

## Material Didáctico

El lenguaje de los objetos, la evolución en las diversas fases del diseño y su interacción simbólica para la satisfacción de las necesidades sociales

UNIDAD DE APRENDIZAJE

EVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS

PLAN DE ESTUDIOS DISEÑO INDUSTRIAL 2015

---

DRA. MARÍA DEL PILAR ALEJANDRA MORA CANTELLANO

OCTUBRE 2017

# U.A. Evolución de los Objetos

Objetivo:

---

Diferenciar las modificaciones de la cultura material de acuerdo al contexto histórico-social

## **Unidad 2. Enfoques teóricos y conceptuales**

**Analizar enfoques teóricos y conceptuales para identificar las necesidades sociales para la evolución de los objetos:**

Teoría de las Necesidades

Sistemas Sociales

Lenguajes de los Objetos

Interacción social a través de los objetos

# Descripción del Material Didáctico para la U.A. Evolución de los Objetos

## Unidad 2. Enfoques teóricos y conceptuales

---

El presente material didáctico tiene como propósito facilitar el análisis del lenguaje del diseño para permitir al alumno identificar las necesidades sociales que posibilitaron la evolución de los objetos a través de la interacción social y simbólica que establecen los actores sociales como consumidores de los objetos de cultura material, entre los que se destacan los diseñísticos, de acuerdo a las necesidades presentadas en tres fases de la evolución del diseño.

# 1. Definición de Necesidades Sociales:

---

Desde una perspectiva psicológica: Son los impulsos que surgen instigados por un estado de tensión del sujeto frente a una carencia específica ( alimento, abrigo, agua, descanso, sexo; necesidad de seguridad del “yo”; necesidad de pertenencia; de libertad e Independencia

Desde la antropológica: Es aquello que es condición necesaria para la existencia del ser humano. Siendo además condición necesaria para que una sociedad exista a través del tiempo

Desde lo social: Es el estado de un individuo respecto a los medios necesarios o útiles para su existencia y desarrollo. Mientras que la necesidad social es el estado de una sociedad respecto de los medios necesarios y útiles para su existencia y desarrollo y de cada uno de los sujetos que la integran.

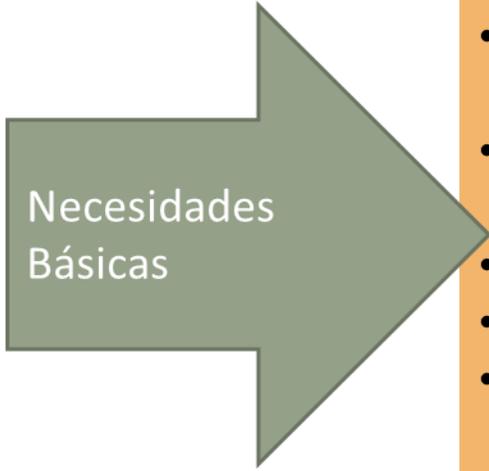
Necesidades sociales

# Teorías de la Necesidad

## La Perspectiva de las Necesidades Básicas

Se define a las Necesidades Básicas como el conjunto de elementos cuya privación define de forma incontrovertible un estado de pobreza.

La idea central de esta perspectiva es que las necesidades constituyen un sistema de elementos y relaciones que definen el bienestar



Necesidades Básicas

- Alimentación adecuada
- Vestimenta funcional y decorosa
- Alojamiento y equipamiento doméstico mínimo y apropiado para el funcionamiento del hogar
- Disponibilidad de agua potable y sistema de eliminación de excretas
- Condiciones ambientales sanas
- Acceso a los medios de transporte
- Acceso a servicios adecuados de salud, educación y cultura y recursos mínimos para el adecuado aprovechamiento de los mismos
- Acceso a un empleo libremente elegido

# Teorías de la Necesidad

## **La Perspectiva de las Necesidades Básicas**

---

Se define a las Necesidades Básicas como el conjunto de elementos cuya privación define de forma incontrovertible un estado de pobreza. La idea central de esta perspectiva es que las necesidades constituyen un sistema de elementos y relaciones que definen el bienestar aunque se presentan jerarquías como una condición de bienestar material en un tiempo determinado, susceptible de ser medido

# Teorías de la Necesidad

## La Perspectiva de las Necesidades Básicas



# Teoría del Desarrollo a Escala Humana

---

En este enfoque el desarrollo ha sido su principal objetivo, pero consideran que a toda teoría del desarrollo subyacen diferentes concepciones acerca de las necesidades.

