



**PROGRAMA ANALITICO DE ASIGNATURA OBLIGATORIA**

CarreraS:	<b>LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO/ LICENCIATURA EN DISEÑO INDUMENTARIA Y TEXTIL</b>
Plan de Estudios:	<b>Resolución 183/2022 C.S.</b>

Nombre de la Asignatura:	<b>HISTORIA DEL DISEÑO</b>
Encargado de curso:	<b>DI Luisina ZANUTTINI</b>
Año Académico:	<b>2023</b> (vigencia s/resolución 082/2018 CD)
Código:	<b>01.05</b>

Régimen de Cursado:	CUATRIMESTRAL
Carga Horaria Semanal:	2 HS.
Teoría:	1 hora
Práctica:	1 hora
Programa basado en 15 semanas útiles	
Carga Horaria Total:	30 HS
Dedicación del estudiante fuera de clase:	4 horas
Total de horas presupuestadas:	34 horas
Créditos:	3

**REGIMEN DE PROMOCION Y REGULARIZACION (de acuerdo con Res. 109/04 CD y 110/04 CD)**

Concepto	Promoción	Regularización
Asistencia	80%	80%
Trabajos Prácticos Entregados	100	100
Trabajos Prácticos Aprobados	6	
Evaluaciones Parciales Aprobadas	6	
Otros (Esquicios)	-	-

**Promoción** (aprobación directa) estudiantes que cumplan con el 80% de la asistencia y que aprueben con 6 o más los trabajos y las evaluaciones parciales obtendrán la aprobación de la asignatura. La recuperación de cualquiera de las dos instancias (Sólo se puede recuperar una instancia de evaluación, de lo contrario queda en condición de Libre)



**\*Regular** (aprobación con examen final obligatorio) estudiantes que cumplan con el 80% de la asistencia y que no logren promediar con 6 (Sólo se puede recuperar una instancia de evaluación, de lo contrario queda en condición de Libre)

**EQUIPO DOCENTE (PT, PA, JTP y Auxiliares de Primera y Segunda)**

<b>Nombre y Apellido</b>	<b>Grado Académico</b>	<b>Cargo</b>	<b>Dedicación</b>
ZANUTTINI, Luisina	Diseñadora Industrial	Profesora Titular	Simple
Guisen Ariel	Arquitecto	JTP	Simple
Ricci, Federico	Arquitecto	JTP	Simple
Silva, Angélica	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP	Simple
Gonzalez, Soledad	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP	Simple
Pan, Emmanuel	Diseñador Gráfico	JTP	Simple
Ibarra, Tomás	Arquitecto	JTP	Simple
Rodriguez, Natalia	Arquitecta	JTP	Simple
Darder, Felipe	Arquitecto	JTP	Simple
Acosta, Martín	Arquitecto	JTP	Simple
Antelo, Fidela	Arquitecta	JTP	Simple
Moschitta, Lucía	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP	Simple
Malugani, Juan Sebastián	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP	Simple
Arias Perez, Diana	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP	Simple
Aricó, Lucía Belén	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP	Simple



### OBJETIVOS GENERALES

Introducir al estudiante en el análisis y la reflexión acerca de la producción material de la sociedad, a partir de la mirada histórica. Reflexionar sobre la construcción del ambiente artificial desde la dimensión histórica.

- Iniciar al estudio de la historia del diseño industrial, como herramienta de análisis para el proceso de diseño.
- Lograr un sentido de pertenencia disciplinar, comprender al diseño como parte, como campo del hacer estratégico dentro del proceso productivo en un contexto sociocultural inmediato, regional y global.

### FUNDAMENTACION

La finalidad de esta materia es promover en el estudiante la idea del sujeto como parte constitutiva de una cultura, que tiene expresiones locales, regionales y globales identificables a partir de los elementos que ofrece su pasado histórico. En simultáneo busca presentar la historia general y su relación con el diseño en particular como una interacción entre la comunicación, el arte y la industria, analizando en forma crítica la relevancia contextual, cultural e ideológica. De este modo se desarrollan capacidades de interpretación y valoración que permiten comprender las intenciones de los objetos industriales de los principales diseñadores y empresas desde el S. XIX hasta la actualidad.

