



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre asignatura:	Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías
Centro responsable:	Facultad de Bellas Artes (UMA) / Facultad de Bellas Artes (US)
Área:	Historia del Arte (UMA) / Estética y Teoría de las Artes (US)
Departamento:	Historia del Arte (UMA) / Estética e Historia de la Filosofía (US)
Tipología:	Obligatoria
Periodo impartición:	Primer semestre
Créditos ECTS:	3
Modalidad:	Híbrida
Horas totales:	75

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

C.01. Domina críticamente los fundamentos estéticos, artísticos y tecnológicos que configuran la cultura visual contemporánea.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (COM):

COM.01. Interpretar críticamente el arte, el diseño y sus contextos considerando sus dimensiones estéticas y culturales e incorporando a sus análisis los ODS y los principios sobre la garantía integral de la libertad sexual según la legislación vigente, dentro de los procesos de creación visual.

HABILIDADES O DESTREZAS (HD):

HD.01. Analiza y comunica ideas visuales desde múltiples enfoques en relación con identidades y narrativas mediante pensamiento crítico.

CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

La asignatura presenta los fundamentos conceptuales vinculados a las prácticas del arte y del diseño en el contexto social y cultural y, en especial, en la era post-digital, en la que lo digital y lo analógico, lo virtual y lo real, entran en un nuevo modo de relación que implica nuevas oportunidades y retos para la creación. Así como el significado del diseño como disciplina y las nuevas tecnologías en su aportación a la cultura y la sociedad contemporáneas.

Tales fundamentos son abordados desde las teorías del pensamiento estético, del arte y del diseño, principalmente; en conexión con la antropología, los estudios culturales, la historia del diseño y del arte y los estudios sobre medios y tecnología, y su evolución desde la segunda mitad del siglo XX.

CONTEXTO



MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA

La asignatura "Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías" forma parte del módulo "Diseño, Arte y Tecnología. Conceptos y procesos" y se integra en la materia "Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales". Su finalidad es ofrecer al estudiantado un marco introductorio y crítico para comprender las relaciones entre las prácticas artísticas, el diseño, la cultura visual y las transformaciones tecnológicas en la contemporaneidad.

Desde una perspectiva interdisciplinar, la asignatura aborda los vínculos entre arte, diseño y sociedad, atendiendo a la evolución de la cultura material, la imagen, los objetos, los medios y las tecnologías desde la segunda mitad del siglo XX hasta el contexto postdigital. Se prestará especial atención a los procesos mediante los cuales el objeto diseñado, industrial, cotidiano o de consumo se incorpora al campo artístico como imagen, presencia material, referente cultural o signo de transformación social.

La asignatura cumple una función de base conceptual dentro del máster, ya que permite al estudiantado situar históricamente y analizar críticamente los debates que después se desarrollarán en otras materias de carácter aplicado, proyectual, tecnológico o profesional. Por ello, se plantea como un espacio de reflexión histórico-artística, estética y cultural sobre las conexiones entre arte, diseño, nuevas tecnologías, cultura visual y sociedad contemporánea.

Dado su carácter compartido entre la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla, la asignatura integra dos enfoques complementarios: por un lado, una aproximación desde la Historia del Arte y la cultura material; por otro, una aproximación desde la Estética y la Teoría de las Artes. Esta estructura favorece una comprensión amplia de los fundamentos conceptuales del título y de los perfiles interdisciplinares a los que se orienta el máster.

CONTENIDOS

BLOQUE I. Arte, diseño y cultura material: representación, presentación e inspiración del objeto diseñado

TEMA 1. Arte, diseño y cultura material: del objeto industrial al objeto artístico

TEMA 2. Representación del objeto diseñado en la cultura visual contemporánea

TEMA 3. Presentación, apropiación y resignificación del objeto cotidiano en el espacio artístico

TEMA 4. Interferencias entre creación plástica, diseño industrial, cultura de consumo y musealización

BLOQUE II. Diseño, arte y estética en la era post-digital

TEMA 5. Conceptos y categorías de la estética contemporánea

TEMA 6. La experiencia estética tecnológica. Espacios digitales y nuevas formas de recepción

