



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE GRADO EN DISEÑO

GUÍAS DOCENTES 2026/2027. 1º SEMESTRE **DISEÑOS FUTUROS**

ÍNDICE DE CONTENIDOS
1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
1.1. Asignatura
1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
2.1. Breve descripción
2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
4.1. Generales
4.2. Transversales
4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
5.1. Técnicas docentes
5.2. Desarrollo
5.3. Trabajo del alumno
5.4. Actividades evaluables
5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
6.1. Instrumentos para la evaluación
6.2. Criterios para la evaluación
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8. CRONOGRAMA
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE
11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN
12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	Diseños futuros
Tipo	Optativa
Materia	Materiales y Tecnología: Diseño
Especialidad	Diseño gráfico / Interiores
Curso y semestre	4º, Primer semestre
Nº créditos ECTS	6 ECTS
Horas lectivas semanales	5+1 h 15 minutos
Horario de impartición	
Departamento	Fundamentos Científicos del Diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Eduardo de Pedro	edepedro@esda.es	A
María de los Ángeles Gómez Quílez	magomez@esda.es	A

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

La asignatura aborda, desde una perspectiva teórico práctica aquellos enfoques en el ámbito del diseño que emplean metodologías de carácter anticipatorio ante los escenarios de futuro en los que, la propia disciplina del diseño, no solo ofrece soluciones, sino que establece análisis, reflexiones y debate ante las propias problemáticas presentes y su posible proyección en el tiempo.

2.2. Contextualización

El carácter de esta asignatura viene contextualizado en el marco de desarrollo de nuevas metodologías como el Futures Thinking, de carácter anticipatorio, y desde la perspectiva de los nuevos roles que han de adoptar a futuro las y los diseñadores y por tanto, su preparación en el ámbito formativo para dichos escenarios.

A su vez se afirma en la capacidad de las y los diseñadores de ambos ámbitos a los que va dirigido para la investigación en ámbitos más abiertos que los estrictamente formales y desde una visión reflexiva.

3. CONTENIDOS

Contenidos propios de la materia a impartir y de los correspondientes enfoques de Diseños Futuros, así como las metodologías, herramientas prácticas de diseño, análisis prospectivo, recursos para la investigación en diseños futuros. Herramientas de análisis de proyectos internacionales. Herramientas prácticas para la elaboración de propuestas.

4. COMPETENCIAS

4.1. Generales

- CG 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. CG 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. CG 6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- CG 7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG 9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- CG 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. CG 11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG 12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- CG 13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- CG 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- CG 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- CG 16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG 17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- CG 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG 20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG 21 Dominar la metodología de investigación.

- CG 22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

4.2. Transversales

- CT 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT 6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT 7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo de equipo. CT 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT 10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT 11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT 12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT 15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- CT 16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CT 17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural y medioambiental, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

4.3. Específicas de la especialidad

- CEDI-2 Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- CEDI-9 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- CEDI-12 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.
- CEDI-15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción
- CEDG-1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG-2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. CEDG-3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. CEDG-4 Dominar los procedimientos de creación de códigos



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

comunicativos. CEDG-5 Establecer estructuras organizativas de la información. CEDG-6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

- CEDG-11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- CEDG-13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- CEDG 15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas:

Clases teóricas en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos.

Clases prácticas:

Clases prácticas en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos.

Trabajos individuales:

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Actividades Docentes Dirigidas (ADD):

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura.

Sesiones de exposición y debate:

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados.

Trabajos Grupales:

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Actividades autónomas dirigidas individuales



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura

Las técnicas docentes se desarrollarán con el apoyo de las herramientas de Google Suite y otras plataformas trello, etc.

5.2. Desarrollo

Clases Teóricas

En las clases teóricas se introducirán los aspectos más relevantes de los enfoques, metodologías y herramientas que se van a utilizar dando lugar al debate y la reflexión sobre su utilización y aplicación.

Clases Teórico-Prácticas (Prácticas)

Se llevarán a cabo sesiones grupales, dinámicas de grupo y similar, coherentes con la asignatura en la que se realizarán distintos ejercicios de aplicación y seguimiento de las metodologías y herramientas empleadas para diseñar propuestas futuras desde distintas perspectivas (especulativas, críticas, ficcionadas, discursivas, experimentales, narrativas, etc.) Se debatirá la comprensión de las mismas a través de la exposición de los ejercicios.

Trabajos Grupales prácticos

Trabajos de taller en la elaboración de distintos "prototipos" de diseños futuros en los que el alumnado, en grupo, elaborará propuestas de escenarios futuros, prototipos diagéticos que se analizarán y definirán cambios.

Juegos y estrategias de diseño de escenarios a partir de la participación colectiva.