El diseño en Rosario, nos convoca, nos invita a pensarnos desde los diferentes escenarios en los que el producto (en sentido amplio) y el usuario...*se encuentran, se conectan, se interpelan.*

La Historia es entendida en las disciplinas proyectuales como una herramientas de *análisis, reflexión y crítica* sobre el diseño.

La historia nos facilita... La historia nos posibilita... La historia nos permite profundizar desde las más simples de las acciones hasta las más complejas de las reflexiones. Esto se logra, a través de la insistencia del reconocimiento disciplinar:

“el hombre empieza cuando empieza la técnica; sin la técnica el hombre no existiría ni habría existido nunca jamás” (Ortega Gasset; 1933)

Entender que desde las primeras expresiones recuperadas de la humanidad, el hombre está acompañado de un elemento fundamental, la Técnica. Es por ella que se ha desarrollado un abanico finito de posibilidades de transformación de la materia. Este proceso lo vamos a ver desde la técnicas medievales hasta las réplicas de la revolución industrial (en un primer momento impensadas) hasta la actualidad.

Estudiamos **Historia del Diseño** porque nos entendemos como seres sociales dentro de una cultura material y simbólica de la cual somos operadores, transformadores de prácticas significativas del sistema productivo, económico y social.

“(...) los objetos permiten abrir las puertas del pasado para buscar en él elementos clave que nos ayuden a comprender e interpretar el presente y poder así ubicarnos frente al futuro” (Gay. A y Samar. L: 2004)

Las transformaciones en las cultura requiere de larga data, pero la historia de la civilización especialmente occidental insiste en contarnos que todo cambio importante, está relacionado a los modos de producción. La revolución neolítica con la aparición de la agricultura en el siglo IX a. C, modifica el sistema productivo y con él la concepción de tiempos y espacios. A partir de ello, las estructuras y relaciones, las conductas dejan de ser



nómada para convertirse en sedentario, la domesticación de animales, la plantación de semillas y la consolidación de la ganadería, se comienzan a conformar las primeras agrupaciones de personas y a partir de allí las civilizaciones y organizaciones productivas, se desarrollan elementos -herramientas- de escalas aptas para las labores y necesidades diarias. Desde aquí, hasta el comienzo de la Edad Media (SV-S.XV) con la profundización de las técnicas, en artes y oficios y los sucesivos surgimientos que fueron definiendo el rumbo de las civilizaciones. También es con el cambio de modo de producción que se comienza una nueva era en la historia, el cambio fundante del Feudalismo al Capitalismo, la crisis del teocentrismo y la revolución científica, proponen nuevas formas de relación en la sociedad nuevas escalas sociales, políticas, económicas, productivas y culturales que dieron como acontecimiento coyuntural para nuestro campo disciplinar, que fue en el siglo XVIII la Revolución Industrial.

“Es justamente con el levantamiento que lleva al trono a Guillermo III (1688), cuando la burguesía aliada a los nuevos sectores de la nobleza, se impone definitivamente al absolutismo político e inicia la nueva era del liberalismo, expresado teóricamente, en el siglo XVII, por la filosofía política de Locke. La burguesía afirmada políticamente y dueña del poder, borra definitivamente los resabios de la sociedad medieval: a partir de entonces, no hará sino modificar permanentemente las relaciones de producción.” (García Orza; 1973)

La discusión que se establece en el siglo XVIII, las manifestaciones en contra y a favor que surgieron en las artes y en la artesanía, fortalecieron de alguna manera a la nueva sociedad industrial.

Comprender estos fenómenos a partir de una mirada **retrospectiva**, fortalece el enfoque que perseguimos, la historia como proceso **recursivo**, no lineal, que transcurre en tiempos y en espacios, con hechos sociopolíticos, económicos y productivos que los fundan.

Nuestro trayecto se concentrará en el análisis de objetos en sentido amplio y específicos de cada especificidad. Éstos nos posibilitarán leer cada creación dentro de un proceso específico. Reconocer que en la 'Red & Blue' de 1917 diseñada por el holandés Gerrit Rietveld, concentra un acervo de elementos correspondientes a la fusión entre el arte y la producción de objetos, que marca el inicio de una era determinante para el diseño, es lograr una interpretación consiente de lo que puede representar un objeto dentro del patrimonio industrial internacional.

Otros de nuestros principales propósitos es lograr un sentido de pertenencia disciplinar; comprender al diseño como parte, como campo del hacer estratégico dentro del proceso productivo en un contexto sociocultural inmediato, regional y global.

