

Código: 106451
Créditos: 6
Carácter: FORMACIÓN OPTATIVA
Materia: CONTEXTO Y DESARROLLO EN ÁMBITOS ESPECÍFICOS (MENCIÓN)
Curso: CUARTO
Semestre: Primero
Equipo docente: Laia Arqueros
Horas de dedicación: 150h
Horas lectivas: 75h
Horas autónomas: 75h

DESCRIPCIÓN DE LA MATÈRIA

Esta materia está formada por ocho asignaturas optativas de carácter teórico práctico donde se trabajarán procesos y conocimientos como la manipulación del espacio en su vertiente funcional y lúdico; la innovación en el diseño y la evolución en el uso de los objetos; la generación de mensajes desde la complejidad y transversalidad de los medios de comunicación visual contemporáneos; la producción de imágenes desde la extraterritorialidad de la narrativa visual; la creación desde la contemporaneidad de las técnicas tradicionales; la elaboración de discurso desde la riqueza material y la complejidad del espacio expositivo; la producción de contenidos propios de las prácticas artísticas contemporáneas.

En cualquiera de ellas el estudiante ampliará su conocimiento sobre las herramientas que las caracterizan y desarrollará y profundizará en la configuración de un trabajo personal y riguroso que le permita actuar en el contexto social y profesional.

Asignaturas de la materia:

PRÁCTICAS DE LA MATERIA 1.
PRÁCTICAS ARTÍSTICAS 1.
PRÁCTICAS DE COMUNICACIÓN Y NARRACIÓN VISUAL 1.
PRÁCTICAS DEL DISEÑO 1.
PRÁCTICAS DE LA MATERIA 2.
PRÁCTICAS ARTÍSTICAS 2.
PRÁCTICAS DE COMUNICACIÓN Y NARRACIÓN VISUAL 2.
PRÁCTICAS DEL DISEÑO 2.

PRÁCTICAS DE LA MATERIA 1 (Semestral 4º curso / 8º S)

La asignatura Prácticas de la Materia 1 es de carácter optativo y forma parte de la materia "Contexto y desarrollo en ámbitos específicos" del primer semestre de cuarto curso. Es un taller vinculado a la Mención de Artes Aplicadas

Se entiende la asignatura como un taller teórico-práctico, de investigación y realización de propuestas personales y / o colectivas. Será un espacio de investigación / experimentación formal / material / conceptual orientado a entender los lenguajes y los sistemas de producción como elementos centrales. Aprender a estudiarlos, analizarlos y comprenderlo para investigar cómo se relacionan en la complejidad de las prácticas de las Artes Aplicadas contemporáneas (Joyería, Textil, Cerámica y Vidrio).

Esta asignatura hace hincapié en completar y consolidar los conocimientos conceptuales, metodológicos, formales y procedimentales necesarios para el desarrollo de un pensamiento crítico y de un lenguaje creativo personal y riguroso; y de su necesaria interacción con el contexto social y profesional tanto en el ámbito de las Artes Aplicadas.

A lo largo de las sesiones se analizarán perspectivas "híbridas" entre el diseño, el arte y la artesanía, organizadas en 3 bloques (materia, naturaleza y código) a partir de los cuales el alumnado debe ser capaz de poner en duda su práctica, investigando, experimentando y aprendiendo de la experiencia para encontrar, conocer y profundizar en un lenguaje propio y diferenciado.

La asignatura quiere generar, producir y transmitir conocimiento desde el amplio abanico que aglutina la investigación, apoyadas en las metodologías, las estrategias proyectuales y los procesos creativos (formal, material, técnico, especulativo, social) para acompañar al alumnado a tomar las decisiones necesarias para formalizar, presentar y comunicar sus proyectos personales y/o su TFG.

La asignatura estará conducida por un equipo de docentes que en su práctica profesional abordan proyectos vinculados a las prácticas del diseño y/o han abordado proyectos vinculados a las especialidades de las artes.

La asignatura se llevará a cabo confluyendo en una aula polivalente y espacio-taller, y en función de las necesidades del alumnado en los talleres específicos.