TEMA 7. Formas autónomas y heterónomas de la creación en la era post-digital

TEMA 8. Estética de lo cotidiano y del cuidado

RELACIÓN DETALLADA Y ORDENACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Presentación BLOQUE I. 1 hora, 1 sesión

TEMA 1: 2 horas, 1 sesión

TEMA 2: 3 horas, 1 sesión

TEMA 3: 3 horas, 1 sesión

TEMA 4: 2,5 horas, 1 sesión

Presentación BLOQUE II. 1 hora, 1 sesión



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

TEMA 5: 2 horas, 1 sesión

TEMA 6: 3 horas, 1 sesión

TEMA 7: 3 horas, 1 sesión

TEMA 8: 2,5 horas, 1 sesión

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y HORAS LECTIVAS

Actividad	Horas	Créditos
Clases Teórico/ Prácticas	22,5*	3

* Presencialidad: 50% Horas virtuales: 11,25

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LAS HORAS

Horas de clase: 22,5 (11,25 presenciales + 11,25 virtuales)

Horas de trabajo autónomo del estudiante + tutorías + actividades de evaluación no presenciales: 52,5

HORAS TOTALES: 75

Asignatura de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

ACTIVIDADES FORMATIVAS PRESENCIALES

AF.01. Clases expositivas/participativas

El profesorado desarrollará los contenidos teóricos de los distintos bloques temáticos con uso de metodologías activas de enseñanza, proyección de imágenes, ejemplos y demostraciones de aplicación práctica.

74% teórica. Incluye:

Lección magistral

Conferencia

Otras actividades expositivas

AF.02. Prácticas

El profesorado combinará la exposición de los contenidos teóricos con la realización de ejemplos prácticos para demostrar su aplicación al alumnado. El aprendizaje se desarrollará tanto mediante la resolución de problemas como a través de la realización de proyectos.

26% práctica. Incluye:



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

Actividades de diseño

Ejercicios de presentación, simulación...

Otras actividades prácticas

AF.03. Estudio y trabajo autónomo del estudiante

Cada estudiante se responsabiliza de la organización de su trabajo y de la adquisición de las diferentes competencias según su propio ritmo. Implica por parte de quien aprende asumir la responsabilidad y el control del proceso personal de aprendizaje, y las decisiones sobre la planificación, realización y evaluación de la experiencia de aprendizaje.

MD.01. Método expositivo

El profesorado utilizará fundamentalmente como estrategia didáctica la exposición oral de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, con apoyo en distintas tecnologías de la información para conseguir los objetivos más comunes que pueden orientar el desarrollo de una clase teórica.

MD.04. Realización de proyectos o trabajos de forma individual

Cada estudiante lleva a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS NO PRESENCIALES

Actividades de documentación

Búsqueda bibliográfica/documental

Comentarios de textos

Actividades de elaboración de documentos

Elaboración de dossier

Actividades prácticas

Realización de diseños

Otras actividades prácticas no presenciales

DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

Descripción	Horas
Lección magistral	8
Otras actividades expositivas	2
Otras actividades prácticas	5
Conferencia	2
Actividades de diseño	3
Ejercicios de presentación, simulación...	2.5
TOTAL ACT. FORMATIVA PRESENCIAL	22.5

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
Realización de diseños	15
Otras actividades prácticas no presenciales	10
Búsqueda bibliográfica/documental	5
Comentarios de textos	10
Elaboración de dossier	5
TOTAL ACT. FORMATIVA NO PRESENCIAL	45

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN 7.5

TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE 75

TUTORÍAS

De acuerdo con lo establecido por la normativa, se publicarán los horarios de tutorías en los que, cuando resulte necesario, el estudiante podrá contar con la orientación del profesor mediante una atención individualizada. Será necesaria cita previa.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA Y REQUISITOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura tendrá carácter continuo y se articulará de forma coordinada entre el profesorado de la Universidad de Málaga y de la Universidad de Sevilla, atendiendo al carácter compartido de la asignatura. La calificación final será el resultado de la ponderación de las actividades evaluables correspondientes a cada bloque docente:

- Bloque 1. Universidad de Málaga / Historia del Arte: 50% de la calificación final.
- Bloque 2. Universidad de Sevilla / Estética y Teoría de las Artes: 50% de la calificación final.

