

Guía docente del Grado en Diseño

Nombre de la Asignatura	Temas de Diseño
Curso	Tercero
Mención	Común
Nombre del equipo docente	Dra. Marcela Lucci
Núm. de créditos ECTS	6
Idioma de impartición	Castellano

Descripción de la asignatura / Objetivos

Esta asignatura propone una aproximación teórica y crítica al diseño entendido como una práctica situada en contextos históricos, sociales y culturales. Se abordarán nociones clave, casos de estudio y textos fundamentales que permitan al estudiante analizar cómo el diseño ha sido configurado por fuerzas culturales, simbólicas y políticas a lo largo del tiempo.

Un eje central del curso será el estudio de la interrelación entre cultura, sociedad y diseño, para examinar de qué manera los procesos históricos y transformaciones colectivas han impactado y continúan moldeando el rol profesional del diseñador. Se buscará que el estudiante se conecte de forma profunda y reflexiva con la idea de que diseñar implica una responsabilidad ética: que toda creación está destinada a ser vivida por otras personas, y que esa dimensión humana debe guiar el modo en que ejerce su práctica proyectual.

Asimismo, se promoverá una reflexión activa sobre el rol social del diseño en contextos de crisis, transformación y conflicto. Desde esta perspectiva, la asignatura invita a considerar el diseño no sólo como respuesta funcional o estética, sino como herramienta crítica capaz de cuestionar, reparar o imaginar realidades alternativas. Esta mirada busca reforzar la conciencia de que el hacer proyectual está inevitablemente vinculado a decisiones que afectan vidas concretas, cuerpos situados y entornos compartidos.

Prerrequisitos establecidos en el Plan de Estudios

Teoría e Historia del Diseño I y II

Conocimientos previos necesarios

- Los contenidos de Teoría e Historia del Diseño I y II
- Conocimientos de los procesos proyectuales adquiridos en las asignaturas técnicas/prácticas de los dos primeros años del grado.
- Uso de ofimática, redes, y similares a nivel de usuario

Competencias y Resultados de Aprendizaje

Competencias básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

- CE1. Saber diseñar: poseer conocimientos para analizar datos, sintetizar formas, proponer un concepto de diseño defendible y desarrollarlo hasta ser fabricado.
- CE2. Identificar problemas de diseño: recopilar datos pertinentes, formular el problema, generar un concepto, decidir criterios de formalización, elegir materiales y procedimientos, controlar coherencia y evaluar resultados.
- CE5. Comprender valores simbólicos y procesos semióticos para diseñar productos, comunicaciones, sistemas y servicios.
- CE14. Mostrar autoexigencia y rigor en la calidad del trabajo; familiaridad con normativas de calidad
- CE16. Desarrollar competencias cognitivas vinculadas al contexto histórico y filosófico y su incidencia en lo social.
- CE17. Manejar esquemas conceptuales y terminológicos de Historia y Arte.

Competencias específicas.

Objetivos de aprendizaje. Que el alumno sea capaz de:

1. Comprender de manera situada el ejercicio profesional del diseño como parte de un entramado cultural y social dinámico, en el que la figura del diseñador está condicionada por contextos humanos concretos.
2. Asumir la responsabilidad de crear para otros desde una perspectiva ética y empática, incorporando esta conciencia como parte central de la práctica profesional y de la toma de decisiones proyectuales.
3. Analizar críticamente las transformaciones del diseño a lo largo de distintos momentos históricos, reconociendo su vínculo con los contextos socioculturales en los que se desarrolla.
4. Estudiar las corrientes de pensamiento que han influido en las prácticas proyectuales, identificando su incidencia en la evolución conceptual y material de la disciplina.
5. Reflexionar sobre el rol de los imaginarios sociales, las representaciones visuales y los valores culturales en la configuración de los discursos y prácticas del diseño.
6. Explorar las dimensiones éticas y políticas del diseño como forma de intervención en la vida cotidiana, considerando su potencial para influir en las formas de convivencia y organización social.
7. Ejercitar, a través de proyectos y ejercicios, cómo un determinado imaginario, situación social o coyuntura política puede incidir en las decisiones, enfoques y resultados del proceso proyectual.
8. Reconocer, a través del análisis de casos concretos, cómo los discursos y decisiones proyectuales pueden reforzar o cuestionar estructuras de poder, exclusión o desigualdad.

Contenido

BLOQUE I: FUNDAMENTOS Y ENFOQUES CULTURALES DEL DISEÑO

1. El diseño como práctica cultural: definiciones, enfoques y límites disciplinares.
2. La posmodernidad y el giro cultural: el diseño como discurso, texto y simulacro.
3. Comunicación y medios: la importancia de los medios de masa en la conformación de un discurso diseño integrado e integral en el último siglo.
4. Diseño y política: objetos, mensajes y relaciones de poder.