OBJETIVOS

Conceptuales:

- Redefinir y dimensionar la figura del creativo transdisciplinario.
- Entender la cultura como generadora de conocimiento e imprescindible para la creación.
- Promover la figura del creativo como el encargado de generar nuevas experiencias: la desmaterialización de la artesanía y del diseño.
- Motivar la investigación de referentes, sociales y de uso como herramienta básica en el proceso de creación.
- Utilizar el contexto local y global como un territorio de referencias permanentes y como punto de partida de los procesos de análisis y creación.
- Desarrollar y reconsiderar los aspectos teóricos y comunicativos de los lenguajes escrito, visual, objetual y espacial.
- Poner en crisis permanente principios culturales, morales y éticos establecidos.
- Posicionamiento ético del creativo.

Temáticos:

- Abordar dilemas teóricos que permiten establecer hipótesis, definir un marco teórico de inicio y formalizar una propuesta.
- La investigación y la creación de nuevos caminos de realización.
- Nuevas metodologías de investigación y creación.
- Tomar conciencia crítica del presente cultural en que el alumno experimenta su entorno y contexto.

Expresivos:

- Aplicar las técnicas, los procedimientos y los instrumentos propios del diseño, las artes visuales y la comunicación en función de las necesidades de cada proyecto.
- Desarrollar los aspectos comunicativos y estéticos: lenguajes visuales, objetual y espacial.
- Crear y hacer las propuestas encontrando los lenguajes adecuados para expresar.
- Cuidar la escritura y el desarrollo crítico como medio expresivo.
- Experimentar, como método de investigación y conocimiento de nuevos lenguajes.
- Representar ideas formales de volúmenes, imágenes y espacios, mediante los diferentes sistemas de representación bi y tridimensionales, o abriendo nuevas formas personales de expresión.
- Uso de las nuevas tecnologías de la comunicación como campo base para generar discursos globales.

Procesuales:

- Reconocer los pasos de un proceso de creación (planteamiento, documentación, ideas, referencias, propuesta, y realización ...)
- Utilización de las herramientas provenientes del el Design Thinking, la creatividad abierta y el Design by doing.
- Utilizar recursos personales, racionales, emocionales, intuitivos, creativos y técnicos para la resolución de una obra.
- Tomar decisiones autónomas para controlar de manera personal el proceso de desarrollo de una obra.
- Disfrutar en la deriva del proceso de creación y la incertidumbre aprendiendo a controlar la, acotar y sacar conclusiones.
- Generar dinámicas de trabajo en grupo e individual para favorecer el apoyo y la autonomía individual y grupal del alumno.

Técnicos:

- Utilizar las técnicas y tecnologías propias del lenguaje del material o del objeto
- Consolidar la destreza propia del uso de los materiales, las herramientas digitales, las técnicas de representación y el conocimiento básico sobre procesos productivos de pequeña y gran escala.
- Aplicar técnicas y recursos necesarios para la representación de objetos y espacios a escala, maquetas, y prototipos que requiera el desarrollo de cada proyecto.

Contextuales y referenciales:

- Reconocer y diferenciar los lenguajes formales del entorno, a escala local y global, tanto de presente como del pasado.
- Avanzar en las propuestas las preexistencias de la realidad presente.
- Tomar conciencia del lenguaje propio.
- Establecer, investigar y confeccionar una base de referentes y generar cultura de las Artes Aplicadas y el Diseño.

COMPETENCIES

- E04. Analizar el contexto sociocultural contemporáneo, en permanente transformación, y implicarse en él desde el trabajo propio en el campo de las artes y / o los diseños.
- E06. Señalar y describir vínculos entre teoría y experiencia en el trabajo propio a partir de la acotación de problemas y evidencias en el contexto sociocultural y de la propuesta de hipótesis.
- E07. Aplicar las técnicas y las tecnologías adecuadas en función del trabajo que se realiza en el campo de las artes y / o los diseños.
- E08. Analizar e investigar las propiedades de los materiales y sus procesos de transformación.
- E11. Trabajar de forma coherente con diferentes metodologías para afrontar situaciones diversas en el desarrollo del proyecto propio.
- E12. Comunicar ideas, procesos y resultados de las fases del trabajo empleando las técnicas de formalización y recursos expresivos (gráficos, audiovisuales y performativos) en función de la propuesta y del interlocutor. E15. Planificar y controlar las fases de un proyecto en el campo de las artes y / o los diseños tomando decisiones en función de agentes externos, condicionantes del contexto y las propias limitaciones.
- E15. Planificar y controlar las fases de un proyecto en el campo de las artes y / o los diseños tomando decisiones en función de agentes externos, condicionantes del contexto y las propias limitaciones.
- E16. Hacer propuestas específicas en el campo de las artes y de los diseños, así como saber formalizarlas, aplicando estrategias, métodos, instrumentos y lenguajes adecuados a cada situación y contexto.
- E17. Identificar y valorar la incidencia de los resultados del trabajo personal en el contexto social, cultural y profesional.