No se contempla examen escrito. La evaluación se basará en la realización de trabajos, informes breves, presentaciones orales, debates o defensas razonadas vinculadas a los contenidos de la asignatura, de acuerdo con los sistemas de evaluación previstos en la memoria verificada.

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LA PRIMERA CONVOCATORIA

La calificación final se obtendrá a partir de la siguiente ponderación:

- SE.02. Presentación de proyectos o trabajos: 40%

Realización de trabajos individuales o grupales vinculados a los contenidos de los dos bloques de la asignatura. Cada bloque docente tendrá una ponderación proporcional dentro de este apartado.



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

- SE.08. Informe de trabajo experimental y/o práctico: 30%

Entrega de informes, memorias breves, comentarios críticos o dossiers de análisis relacionados con los contenidos desarrollados por el profesorado de la UMA y de la US.

- SE.01. Presentación oral: 20%

Exposición oral, intervención en seminarios, presentación de resultados o defensa razonada de los trabajos realizados.

- SE.03. Prueba oral de carácter teórico: 10%

Debate, defensa oral o cuestiones teóricas vinculadas a los conceptos fundamentales de la asignatura.

En todos los casos, la evaluación respetará la distribución del 50% correspondiente a la Universidad de Málaga y del 50% correspondiente a la Universidad de Sevilla. Para superar la asignatura será necesario obtener una calificación final igual o superior a 5 sobre 10 y haber realizado las actividades obligatorias establecidas por el equipo docente en cada uno de los bloques.

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LAS CONVOCATORIAS 2ª Y 3ª

En segunda convocatoria ordinaria se mantendrá el sistema de evaluación continua. El estudiantado podrá recuperar las actividades no superadas o no presentadas mediante la entrega revisada de los trabajos, informes o actividades correspondientes y, en su caso, mediante una presentación o defensa oral complementaria. Se conservarán, cuando proceda, las calificaciones de las actividades superadas durante la primera convocatoria ordinaria, respetando en todo caso la ponderación del 50% para el bloque UMA y del 50% para el bloque US.

En la tercera convocatoria, la evaluación podrá realizarse mediante evaluación única final, en un solo acto académico, consistente en la entrega y defensa oral de un trabajo individual o de dos trabajos breves vinculados a los contenidos de ambos bloques de la asignatura. La ponderación será la siguiente:

- Trabajo/informe escrito correspondiente al bloque UMA: 50%.

- Trabajo/informe escrito o defensa correspondiente al bloque US: 50%.

El equipo docente podrá solicitar una defensa oral o entrevista académica sobre los trabajos entregados, con objeto de verificar la autoría, la comprensión de los contenidos y la adquisición de los resultados de aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA 1ª, 2ª Y 3ª CONVOCATORIA

Se valorará la comprensión de los contenidos de la asignatura, la capacidad de análisis crítico, la correcta contextualización histórico-artística, estética y cultural de los casos estudiados, la relación entre arte, diseño y nuevas tecnologías, la claridad argumentativa, el uso adecuado de fuentes y referencias, la originalidad del enfoque y la corrección formal de la presentación escrita y oral.

Se atenderán también las necesidades del estudiantado con discapacidad o con necesidades específicas de apoyo educativo debidamente acreditadas, adaptando el proceso de evaluación según lo establecido en la normativa vigente de la Universidad de Málaga y de la Universidad de Sevilla.

En conformidad con las normas reguladoras de la condición de estudiante a tiempo parcial y/o deportista universitario de alto nivel, se atenderá el derecho al reconocimiento de un régimen de



MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA

asistencia a clase de carácter flexible, que no afecte negativamente al proceso de evaluación del estudiantado, de acuerdo con la normativa vigente de la Universidad de Málaga de la Universidad de Sevilla y de ambos centros.

El estudiantado y el profesorado podrán apoyarse en herramientas de inteligencia artificial como recurso auxiliar en los procesos de enseñanza-aprendizaje y evaluación. No obstante, el plagio, la presentación de trabajos elaborados por inteligencia artificial sin citar su procedencia o la entrega de contenidos generados exclusivamente por IA como si fueran de elaboración propia podrá conllevar la calificación de suspenso en la asignatura, sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias que pudieran corresponder. En caso de utilizarse estos recursos, el equipo docente podrá realizar revisión, contraste y validación humana efectiva de los trabajos presentados.

