

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		DISEÑO GRÁFICO			
CURSO		TERCERO			
ASIGNATURA		TEORÍA Y CULTURA DEL DISEÑO			
PROFESOR/A		JOSÉ LÓPEZ HINOJOSA			
DPTO.	HISTORIA DEL ARTE				
TIPO	OBLIGATORIA ESPECIALIDAD	CARÁCTER	TEÓRICO		
DURACIÓN	ANUAL	HORAS SEMANALES	3	CRÉDITOS ECTS	6
HORAS TOTALES	150	HORAS PRESENCIALES	96	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	54

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Teoría y Cultura del diseño investiga 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, desarrollando a la vez la sensibilidad estética y la imaginación.

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 los alumnos 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, 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.
- 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.
- 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

- 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

- 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

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.

CRONOGRAMA

TEMA I

Horas presenciales/Trabajo autónomo

2 4

Actividad Trabajo de investigación Práctica 4

Presentación del trabajo 1

TEMA II

Horas presenciales /Trabajo autónomo

2 3

Actividad Comentario de texto Práctica 2

TEMA III

Horas presenciales /Trabajo autónomo

4 3

Actividad

Por determinar. Práctica 3

Informe de la misma. 1

TEMA IV

Horas presenciales /Trabajo autónomo

2 3

Actividad Debate en clase Práctica 4

Realización de los postulados para el debate.1

TEMA V

Horas presenciales / Trabajo autónomo

2 3

Actividad Análisis de la imagen Práctica 5

Comentario de imagen 1

TEMA VI

Horas presenciales/ Trabajo autónomo

2 3

Actividad Por determinar Práctica 6

Informe de la misma 2

TEMA VII

Horas presenciales /Trabajo autónomo

3 3

Actividad Análisis de la imagen Práctica 7

Comentario de imagen 1

TEMA VIII

Horas presenciales/ Trabajo autónomo

3 3

Actividad Visionado película Práctica 8
Comentario de la película 1

TEMA IX

Horas presenciales /Trabajo autónomo
3 3

Actividad Debate en clase Práctica 9
Realización de los postulados para el debate 2

TEMA X

Horas presenciales/Trabajo autónomo
3 3

Actividad Comentario de texto Práctica 1

TEMA XI

Horas presenciales /Trabajo autónomo
4 3

Actividad Visionado de película Práctica 2
Comentario de la película 1

TEMA XII

Horas presenciales /Trabajo autónomo
4 3

Actividad Trabajo Investigación Práctica 4
Presentación del trabajo 1

TEMA XIII

Horas presenciales /Trabajo autónomo
4 3

Actividad Excursión MUDE de Lisboa Práctica 6
Informe de la visita y valoración. 6

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

La metodología debe ser adecuada, no sólo para transmitir conocimientos y que sean asimilados por el alumnado, sino de 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 alumno – profesor:

- 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 la misma.
- 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

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 semestrales que marcan la pauta del estado del aprendizaje del alumno, 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 de puesta en común, es decir, exposiciones y debates en clase, ante los compañeros, que permitirá el compartir los conocimientos. Estas actividades han de ser participativas al máximo, puesto que así el profesor también va tomando el pulso general al grupo.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA 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

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 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 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

La evaluación será preferentemente continua, entendiéndose por tal la evaluación diversificada mediante diversos procedimientos e instrumentos de evaluación (exámenes, trabajos, prácticas, participación activa y otras pruebas o actividades que garanticen una evaluación objetiva del aprendizaje y rendimiento).

Habrán dos ejercicios semestrales con su correspondiente recuperación. Uno a finales de febrero, para no coincidir con los semestrales finales de otras asignaturas. Y otro en junio. Se hará media de ambos.

No obstante, también se contempla un examen único final, a la que podrán acogerse también, 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.

El examen teórico-práctico consistirá en un comentario de imágenes y preguntas de relación, que se hará por escrito. Se valorará de 1 a 10 puntos.

Tanto en el desarrollo del contenido teórico como del práctico de dicho examen, se valorará:

o Utilización de un vocabulario adecuado y específico.....2 puntos.

o Catalogación y análisis de la obra, teniendo en cuenta el estilo, período histórico, escuela, autoría y cronología.....4 puntos.

o Encuadrar las preguntas en su contexto histórico y su relación con cuestiones económicas, políticas, religiosas, y sociales.....4 puntos.

Se hace constar que, aún habiendo superado el examen final, al resultar la nota final en menos de cinco en una escala de uno a diez, tras la ponderación de los otros aspectos de la evaluación y calificación, se dará por no superado el semestre y por tanto constará como suspenso, por lo que habrá que presentarse a la correspondiente recuperación.

En caso de no superar el examen tendrá su correspondiente recuperación en el plazo de una semana del mismo semestre. También, si procede por no haber superado el examen, podrá presentarse a la prueba que se realice en septiembre, conocida como ordinaria segunda.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación final de cada semestre será el resultado ponderado del examen final; ejercicios, trabajos y prácticas; participación y actitud en clase; así como la asistencia a clase y a las actividades programadas.

El examen final representará un 60% de la nota final del semestre pero será preceptiva para hacer la nota ponderada completa que se haya superado con al menos un cinco.

Los ejercicios, trabajos y prácticas se valorarán con un 30 % de la nota final del semestre.

La participación y actitud en clase se valorará con un 10% de la nota final del semestre.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

En el caso de no superar la asignatura en junio, se podrá recuperar en la convocatoria de septiembre, atendiendo a las mismas pruebas, así como al mismo método de calificación. Si hubiera aprobado uno de los dos semestres, dicha materia estaría exenta de volver a ser recuperada.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Material audio-visual adecuado a las explicaciones: cañón de vídeo, monitor, equipos informáticos, para el análisis de la imagen.

Material tradicional: pizarra, mapas, libros y apuntes del profesor, para impartir los contenidos teóricos.

Utilización de Internet para la búsqueda de información.

Materiales seleccionados de la bibliografía específica de cada tema: fotocopias, gráficos, esquemas, fotografías para el trabajo en clase.

Periódicos, revistas y publicaciones específicas de historia del arte y estética, como complemento a la información básica.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Según lo establecido en el artículo 16 de Real decreto 676/1993, regulará para los alumnos con necesidades educativas especiales, el marco normativo que permita las posibles adaptaciones curriculares, para el logro de las finalidades y de los objetivos establecidos respectivamente en los artículos 2 y 3 del presente Decreto. De conformidad con los artículos 3.6, 53 y 54 de la ley orgánica 1/1990, de ordenación general del sistema educativo, la Consejería de Educación y Ciencia podrá adecuar las enseñanzas establecidas en el presente Decreto a la educación de personas adultas. En los cursos de grado medio existe un alumnado muy diverso y heterogéneo en edades y conocimientos. Esto implica que hay que atender a un grupo ya dividido por sus ciclos elegidos y además por las diferencias antes planteadas. La enseñanza se hace muy plural y hay que unificarla, dado el tipo de materia teórica. De este modo la enseñanza se hace más visual y se facilita el aprendizaje. Se explica reiteradamente un mismo concepto y se pregunta por su comprensión. Si algún alumno no ha entendido algo varias veces, para no ralentizar la dinámica de la clase se le atiende y explica acabada la misma. Cuando el alumno lo precise, el profesor le insta a realizar algún trabajo especial que le ayuda a superar su dificultad.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Visionado de películas
- Lecturas recomendadas

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

- Visitas museos y exposiciones

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.
Bourdieu, 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 Mainstream. 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