BLOQUE II: DISEÑO, IDENTIDAD y REPRESENTACIÓN

1. Diseño e identidad: intersecciones entre género, clase y consumo en las prácticas proyectuales.
2. Análisis de imaginarios visuales y simbólicos en torno a lo étnico y lo queer: tensiones, apropiaciones y resignificaciones en contextos socioculturales diversos.
3. Impacto de las identidades no hegemónicas en la transformación del pensamiento proyectual: estrategias de resistencia, expansión de repertorios formales y cuestionamiento de cánones establecidos.
4. Diseño inclusivo y pensamiento decolonial: herramientas críticas para repensar la utilidad, el ornamento y la representación en clave plural.

(Continúa en la página siguiente)

BLOQUE III: APLICACIONES Y ESTUDIOS DE CASO

1. Estudios de caso: análisis crítico de piezas, sistemas o campañas desde una perspectiva cultural.
2. Estudios de caso centrados en prácticas de diseño que visibilizan, problematizan o celebran experiencias identitarias específicas en distintas culturas.
3. Diseño inclusivo y pensamiento decolonial: herramientas críticas para repensar la utilidad, el ornamento y la representación en clave plural.
4. Estudio de la discapacidad como oportunidad para el desarrollo y mejora social, a través de estrategias de diseño inclusivo que respeten la diversidad.

BLOQUE 4: PROYECCIÓN PROFESIONAL, DESAFÍOS Y FUTURO DEL DISEÑO

1. Diseño y sostenibilidad: debates actuales sobre ética, medio ambiente y futuro.
2. Nuevas tecnologías y transformaciones en las prácticas del diseño.
3. Cuestiones y problemáticas vinculadas al estudio, la emprendeduría y la profesión del diseño, abordando el “¿Y después, qué?” del estudiante.

Metodología Docente

El curso se desarrollará mediante clases teóricas y prácticas que combinarán exposiciones, análisis de lecturas y discusión colectiva, promoviendo la participación activa y el pensamiento crítico de los estudiantes. Se fomentará un diálogo abierto en torno a los temas planteados, alentando la reflexión profunda sobre las relaciones entre diseño, cultura, poder e identidad.

Para abordar los contenidos relacionados con las representaciones visuales y materiales del diseño, así como las cuestiones vinculadas a género, etnicidad y clase, se emplearán estudios de caso y análisis críticos que permitan examinar las tensiones, apropiaciones y resignificaciones presentes en distintos contextos socioculturales. Estas actividades facilitarán la comprensión del impacto de las identidades no hegemónicas en la evolución del pensamiento proyectual y en la ampliación de repertorios formales.

Además, se incentivará la exploración práctica de enfoques de diseño inclusivo y pensamiento decolonial, entendidos como herramientas críticas para repensar la función, el ornamento y la representación en el diseño desde perspectivas plurales y diversas.

Las instancias prácticas incluirán la elaboración de ensayos, presentaciones orales y trabajos de investigación que consoliden los conceptos abordados y permitan a los estudiantes integrar la teoría con la reflexión proyectual, siempre bajo una mirada ética y comprometida con las implicaciones sociales del diseño.

Durante el transcurso del año académico, se llevará a cabo un ejercicio práctico vinculado al proyecto de una puesta en escena —que incluirá vestuario, escenografía (espacios, objetos) y luces— de un espectáculo musical. Este trabajo, que será uno de los exámenes de la asignatura, tiene como objetivo que los estudiantes comprendan un texto de ficción, contextualicen el momento en que fue producido, la época en que sucede o en la que se propone realizar la puesta en escena, y justifiquen las elecciones de diseño que intervienen en la representación. Este ejercicio es fundamental para que desarrollen su capacidad crítica e innovadora, trabajando con las premisas establecidas sin posibilidad de modificarlas, y así potenciar su saber y creatividad al máximo dentro de un marco definido.

EVALUACIÓN – Actividades Formativas

¿Qué se evalúa?

Criterios generales de evaluación:

- a) La evaluación será continua y combinará actividades teóricas y prácticas para valorar la comprensión, el análisis crítico y la aplicación de los contenidos del curso.
- b) Los estudiantes deberán elaborar un ensayo individual sobre un proyecto de diseño vinculado a los temas teóricos del programa. Este trabajo debe demostrar capacidad analítica, integración rigurosa de las lecturas, coherencia argumentativa y calidad en la presentación escrita y visual.
- c) Se valorará especialmente:
 - La pertinencia del proyecto seleccionado en relación con los contenidos tratados.

- La calidad y precisión de la redacción.
 - El uso adecuado de textos teóricos.
 - La selección y tratamiento de imágenes.
 - La estructura y maquetación del ensayo.
 - Se tendrá en cuenta la participación activa en clase, incluyendo:
 - La contribución a debates.
 - La presentación de lecturas.
 - La realización de ejercicios semanales que promuevan la reflexión crítica y profundización en los temas.
- d) La entrega y presentación de avances, tanto individuales como grupales, serán fundamentales para el seguimiento formativo.
- e) Como actividad final, se realizará un trabajo en grupo centrado en el proyecto de una puesta en escena de un espectáculo musical, que integrará vestuario, escenografía y luces. Se evaluará la capacidad para justificar las decisiones proyectuales en relación con el texto de ficción, su contexto de producción y la temporalidad de la representación.
- f) Las instancias prácticas incluirán la elaboración de reflexiones escritas, presentaciones orales y trabajos de investigación, orientadas a consolidar los aprendizajes y fomentar una postura ética y comprometida en la práctica profesional del diseño.

