

## **INDICE GENERAL**

Introducción de R. Buckminster Fuller  
Prefacio

### **PRIMERA PARTE: COMO ES**

1. ¿QUE ES DISEÑO? Definición de diseño y del complejo funcional .....	19
2. FILOGENOCIDIO Historia de la profesión de diseñador industrial .....	36
3. EL MITO DEL TIPO ODIOSO NOBLE Diseño "arte" y artesanía .....	45
4. COMO COMETER UN CRIMEN Las responsabilidades sociales y morales del diseñador .....	56
5. NUESTRA CULTURA DE "USAR Y TIRAR" Caída en desuso, duración y valor .....	84
6. ACEITE DE CULEBRA Y TALIDOMIDA Ocio de masas y falsas modas de la sociedad opulenta .....	94

## **SEGUNDA PARTE: COMO PODIA SER**

7. REBELDE CON CAUSA Creatividad contra Conformismo . . . . .	141
8. COMO TRIUNFAR EN EL DISEÑO SIN PROPOSERSELO Lo que el diseño responsable puede acometer . . . . .	159
9. EL ARBOL DE LA CIENCIA: LA BIONICA Utilización de prototipos biológicos en el diseño de sistemas creados por el hombre . . . . .	190
10. PELIGRO DE CONTAGIO: EL DISEÑO Y EL MEDIO AMBIENTE Contaminación, apiñamiento, hambre, y el medio ambiente diseñado . .	216
11. LA PIZARRA DE NEON La educación del diseñador y la formación de equipos de diseño integra- do . . . . .	247
12. EL DISEÑO PARA LA SUPERVIVENCIA Y LA SUPERVIVENCIA- MEDIANTE EL DISEÑO ¿Qué podemos hacer? . . . . .	287
Bibliografía . . . . .	308

### **Notas**