“Si décadas atrás, la educación en diseño se ocupó de cómo ser más creativo, en el Siglo XXI se abrió la alternativa de ser más innovador a partir de las soluciones interdisciplinarias de los problemas específicos. Este enfoque no solo apuntó a que los diseñadores conozcan más y mejor su propia comunidad, sino también a educar al mercado y a una audiencia que sea cada vez más demandante, capaz de exigir para sí misma las ventajas de diseño. (Alberto Sato; 2015)”

Será un proceso complejo que coloca al objeto en un escenario dónde se entrecruzan relaciones dinámicas con el sujeto y el entorno, donde la materia toma sentido real. Pensar en profesionales de diseño capaces de consolidar estratégicamente toma de decisiones que fortalezcan el ambiente, que sean capaces de desarrollar proyectos distributivos que mejoren la vida de las personas, que se inserten en el medio social productivo con aptitud, idoneidad e inteligencia.



### **CONTENIDOS GENERALES**

Evolución hombre-objetos: la construcción del ambiente artificial. Vínculo entre la producción de objetos y los sistemas económico-productivo e ideológico-cultural. Diseño occidental y oriental. Cultura material en la historia: del Medioevo a la revolución industrial. El vínculo con las artes y las vanguardias. El diseño en el SXIX: el estado de Bienestar, el modelo de producción fordista y la cultura de masas.

### **CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMATICOS)**

*Los contenidos se agrupan en dos partes. Una general que le interesa a los campos proyectuales en común., donde se inscriben dos unidades de contenidos. El otro es el de la especificidad, dónde se abordan referentes de cada campo DI - DG - DTEX/IND*

*Donde se enmarcan dos unidades desde la especificidad.*

## **TEMATICAS GENERALES hd**

### **UNIDAD I G- EDAD MEDIA - Siglo V al XV - EDAD MODERNA - Siglo XV al XVIII**

- La Técnica.- Período MEDIEVAL Modo de producción Feudal. Descubrimientos en la ciencia, la técnica. Auge de la Artesanía y los Oficios. Feudalismo, inicios de Burgos, Burguesía, características del trabajo artesanal (maestro - aprendiz) – Influencia de las artes y la ciencia.
- El desarrollo de la Burguesía y el capitalismo como medio de producción que suplanta al feudalismo. Cambios políticos en relación a los sistemas de producción. Revoluciones industriales avances técnicos - tecnológicos en la producción de artefactos impactos sociales, políticos, económicos, productivos en la sociedad occidental. División Científica del Trabajo -

### **UNIDAD II G- EDAD CONTEMPORÁNEA - Siglo XIX -XX**

- La incorporación de la máquina a la vida doméstica. Impactos sociales, políticos, económicos, productivos en la sociedad occidental. Las réplicas revolucionarias. El estado de Bienestar; Desarrollismo -
- Modelo de producción taylorista y fordista y la cultura de masas.
- Relación entre el arte- la artesanía y la máquina. Vanguardias Artísticas, Artes decorativas, Influencias artes aplicadas
- Exposiciones Internacionales. El Sistema Americano
- Las vanguardias artísticas de comienzos de Siglo XX.
- La situación de Europa y Estados Unidos en la primera mitad del Siglo XX. Modo de Vida Progreso – Máquina – America Way of live -
- Escuelas de Diseño – Bauhaus, Vchutemas, HFG(de Ulm) – Tendencias de Diseño – Gute Form – Bel Designe – Good Designe –
- Tendencias de Consumo – Mass media – Cultura de Masas -

## **hdG**

### **UNIDAD I E – S. XIX – REFERENTES - CULTURA MATERIAL / SIMBÓLICA**

### **UNIDAD II E – MITAD del S XX REFERENTES - CULTURA MATERIAL / SIMBÓLICA**



## METODOLOGÍA

### DOS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA ABORDAR EL CONTENIDO

#### 1ra -EM – REDES HISTÓRICAS

La primera estrategia se basa en EJES ESTRUCTURANTES para el estudio de nuestra disciplina desde la dimensión histórica.