Convocatorias Ordinaria y Extraordinaria

Evaluación en convocatoria Ordinaria (Evaluación continuada)

Elementos evaluables y porcentajes de valoración

Las fechas de los ejercicios y exámenes evaluables están disponibles en la Grilla de la Asignatura.

(Pueden estar sujetos a modificación por razones de fuerza mayor. Cualquier cambio será informado con la debida antelación).

Asistencia, participación en debates y ejercicios en clase:..... 20%

Ejercicio anual: Ejercicio transversal de diseño: puesta en escena del Segundo Acto de ópera *La Bohème*, de Giacomo Puccini"30%

Primer cuatrimestre:

Examen presencial 1: Lecciones 1 a 4 de la asignatura.....25%

Segundo cuatrimestre:

Examen presencial 2: Lecciones 5 a 9 de la asignatura25%

Total porcentajes de valoración:100%

Las fechas de las etapas del ejercicio anual y de los exámenes presenciales será informada oportunamente en la guía de clase, mediante comunicaciones en el Classlife, y en forma presencial durante las clases.

EXÁMENES PRESENCIALES 1 y 2: Los exámenes presenciales 1 y 2 estarán compuestos de 3 ó 4 preguntas de análisis sobre los temas trabajados en clase, relacionados con contenidos o elementos audiovisuales vinculados con la asignatura y a la bibliografía obligatoria disponible en el Classlife para cada unidad. Las preguntas incluirán imágenes y fragmentos de la bibliografía obligatoria que guiarán a los y las estudiantes a elaborar sus respuestas. Las preguntas, además de contenidos, pedirán reflexiones y opiniones de los/las estudiantes sobre los contenidos que se están evaluando, para comprobar la autonomía de su pensamiento respecto de las teorías de diseño estudiadas.

EJERCICIO ANUAL: Ejercicio transversal de diseño: puesta en escena del Segundo Acto de ópera *La Bohème*, de Giacomo Puccini". Este ejercicio constituye un examen que durará todo el año. Los y las

estudiantes, **DE MANERA GRUPAL**, realizarán el diseño completo del segundo acto de la ópera, centrado en cuatro dimensiones del diseño: escenografía, vestuario, atrezzo y gráfica.

El objetivo es crear una propuesta coherente, fundamentada y técnicamente viable para una puesta en escena contemporánea o históricamente contextualizada, según el análisis que realicen los grupos al comenzar el proyecto. Las especificaciones detalladas de este ejercicio se encuentran en el Anexo I de esta Guía, en un documento individual en el Aula la asignatura de Classlife y serán comentadas reiteradamente en clase durante el curso lectivo.

Comienzo del Ejercicio Anual: 1 de octubre de 2025

Entregas parciales

- **Diciembre** – Primera puesta en común
→ Presentación oral de la **propuesta de época** y primeros bocetos conceptuales por especialidad.
→ Presentación breve del análisis del libreto y referencias visuales.
- **Febrero** – Segunda puesta en común
→ Exposición oral del desarrollo de maquetas, prototipos iniciales, pruebas de materiales y exploración gráfica. Puede incluir, aunque no es imperativo, un tablero de inspiración (moodboard)
- **Abril** – Tercera puesta en común
→ Propuestas orales semi-finales: diseño avanzado de todos los elementos. Feedback grupal y de la docente.

Entrega final (mayo 2026)

Cada grupo presentará en el Aula del Moodle un **dossier completo** con los siguientes elementos:

- **Memoria escrita** (máx. 30 páginas): fundamentación del diseño, análisis del libreto, justificación de decisiones conceptuales, bibliografía y referencias. Todos estos elementos **pueden presentarse en forma física y/o virtual**, cuidando la excelencia de la presentación en la entrega.
- **Bocetos finales**, en alta calidad.
- **Prototipos/maquetas** en físico o en 3D (reales o virtuales).
- **Renderizados** o simulaciones de la escena en conjunto.
- **Material gráfico** definitivo (cartel, programa, entradas, etc.)
- **Presentación oral** con apoyo visual.

La normativa de evaluación general de la ESDi indica que para aprobar la asignatura se debe:

1. Obtener una nota mínima final de 5 (CINCO) puntos.
2. Entregar obligatoriamente todos los elementos evaluables planteados y que estos deben obtener una nota mínima de 4 para poder hacer media.
3. Si algún elemento no está presentado su nota será un NP (no presentado) y la nota final de la convocatoria ordinaria será también un NP.
4. Si alguno de los elementos evaluables no llega a la nota de 4, la nota final de la asignatura se evaluará como un NA.
5. **En estos dos últimos casos la asignatura no se puede superar en convocatoria ordinaria y el alumno deberá recurrir a la convocatoria extraordinaria de acuerdo con el punto siguiente.**

Caso excepcional válido únicamente para esta asignatura:

Única y exclusivamente en casos extremadamente excepcionales y/o de causa mayor, la profesora podrá autorizar a un/una estudiante a realizar alguna entrega o examen presencial en otra fecha de la indicada en el Classlife. Esta excepción **deberá plantearse detalladamente a la profesora con la debida**

antelación, y deberá estar debidamente justificada con la documentación original necesaria ANTES DE AUTORIZARSE EL CAMBIO DE FECHA.

