



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

### Teoría y cultura de la imagen. 2025-26

Especialidad: **Diseño Gráfico. Itinerario de Ilustración**

Curso 2025/26

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

#### → 1. Datos de identificación

##### DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Ciencias Sociales		
Mail del departamento	cienciassociales@easdvalencia.com		
Asignatura	Cultura del diseño		
Web	www.easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	Se facilita en la aplicación de la guía.
Lugar de tutorías	Se especifica en la aplicación de la guía.



---

## → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

---

Los objetivos que se establecen en esta guía docente orientarán y guiarán el diseño de las acciones para conseguir los resultados de aprendizaje establecidos.

La asignatura Teoría de la imagen tiene como objetivos fundamentales colaborar en la adquisición de los objetivos generales del perfil profesional del diseñador y diseñadora de ilustración. En concreto esta asignatura se dirige a la consecución de los siguientes objetivos:

1. Dotar al futuro profesional del diseño de ilustración de la capacidad de proyectar conociendo los valores simbólicos, formales, funcionales del diseño. Así como el valor y la significación estética, social y medioambiental de sus producciones.
2. Colaborar en la adquisición de la competencia investigadora, necesaria en todo proceso de diseño y presente como parte del mismo proceso proyectual, así como necesaria para el desarrollo de su actividad profesional.

De manera más concreta los objetivos de esta asignatura son:

1. Conocer los fundamentos básicos de la Cultura del diseño, como la investigación, la sociedad, la comunicación y el consumo, así como su relación con el resto de materias que configuran el perfil del diseñador y diseñadora de ilustración.
2. Analizar e identificar los conceptos de semiología, estética, forma, función y estructura y su desarrollo de la profesión del diseñador y diseñadora de ilustración. Valorar e identificar los valores emocionales del diseño.
3. Dominar la metodología de la investigación.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

Teoría y cultura de la imagen (cultura del diseño) es una asignatura básica dentro del perfil del diseñador de ilustración. En la EASD de València se imparte en el segundo curso de la titulación, lo que nos proporciona una mejor base para que el alumnado asimile sus contenidos. Es recomendable, por ello, que el alumnado haya superado el resto de asignaturas básicas que se imparten en el primer curso.

Cultura del Diseño se coordina con las asignaturas de proyectos de ilustración de manera que se utilizan los proyectos que se han realizado ya, o los que se realizan al mismo tiempo, para la consecución de los resultados de aprendizaje de la asignatura. Estas coordinaciones se concretarán en las aplicaciones de las guías.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Teoría de la imagen**.



## COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT7.	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
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 continua.

## COMPETENCIAS GENERALES

CG6	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
CG13	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
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
CG21	Dominar la metodología de investigación.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<b>R1-</b> Realiza una investigación en diseño identificando sus distintas tipologías y metodologías, y profundiza en los contenidos impartidos en la asignatura. <b>Ind.2.1</b> Aplica correctamente las metodologías de investigación. <b>Ind.2.2</b> Elige fuentes relevantes y las citas de manera correcta (normas APA).	CG21. CG14
<b>R2 -</b> Explica los conceptos básicos de la asignatura: la cultura, la estética, las tendencias, la forma, la función y la estructura, la semiología y la comunicación y los identifica en el ámbito de la ilustración. <b>Ind 1.1.</b> Identifica los conceptos /ideas /escuelas, más relevantes. <b>Ind.1.2.</b> Relaciona conceptos y procesos y los aplica al momento actual.	CG14, CT12 CE15.



<p>R3 – Analiza la relación existente entre cultura y el consumo, y cómo estos factores influyen en el comportamiento en la sociedad contemporánea</p> <p><b>Ind 1.1.</b> Identifica los conceptos y teorías más relevantes.</p> <p><b>Ind.1.2.</b> Los aplica a un caso determinado.</p>	CG13, CG14
<p>R4 – El alumnado participa en las dinámicas planteadas, expone, comunica y defiende eficazmente, las actividades planteadas en la asignatura, tanto de manera individual como de grupo.</p>	CT7, CG6, CG14, CG20
<p>R5 – Se tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de las actividades o trabajos: se utiliza el lenguaje inclusivo, no se utilizan imágenes sexistas y se tiene en cuenta la diversidad.</p>	CG14

## → 6. Contenidos

### Unidad 1. Investigación y Diseño.

#### 1.1 La investigación en diseño

- Introducción; Trabajo colaborativo
- Qué es. Tipos de investigación, Tipos de enfoque.
- Proceso. Tema, pregunta, *Abstract*,
- planificación y plan de acción.