1. TIEMPOS Y ESPACIOS
2. ORGANIZACIÓN POLITICA ECONOMICA
3. CONOCIMIENTOS CIENTÍFICOS – TECNOLOGICOS
4. ARTE Y ARTESANÍA –
5. RELACIONAL

Es sustancial para el Diseñador leer las redes<sup>1</sup> que se establecen entre los contextos, los sujetos que lo habitan y la cultura material situados en tiempos y espacios; se plantean sus relaciones puntualizando cómo, dónde, cuándo, porqué y para qué se generan los objetos como *intermediarios* culturales, la autora María del Valle Ledesma<sup>2</sup> define la actividad del diseñador como *operador cultural*, atravesados por una red social compleja de instituciones que se hacen eco dentro de nuestro campo y que son inevitables para el funcionamiento de las sociedades contemporáneas.

#### 2DA. EM – CULTURA MATERIAL Y SIMBÓLICA DESDE LA DIMENSIÓN HISTÓRICA

Será necesario identificar producción concreta que nos manifieste y ponga en relieve las transformaciones que fueron sucediendo en los procesos de industrialización a nivel mundial.

Las actividades que se van a realizar en la asignatura se concentran en dos momentos.

**Clases de Orientación teórica**, donde se van a poner en juego los acontecimientos, descubrimientos y relaciones que se consideran representativas de cada contenido, mencionado en las unidades temáticas del programa. Se trabajará con cortos, imágenes, esquemas que sean ilustrativos y que faciliten el análisis reflexivo para abordar el material de lectura.

<sup>1</sup> “En opinión de Tim Iglold (2000,2011) el mundo es cualquier cosa menos un contenedor estático, inanimado o inerte. El mundo, por el contrario es una malla formada por hilos y líneas entretrejidas, siempre en movimiento. Los humanos, como cualquier otro ser vivo, estamos inmersos en esta malla.” (véase en Escobar, 2017; 172-173)

<sup>2</sup> Doctora en Diseño por la Universidad de Buenos Aires y especializada en Teoría y Crítica del Diseño. Actualmente se desempeña como Profesora Titular Regular en la materia Comunicación en la Carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de Buenos Aires; Profesora en el Doctorado y en la Maestría en Diseño de la misma universidad; es también Profesora de Teoría y Práctica del Diseño en la Universidad Nacional del Litoral. Integra Comisiones de Doctorado en la FADU-UBA, la FADU UNL y la UNER y dirige la Maestría en Estrategia y Gestión en el Área del Diseño de la UNNOBA. Ha sido Vicedirectora de la Carrera de Diseño Gráfico y Directora de la Carrera de Especialización Docente en la FADU UBA. Como profesora invitada imparte seminarios y conferencias en universidades y centro educativos de Argentina, Uruguay, Chile, Brasil y Colombia. También se ha desempeñado como jurado en Concursos disciplinares y docentes en diversas universidades de la Argentina y del extranjero. Es autora, entre otros, de ‘Diseño Gráfico, una voz pública’, co autora con Arfuch y Chaves de ‘Diseño y Comunicación. Teoría y enfoques críticos’ y con López de ‘Comunicación para diseñadores’, además de numerosos artículos en revistas nacionales y extranjeras.



**Clases de Taller<sup>3</sup>**, donde se abordan los interrogantes, siendo eje central la exposición coloquial, y gráfica-conceptual soporte de los contenidos. Las dinámicas de construcción colectiva de conocimiento, responden a un rol del profesor de taller activo, donde se interpele el contenido y se establezcan puntos de encuentro para lograr aprendizaje significativo. Será determinante para que se logre este ambiente de trabajo, un estudiante brioso, que intervenga, y participe activamente en el desarrollo de las clases.

Las entregas de las actividades prácticas, serán obligatorias, de evaluación y por lo tanto de aprendizaje. Se colocarán los tópicos centrales de las unidades y se trabajará en las relaciones que se desarrollaron en las clases anteriores.

### RECURSOS PARA COMUNICAR

- GUIAS DE LECTURAS
- SÍNTESIS GRÁFICA CONCEPTUAL
- IMÁGENES- INTERVENCIONES- INSTALACIONES- COLLAGE – GRÁFICOS – ESQUEMAS – MAPEOS – IDEOGRAMAS -
- INFOGRAFÍAS – FICHAS

La modalidad de trabajo será variada en relación directa a los contenidos a desarrollar. Incluirá predominantemente clases expositivas y de taller presenciales, y las prácticas se basan en el análisis de objetos gráficos, signos representativos, testigos de los acontecimientos históricos estudiados.