Desarrollo y necesidades humanas son una ecuación irreductible. Construyen una teoría de las necesidades humanas puesta al servicio del *otro desarrollo*, como modo de vida alternativo al que se concibe como hegemónico se considera vinculado con el concepto del desarrollo endógeno

Desarrollo  
basado en  
tres  
aspectos

Satisfacción de necesidades  
humanas fundamentales

Mejora en los niveles de  
auto-confianza

Articulación orgánica entre:  
personas, ambiente,  
tecnología; procesos  
globales y locales; sociedad  
civil y Estado

Dos  
niveles

Existenciales: implican el ser, el  
tener, el hacer, el interactuar

Axiológicas: implican subsistencia,  
protección, afecto, comprensión,  
participación, creación, ocio,  
identidad y libertad

## Teoría de las Necesidades Humanas

---

Es una teoría que define que las necesidades humanas se construyen socialmente, pero también son universales, al mismo tiempo desestima que las aspiraciones que se derivan de preferencias particulares de individuos y de su medio cultural puedan considerarse como tales necesidades.

Se dividen en  
básicas e  
intermedias

**Las necesidades básicas** son la salud física y la autonomía de acción o de urgencia. Ambas son universales, aunque los medios y servicios (satisfactores) requeridos para satisfacerlas varían según las culturas. El nivel óptimo de ambas categorías viene definido por su capacidad para evitar daños graves que se consideren una limitación fundamental y prolongada de la participación social».

**Las necesidades intermedias** son satisfactores, pero de carácter universal que se conciben como «aquellas cualidades de los bienes, servicios y relaciones que favorecen la salud física y la autonomía humanas en todas las culturas y se establecen once necesidades intermedias que deben alcanzar un nivel óptimo para satisfacer adecuadamente las necesidades básicas

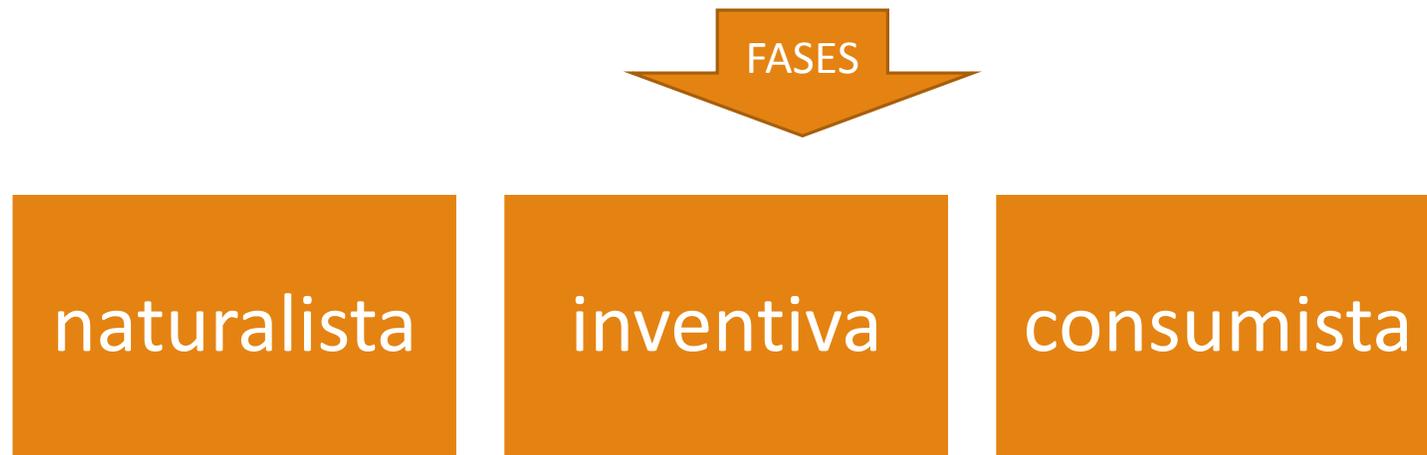
Alimentación adecuada y agua potable.  
o Vivienda que reúna las características adecuadas.  
o Ambiente de trabajo libre de riesgos.  
o Medio físico sin riesgos.  
o Atención sanitaria apropiada.  
o Seguridad en la infancia.  
o Relaciones primarias significativas.  
o Seguridad física.  
o Seguridad económica.  
o Control de nacimientos, embarazo y parto seguros.  
o Enseñanza básica.