#### 1.2 Metodología en la investigación en diseño.

- Estrategia metodológica cuantitativa y cualitativa
- Fuentes de información. Clases y manejo.
- Construcción del marco teórico-práctico.

#### 1.3 Aspectos formales y resultados de la investigación.

- Análisis de la información, mapa temático.
- Estructura del trabajo,
- Estilo APA, plagio.
- Resultados de la investigación.

### Unidad 2. Cultura, subcultura y el papel del diseñador en la sociedad.

#### 2.1. Concepto de cultura del diseño

- Concepto y enfoques del concepto de cultura.
- Escuelas sociológicas y prácticas culturales.
- Elementos y funciones de la cultura.
- La cultura del diseño hoy.

#### 2.2 Cultura y subculturas

- Rasgos de las subculturas.
- Metodología para el análisis de las subculturas.
- Análisis de una subcultura.

#### 2.3 El arte en vivo



- a) Antecedentes
- b) Los happenings
- c) El movimiento *fluxus*
- d) Las performances

## 2.4 La función del diseñador en la sociedad contemporánea.

- a) Roles del diseñador en la sociedad.
- b) El diseñador como transformador de la sociedad.
- c) Análisis de autores relevantes.

## Unidad 3. La producción de diseño.

### 3.1 Dicotomía forma, función y estructura. Debate y relevancia actual.

### 3.2 La estética.

- a) El juicio estético.
- b) El canon de belleza y los estereotipos.

### 3.3 Las tendencias.

- a) Las tendencias en la ilustración.
- b) Prospectores de tendencias.

## Unidad 4. El consumo de diseño.

### 4.1 El consumo.

- a) Concepto, evolución y términos relacionados
- b) Cultura del consumo
- c) Escuelas sociológicas de Frankfurt y Birmingham.
- d) Desalineación y diseño
- e) La ilusión estética
- f) El fetichismo de las mercancías
- g) La creación de necesidades

### 4.2 Teorías motivacionales.

- a) Jerarquía de las necesidades de Maslow.
- b) Teoría bifactorial de Herzberg.
- c) Teoría de la existencia, relación y progreso de Alderfer.
- d) Teoría de las tres necesidades de McClellan.
- e) Teoría de las expectativas de Vroom.

## Unidad 5. Valores emocionales y simbólicos del diseño.

### 5.1 Diseño emocional

- a) Concepto. Evolución.
- b) Análisis de Autores.

### 5.2 La Semiótica.

- a) Concepto.
- b) Evolución por etapas: Pragmatismo, estructuralismo y fenomenología.
- c) Aproximación al análisis semiótico de una obra.

## Unidad 6. Teoría de la información y comunicación.

### 6.1 Teoría de la comunicación social. Elementos de la comunicación

### 6.2 Modelos de comunicación.



## 6.3 El proceso de comunicación

## 6.4 Teorías sociológicas sobre la comunicación.

- Escuela de Frankfurt
- Estructuralismo de Barthes y Seassure.
- Teoría de Habermas.

## 6.5 El aspecto emocional de la comunicación

## 6.6 Comunicaciones eficaces.

## → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

### 7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5	40h
<i>Clases prácticas</i>	Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado: <ul style="list-style-type: none"> <li>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente.</li> <li>Estudio proyectos de ilustración en coordinación con otras asignaturas de la especialidad.</li> <li>Charlas de profesionales y workshop.</li> <li>Asistencia y realización de mesas redondas.</li> <li>Estudio de campo, visitas a exposiciones</li> <li>Búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.</li> </ul>	R1, R2, R3, R4, R5	20h
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3, R4, R5	10h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>75</b>

### 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumnado o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, análisis de proyectos de otras asignaturas, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5	30
-------------------------	---	--------------------	----



<i>Estudio práctico</i>	Estudio del alumnado o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, análisis de proyectos de otras asignaturas, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5	30
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, exposiciones, mesas redondas...	R1, R2, R3, R4, R5	15
<b>SUBTOTAL</b>			75
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

- Pizarra.
- Páginas webs.
- Aula virtual
- Material audiovisual (vídeos, documentales...)
- Cañón de proyección
- Biblioteca.
- Bibliografía de la asignatura.
- Material docente puesto a disposición en la plataforma virtual de la escuela.

## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------



<p>La evaluación será el resultado de la suma de dos calificaciones, obtenidas de los siguientes instrumentos de evaluación:</p> <p><b>a) Presentación y en su caso defensa de uno o varios trabajos</b>, individuales o en grupo que pueden suponer el 50% de la calificación total. Sobre este trabajo se tendrán en cuenta las siguientes especificaciones.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Los trabajos se calificarán <b>de 0 a 10</b>.</li> <li><b>Las rúbricas</b> donde aparecerán los porcentajes y requisitos de los trabajos (o del trabajo) se especificarán en la aplicación de la guía.</li> </ol> <p><b>b) Prueba/s objetiva/s teórico práctica/s individuales</b> que suponen el 50% de la calificación total.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Habrà <b>una o varias</b> pruebas objetivas durante el semestre.</li> <li>La/s prueba/s se calificará <b>de 0 a 10</b>.</li> </ol> <p><b>c) Se considera que la asignatura está aprobada</b> si se superan <b>ambos</b> apartados a) y b).</p>	R1, R2, R3, R4, R5
---	--------------------

## 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El estudiante que se pierda la evaluación continua deberá presentarse a las pruebas teórico-prácticas que se planteen en la aplicación de la guía que <b>supondrán el 100% de la calificación total</b>.</p> <p>Para evaluar estas pruebas, se utilizarán rúbricas donde se especificarán los indicadores y los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Los criterios de evaluación serán:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dominio de los contenidos de la asignatura.</li> <li>Ajuste a las condiciones impuestas para la prueba.</li> <li>Capacidad de análisis y de síntesis.</li> <li>Capacidad de aplicar la teoría al caso concreto.</li> <li>Uso correcto de fuentes de información.</li> <li>Comunicación correcta tanto escrita como verbal.</li> </ol>	R1, R2, R3, R4, R5

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------





<p>El estudiante que se presente a la convocatoria extraordinaria sin haber perdido la evaluación continua deberá presentarse a las pruebas a) o/y b) <b>no superadas o no evaluadas</b> en la convocatoria ordinaria, por tanto, deberá:</p> <p>a) Presentar y en su caso defender los <b>trabajos</b> suspendidos o no presentados durante el curso, que supondrán el 70% de la calificación final, serán de <u>realización individual</u>.</p> <p>b) Realizar una <b>prueba objetiva</b> teórico práctica sobre los contenidos impartidos en el curso y que supondrá el 30% de la calificación final.</p>	R1, R2, R3, R4, R5
--	--------------------

## 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El estudiante que se pierda la evaluación continua deberá presentarse a las pruebas teórico-prácticas que se planteen en la aplicación de la guía que <b>supondrán el 100% de la calificación total</b>.</p> <p>Para evaluar estas pruebas, se utilizarán rúbricas donde se especificarán los indicadores y los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Los criterios de evaluación serán:</p> <p>a) Dominio de los contenidos de la asignatura.  b) Ajuste a las condiciones impuestas para la prueba.  c) Capacidad de análisis y de síntesis.  d) Capacidad de aplicar la teoría al caso concreto.  e) Uso correcto de fuentes de información.  f) Comunicación correcta tanto escrita como verbal.</p>	R1, R2, R3, R4, R5

### Nota importante sobre el uso de la IA

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

## → 10. Bibliografía

### Bibliografía básica.

- Julier, G. (2008). *La cultura del Diseño*. Gustavo Gili
- Sparke, P. (2007). *Diseño y Cultura: una introducción*. Gustavo Gili



