

INDICE

Las cuatro reglas del método cartesiano	9
Saber proyectar	10
E lujo	13
Arroz verde	15
Metodología proyectual	18
En qué sectores se encuentran sectores de diseño	21
Qué es un problema	37
Bocetos y dibujos	65
Modelo	93
Ficha de análisis	104
Compás de Oro para desconocidos	111
Simplificar	134
Coherencia formal	142
Evolución de la navaja de afeitarse	150
Espacio habitable	162
Constelaciones	182
Habitáculo	188
Patchwork	204
Una lámpara de género de punto	208
Un libro ilegible	218
Los prelibros	229
Juegos y juguetes	242
Estructura expositiva	254
Indicador de dirección y de la velocidad de los vientos	264
Un ciclomotor	272
Prefabricación	278
Una paseo de árboles de muchas clases	295
Autocar gran turismo	302
Proyecto para una exposición	309
Reciclaje	320
Dobles imágenes	329
Variación de la percepción	335
Biónica	338
Prosémica	348
Ergonomía	350
Luminotecnia	354
Los moldes	236
Embutición	379
Proyección para todos los sentidos	381
Bibliografía	384