COMPETENCIES TRANSVERSALS

- T02. Tratar la información de forma responsable, comprometida y honesta. T03. Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- T04. Ejercer el posicionamiento personal y las capacidades críticas y autocríticas en procesos de transformación del contexto.
- T05. Comunicar y expresarse eficazmente, teniendo en cuenta el destinatario y el medio.

RESULTS OF LEARNING

- RA1 (E04.27) Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos tanto en el marco de trabajo profesional autónomo como en el ámbito de la empresa o instituciones públicas.
- RA2 (E06.14) Reconocer y aplicar de manera autónoma los diferentes métodos de investigación para el desarrollo de proyectos de diseño o artísticos de manera específica o transversal.
- RA3 (E07.13) Conocer y utilizar las herramientas y recursos para la comunicación y producción de proyectos de ámbitos específicos.
- RA4 (E08.5) Saber aplicar los procesos adecuados de materialización o propuesta de producción de manera autónoma y / o a través de terceros para su producción.
- RA5 (E11.8) Resolver proyectos complejos dialogando con profesionales de otros ámbitos y gestionar conocimientos propios de otras disciplinas de manera resolutiva.
- RA6 (E12.13). Identificar y comunicar el desarrollo de un proyecto a partir de la distinción y articulación de sus partes básicas.
- RA7 (E15.20). Utilizar herramientas para detectar y valorar la relación entre las necesidades del proyecto y los recursos propios.
- RA8 (E16.12). Crear y trabajar la ficción como material constructivo que produce efectos en la realidad y, a su vez, trabajar la realidad como materia prima de la ficción.
- RA6 (E17.12). Reconocer la aplicación profesional de sus conocimientos y competencias.

RESULTS OF LEARNING transversals

- T02.1. Reconocer el uso, límites y diferentes aplicaciones de datos y documentos.
- T03.1. Organizar y gestionar de forma autónoma los tiempos en los procesos de aprendizaje y en su itinerario formativo en el grado.
- T03.2. Gestionar de manera eficiente los recursos que están implicados en los procesos de aprendizaje, tanto los que le han sido facilitados como los que de forma autónoma adquiere.
- T04.1. Revisar su proceso de trabajo a partir de criterios tanto pedagógicos como de originalidad.
- T05.1. Organizar las ideas y transmitir las con eficiencia y creatividad.
- T05.2. Elegir el medio adecuado a cada situación comunicativa.

CONTENTS

Dado el carácter teórico-práctico de la asignatura, ésta se estructura en forma de bloques teóricos y un ejercicio de investigación vinculado al TFG o a un proyecto personal.

En los bloques teóricos se expondrán conceptos y referentes ligados a nuevas perspectivas en el mundo del diseño/arte, los trabajos prácticos permitirán al alumnado una reflexión propia de las relaciones establecidas entre IDENTIDAD,

COMUNICACIÓN, PRÁCTICA EXPANDIDA, EXPOSICIÓN e INVESTIGACIÓN. Estos ejercicios los realizará el alumnado en el aula y fuera de ella de forma autónoma aplicando las diferentes metodologías expuestas en la clase.

A manera de introducción, se plantearán los ejercicios mediante el apoyo de referencias y la redacción de un documento escrito que indique al alumnado el tema y trabajo a realizar.

Durante el desarrollo de las sesiones se realizarán revisiones y análisis de la evolución del trabajo en curso para concluir con la presentación, revisión y la puesta en común de todo el grupo, fomentando así la autocrítica y el análisis de proyectos.