## Bibliografía complementaria.

- Augé, M. (2001). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobre modernidad*. Gedisa
- Baudrillard, J. (1987). *Cultura y Simulacro*. Kairós
- Cirlot, J.E. (1981). *Diccionario de los símbolos*. Labor
- Eco, H. (2007). *Historia de la fealdad*. Lumen.
- Eco, H. (2010). *Historia de la belleza*. Debolsillo.
- Francalanci, E. *La estética de los objetos*. (2010). Antonio machado.
- Giddens, A. (2004). *Sociología*. Alianza Editorial
- Gobé, M. (2005). *Branding emocional*. Divine Egg Publicaciones.
- Hall, E.T. (1978). *Más allá de la cultura*. Gustavo Gili.
- Huyssen, A. (2006). *Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Adriana Hidalgo
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus*. Siglo XXI
- Manzini, Ezio (2015) *Cuando todos diseñan*. Experimenta.
- Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial. Ensayos y estudios sobre diseño*. Designio.
- Norman, D (2010) *El diseño emocional*. Paidós.
- Norman, D. (1990). *La psicología del objeto cotidiano*. Nerea
- Pérez C. (2008). *La Función como principio del Diseño*. Pereira.
- Pres, M y Cooper, R (2009) *El diseño como experiencia*. Gustavo Gili.
- Valle, S. (2011). *Cibercultura y civilización universal*. Erasmus.



— Veblen, T. (2000). *Teoría de la clase ociosa*. El Aleph.

## Bibliografía por temas.

### Investigación en diseño

- Herrero Batista. (2010). *Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación*.  
[http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion\\_diseno.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm)
- Masferrer, A. (2019) *Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo*. Ed. GG.
- Pontis, Sheila. (2010). *¿Para qué sirve investigar en diseño?* Foroalfa.  
<https://foroalfa.org/articulos/para-que-sirve-investigar-en-diseno>
- Seivewright, S. (2011) *Diseño e investigación* Ed. Gustavo Gili.

### Cultura en general

- Bourdieu, P. (2012). *La Distinción*. Editorial Taurus
- CCCB. (2018). *Soy Cámara #36 ¿Para qué sirve la cultura?*  
<http://www.cccb.org/es/multimedia/videos/soy-camara-36->
- Copleston, F. (1901) *Historia de la filosofía*. Barcelona Ed.: Ariel.
- Riello, Giorgio. (2016). *Breve historia de la ilustración*. GG
- Vargas Llosa, M. (2012). *La civilización del espectáculo*. Editorial Alfaguara.
- Zafra, R. (2021). *Fragilidad y entusiasmo, un análisis de la cultura contemporánea*.

### Papel del diseñador en la actualidad

- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan*. Ed. Experimenta.
- Manzini, E. (2022)– *Entrevista Observatorio cultural*. <https://vimeo.com/16202403>
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real*. Ed. Pol·len edicions.



- Philippe Starck (2007). *profundiza en el diseño*:  
[https://www.ted.com/talks/philippe\\_starck\\_thinks\\_deep\\_on\\_design?language=es](https://www.ted.com/talks/philippe_starck_thinks_deep_on_design?language=es)
- Rawsthorn, A. (2018). *El diseño como actitud*. Ed. GG.
- Zafra, R. (2017) *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. ED. Anagrama.
- Zafra, R. (2020) *Precariedad y trabajo creativo en la era digital*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=pBMh3YuWoC4>

### Diseño y poder

- Foucault, M. (2023). *Vigilar y castigar*. Ed. Paidos.

### Tribus urbanas

- Castro, Ernesto. 2021. *El Trap*. Editorial Errata Naturae
- Costa, Pere-oriol. (2002). *Tribus urbanas*. Editorial Paidos
- Hebdige, D. (2004). *El Significado Del Estilo*. Ed. Paido Ibérica.

### Tendencias

- GARCÍA AVILÉS, J.A. (2020). *La difusión de las innovaciones en los medios de comunicación: claves de un proceso*.  
<https://mip.umh.es/blog/2020/11/10/difusion-innovaciones-medios-claves-proceso/>
- García Raboso, E. (s.f.) *El fenómeno tendencia en la ilustración*.  
<http://doze-mag.com/ilustración/retrato-de-lo-efimero/2183-el->
- Guillaume, E. (2016). *Sociología de las tendencias*. GG.
- Locking, A. Cap. 5 - *¿Quién decide la ropa que llevas?* Con Ana Locking y Eloy Martínez de la Pera. <https://www.youtube.com/watch?v=oYyn-hHQOHc>
- Looking, A. (2020). *¿Quién decide la ropa que llevas?* Con Ana Locking y Eloy Martínez de la Pera. <https://www.youtube.com/watch?v=oYyn-hHQOHc&t=11sç>



