

## 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 PROPONERSELO	
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 integrado . . . . .	247
12. EL DISEÑO PARA LA SUPERVIVENCIA Y LA SUPERVIVENCIA-MEDIANTE EL DISEÑO	
¿Qué podemos hacer? . . . . .	287
Bibliografía . . . . .	308
Notas . . . . .	