Evaluación en convocatoria Extraordinaria

El alumno/a que no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria a final del periodo de clase, **O BIEN NO LLEGUE AL 80% DE ASISTENCIA OBLIGATORIA** a clases estipulado por la ESDi, se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria de recuperación, que se llevarán a cabo en el periodo indicado en el calendario académico, en una fecha específica que se informará con la debida antelación en el Classlife y de manera personalizada a cada estudiante.

De acuerdo con el criterio general de la ESDi, las puntuaciones de la convocatoria extraordinaria de esta asignatura siguen la pauta de las evaluaciones de la convocatoria ordinaria: 0 a 10 (un 4 será la nota mínima para aprobar), NP Y NA.

En convocatoria extraordinaria **la profesora decidirá la forma de evaluación de manera personalizada para cada estudiante, en función de las circunstancias que lo/la hayan llevado a no poder aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria.** Con todo, se identifican dos casuísticas principales:

- Alumnos que han asistido de forma más o menos regular a clase, que pueden acreditar un seguimiento satisfactorio de los contenidos de la asignatura y que han hecho entrega de parte de los trabajos requeridos.
En este caso la alumna deberá completar las entregas que le falten o deberá mejorarlas para poder aprobarlos.
En el caso de las pruebas presenciales suspendidas (nota menor a 4): se deberán repetir. La profesora evaluará los mismos contenidos de esos temas específicos que fueron trabajados en clase, pero cambiará las preguntas o ejercicios del examen de la convocatoria extraordinaria para evitar la posibilidad de plagio o copia. De esta manera, el/la estudiante podrá acreditar un nivel de conocimiento mínimo de los contenidos de la asignatura que no había aprobado.
- Alumnos que no han asistido a clase o su asistencia ha sido irregular y que prácticamente no han entregado ninguna tarea durante el curso: si esto ocurre, la profesora no puede acreditar un seguimiento y conocimiento mínimo de los contenidos del o de la estudiante.
En este caso, el o la estudiante, además de realizar alguna tarea práctica breve referida a los contenidos de la asignatura, deberá someterse obligatoriamente a una prueba de nivel escrito de todos los temas de la asignatura para poder aprobarla.

Como **ejemplo** de la tarea breve a realizar en este tipo de convocatoria extraordinaria, puede mencionarse el diseño en forma de boceto de un objeto de uso cotidiano de la especialidad que curse el/la estudiante. Este boceto deberá incluir las pautas centrales de la escuela de diseño que se esté evaluando, presentando dos versiones: una con algún error de diseño, y otra con ese diseño optimizado (justificando cada caso). (Sigue en p. 6).

La prueba escrita será similar a los exámenes presenciales llevados a cabo durante el curso: cuatro o cinco preguntas específicas de los contenidos estudiados, que incluyan reflexiones individuales de cada alumno.

(Continúa en la página siguiente)

Asistencia a clase y normativa general

Las y los alumnos tienen el deber ASISTIR OBLIGATORIAMENTE A LAS CLASES. El incumplimiento de esta norma puede conllevar la pérdida del derecho a evaluación continuada (convocatoria ordinaria) de la asignatura.

En esta asignatura se aplica la normativa general indicada en las guías académicas de la ESDi y en particular con respecto a la asistencia a clase.

HAY QUE SABER QUE:

- 1 **El porcentaje mínimo de asistencia para mantener el derecho a la evaluación continuada es del 80%, o sea, los/las estudiantes SOLO PUEDEN TENER UN MÁXIMO DEL 20% DE FALTAS SIN JUSTIFICAR.**
- 2 **En el caso de las faltas justificadas, el hecho de tener un número muy elevado de faltas de asistencia, aunque éstas sean justificadas, no exime al alumnado de tener que seguir la asignatura y la evaluación continuada de forma adecuada, ES DECIR:**
 - 2.1 **Se deben entregar las tareas requeridas por el profesor y hacer las pruebas planificadas.**
- 3 **Cuando el cómputo total de faltas, sumando justificadas y no justificadas llegue al 25%, el/la alumno/a también puede perder la evaluación continuada.**