- Martin, R. (2011). *Tendencias*. Editorial G.G.
- Rodríguez, G. (2021) *Los creadores de tendencias y la curva de difusión de la innovación*  
<https://www.gemarodriguez.es/los-creadores-de-tendencias-y-la-curva-de-difusion-de-la-innovacion/>
- Rodríguez, G. (2021). *Los creadores de tendencias y la curva de difusión de la innovación*
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations*. Ed. Simon and Schuster

## Consumo de diseño: Nueva economía

- González Reyes, L. y Almazán, A. (2023). *Decrecimiento: del qué al cómo. Propuestas para el Estado español*. Ed. Icaria.
- Jickel, J. (2021). *Menos, es más*. Ed. Capitán Swing.
- McDonough, W, Braungart, M. (2005) *Cradle to cradle*. Ed. McGraw-Hill,
- Rifkin J. (2011). *La tercera revolución industrial*. Ed.: Paidós.
- Rifkin, J. (2014). *La sociedad de coste marginal cero*. Ed.: Paidós.

## Consumo y diseño

- Bauman, Z. (2007) *Vida de consumo*. ED. FONDO DE CULTURA ECONOMICA DE ESPAÑA.
- Bauman, Z. (2013). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. ED. FONDO DE CULTURA ECONOMICA DE ESPAÑA
- Boorman, N. (2009). *No marcas*. ED. Temas de hoy.
- Burbano, C. (30 abr 2013) *Escuela de Frankfurt*  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_AH9XhPFytA](https://www.youtube.com/watch?v=_AH9XhPFytA)
- El País. (15 oct 2017) *Obsolescencia programada y consumismo*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=zz-61eHzO1w>
- Miller, D. (1999). *Ir de compras: una teoría*. Ed. Siglo XXI



— Miller, D. (Entrevista)

<http://www.lanacion.com.ar/1101969-daniel-miller-una-mirada-distinta-sobre-el-consu-mismo>.

— Rivas, AJ. y Grande, I. (2015). *Comportamiento del consumidor*. Ed.ESIC

— Slater, D. (1997) *Cultura del consumidor y modernidad*.

— Veblen Th. (2004) *Teoría de la clase ociosa*. Ed. Alianza Editorial,

— Vía sociológica (6 mayo 2020) *El fetichismo de las mercancías*.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZlP31q4CuPA>

### Agencias de tendencias:

— VML. (2024) *Tendencias*. <https://www.vml.com/es/about-us>

— WGSN. <https://www.wgsn.com/es/products/fashion>

### Forma función estructura.

— Ara. *Entrevista a André Ricard*. André Ricard, dissenyador: "A l'iPad li posaria un 7

perquè persegueix l'estètica i s'oblida de la funció" (ara.cat) .(2015)

[https://www.ara.cat/videos/entrevistes/entrevista-andre-ricard-antoni-bassas\\_8\\_3919024.html](https://www.ara.cat/videos/entrevistes/entrevista-andre-ricard-antoni-bassas_8_3919024.html).

— Copleston, F. (1901) *Historia de la filosofía*. Barcelona Ed.: Ariel.

— Klein, Naomi. (2000) *No logo*, Alfred A. Knopf, Toronto, Canadá. Paidós

— Munari, Bruno (1983) *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona Ed.: Editorial Gustavo gíl.

— Pérez Carmen. (2008). *La Función como principio del Diseño*. Biblioteca.ucp.