Actividades autónomas dirigidas de carácter individual

En sesiones de tutoría individualizada el alumnado desarrollará una propuesta práctica desde enfoques elegidos en los que tendrá que poner en juego la competencia en investigación y proyectación.

Estas propuestas se expondrán y debatirán entre todo el alumnado una vez desarrolladas

Sesiones con expertos

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	88,5
Clases teóricas	20
Clases prácticas	40
Presentación de trabajos y proyectos	28,5
Realización de exámenes y revisión	0
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	60 Horas
Estudio	10
Preparación y realización de trabajos	40
Asistencia a exposiciones o conferencias	10
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	150 horas

5.4. Actividades evaluables

Actividades Evaluables

Lecturas de trabajos académicos, análisis de proyectos internacionales en el campo de los diseños futuros.

Se evaluará la investigación, análisis, resumen y conclusiones de al menos 4-5 artículos académicos y no académicos en el campo de los diseños futuros. El objetivo de esta actividad es introducir al alumnado y sentar las bases del trabajo teórico-práctico y práctico posterior, tanto grupal como individual en el caso de la actividad docente dirigida.

Ejercicios de clase teórico-prácticos correspondientes a la aplicación de las metodologías y distintos enfoques de diseños futuros

Se evaluarán al menos 4 trabajos prácticos de aplicación de la/s metodologías de diseños futuros, así como del uso de herramientas de proyectación en este caso realizados de forma grupal. Estos trabajos se evaluarán desde la presentación, debate y reflexión de los mismos con técnicas de coevaluación.

Actividad autónoma dirigida

Cada estudiante realizará un trabajo autónomo dirigido sustentado en una investigación previa, propuesta de intervención en un escenario, argumentación del enfoque correspondiente de diseño futuro y elaboración de un prototipo.

La actividad evaluará la capacidad de análisis y la competencia a la hora de argumentar y defender su propuesta en base a los objetivos presentados en el proyecto.

Se evaluará la asistencia regular a las tutorías y el seguimiento regular de las indicaciones en los cambios y mejoras de la propuesta hasta la presentación de la propuesta final.

Sesiones con expertas/os

Se evaluarán todas aquellas charlas, seminarios, conferencias realizadas por expertos solicitando un análisis por parte del alumno a nivel individual

La evaluación será continuada.

En la convocatoria ordinaria se evaluarán todos los ejercicios solicitados como actividades evaluables.

Lo anteriormente citado rige para la convocatoria extraordinaria.

5.5. Referencias Bibliográficas

Webgrafía general

1. <https://speculativeedu.eu/>
2. <https://surfutures.eu/>
3. www.discursive.design.com
4. <https://situationlab.org/project/the-thing-from-the-future/>
5. <https://extrapolationfactory.com/>
6. <http://www.fuel4design.org/>
7. <https://interakcije.net/en/>
8. <https://www.unesco.org/en/futures-literacy/network>
9. <https://oecd-opsi.org/toolkits/>
10. <https://jfsdigital.org/>

Bibliografía específica

1. Dunne, A&Rubby, F (2013). *Speculative everything*. MIT Press
2. Dunne, A (2008) *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* (The MIT Press)

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para todas las actividades evaluables regirán los siguientes principios.

- Usar adecuadamente la terminología propia de la materia junto con la correcta expresión ortográfica, gramatical y semántica.
- Ser capaces de realizar análisis razonados que demuestren la capacidad del estudiante de reflexionar.
- Aplicar de manera correcta las metodologías y herramientas desarrolladas a propuestas en base a los criterios expuestos durante las clases teóricas, teórico-prácticas y ejercicios prácticos en clase.
- Ser capaces de integrar elementos de IA de manera explícita siempre que sean coherentes con los ejercicios a desarrollar.
- Demostrar las competencias de elaborar propuestas individuales de diseño futuro coherentes, argumentadas, reflexionadas, analíticas y que permitan apreciar su grado de desarrollo en el marco de investigaciones propias de la materia.
- Presentar adecuadamente desde lo que son los elementos propios del diseño las propuestas desarrolladas (gráfica, visualmente y de ámbito literario).

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Lectura, análisis y reflexión de artículos de investigación y desarrollo propios de los diseños futuros 20% de la nota global

En la presentación de dichas lecturas se valorará el análisis y la adecuada capacidad de reflexión y establecimiento de conclusiones propias. Cada trabajo estará valorado con un 5% de la calificación total.

Ejercicios teórico-prácticos 40% se llevarán a cabo al menos 4 ejercicios teórico prácticos valorados cada uno con un 10% de la calificación total. Se valorarán en base a los principios determinados durante las sesiones teóricas para cada uno de los trabajos. Cada trabajo consistirá en el seguimiento aplicado de distintas metodologías y herramientas de diseños futuros valorando su coherencia en la aplicación y las conclusiones de proyectación establecidas por el estudiante.