En este caso, *la profesora consultará con el tutor o con coordinación académica* antes de tomar y comunicar la decisión de pérdida de la evaluación continuada de una alumna.
- 4 **La puntualidad al inicio de las clases es importante: Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento ORIGINAL (NO FOTOCOPIA) válido.** Si el retraso es justificado, la asistencia de ese día se indicará en el Classlife como 'retraso'.
- 5 **La asistencia a una clase es completa si la alumna asiste a la misma desde el principio hasta el final.**
 - 5.1 **Los/as estudiantes que abandonen la clase antes de su finalización sin hablarlo y justificarlo al profesor, tendrán una falta de asistencia en toda la clase entera.**
 - 5.2 **El hecho de comunicarlo al profesor no implica necesariamente que el alumno no tenga la falta de asistencia, este hecho queda a criterio del profesor en función del motivo por el que la alumna se ausenta.**
6. **El uso de dispositivos tecnológicos (ordenadores, tablets, dispositivos móviles etc.) podrá ser restringido e incluso prohibido por el profesor si se evidencia un mal uso de estos, en particular, si se utilizan en el aula para realizar tareas ajenas a la asignatura que se imparte.**
 - 6.1 **Esta norma se podrá aplicar individual o colectivamente.**

Fuentes de información

La bibliografía básica de los contenidos de la asignatura está disponible en los textos que se indican a continuación. **No obstante, durante el curso se pondrán a disposición de los/as estudiantes, en el Classlife, los textos obligatorios específicos de cada tema, que serán evaluados en las pruebas escritas y en los trabajos prácticos.**

- CAMPI, Isabel y VENTOSA, Silvia (coords.) (2023). Tejidos, moda y cuerpos. Barcelona, Pagès.
- GUASCH, Anna Maria. El Arte Último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza, 2000.
- GUASCH, Anna Maria. El arte en la era de lo global. 1989-2015. Madrid: Alianza Forma, 2016.
- HAYDEN, Dolores (2000). Casas modelos para las masas. Lincoln Institute for Land Policy.
- HESKETT, John (2004). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona, Gustavo Gili Editor.
- HUYSEN, Andreas. Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 1986.
- JULIER, Guy (2008). La cultura del diseño. Barcelona, Gustavo Gili Editor.

- LYOTARD, Jean-François. La condición postmoderna, Madrid: Cátedra, 1998.
- MALLART LACRUZ, Clara (2020). Ética y diseño: una propuesta para las nuevas culturas del diseño emergente. Barcelona. Fundació Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).
- PELTA, Raquel (2004). Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico. Barcelona, Paidós.
- PRESS, Mike y COOPER, Rachel (2007). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona, Gustavo Gili Editor.
- SIMÓN SOL, Gabriel (2012). Diseño, arte, cultura y tecnología. México DF, Universidad Autónoma Metropolitana.
- TORRE BRAÑA, Paula (2023). Metamorfosis: la evolución de la moda contemporánea. Tesis Doctoral, <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/69015>
- VV.AA. Historia del diseño contemporáneo.

Nota importante: El contenido de esta guía docente puede ser modificado durante el curso si el/la profesor/a lo considera necesario, de acuerdo con el desarrollo de la asignatura y las necesidades del grupo. Los cambios propuestos serán informados por el/la profesor/a en el aula antes de la publicación de la nueva guía.

Anexo I

Ejercicio transversal de diseño:

Puesta en escena del Segundo Acto de *La Bohème*, de Giacomo Puccini

Duración del proyecto: Curso académico 2025-2026

1. Introducción general

Este ejercicio está dirigido a estudiantes avanzados de las especialidades de Diseño Gráfico, Diseño de Producto, Diseño de Interiores y Diseño de Indumentaria. Se desarrollará a lo largo del curso y tendrá como eje central el diseño completo del segundo acto de la ópera *La Bohème* (1896), de Giacomo Puccini, centrado en cuatro dimensiones del diseño: **escenografía, vestuario, atrezzo y gráfica**.

El objetivo es **crear una propuesta coherente, fundamentada y técnicamente viable** para una puesta en escena contemporánea o históricamente contextualizada, según el análisis que realicen los grupos al comenzar el proyecto.

La puesta en escena teórica se desarrollará tomando como espacio de referencia el Gran Teatre del Liceu de Barcelona, cuya arquitectura, disposición escénica y dimensiones de la boca de escena deberán ser tenidas en cuenta en todas las propuestas. Este condicionante espacial será clave para garantizar la viabilidad escénica del diseño.

2. Objetivos del ejercicio

- Comprender en profundidad el segundo acto de la ópera *La Bohème*, identificando los conflictos humanos que atraviesan a los personajes (precariedad, deseo de reconocimiento, amor, enfermedad, juventud, miedo a la soledad...), y reflexionar sobre su vigencia en la actualidad.
- Desarrollar, desde el diseño, una perspectiva crítica y empática que permita reconocer la persistencia de las emociones, aspiraciones y temores fundamentales del ser humano a lo largo del tiempo, trascendiendo los contextos históricos y tecnológicos.
- Identificar las conductas de género presentes en el texto y analizar si estas responden a patrones hegemónicos de su época o si han cambiado en la actualidad.
- Comprender el rol del diseño como herramienta narrativa y expresiva dentro de una puesta en escena.
- Fortalecer la capacidad de trabajar con creatividad y rigor, adaptando ideas y propuestas personales a partir de premisas específicas que requieren ser respetadas y preservadas durante todo el proceso.
- Desarrollar propuestas de vestuario que integren criterios estéticos y funcionales, adaptando el diseño de indumentaria a las exigencias específicas del canto lírico, como la libertad de movimiento, la proyección vocal y la resistencia de materiales bajo condiciones de escena.
- Aprender a desarrollar propuestas de diseño enmarcadas en un espacio arquitectónico determinado, respetando sus condicionantes estructurales, técnicas y simbólicas sin posibilidad de alteración.
- Desarrollar una propuesta de diseño coherente, fundamentada y técnicamente viable para el segundo acto de la ópera.
- Establecer dinámicas de trabajo colaborativas entre las distintas disciplinas del diseño.
- Generar entregables con nivel profesional: bocetos, maquetas, prototipos, renderizados y comunicación gráfica.