## 2. Sistemas Sociales y los Objetos

---

La posición que los Objetos han ocupado en los sistemas sociales ha variado notablemente al paso de la historia, desde el momento en que el hombre del paleolítico construyó un hacha de sílex hasta la sociedad industrializada de nuestros días, en la que actualmente el ser humano se encuentra rodeado de objetos y mensajes.

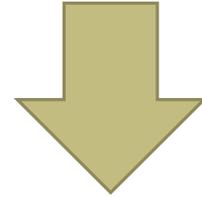
Entre estos dos estadios; el de las sociedades primitivas y el de la sociedad de consumo podría distinguirse un estado intermedio como el momento genético de la sociedad burguesa-industrial



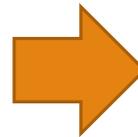
# Sistema social primitivo o fase naturalista del diseño

---

Se considera el verdadero origen de la tradición proyectual cuya parte coexiste hoy en día, ya que en las sociedades primitivas no existían objetos inútiles ya que todos obedecían a una necesidad básica y todos eran la solución más adecuada y la única posible, desde luego la óptima a una necesidad concreta, definiendo el Valor de Uso.



El valor fundamental de los objetos primitivos era su utilidad, su valor de modificación, transformación y producción respecto a la naturaleza.



Valor de Cambio como un incipiente sistema de intercambio

Valor de Signo como un incipiente sistema simbólico sobre todo en el aspecto religioso.

# Sistema social preindustrial o fase inventiva del diseño

Esta fase se caracteriza por su memoria histórica, por la reflexión acerca de las soluciones que ya son históricas en aras de una nueva solución es propio de esta fase la articulación de soluciones en un problema proyectual y obtener una nueva permutación de las mismas y en consecuencia una nueva solución a considerar .

Esta fase se desprende de la naturalista y sienta las bases de la consumista, se forja la dialéctica en la producción de los objetos, desde el punto de vista diacrónico es la fase más dinámica, además de contener el nacimiento de los artefactos completamente “inútiles” y se caracteriza por dos factores primordiales.



Los objetos no son generados directamente de lo natural



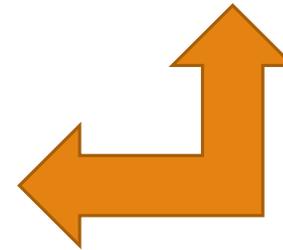
Mediatizados a partir de los elementos de la cultura de igual modo que el lenguaje

# Sistema social industrial moderno o fase consumista del diseño

---

La invención que caracterizaba la fase anterior no significaba una intervención violenta en lo natural, ya que era básicamente tecnológica, mecánica pero no industrial en el sentido de serial. En esta fase se caracteriza a la burguesía industrial a partir del siglo XIX analizada y criticada por Marx, pero cuyas huellas aparecen a partir del desarrollo económico de la Europa postrenacentista, a partir del nacimiento del capitalismo.

La invención de objetos que no sirven ya para transformar la naturaleza y entrar en relación productiva con ella, sino para transformar lo que ya era producto derivado de lo natural.



Una invención que crea una macrocivilización contextual separada y mediatizada respecto de la naturaleza con clara propensión a la autonomía absoluta y con el atrevimiento de querer llegar a sustituirla

La fase consumista del diseño no se reduce evidentemente a un recorrido de consumo



Un objeto moderno no es tanto un objeto de uso-consumo sino un objeto para el consumo, ya que valen como elementos en los que la sociedad industrial se consume



Las sociedades no son solo sociedades de consumo y menos todavía con consumo, ya debido a varios factores de tipo territorial, industrial, de mercado, de comunicación entre actores sociales, de nivel sociocultural pueden ser denominadas como sociedades **para el consumo**

### 3. Los lenguajes en los objetos de diseño

El diseño busca transformar una realidad existente en una realidad deseada y esta realidad a la está conformada por sujetos que están en constante interacción con objetos diseñísticos.

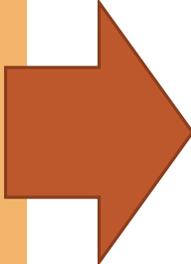
Resulta necesario plantear una búsqueda constante de modelos que permitan al diseñador un acercamiento a los grupos sociales y a los contextos a través del lenguaje de los objetos producidos en los diversos contextos

La importancia del lenguaje de los productos diseñísticos para el análisis de la producción de objetos en las fases del diseño

Se reconoce al diseño como una disciplina cuyo marco teórico y metodológico posibilita la comunicación a través de un lenguaje para la conformación de sus productos de diseño.