- UN TRABAJO PRACTICO – OBLIGATORIO (dos instancias)
- UN PARCIAL OBLIGATORIO - El parcial, será un espacio evaluación individual sobre el contenido abordado. UN RECUPERATORIO DE PARCIAL.-

### PAUTAS DE EVALUACION

- La evaluación se puntuará del 0 al 10, y se aplicará a: los trabajos prácticos, los parciales, y los esquicios o monografías.
- Las evaluaciones parciales se aprueban con nota igual o mayor a 6 (SEIS).
- El examen final para alumnos **regulares** se aprueba con nota igual o mayor a 6 (SEIS), que será equivalente al 60% (sesenta por ciento) del total de la actividad evaluada.
- El examen final para alumnos **libres** se aprueba con nota igual o mayor a 6 (SEIS), que será equivalente al 60% (sesenta por ciento) del total de la actividad evaluada; y luego la segunda instancia sobre contenidos de cada unidad.-

<sup>3</sup> El Taller, es un espacio de construcción de conocimiento colectivo. Se propone facilitar información sobre el recorrido histórico que se plantea. En un primer momento, se busca conocer reflexivamente sobre los acontecimientos y momentos paradigmáticos que han cambiado el pensamiento socio-productivo. Luego, se intenta lograr una comprensión crítica sobre el lugar que el diseño ocupó la cultura material y social. Por último, se establecerán nexos para entender a la historia como un proceso recursivo, no lineal, que nos ofrece fundamentos discursivos y conceptuales de diseño.



### TIPOS DE EVALUACIÓN

- Las evaluaciones parciales. (Modo diferentes)
- El examen final será evaluado a través de preguntas para su desarrollo.
- Seminarios parciales en entregas de trabajos prácticos.
- Ficha de seguimiento.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reflexiona sobre los contenidos de las unidades temáticas.
- Comprende los condicionantes históricos culturales y su influencia en el campo del diseño.
- Reflexiona sobre la relación usuario-objeto contexto en momentos trascendentales dentro de la constitución del campo proyectual.-
- Reconoce diseñadores, productos y empresas icónicas dentro del período de estudio.
- Acepta las críticas, tanto de docentes como de sus pares, sobre el desempeño en sus trabajos.
- Se responsabiliza en el cumplimiento de lo pautado para las entregas con actitud positiva.

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA GENERAL (citar s/normas APA)

Título	<i>"Método científico y poder político"</i>
Autores	<b>García Orza Raul</b>
Editorial	<b>Centro Editor de América Latina CEAL</b>
Año de Edición	<b>1973</b>

Título	<b>MEDITACIÓN DE LA TÉCNICA-</b>
Autores	<b>Ortega Y gasset -</b>
Editorial	<b>REVISTA DE OCCIDENTE DE MADRID</b>
Año de Edición	<b>[1933](2018)</b>
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

Título	<b>PIONEROS DEL DISEÑO MODERNO</b>
Autores	<b>NICOLAUS PESVNER</b>
Editorial	<b>EDICIONES INFINITO</b>
Año de Edición	<b>2003</b>





Título	<b>"Diseño del Siglo XX"</b>
Autores	<b>Fiell P. y C</b>
Editorial	<b>Editorial TASCHEN, China</b>
Año de Edición	<b>(2005)</b>

Título	<b><i>"La lectura del objeto"</i></b>
Autores	<b>Gay Aquiles y Bulla Roberto</b>
Editorial	<b>Ediciones Centro cultura tecnológica</b>
Año de Edición	<b>1994</b>

#### **BIBLIOGRAFIA BASICA ESPECÍFICIDAD (gráfico)**

Título	<b>Historia del Diseño Gráfico</b>
Autores	<b>Philip B. MEGGS</b>
Editorial	<b>MC GRAW HILL</b>
Año de Edición	<b>TERCERA EDICIÓN- 1998</b>

Título	<b>EL SIGLO DE LA PUBLICIDAD 1898-1998</b>
Autores	<b>ALBERTO BORRINI</b>
Editorial	<b>ATLANTIDA</b>
Año de Edición	<b>1998</b>

Título	<b><i>"Historia del Arte"</i></b>
Autores	<b>Gombrich, Ernst Hans Josef</b>
Editorial	<b>Editorial DIANA,</b>
Año de Edición	<b>1995</b>