Al mismo tiempo que el alumnado asimila estos conceptos se continuará con el trabajo práctico en el aula y el trabajo autónomo fuera de ella, con un apoyo de tutorías por parte del equipo docente. Las tutorías realizadas por el profesor/a titular se verán ampliadas por los docentes de los demás talleres de mención (P. Artísticas/ Diseño/ Materia/ Comunicación y Narración Visual)

El alumnado presentará las conclusiones de cada ejercicio al finalizar éste, mediante los recursos audiovisuales/gráficos/matéricos/performativos que considere necesarios.

Se plantearán lecturas, visitas a exposiciones, conferencias, presentaciones que tengan relación con la asignatura y se evaluará la puesta en común de lo aprendido en ellas.

*RA.1, 3, 5, 6, 8, 11, 14, 15, 16, 18, 21, 23, 24 y *RA.25.

METODOLOGÍA

Al ser una asignatura de taller con una eminente carga práctica, el peso metodológico recae en el desarrollo de cinco bloques a través de los cuales se irán introduciendo toda una serie de temas de debate y herramientas metodológicas de investigación y creativas que acompañarán al alumnado en el desarrollo de su TFG o de un proyecto personal.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 150h

Horas actividades dirigidas: 22,5h (15%)

Horas actividades supervisadas: 22,5h (15%)

Horas aprendizaje autónomo: 96h (64%)

Horas actividades de evaluación: 9h (6%)

Actividad dirigida:

Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio y / o visitas y / o presentaciones de expertos.

Metodología de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva y / o exposición de contenidos prácticos y debate.

Descripción: Al inicio de cada proyecto el profesor hará una exhaustiva descripción oral sobre el tema a desarrollar que se acompañará del enunciado correspondiente a cada proyecto.

Asimismo deberán sesiones de introducción a las temáticas propuestas, sean referenciales, teóricas, técnicas o prácticas para facilitar la plena integración de conocimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos.

Resultados de aprendizaje:

RA.4 (CE11.10) - Diferenciar la particular incidencia cultural y la carga de valores estéticos en la práctica artística o del diseño.

RA.17- Reconocer la multidisciplinariedad como algo básico y positivo en el futuro de la profesión.

Actividad supervisada:

Seguimiento supervisado por el profesor. Discusión y puesta en común de contenidos. Realización de ejercicios en el aula o taller.

Metodología de aprendizaje: Asesoramiento sobre los procesos de formalización del trabajo propio del alumno.

Seguimiento y tutorización de los procesos metodológicos y los resultados parciales del trabajo propio del alumno.

Presentación pública y discusión Las horas de trabajo en el aula se realizarán seguimientos del desarrollo del trabajo y se guiará al alumno mediante tutorías para apoyarlo en el cumplimiento de los requisitos exigidos para el desarrollo de los proyectos.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Se plantearán dinámicas de trabajo en grupo para proponer cuestiones, planteamientos del proyecto, generación de ideas, análisis de referentes ...

Resultados de aprendizaje:

RA.10 (CE21.12) - Replantear los límites materiales, conceptuales y técnicos de la disciplina.

RA.14 (CE25.8) - Demostrar destreza crítica y metodológica en utilizar diferentes medios expresivos, sean digitales o manuales.

A.12 (CE26.10) - Buscar y encontrar en la creación, nuevos lenguajes, a través de la incertidumbre y la ambigüedad.

Actividad autónoma:

Búsqueda de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes. Lectura de textos. Trabajo práctico autónomo.

Metodología de aprendizaje: Tratamiento de la información, y / o lectura comprensiva de textos, y / o lectura comprensiva de elementos formales y matéricos.

Descripción: El alumno deberá desarrollar el trabajo teórico y práctico propuesto en los talleres de forma autónoma, con el fin de completar los temas y proyectos propuestos en clase. Posteriormente se evaluará mediante el seguimiento en las actividades supervisadas.

Resultados de aprendizaje:

RA.5 (CE14.5) - Utilizar recursos técnicos y conceptuales a partir de una apropiación y transformación personalizada de las herramientas materiales y de los conceptos.

A.12 (CE26.10) - Buscar y encontrar en la creación, nuevos lenguajes, a través de la incertidumbre y la ambigüedad.