Los objetos de diseño deben ser consecuencia de procesos reflexivos frente a necesidades concretas, por tanto la aproximación a éstos tendrá que plantearse a partir del conocimiento del lenguaje que los conforman y su interacción con los actores o consumidores involucrados

La elaboración de los discursos a través del lenguaje objetual contenido en los artefactos desarrollados en las fases de diseño



El análisis de los objetos como un texto es un proceso de interpretación individual y colectivo, desde el enfoque del interaccionismo simbólico, dentro de un contexto de interpretación, en donde los grupos sociales crean y recrean los significados de los textos contenidos en elementos tangibles de la cultura como los objetos y artefactos



Esta interpretación se plantea en la interacción que establecen los actores a través de la producción simbólica dentro de un grupo social inserto en un contexto sociocultural

Para que objeto diseñístico sea operante en términos de esta interacción en términos comunicativos o de lenguaje, requiere de un contexto de referencia, en el que los actores involucrados tengan un canal físico y una conexión psicológica como estrategia que permita el proceso lingüístico.



El diseño es un elemento cultural y de civilización en el que se ejemplifican las relaciones entre los actores y los objetos como mediadores en una interacción simbólica entendida a través del entendimiento del lenguaje

## 4. Interacción social a través de los objetos de diseño

La interacción social a través de los objetos de diseño, se reconoce como un proceso de interpretación individual y colectivo, desde el enfoque del interaccionismo simbólico, dentro de un contexto de interpretación, en donde los grupos sociales crean y recrean los significados de los textos contenidos en los productos derivados de la disciplina del diseño como objetos de cultura.

Contextos  
diversos



La producción diseñística emplea como parte fundamental de la conceptualización de los objetos de diseño, los procesos simbólicos de cada contexto concebido como el espacio de interacción social con el propósito de que estos respondan a las necesidades de los actores de cada sociedad promoviendo su bienestar.



Se emplea la propuesta sobre el lenguaje del objeto como un texto y del intertexto, reconociendo que implica enmarcarse en una tendencia del estudio social de los objetos de diseño como textos y que responde a un proceso de comunicación planificado como una relación intertextual.

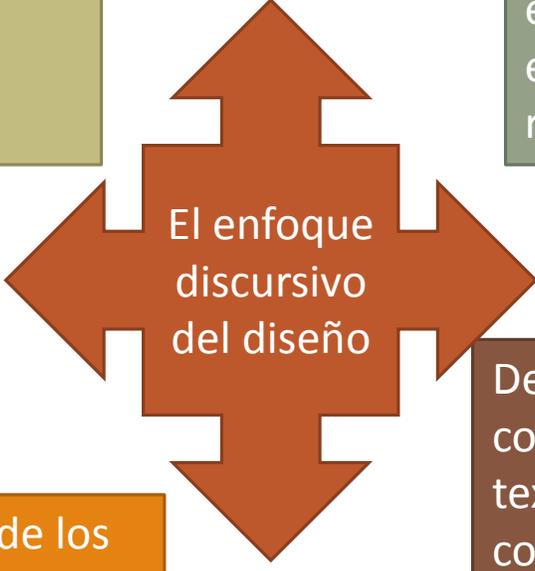


Los objetos de diseño como objetos tangibles de la cultura expresan un discurso a través de textos no verbales sino conformadores de los objetos y artefactos, así como de los productos visuales generados en un espacio de interacción social.



Los objetos de diseño vistos como textos de acuerdo son objetos en los que se produce sentido, éste es definido como proceso de construcción de significados por medio de la interrelación de todos sus elementos así como de la narración que se establece a través de varios textos como un intertexto insertado en un contexto cultural, histórico, político y económico.

La construcción del intertexto es una característica distintiva de la cultura contemporánea o de la fase consumista del diseño , ya que todo producto cultural al ser considerado como un texto o tejido de elementos significativos que están relacionados entre sí, puede ser estudiado en términos de redes que conforman los sistemas sociales

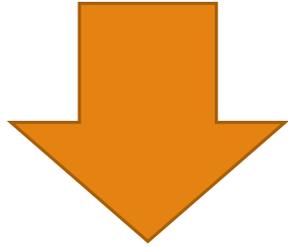


El enfoque discursivo del diseño

La cual desde la conformación del lenguaje de los objetos se define como dimensión del enunciado y se convierte en recurso analítico de los textos en el diseño y presupone que todo objeto-texto está relacionado con otros objetos-textos.