— Ricard, André. (1982) *Diseño ¿Por qué?* Editorial Ariel

— Ricard, André. (2000). *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Editorial Ariel

— Riello Giorgio. (2016). *Breve historia de la ilustración*. GG



- Sánchez Valencia, Mauricio. (2001). *MORFOGÉNESIS DEL OBJETO DE US. La forma como hecho social de convivencia*

## Semiótica de la ilustración

- Barthes, Roland. (1957) *Mitologías* Ed: Biblioteca nueva. Madrid.
- Barthes, Roland. (1994) *El sistema de la ilustración*. Ed.: Paidós.
- Calefato, Patricia. (2003). *Ilustración y cine. Instituto de Estudios de Ilustración y Comunicación*
- Calefato, Patricia. (2021). *Fashion as Cultural Translation: Signs, Images, Narratives*. edit Anthem Pressorial.
- Calefato, Patrizia, *El sentido del vestir*. Editorial Engloba.
- Cirlot, Juan Eduardo; *Diccionario de los símbolos*. (1981) Ed.: Labor. Barcelona,
- Corujo Martín Inés. (2017). *La mantilla entre tradición y modernidad: ilustración, género y cultura material en la España de los siglos XVIII y XIX\**
- Daniel Jame Cole and Nancy Deit. (2015) *The history of Modern Fashion*. Ed. Laurence King Publishing
- Eco, U. (1976) *La psicología del vestir*. Ediciones de bolsillo
- Eco, Umberto. (1975) *Tratado de semiótica general*
- Flugél (1964). *Psicología del vestido*. Ed Paidós.
- Gobé, Marc. (2005) *Branding emocional*. Ed.: Divine EGG
- Heller, Eva. (2010). *La psicología del color*. Ed. GG
- Jean Chevalier, Alain Gheerbrant (1986). *Diccionario de los símbolos*. Ed.: Herder.
- Kuppers Harald. *Fundamentos de la teoría de los colores*.
- Lipovetsky Gilles. (2006) *El imperio de lo efímero*. Ed. Anagrama.
- Lurie, Alison. (1994) *El lenguaje de la ilustración*. Ed.: Paidós. 1994
- MARTÍNEZ NAVARRO Gema. (2016) *Marketing y comunicación de ilustración*. Editorial Esic
- Norman, D. (2005) *Diseño emocional. Porque nos gustan o no los objetos cotidianos*. Ed.: Paidós.
- Sanmiguel Patricia. (2020). *Influencer Marketing* (Colección Acción Empresarial)
- SanMiguel, p. (2017). [http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/2017\\_libro/106\\_L.pdf](http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/2017_libro/106_L.pdf)
- Simmel, G. (2014). *Filosofía De La Ilustración*. Ed. Casimiro.
- Squicciarino, Nicolás. (2012) *El vestido habla*. Ed Cátedra.

## El feísmo. La anti ilustración.

- Eco, U. (2007). *Historia de la fealdad*. Ed.: Lumen



- El concepto de la Anti-ilustración. (2013).  
<https://triangulomag.wordpress.com/2013/09/16/el-concepto-de-la-anti-ilustración/>
- Ethic. (2020) *El Feísmo, ¿Una categoría artística?*  
<https://ethic.es/2020/01/feismo-arte-categoria-estetica/>  
[https://letraspalabrastextos.weebly.com/uploads/1/4/2/7/14270166/rosenkranz,\\_karl\\_-\\_estética\\_de\\_lo\\_feo.pdf](https://letraspalabrastextos.weebly.com/uploads/1/4/2/7/14270166/rosenkranz,_karl_-_estética_de_lo_feo.pdf)
- Luna, P. 2020. *La antiilustración.*  
<https://codigomalva.com/2020/04/20/el-grunge-la-antiilustración/>
- Polhemus, TT. (1978) *Fashion & Anti-fashion: Anthropology of Clothing and Adornment.*
- Rosenkranz, K. (1992) *Estética de lo feo*. Edición digital. Recuperado de:

## El Juicio estético

- Bornay Erika. *La cabellera femenina*. Ed. Cátedra.
- Della Volpe, Galvano (1972) *Historia del gusto*. Madrid. Ed: Visor
- Eco Umberto. 2004 *Historia de la belleza*. Ed: lumen
- El juicio estético de Hume.  
<https://revistafilosofia.uchile.cl/index.php/RDF/article/view/47738/57430>
- Henrich, D., & Carvajal Correa, C. (1992). *Explicación kantiana del juicio estético. Estudios De Filosofía*, (6), 77–94. Recuperado a partir de  
[https://revistas.udea.edu.co/index.php/estudios\\_de\\_filosofia/article/view/339676](https://revistas.udea.edu.co/index.php/estudios_de_filosofia/article/view/339676)
- Paquet, D. (1998). *La Historia de la belleza*. Ed. Claves