RA.21- Catalogar, almacenar y categorizar la información que recibimos para hacer un uso óptimo y eficiente.

Actividad de evaluación

Presentaciones de los ejercicios de los resultados parciales y / o finales.

Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.

Descripción: Entrevistas individuales o reflexiones en grupo del resultado general de la asignatura en la última fase de esta. Pruebas de proceso y presentación del trabajo práctico realizado en el aula y del trabajo autónomo.

Resultados de aprendizaje:

RA.9 (CE20.11) - Tomar distancia en relación al trabajo propio respecto de las valoraciones críticas tanto propias como ajenas.

RA.13 (CE27.5) - Reconocer las cualidades y capacidades intelectuales y personales.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Esta es una asignatura de evaluación continua, por lo tanto, no cuenta con la posibilidad de una entrega única a final de curso. Todos los trabajos que no sean entregados en la fecha indicada por el equipo docente, serán penalizados o directamente no podrán ser evaluados.

REEVALUACIÓN: En caso de evaluación insuficiente, el alumnado optará a la reevaluación de uno o varios de sus trabajos siempre que cumpla con los siguientes requisitos:

- Haber cumplido con un 80% de asistencia a clase
- Haber realizado el seguimiento obligatorio por parte del equipo docente.
- Haber cumplido con el plazo de entrega establecido de los trabajos.

La nota de reevaluación no será nunca mayor de 5 (suficiente o aprobado)

La asignatura es presencial y se tomará nota de la asistencia (80%). En caso de que el alumnado tenga algún tipo de complicación personal, laboral o académica que le impida seguir el transcurso de la asignatura, tendrá que comunicarlo al equipo docente, a tutor/a, o, en última instancia, a coordinación pedagógica del Grado, para poder encontrar una solución a tiempo.

En ningún caso se aceptarán justificaciones o peticiones de flexibilidad a final de curso.

Los criterios de evaluación en cada uno de los proyectos realizados a lo largo de la asignatura tienen como objetivo evaluar el compromiso, la calidad y la autonomía de cada alumno y los indicadores utilizados serán los siguientes:

- 1.- Coherencia con los objetivos planteados al inicio, tanto generales como específicos y el cumplimiento de ellos en la propuesta final.
- 2.- Rigor en la planificación de tiempo y coherencia en el seguimiento de la planificación. Autonomía.
- 3.- Coherencia interna del proyecto en las relaciones concepto - proceso.
- 4.- Claridad, calidad y coherencia en la comunicación y presentación del proyecto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN EN LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. (45%)

Evaluación continua de la exposición y / o realización de ejercicios y trabajos. (45%)

Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y / o otras actividades colectivas. (10%)

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARCIALES

BLOQUE 1: MATERIA (20% NOTA FINAL)

Investigación y análisis: 20%

Lanzamiento de ideas: 30%

Formalización de la propuesta: 30%

Comunicación del proyecto: 20%

Resultados de aprendizaje: A.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

BLOQUE 2: NATURALEZA (30% NOTA FINAL)

Investigación y análisis: 20%

Lanzamiento de ideas: 30%

Formalización de la propuesta: 30%

Comunicación del proyecto: 20%

Resultados de aprendizaje: A.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

BLOQUE 3: CÓDIGO (30% NOTA FINAL)

Investigación y análisis: 20%

Lanzamiento de ideas: 30%

Formalización de la propuesta: 30%

Comunicación del proyecto: 20%

Resultados de aprendizaje: A.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Se plantearán lecturas, visitas a exposiciones, conferencias, presentaciones que tengan relación con la asignatura y se evaluará la puesta en común de lo visto en ellas.

RA.1, 3, 5, 6, 8, 11, 14, 15, 16, 18, 21, 23, 24 y RA.25.