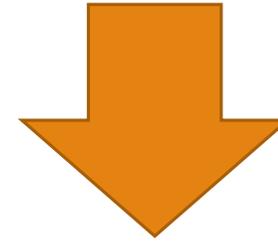
Desde esta perspectiva el consumidor construye el significado social de los textos en un proceso de comunicación, convirtiéndose en un actor generador de interpretaciones de las situaciones generadas a través del lenguaje conformado en un discurso, en un texto que estructura un objeto diseñado.

## Enfoque del interaccionismo simbólico



Desde el interaccionismo simbólico se plantea factible estudiar la interacción de las colectividades. El campo de la ciencia social se constituye por el estudio de la acción conjunta de las colectividades.

La propuesta para la interacción social desde el proceso simbólico se considera adecuada como marco de referencia en el ejercicio del Diseño debido a:

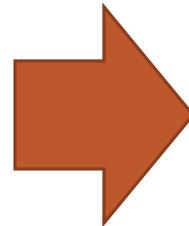


El interaccionismo simbólico considera que el significado de las cosas para los seres humanos constituye un objeto de estudio. Por tanto en este paradigma y desde la disciplina del diseño, el proceso interpretativo posibilita el análisis de los objetos desde el lenguaje que los conforma

El interaccionismo simbólico permite estudiar la interacción social y el análisis de productos de diseño tanto elaborados como empleados por grupos sociales, desde las acciones en un proceso de influencia mutua de los consumidores , a partir de la interpretación de las situaciones en que los objetos actúan como mediadores de situaciones sociales como la satisfacción de necesidades.



Es planteado como una posibilidad para el análisis discursivo de los textos o narrativas del diseño comunicativas o inclusive como una manera de acercarse al proceso de conceptualización del discurso que conformara el objeto diseñístico.



De acuerdo con esta postura se define que existencia de los textos o de los objetos de diseño no sería posible sin el contexto de relaciones sociales donde acontece la simbolización. Desde este enfoque, se reconoce que la construcción de significados simbólicos se establece en la colectividad, por lo que los objetos textos diseñísticos, son susceptibles de internalización simbólica, y su significado emerge de una situación social que implica la interacción dentro de una colectividad.

El diseño desde el enfoque del interaccionismo simbólico debe considerar



1. El ser humano como organismo activo: En el interaccionismo simbólico, el ser humano es visto como un individuo que no solo responde a indicaciones de otros si no que emite también sus propias indicaciones a los demás. El ser humano se reconoce a sí mismo como un objeto para sí y se relaciona y define sus interacciones con otros basándose en la percepción propia, esta percepción resulta de la interacción social con otros seres humanos.



2. Naturaleza de la acción humana: El ser humano confiere características a sus acciones, esto implica que se confronta con un mundo al que debe interpretar para actuar. En la interacción simbólica los seres damos significado a los objetos en una acción colectiva, es decir desde un grupo.



3. Interconexión de la acción: Se refiere a la interacción que tenemos con otros sujetos en la interpretación de los objetos. Le conferimos significado a los objeto a partir de la interacción colectiva

El diseño desde el enfoque del interaccionismo simbólico debe tomar en cuenta para el análisis de los objetos

Considerando que el interaccionismo simbólico busca un conocimiento verificable de la vida de los seres humanos y de los grupos, para detectar la forma de sus interacciones, se presentan factores relevantes a considerar en cuanto a su empleo metodológico.

1. Estar en el lugar donde se presenta la interacción o en su caso observar la acción.
2. Contar con un punto de partida para llegar a una comprensión clara de la situación.
3. Inspección, que se refiere al reconocimiento de un objeto que es extraño para nosotros.

¿Porqué establecer un marco de referencia de interaccionismo simbólico en un ejercicio de diseño?



El interaccionismo simbólico permite en el proceso de investigación, estudiar fenómenos sociales en diversos contextos sociales o comunidades que pueden abordarse para su análisis en diversos niveles de interacción social y puede ser aplicado como un modelo de análisis de los textos de diseño. Permite en un proceso de investigación, estudiar diversos fenómenos sociales de interacción simbólica a través objetos diseñísticos. Proceso de gran importancia para el desarrollo del objeto de estudio de las disciplinas conformadoras de objetos como las de diseño de objetos artefactos e imágenes visuales.

