcional*.
6. COSTA, Joan y MOLES, Abraham, *Imagen didáctica*.
7. QUARANTE, Danielle, *Diseño Industrial 1*.
8. QUARANTE, Danielle, *Diseño Industrial 2*.

MUNARI, Bruno, *Diseño y Comunicación Visual. Contribución a una metodología didáctica*, Barcelona, Gustavo Gili, 1996.

SATUÉ, Enric, *Los demiurgos del diseño gráfico*, Madrid, Mondadori, 1992.

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA CULTURA DEL DISEÑO:

ADORNO, Theodor W. y HORKHEIMER, Max. *Dialéctica de la Ilustración*. Trotta, Madrid, 2009.

AUGÉ, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Gedisa, Barcelona, 1993.

BARTHES, Roland. *El sistema de la moda*. Paidós, Barcelona, 2003.

BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo XXI, Madrid, 2010.

BAUMAN, Zygmunt. *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*. Gedisa, Barcelona, 1999.

BENJAMIN, Walter. *Libro de los Pasajes*. Akal, Madrid, 2005.

BORDIEU, Pierre. *La distinción*. Taurus, Madrid, 2012.

BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción*. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2009.

CASTELLS, Manuel. *La era de la información*. Alianza Editorial, Madrid, 1999.

ECO, Umberto. *La estructura ausente*. Lumen, Barcelona, 1989.

FRANCALANCI, Ernesto. *Estética de los objetos*. La balsa de la Medusa, Madrid, 2010.

FLUSSER, Vilém. *Filosofía del diseño*. Editorial Síntesis, Madrid, 1999.

FREUD, Sigmund. *El malestar en la cultura*. Alianza Editorial, Madrid, 2008.

HESKETT, John. *El diseño en la vida cotidiana*. Gustavo Gili, Barcelona, 2005.

JAMENSON, Fredric. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Paidós, Barcelona, 2002.

JULIER, Guy. *La cultura del diseño*. Gustavo Gili, Barcelona, 2010.

KERCKHOVE, Derrick. *La piel de la cultura*. Gedisa, Barcelona, 1999.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, Anthropos, Barcelona, 2007

LEVI-STRAUSS, Claude. *Antropología estructural*. Siglo XXI, Madrid, 2009.

MACCANNELL, Dean. *El turista*. Melusina, Barcelona, 2003

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós, Barcelona, 2005

MARTEL, Frédéric. *Cultura Mainstreim. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Taurus, Madrid, 2012

MCLUHAN, Marshall. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Paidós, Barcelona, 1996

NORMAN, Donald A. *El diseño emocional*. Paidós, Barcelona, 2005

SÁNCHEZ FERLOSIO, Rafael. *No olet*. Destino, Barcelona, 2003

SENNETT, Richard. *El artesano*. Anagrama, Barcelona, 2009

SPARK, Penny. *Diseño y Cultura. Una introducción*. Gustavo Gili, Barcelona, 2009

VEBLEN, Thorstein. *Teoría de la clase ociosa*. Alianza Editorial, Madrid, 2004