- Fundamentar, de manera oral y escrita, todas las decisiones estéticas y técnicas en una argumentación crítica, con apoyo de referencias teóricas y visuales.

3. Organización del trabajo

Formación de grupos

- Cada especialidad conformará grupos de trabajo autónomos, que tendrá al menos 4-5 integrantes.
- Los grupos de trabajo autónomos **deberán repartir internamente qué tipo de objetos, espacios, vestuario o material gráfico desarrollará cada estudiante**, de acuerdo con los intereses, habilidades y posibilidades de cada uno/a.
- Cada grupo deberá elegir un/a **delegado/a**, quien será el/la responsable de verificar el reparto de tareas inicial de cada especialidad y asistir a las reuniones interdisciplinares con los delegados de otras especialidades.
 - Los/as delegados/as serán también quienes canalicen dudas, dificultades o sugerencias a la profesora responsable.
 - La figura del/la delegado/a no reemplaza la participación individual ni supone una jerarquía de status dentro del grupo.
 - La existencia de delegados/as **debe ser compatible con una dinámica interna basada en el respeto mutuo**, la escucha activa y la valoración de todas las ideas. Se espera que cada grupo mantenga un ambiente de trabajo profesional, en el que predominen la colaboración, la empatía y la responsabilidad compartida.

Primera decisión clave: época de la puesta en escena

Los/as alumnos/as, durante el mes de octubre, deberán, en el seno de cada grupo, **estudiar el segundo acto de *La Bohème* y decidir qué época temporal y que estilo de diseño desean elegir** para desarrollar su parte de la puesta en escena. Para esto, tendrán a su disposición en el Aula del Classlife bibliografía de apoyo sobre la ópera y sobre la experiencia de la puesta en escena.

Durante la **primera quincena del mes de noviembre**, los delegados de cada especialidad deberán reunirse para acordar de manera conjunta la **época en la que se situará la acción**: original (París, 1840-1850), actualidad o una reinterpretación temporal específica. La fecha de esa reunión deberá ser informada a la profesora responsable con la antelación debida.

Esta reunión presupone que **este tema ya ha sido discutido previamente en los grupos**, y que cada delegado/a lleva una propuesta consensuada con sus compañeros/as.

La elección de la época se tomará por **mayoría simple**: se elegirá la opción que obtenga más votos entre los/as delegados/as presentes.

Durante la semana siguiente a la reunión, los/as delegados/as deberán presentar a la profesora responsable un informe escrito de unas 2 páginas, donde expongan una justificación razonada de la elección de la época, detallando por qué consideran importante esta decisión para la estética y el mensaje de la puesta en escena, y qué se quiere mostrar al hipotético público a través de esta elección temporal y estilística.

Tareas por especialidad

Diseño gráfico:

Diseño del *atrezzo gráfico*: cartas, carteles, libros, decorados con gráfica visible.

Diseño de la comunicación: cartel de la obra, programa de mano, entradas, banners digitales y piezas promocionales para redes sociales.

Diseño de elementos de interacción con el hipotético público para votar sobre la calidad de la hipotética representación (música, canto, puesta en escena, etc.)

Diseño de producto:

Diseño y prototipado del *atrezzo físico y utilería*: objetos utilizados por los personajes en escena (botellas, lámparas, caballetes, utensilios, etc.)

Diseño de interiores:

Diseño de la escenografía y ambientación: mobiliario, distribución del espacio escénico, texturas, iluminación sugerida, dimensiones.

Diseño de indumentaria:

Diseño del vestuario completo de todos los personajes en escena en el segundo acto.

Desarrollo de bocetos, selección de materiales, paletas cromáticas, y al menos un prototipo o pieza final, que podrá realizarse mediante inteligencia artificial o tecnologías similares.

11

4. Metodología y seguimiento

Entregas parciales

- **Diciembre** – *Primera puesta en común*
 - Presentación oral de la **propuesta de época** y primeros bocetos conceptuales por especialidad.
 - Presentación breve del análisis del libreto y referencias visuales.
- **Febrero** – *Segunda puesta en común*
 - Exposición oral del desarrollo de maquetas, prototipos iniciales, pruebas de materiales y exploración gráfica. Puede incluir, aunque no es imperativo, un tablero de inspiración (moodboard)
- **Abril** – *Tercera puesta en común*
 - Propuestas orales semi-finales: diseño avanzado de todos los elementos. Feedback grupal y de la docente.