El estudiantado con necesidades específicas de apoyo educativo, discapacidad o enfermedad grave o rara (crónica o de larga duración) que limiten su rendimiento académico y hayan sido reconocidas o identificadas por la Oficina de Atención a la Discapacidad, será atendido según el Reglamento 05/2025, de 22 de julio de 2025, de la Universidad de Málaga, para la equidad y no discriminación en el ámbito universitario Título II, art. 2, h), según el cual las programaciones docentes se adaptarán para garantizar el acceso al currículum, sin que ello suponga una menor exigencia respecto de las competencias definidas en el plan de estudios correspondiente, incluyendo, de manera excepcional, la modalidad de docencia híbrida u online, siempre que así lo indique el informe técnico emitido por dicha oficina.

CONSERVACIÓN DE TRABAJOS EVALUADOS

Atendiendo al Artículo 31 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas, dada la dificultad material de conservación y devolución que presentan las pruebas de evaluación en esta asignatura, el profesorado sólo conservará una copia digital que se custodiarán durante el plazo establecido en el mencionado artículo.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

BÁSICA

Baudrillard, J. (1981). El sistema de los objetos (F. González Aramburu, Trad.). Siglo XXI.

Benjamin, W. (2021). La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas (J. Maiso Blasco & J. A. Zamora, Trads.). Alianza Editorial.

Bürdek, B. E. (2019) Diseño, Historia, teoría y práctica del diseño de producto, Madrid, Experimenta Editorial.

Campi, I. (2007). La idea y la materia. Vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes. Gustavo Gili.

Campi, I. (2007). La idea y la materia. Vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes. Gustavo Gili.

Crow, T. (2001). El esplendor de los sesenta. Akal.

Danto, A. C. (2002). La transfiguración del lugar común: Una filosofía del arte. Paidós.

Guasch, A. M. (2000). El arte último del siglo XX: Del posminimalismo a lo multicultural. Alianza Editorial.

Honnef, K. (2015). Pop Art. Taschen.

Lippard, L. R. (2004). Seis años: La desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972. Akal.



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

- Marchán Fiz, S. (2012). Del arte objetual al arte de concepto. Akal.
- Munari, B. (2016) ¿Cómo nacen los objetos?, Barcelona, Gustavo Gili.
- Ramírez, J. A. (1993). Duchamp: El amor y la muerte, incluso. Siruela.
- Torrent, R., & Marín, J. M. (2005). Historia del diseño industrial. Cátedra.
- Torrent, R., & Marín, J. M. (2016) Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto, Madrid, Cátedra.

COMPLEMENTARIA

- Aicher, O. (1994) El mundo como proyecto, Barcelona, Gustavo Gili.
- Argan, G. C. (1969) Proyecto y destino, Caracas, Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela.
- Calvera, A. (Ed.). (2007). De lo bello de las cosas: Materiales para una estética del diseño. Gustavo Gili.
- Carroll, N. (2002) Una filosofía del arte de masas, Madrid, Antonio Machado.
- Davis, M. (2012) Graphic Design Theory. Graphic Design in Context, London, Thames & Hudson.
- De Micheli, M. (2002). Las vanguardias artísticas del siglo XX (Á. Sánchez Gijón, Trad.). Alianza Editorial.
- De Micheli, M. (2002). Las vanguardias artísticas del siglo XX (Á. Sánchez Gijón, Trad.). Alianza Editorial.
- Eco, U. (2023). Apocalípticos e integrados (A. Boglar, Trad.). Lumen.
- Flusser, V. (2002) Filosofía del diseño, Madrid, Síntesis.
- Foster, H. (Ed.). (2002). La posmodernidad (J. Fibla, Trad.). Kairós.
- Foster, H., Krauss, R. E., Bois, Y.-A., & Buchloh, B. H. D. (2006). Arte desde 1900: Modernidad, antimodernidad, posmodernidad (F. Chueca, Trad.). Akal.
- Foster, H. (2004). Diseño y delito: Y otras diatribas. Akal.
- Francastel, P. (1990) Arte y técnica en los siglos XIX y XX, Madrid, Debate.
- Godoy Domínguez, M.^a J. & Rosales Mateos, E. (2009) Imagen artística, imagen de consumo, Barcelona, Ediciones del Serbal.
- Infante del Rosal, F. & Aguilar Alejandro, M. (2023) Diseño e incertidumbre. En Arte y escepticismo: duda, crítica y catarsis en el arte contemporáneo, 113-142.
- Infante del Rosal, F. (2018) La autonomía del diseño. Diseño como categoría estética. València, Universitat de València.
- Infante del Rosal, F. (2024) La experiencia estética tecnológica. En NNTT New technologies - Nuevas Tecnologías. Weber-Lutgen, 27-40.
- Infante del Rosal, F. (2026) Estética consuetudinaria. En Diseñando lo cotidiano. Sílex Arte, 221-237.
- Krauss, R. E. (2015). La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos (A. Gómez Cedillo, Trad.). Alianza Editorial.
- Loos, A. (1980) Ornamento y delito y otros escritos, Barcelona, Gustavo Gili.