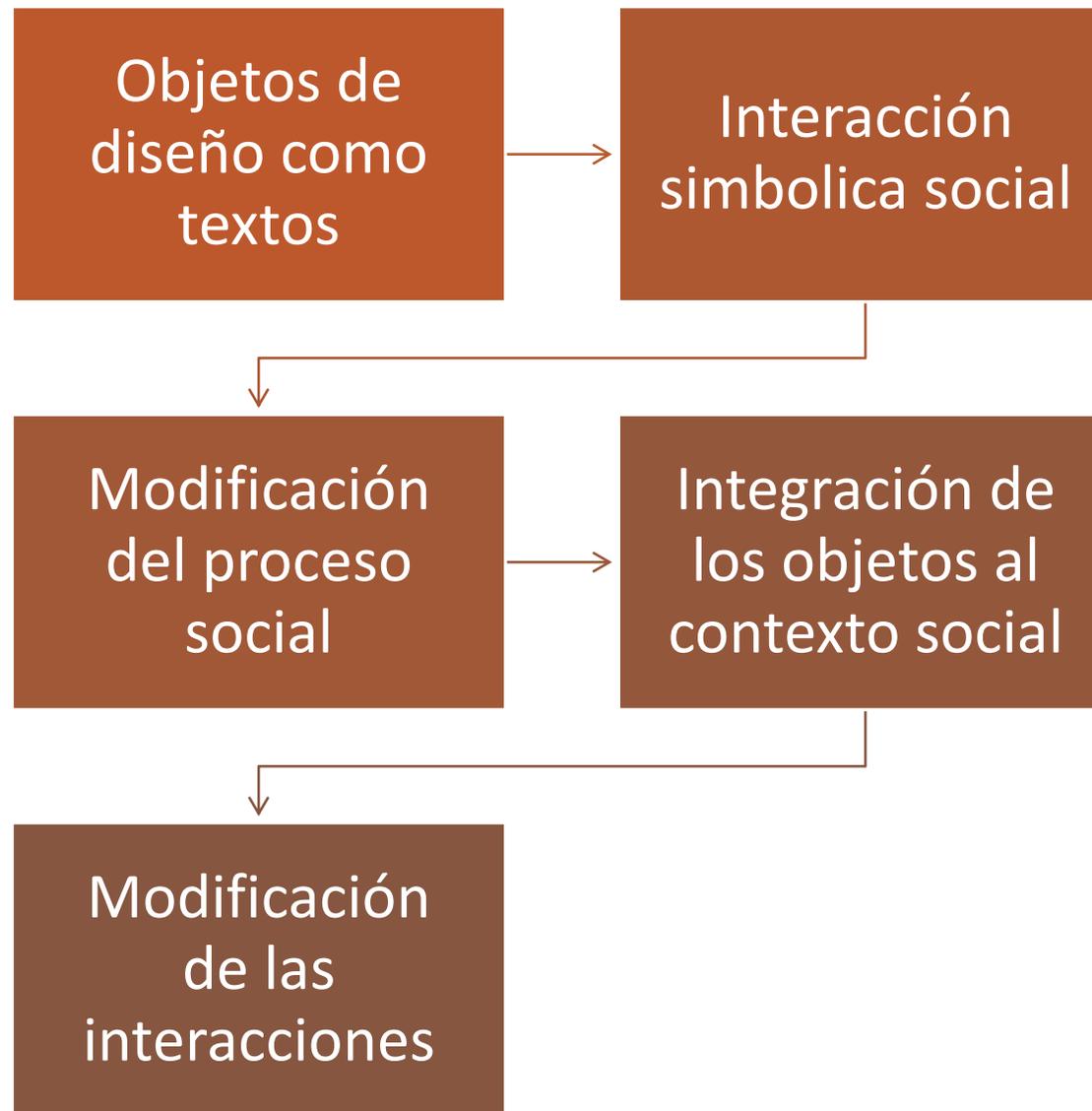
En un ejercicio de interpretación y significación desde el interaccionismo simbólico podemos comprender en la deconstrucción de los textos las estrategias por las cuales los actores construyen el significado posibilitando la apropiación de los objetos e imágenes que construyen una realidad social.