Reuniones individuales con la docente

- **Octubre, enero y marzo**: reuniones específicas con cada grupo por especialidad para revisión de avances.

5. Entrega final (mayo 2026)

Cada grupo presentará en el Aula del Moodle un **dossier completo** con los siguientes elementos:

- **Memoria escrita** (máx. 30 páginas): fundamentación del diseño, análisis del libreto, justificación de decisiones conceptuales, bibliografía y referencias. Todos

estos elementos **pueden presentarse en forma física o virtual**, cuidando la excelencia de la presentación en la entrega.

- **Bocetos finales**, en alta calidad.
- **Prototipos/maquetas** en físico o en 3D (reales o virtuales).
- **Renderizados o simulaciones** de la escena en conjunto.
- **Material gráfico finalizado** (cartel, programa, entradas, etc.)
- **Presentación oral** con apoyo visual.

12

6. Evaluación final

Cada especialidad será evaluada de forma autónoma, pero en base a los siguientes criterios:

Criterio	Peso
Fundamentación conceptual y contextual	20%
Creatividad y coherencia estética	20%
Calidad técnica de los entregables	20%
Capacidad de trabajo colaborativo	20%
Defensa oral y/o escrita y Memoria final	20%

Este ejercicio anual comporta un 30% de la nota final de la Asignatura.

7. Recursos bibliográficos de apoyo

Disponibles en el Aula de Classlife

Anexo I

Ejercicio transversal de diseño: Puesta en escena del Segundo Acto de *La Bohème*, de Giacomo Puccini

Duración del proyecto: Curso académico 2025-2026

1. Introducción general

Este ejercicio está dirigido a estudiantes avanzados de las especialidades de Diseño Gráfico, Diseño de Producto, Diseño de Interiores y Diseño de Indumentaria. Se desarrollará a lo largo del curso y tendrá como eje central el diseño completo del segundo acto de la ópera *La Bohème* (1896), de Giacomo Puccini, centrado en cuatro dimensiones del diseño: **escenografía, vestuario, atrezzo y gráfica**.

El objetivo es **crear una propuesta coherente, fundamentada y técnicamente viable** para una puesta en escena contemporánea o históricamente contextualizada, según el análisis que realicen los grupos al comenzar el proyecto.

La puesta en escena teórica se desarrollará tomando como espacio de referencia el Gran Teatre del Liceu de Barcelona, cuya arquitectura, disposición escénica y dimensiones de la boca de escena deberán ser tenidas en cuenta en todas las propuestas. Este condicionante espacial será clave para garantizar la viabilidad escénica del diseño.

2. Objetivos del ejercicio

- Comprender en profundidad el segundo acto de la ópera *La Bohème*, identificando los conflictos humanos que atraviesan a los personajes (precariedad, deseo de reconocimiento, amor, enfermedad, juventud, miedo a la soledad...), y reflexionar sobre su vigencia en la actualidad.
- Desarrollar, desde el diseño, una perspectiva crítica y empática que permita reconocer la persistencia de las emociones, aspiraciones y temores fundamentales del ser humano a lo largo del tiempo, trascendiendo los contextos históricos y tecnológicos.
- Identificar las conductas de género presentes en el texto y analizar si estas responden a patrones hegemónicos de su época o si han cambiado en la actualidad.
- Comprender el rol del diseño como herramienta narrativa y expresiva dentro de una puesta en escena.
- Fortalecer la capacidad de trabajar con creatividad y rigor, adaptando ideas y propuestas personales a partir de premisas específicas que requieren ser respetadas y preservadas durante todo el proceso.
- Desarrollar propuestas de vestuario que integren criterios estéticos y funcionales, adaptando el diseño de indumentaria a las exigencias específicas

del canto lírico, como la libertad de movimiento, la proyección vocal y la resistencia de materiales bajo condiciones de escena.

- Aprender a desarrollar propuestas de diseño enmarcadas en un espacio arquitectónico determinado, respetando sus condicionantes estructurales, técnicas y simbólicas sin posibilidad de alteración.
- Desarrollar una propuesta de diseño coherente, fundamentada y técnicamente viable para el segundo acto de la ópera.
- Establecer dinámicas de trabajo colaborativas entre las distintas disciplinas del diseño.
- Generar entregables con nivel profesional: bocetos, maquetas, prototipos, renderizados y comunicación gráfica.
- Fundamentar, de manera oral y escrita, todas las decisiones estéticas y técnicas en una argumentación crítica, con apoyo de referencias teóricas y visuales.