Título	<b>"Diseño. Toda la historia"</b>
Autores	<b>Whilide, E.</b>
Editorial	<b>Editorial BLUME</b>



Año de Edición	<b>(2017)</b>
----------------	---------------

**BIBLIOGRAFIA BASICA ESPECÍFICIDAD (indumentaria)**

Título	<b>“Diseño. Toda la historia”</b>
Autores	<b>Whilide, E.</b>
Editorial	<b>Editorial BLUME</b>
Año de Edición	<b>(2017)</b>

Título	<b>“MODA. Toda la historia”</b>
Autores	<b>Marnie Fogg</b>
Editorial	<b>Editorial BLUME</b>
Año de Edición	<b>(2014)</b>

Título	<b>El traje, imagen del hombre</b>
Autores	<b>Yvonne Deslandres</b>
Editorial	
Año de Edición	<b>1998</b>

Título	<b>Breve historia del traje y la moda</b>
Autores	<b>James Laver</b>
Editorial	
Año de Edición	<b>1969</b>

Título	<b>HISTORIA DE LA MODA DESDE LA PREHISTORIA HASTA NUESTROS DIAS</b>
Autores	<b>SPOSITO STEFANELLA</b>
Editorial	<b>Editorial BLUME</b>
Año de Edición	<b>2017</b>



## hd COMPLEMENTARIA

### 15.3 Otras Fuentes de Información

#### Bibliografía LOCAL-REGIONAL

- Fundación IDA
- Canal Encuentro - Facebook: @canalencuentro
- Silvia Fernandez, Gui Bonsiepe (2008) "Historia del diseño en América Latina y el caribe"  
Editora Blücher
- Revista Nueva Visión
- Revista IF – Centro metropolitano de Diseño
  
- Instituto Nacional de Tecnología industrial Facebook: @INTIArg
- Red de Carreras de Diseño en Universidades Públicas Latinoamericanas – Facebook:  
@RedDisur
- Contar - Facebook: @somoscontar
- Bauhaus movement Facebook: @bauhaus.movement

#### ARTÍCULOS EN INTERNET:

- Revista Digital CMD – IF (2009 - 2018) - <http://revista-if-cmd.blogspot.com/>
- Revista ARQHYS. 2012, 12. Escuela de Chicago – Arquitectura. Equipo de colaboradores y profesionales de la revista ARQHYS.com. Obtenido 02, 2018, de <http://www.arqhys.com/contenidos/escuela-chicago-arquitectura.html>.
- <http://algargosarte.blogspot.com.ar/2014/10/la-escuela-de-chicago-el-origen-de-los.html>

#### AUDIOVISUAL –

- Sistema de Producción FORDISTA – “Biografías - Henry Ford”  
<https://www.youtube.com/watch?v=RXHJOjmfNs>
- Lutero es una película biográfica del año 2003 sobre la vida de Martín Lutero (1483-1546) -  
<https://www.youtube.com/watch?v=6tsYbRxjc8o>
- Giordano Bruno (1973, Italia director: Giuliano Montaldo) Crónica de los últimos ocho años de la vida del filósofo italiano Giordano Bruno (1548-1600)
- En el nombre de la Rosa - *Der Name der Rose*, Jean-Jacques Annaud, Alemania, 1986.
- Lotte am Bauhaus, Gregor Schnitzler- 2019

#### BY: ACADEMIA PLAY –



- CAUSAS DE LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO  
[https://www.youtube.com/watch?v=hIrg5Ui5rwe&feature=player\\_embedded](https://www.youtube.com/watch?v=hIrg5Ui5rwe&feature=player_embedded)
- EDAD MEDIA  
<https://www.youtube.com/watch?v=DjdFLJT5lhY&t=1s>
- EL NACIMIENTO DEL ESTADO MODERNO  
<https://www.youtube.com/watch?v=hYajgwcWb1k&t=7s>

### **LIBROS**

- Bürdek, B. (1994) "Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial" Editorial Gustavo Gili, Barcelona
- Heskett, J. (1985) "Breve Historia del Diseño Industrial" Editorial del Serbal, Barcelona.
- Salinas Flores, O. (1990) "Historia del Diseño Industrial" Editorial Trillas. México.
- Whitford, Frank (1991) "La Bauhaus" Ed. Destino. Barcelona.
- Loos, Adolf [1913] "Ornamento y Delito"