ACTITUD, PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO EN CLASE (20% NOTA FINAL)

PROGRAMACIÓN

La asignatura se despliega durante 15 sesiones siguiendo la siguiente distribución:

SESIÓN 1

Presentación de la asignatura

SESIÓN 2

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Materia

SESIÓN 3

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Materia

SESIÓN 4

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Materia

SESIÓN 5

BLOQUE: Materia

Entrega del trabajo

SESIÓN 6

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Naturaleza

SESIÓN 7

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Naturaleza

SESIÓN 8

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Naturaleza

SESIÓN 9

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Naturaleza

SESIÓN 10

BLOQUE: Naturaleza

Entrega del trabajo

SESIÓN 11

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Código

SESIÓN 12

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Código

SESIÓN 13

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Código

SESIÓN 14

BLOQUE TEÓRICO-PRÁCTICO: Código

SESIÓN 15

BLOQUE: Código

Entrega del trabajo

BIBLIOGRAFÍA

AICHER, Otl. *El mundo como proyecto*. GG Diseño. Barcelona, 1994

AZÚA, Martín. *Del producte a l'objecte. Per una revalorització de l'entorn material*. Temes de Disseny vol.27, Elisava, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo XXI, Méjico, 1997.

BAUMAN, Zygmunt. *Vida Líquida*. Paidós Estado y Sociedad, 2005.

CHARNY, Daniel. *The Power of making*. V&A Publishing, 2011

CHOMSKY, Noam. *Política y cultura a finales del siglo XX*, Ariel, Barcelona, 1994

DE FUSCO, Renato. *Historia del diseño*. Santa&Cole, Los ojos fértiles, 2005

DONALD, Norman. *El diseño de los objetos del futuro (la interacción entre el hombre y la máquina)*. Ed. Paidós, 2010

DONALD, Norman. *El diseño emocional*. Ed. Paidós, 2005

GAMPER, Martino. *100 chairs in 100 days its 100 ways*. Dent de Leon, Londres, 2011.

GUAYABERO, Óscar. *Offjetos (conceptos y diseños para un cambio de siglo)*. Museu de les Arts Decoratives, 2006.

HESKETT, John. *El diseño en la vida cotidiana*. GG Diseño, 2002

LIPOVETSKY, Gilles. *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo*. Anagrama, 2007

MORRISON, Jasper & FUKUSAWA, Naoto. *Supernormal, sensations of the ordinary*. Lars Müller Publishers, 2007

MUNARI, Bruno. *Como nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili. 1983

RICARD, André. *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Ariel, 2000

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

SUDJIC, Deyan. *El lenguaje de las cosas*. Turner Publicaciones, 2009

VERDÚ, Vicente. *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*. Anagrama, 2003

WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas: o cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Tusquets Editores, Barcelona, 2004

RAWSTHORN, Alice. *Design as an Attitude*. London: JRP Ringier, May 2018

RAWSTHORN, Alice. *Hello World, where design meets life*. London: Hamish Hamilton, 2013

SUDJIC Dejan. *El lenguaje de las cosas*. Turner Noema. Madrid, 2009

SUDJIC Dejan. *B de Bauhaus*. Turner. Madrid, 2014

THACKARA, John. *In the Bubble. Design in a complex world*. Massachussets: MIT Press, 2005

TROIKA; *Digital by Design*. Thames & Hudson, Londres, 2010

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

ANTONELLI Paola - TANNIR, Ala. *Broken Nature XXII Triennale di Milano*. Electa, Milan, 2019
TIQQUN. *La Hipótesis Cibernética*. Acuarela & Machado, Madrid. 2015
GUIXÉ, Martí. *Libre de Contexte*. Birkhauser, Berlin, 2002
GAMPER, Martino. *Design is a state of mind*. Koenig Nooks, Londres, 2014
MARI, Enzo. *Autoprogettazione?* Edizioni Corraini, Milan, 1974
ECAL, University of Art and design. *Heart of Glass*. Hes-so, 2015
HURTADO, Rosario; FEO, Roberto. *Abandon Architectures*. [NAME], 2009.
HELLA, Jongerius. *Misfit*. Phaidon, Nova York, 2010
HELLA, Jongerius. *Interlance*. Phaidon, Koenig Books, London, 2010
VERKERK Herman, MONTALTI Maurizio. *Materialisation in Art - Design (MAD)* Sternberg Press, Amsterdam 2019
BLUNK, JB. *Cups, plates, bowls & sculptures*. Dent de Leon, London, 2017
LAMB, Max. *Excercises in seatinng*. Dent de Leon, London, 2015
ULRICH OBRIST, Hans. ENZO MARI. Electa, Milan, 2020