3. Organización del trabajo

Formación de grupos

- Cada especialidad conformará grupos de trabajo autónomos.
- Cada grupo deberá elegir un/a **delegado/a**, quien será el/la responsable de asistir a las reuniones interdisciplinares con los delegados de otras especialidades.
- Los/as delegados/as serán también quienes canalicen dudas, dificultades o sugerencias a la profesora responsable.
- La figura del/la delegado/a no reemplaza la participación individual ni supone una jerarquía de status dentro del grupo.
- La existencia de delegados/as **debe ser compatible con una dinámica interna basada en el respeto mutuo**, la escucha activa y la valoración de todas las ideas. Se espera que cada grupo mantenga un ambiente de trabajo profesional, en el que predominen la colaboración, la empatía y la responsabilidad compartida.
- Los grupos de trabajo autónomos **deberán repartir internamente qué tipo de objetos, espacios, vestuario o material gráfico desarrollará cada estudiante**, de acuerdo con los intereses, habilidades y posibilidades de cada uno/a.

Primera decisión clave: época de la puesta en escena

- Los/as alumnos/as, durante el mes de octubre, deberán, en el seno de cada grupo, **estudiar el segundo acto de *La Bohème* y decidir qué época temporal y que estilo de diseño desean elegir** para desarrollar su parte de la puesta en escena. Para esto, tendrán a su disposición en el Aula del Classlife

bibliografía de apoyo sobre la ópera y sobre la experiencia de la puesta en escena.

- Durante la **primera quincena del mes de noviembre**, los delegados de cada especialidad deberán reunirse para acordar de manera conjunta la **época en la que se situará la acción**: original (París, 1840-1850), actualidad o una reinterpretación temporal específica.
- Esta reunión presupone que **este tema ya ha sido discutido previamente en los grupos**, y que cada delegado/a lleva una propuesta consensuada con sus compañeros/as.
- La elección de la época se tomará por **mayoría simple**: se elegirá la opción que obtenga más votos entre los/as delegados/as presentes.
- **Los/as delegados/as deberán presentar a la profesora responsable un informe escrito de unas 2 páginas, donde expongan una justificación razonada de la elección de la época, detallando por qué consideran importante esta decisión para la estética y el mensaje de la puesta en escena, y qué se quiere mostrar al hipotético público a través de esta elección temporal y estilística.**

15

Tareas por especialidad

- **Diseño gráfico:**
 - Diseño del *atrezzo gráfico*: cartas, carteles, libros, decorados con gráfica visible.
 - Diseño de la comunicación: cartel de la obra, programa de mano, entradas, banners digitales y piezas promocionales para redes sociales.
 - Diseño de elementos de interacción con el hipotético público para votar sobre la calidad de la hipotética representación (música, canto, puesta en escena, etc.)
- **Diseño de producto:**
 - Diseño y prototipado del *atrezzo físico y utilería*: objetos utilizados por los personajes en escena (botellas, lámparas, caballetes, utensilios, etc.)
- **Diseño de interiores:**
 - Diseño de la escenografía y ambientación: mobiliario, distribución del espacio escénico, texturas, iluminación sugerida, dimensiones.
- **Diseño de indumentaria:**
 - Diseño del vestuario completo de todos los personajes en escena en el segundo acto.
 - Desarrollo de bocetos, selección de materiales, paletas cromáticas, y al menos un prototipo o pieza final, que podrá realizarse mediante inteligencia artificial o tecnologías similares.

4. Metodología y seguimiento

Entregas parciales

- **Diciembre** – *Primera puesta en común*
→ Presentación oral de la **propuesta de época** y primeros bocetos conceptuales por especialidad.
→ Presentación breve del análisis del libreto y referencias visuales.
 - **Febrero** – *Segunda puesta en común*
→ Exposición oral del desarrollo de maquetas, prototipos iniciales, pruebas de materiales y exploración gráfica. Puede incluir, aunque no es imperativo, un tablero de inspiración (moodboard)
 - **Abril** – *Tercera puesta en común*
→ Propuestas orales semi-finales: diseño avanzado de todos los elementos. Feedback grupal y de la docente.
- (continúa en la página siguiente)**

Reuniones individuales con la docente

- **Octubre, enero y marzo:** reuniones específicas con cada grupo por especialidad para revisión de avances.

5. Entrega final (mayo 2026)

Cada grupo presentará en el Aula del Moodle un **dossier completo** con los siguientes elementos:

- **Memoria escrita** (máx. 30 páginas): fundamentación del diseño, análisis del libreto, justificación de decisiones conceptuales, bibliografía y referencias. Todos estos elementos **pueden presentarse en forma física o virtual**, cuidando la excelencia de la presentación en la entrega.
- **Bocetos finales**, en alta calidad.
- **Prototipos/maquetas** en físico o en 3D (reales o virtuales).
- **Renderizados o simulaciones** de la escena en conjunto.
- **Material gráfico finalizado** (cartel, programa, entradas, etc.)
- **Presentación oral** con apoyo visual.

6. Evaluación final

Cada especialidad será evaluada de forma autónoma, pero en base a los siguientes criterios:

Criterio	Peso
Fundamentación conceptual y contextual	20%
Creatividad y coherencia estética	20%

Criterio	Peso
Calidad técnica de los entregables	20%
Capacidad de trabajo colaborativo	20%
Defensa oral y/o escrita y Memoria final	20%

Este ejercicio anual comporta un 30% de la nota final de la Asignatura.

7. Recursos bibliográficos de apoyo

Disponibles en el Aula de Classlife