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

- López Lloret, J. (2003) "De la utilidad de la belleza. Argumentos sobre el clasicismo en la estética de David Hume", *Daimon: Revista internacional de filosofía*, n. 28, pp. 25-40.
- Moles, A. A. (1990). *El kitsch: El arte de la felicidad*. Paidós.
- Morris, W. (2005) *Escritos sobre arte, diseño y política*, Sevilla, Doble J.
- Morris, W. (2014) *Lo bueno, lo útil y lo bello*, Buenos Aires, Mochuelo Libros.
- Munari, B. (2020). *El arte como oficio* (J. E. Ciriot & M. Puente, Trads.). Gustavo Gili.
- Norman, D. A. (2013) *The Design of Everyday Things*, Cambridge, MIT Press.
- Parsons, G. & Carlson, A. (2012) *Functional Beauty*, Oxford University Press.
- Parsons, G. (2015) *The Philosophy of Design*, Polity Press.
- Rambla, W. (2007) *Estética y diseño*, Salamanca, Universidad de Salamanca.
- Ramírez, J. A. (1997). *Medios de masas e historia del arte* (5.ª ed.). Cátedra.
- Rancière, J. (2014) *Aisthesis. Escenas del régimen estético del arte*, Santander, Shangrila.
- Rancière, J. (2014) *El reparto de lo sensible. Estética y política*, Buenos Aires, Prometeo.
- Ríos Moyano, S. (2012) *El diseño gráfico español y su recepción crítica: (1900-1970)* Editorial Académica Española.
- Ríos Moyano, S. (2013) *Convivencias entre el arte y el diseño: El resurgir del diseño en la década de los cincuenta y su expansión hacia la cultura de lo cotidiano*. *Tsantsa: Revista de investigaciones artísticas*, 1, 141-156.
- Ríos Moyano, S. (2019) *Obras artísticas y objetos de uso cotidiano. Una relación que viene de lejos*. En *Contenidos de humanismo para el siglo XXI*. Pirámide, 323-336.
- Ríos Moyano, S. (2023) *Arte, objeto y consumo: Una relación basada en el uso, la recreación y la apropiación de la imagen artística*. En *Imágenes: encrucijadas interdisciplinares*. Universitat de València, 373-383.
- Saito, Y. (2007) *Everyday Aesthetics*, Oxford University Press.
- Shiner, L. (2010) *La invención del arte. Una historia cultural*, Barcelona, Paidós.
- Sparke, P. (2016) *Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Sudjic, D. (2014) *B de Bauhaus. Un diccionario del mundo moderno*, Madrid, Turner Teorema.
- Vadillo Rodríguez, M. (2016) *Las diseñadoras de la Bauhaus: Historia de una revolución silenciosa*, Córdoba, Cántico.
- VV.AA. (2010) *Le Fabuleux destin du quotidien*, Hornu, Musée des Arts contemporains & Grand-Hornu Images.
- Walker, E. (2010) *Lo ordinario*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Yanagi, S. (2020) *La belleza del objeto cotidiano*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Zatonyi, M. (2002) *Una estética del arte y del diseño*, Buenos Aires, Nobuko.

NOMBRE E INSTITUCIÓN DE LOS REDACTORES DEL PROGRAMA

Sonia Ríos Moyano

Departamento de Historia del Arte (UMA)



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

Fernando Infante del Rosal

Departamento de Estética e Historia de la Filosofía (US)