Actividad autónoma dirigida 30%

Se evaluará la propuesta individual del alumnado, el seguimiento de las tutorías teniendo en cuenta su capacidad para incorporar el buen desarrollo de la/s metodologías y herramientas vistas en las sesiones teórico-prácticas y las competencias alcanzadas en las lecturas.

Sesiones expertas 10%

Se tomará en consideración la adecuada reflexión realizada de cada una de las charlas, talleres o sesiones de otra índole realizadas en la asignatura.

8. CRONOGRAMA

Diseño de Futuros								
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Contenidos	B1	B1	B1	B2	B2	B2	B3	B2
Trabajos	Trabajo de Clase correspondiente con el B1 y lecturas dirigidas sobre la materia			Trabajos de clase correspondientes con el B2. Metodologías y Herramientas a partir de ejercicios aplicados.				
Seguimiento o ADD	Presentación de la propuesta y fase de investigación a partir de lecturas seleccionadas por el estudiante que se debatirán en las tutorías.				Diseño del escenario y los prototipos, así como las narrativas establecidas en torno a dichos diseños.			

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16 C. Ord. 11-15 Enero	S17 C. Ord. 18-22 Enero
Contenidos	B3	B3	B3	B4	B4	B5	B5		
Trabajos	Ejercicios de clase correspondientes al Gaming de Futuros. Trabajos Grupales.			Trabajos de clases correspondientes a ambos temas.					

Seguimiento o ADD	Elaboración de prototipos futuros y adecuación de distintas herramientas.	Análisis de los distintos prototipos. Debate sobre su adecuación al enfoque elegido. Selección y presentación del prototipo final.		
----------------------	---	--	--	--

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
T1 Introducción a los diseños Futuros. El Cono de Voros. Mapas de Diseños Futuros. T2 Metodologías, estrategias y herramientas de diseños futuros, T3 Gaming de Futuros. Juegos para la creación de escenarios futuros. T4 Diseño Prospectivo y Diseño Estratégico. T5 Los talleres de Diseños Futuros.	Lecturas sobre la materia de carácter académico y didáctico-pedagógico en el marco de los diseños futuros. Capítulos de libros. Trabajos de aplicación de distintas metodologías. Futures Thinking. Método Deflexor y herramientas correspondientes. Ejercicios correspondientes a distintos juegos y dinámicas de creación de escenarios futuros Ejercicios sobre diseño estratégico y prospectiva futura	El ADD consistirá en la propuesta y elaboración de un prototipo diegético vinculado con un enfoque de diseño especulativo o diseño ficción que el estudiante elaborará en distintas etapas consistentes en. Lectura e investigación de textos propios. Diseño de escenarios a partir de las experiencias del Gaming. Elaboración de prototipos iniciales, análisis, debate e indicadores de modificación. Análisis de prototipos viables y elección de prototipo final, presentación y conclusiones.

COMENTARIOS:

La temporización del cronograma es orientativa, dadas las variables y circunstancias especiales del curso.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las actividades complementarias son un recurso fundamental en las áreas del diseño y en estas enseñanzas en general. La limitación de recursos obliga también a no poder concretar de manera determinante las mismas y quedar dichas actividades como propuestas que han de ser valoradas en cuanto a su viabilidad temporal.

Sesiones con expertos en la materia que permitan abordar distintos enfoques. Se prevé alguna sesión presencial y otras en carácter telemático con expertos nacionales e internacionales.

Taller de Diseños futuros impartido por expertos.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

Los correspondientes a los acuerdos establecidos en el departamento

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

Según acuerdo de coordinación de Diseño de Interiores, se utilizará en los trabajos el sistema de cita y elaboración de bibliografía el estilo APA 7ª edición.

Se contempla la posibilidad de trabajar en algún proyecto/ejercicio de la asignatura aplicando en algún aspecto intervención educativa en Diseño Social o Diseño para la Innovación Social. Este trabajo que puede requerir, en ocasiones, coordinación con otras asignaturas y/o colaboración con agentes externos a la ESDA, se comunicará a la jefatura de departamento, dirección y se reflejará en la memoria de la asignatura.

La programación de la asignatura contempla la posibilidad de establecer conexiones con otras materias, niveles y proyectos del centro, tanto internos como externos. Estas conexiones no se plantean como una estructura rígida, sino como un marco abierto que cada docente puede adaptar a lo largo del semestre en función de los intereses de su grupo, de la naturaleza de los contenidos y de las oportunidades que surjan durante el curso.

En todo lo referente a la atención a la diversidad y el uso de la inteligencia artificial la presente guía didáctica remite al Proyecto Educativo de Centro.

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.



CURSO 2026/2027
FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS DEL DISEÑO
DISEÑOS FUTUROS