El texto implícito en los elementos tangibles de la cultura de una comunidad es sujeto de un ejercicio de interacción simbólica, que determina la conducta social a partir de símbolos

Al estudiar estos objetos desde su construcción de significación se construyen vínculos con el pasado y el presente inclusive posibilitando un proceso de prospección y se les confiere un importante papel en los procesos de reproducción social.

La comprensión de los textos u objetos de diseño genera un sentido del pasado que es colectivo, compartido, presupone una referencia entre procesos de representación social e inclusive puede modificar el curso de las acciones de los colectivos a partir de los acciones e interacciones generadas a través de su conformación



# Conclusiones

Analizar las modificaciones de la cultura material a través de los objetos diseñados, se posibilita a través del enfoque del interaccionismo simbólico que permite estudiar la diferenciación de los diversos estadios de la civilización desde el estudio de la relación con los objetos desarrollados desde su análisis histórico. Por medio de la interacción social y el análisis del lenguaje de los objetos, éstos se comprenden como textos discursivos elaborados e interpretados en contextos sociales determinados y su capacidad para llevar a cabo la satisfacción de las necesidades individuales y colectivas, en forma diacrónica y sincrónica.



# Conclusiones

---

El significado del objeto diseñado es el efecto simbólico que tiene sobre la sociedad, sobre su significado, se destaca el contenido histórico y se asume el acto de interpretación, el cual depende del contexto y de la posición del actor social o consumidor del objeto, así como de la identidad individual y colectiva, que da sentido de pertenecía al grupo social.

Partiendo del proceso de interacción simbólica este enfoque puede emplearse como conformador de la significación de los textos y discursos desarrollados por los objetos culturales, específicamente para los elementos tangibles dentro de los que se insertan los objetos artefactos e imágenes visuales motivo de las disciplinas del diseño.



# Recomendaciones para Evaluación:

---

1. Elaborar un mapa conceptual con las características de las teorías de las necesidades sociales
2. Desarrollar una línea de tiempo de las fases del diseño y su correspondencia con los Sistemas Sociales
3. Elaborar un mapa conceptual con los elementos para configuración del lenguaje en los objetos de diseño como textos e intertextos
4. Definir un esquema con las relaciones de la interacción simbólica los objetos y los consumidores de los objetos diseñísticos en diversos contextos históricos y sociales



LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL PLAN 2015

63 UA		450 CREDITOS		NÚCLEO BASICO				NÚCLEO SUSTANTIVO						NÚCLEO INTEGRAL							
Áreas de Docencia		ÁREAS DISCIPLINARIAS		PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10								
Área de Diseño	DISEÑO INDUSTRIAL	BASES PARA EL DISEÑO	3 6 9 12	DISEÑO DE OBJETOS SIMPLES	3 6 9 12	DISEÑO DE OBJETOS COMPLEJOS	3 6 9 12	DISEÑO DE PRODUCTOS	3 6 9 12	DISEÑO DE PRODUCTOS ESPECIALIZADOS	3 6 9 12	DISEÑO DE FAMILIA DE PRODUCTOS	3 6 9 12	DISEÑO DE PRODUCTOS SISTEMICOS	3 6 9 12	PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL (BILINGÜE)	3 6 9 12	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL I	3 6 9 12	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL II	3 6 9 12
		LENGUAJES PARA PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL	0 4 4 4	HISTORIA Y TEORIA DEL DISEÑO	4 4 4 8	INTEGRATIVA PROFESIONAL	0 8 8 8	INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO INDUSTRIAL	0 4 4 4												
Área de teoría	FILOSOFÍA Y SOCIOLOGÍA	PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	2 2 4 6	SOLEDAD Y CULTURA	2 2 4 6	EVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS	2 2 4 6	ESTÉTICA	4 0 4 8	SEMÍOTICA	4 0 4 8	ÉTICA PROFESIONAL	2 2 4 6								
	ERGONOMÍA					ERGONOMÍA I	2 4 6 8	ERGONOMÍA II	0 6 6 6												
	ECOLÓGICA					RECURSOS NATURALES	2 2 4 6	IMPACTO AMBIENTAL	2 2 4 6	SUSTENTABILIDAD DEL DISEÑO INDUSTRIAL	2 2 4 6										
	ECONÓMICA ADMINISTRATIVA	INGLÉS 5	2 2 4 6	INGLÉS 6	2 2 4 6	INGLÉS 7	2 2 4 6	INGLÉS 8	2 2 4 6	MERCADO Y CONSUMO	0 6 6 6	ESTRUCTURACIÓN DE PROYECTOS DE DI	2 2 4 6	GESTIÓN DEL DISEÑO INDUSTRIAL	0 6 6 6	PROYECTOS ESTRATÉGICOS DE DISEÑO	0 4 4 4				
Área de tecnología	CIENCIA DE MATERIALES	MATERIALES Y PROCESOS PARA EL DISEÑO	0 4 4 4	TEORÍA Y PRÁCTICA DE ENVASE Y EMBALAR	1 4 6 8	TEORÍA Y PRÁCTICA DE MADERAS	2 4 6 8	TEORÍA Y PRÁCTICA DE CERÁMICA Y VIDRIO	2 4 6 8	TEORÍA Y PRÁCTICA DE METALES	2 4 6 8										
		TEORÍA Y PRÁCTICA DE TEXTILES	2 4 6 8	TEORÍA Y PRÁCTICA DE CUERO Y PIELS	2 4 6 8	TEORÍA Y PRÁCTICA DE PLÁSTICOS	2 4 6 8														
	COMUNICOLOGÍA	REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE CONCEPTOS	0 4 4 4	REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE OBJETOS	0 6 6 6	REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL DE PRODUCTOS	0 6 6 6	REPRESENTACIÓN INTEGRAL DE PRODUCTOS	0 4 4 4	FOTOGRAFÍA	0 6 6 6	COMUNICACIÓN E IMAGEN PROFESIONAL (BILINGÜE)	2 2 4 6								
		GEOMETRÍA	0 4 4 4	DIBUJO TÉCNICO	0 4 4 4	DIBUJO TÉCNICO ASISTIDO	0 4 4 4	MODELADO ASISTIDO RENOVADO	0 4 4 4	FÍSICA Y SISTEMAS APLICADOS AL DISEÑO INDUSTRIAL	2 2 4 6	ANIMACIÓN ASISTIDA	0 4 4 4	MATRICES DE SIMULACIÓN	0 4 4 4	PROTOTIPEO ASISTIDO	0 4 4 4				
Optativas							TEMAS SELECTOS DE DISEÑO	0 4 4 4	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 1	0 4 4 4	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 2	0 4 4 4	TEMAS SELECTOS MULTIDISCIPLINARIOS	0 4 4 4	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 3	0 4 4 4					
Titulación	ÁREAS DISCIPLINARIAS	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10										
		NÚCLEO BASICO				NÚCLEO SUSTANTIVO						NÚCLEO INTEGRAL									

PRACTICAS PROFESIONALES

# Bibliografía:

Benet, V., 2004. *La cultura del cine, Introducción a la historia y la estética del cine*. 1 ed. Barcelona: Icaria.

Blumer, H., 1969. *Symbolic Interaction: Perspective and Method*. 1 ed. -: Englewood Cliffs N.J: Prentice Hall.

---

Ferrer, E., 2000. *El lenguaje de la Publicidad*. 1 ed. México: Fondo de Cultura Económica.

Jeffrey, A., 1992. *Las teorías sociológicas desde la segunda guerra mundial*. 1 ed. Barcelona: Gedisa.

Llovet, J.(1981).*Ideología y Metodología del Diseño*. G Gilli. Madrid.

Marafioti, R., 2005. *Charles S Peirce. El éxtasis de los signos*. 2 ed. Buenos Aires: Biblos.

Nos Aldás, E., 2007. *lenguaje publicitario y discursos solidarios. Eficacia publicitaria, ¿Eficacia cultural?*. 1 ed. Barcelona España: Icaria .

OMILL, N. (2008) NECESIDADES. Definiciones y Teorías. Introducción al Trabajo Social

filo.unt.edu.ar/wp-content/uploads/2017/05/intro\_ts\_unidad2\_necesidades\_17.pdf

Ricoeur, P., 2002. *Del texto a la acción. Ensayos de hermenéutica II*. 2 ed. México: Fondo de Cultura Económica.

Villadiego, M., Bernal, P. & Urranczyk, M., 2006.,*redalyc.org*. [En línea]  
Available at: <http://www.redalyc.org/articulo.oa> [Ultimo acceso: 24 noviembre 2015].

Zavala, L., 1998. *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. 1 ed. México, D.F.: UAEM.