



Ilustración del Proyecto
Mixmedia

**Grado en Diseño de Moda
2022-23**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Ilustración del Proyecto Mixmedia

Titulación: Grado en Diseño de Moda

Curso Académico: 2022 - 23

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Paloma Rodera Martínez

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Conocer, comprender y aplicar los fundamentos teóricos y metodológicos del proceso creativo en el ámbito del diseño de moda.
- Ser capaz de comunicar el concepto y función de un proyecto en el ámbito del diseño de moda.
- Conocer la figura humana para la representación de piezas adaptables a los volúmenes del cuerpo en el ámbito del diseño de moda.
- Conocer y comprender la teoría básica del color para crear gamas cromáticas y aplicar estos conocimientos en el diseño de moda.
- Ser capaz de concebir ideas y representarlas utilizando las distintas técnicas pictóricas y formas de representación en el ámbito del diseño de moda.
- Desarrollar competencias para el aprendizaje autónomo y la adaptación a las nuevas situaciones de la práctica profesional en el ámbito del diseño de moda.
- Desarrollar el razonamiento crítico y hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional en el ámbito del diseño de moda, actuando con respeto a los principios éticos necesarios.
- Conocer y aplicar las técnicas de ilustración combinando técnicas manuales y digitales para la creación de figurines e imágenes que permitan transmitir su concepto de colección personal en el ámbito del Diseño de Moda.

1.2. Resultados de aprendizaje

- Aplicar los conocimientos a través de los medios y técnicas de representación en las proporciones del hombre, la mujer, y la figura completa y parcial.
- Proyectar mediante la expresión plástica el movimiento y la gestualidad.
- Conocer el dibujo analítico de la figura humana y sus movimientos.
- Saber y aplicar las técnicas de dibujo rápido.
- Adaptar las teorías color y utilizar el dibujo de la figura y sus movimientos.
- Dominar la representación de los distintos tejidos, texturas y diseños de estampación textil.
- Aplicar las técnicas de ilustración de moda.
- Alcanzar la combinación de las técnicas manuales y digitales del Dibujo.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Fundamentación teórica, análisis visual e investigación artística. Referencias plásticas y visuales de inspiración. Justificación e indagación en el criterio estético, la identidad visual y estilo propio.
- Combinación de las técnicas de expresión digital y manual de ilustración.
- Lenguaje gráfico y visual de la ilustración de moda. Herramientas de representación gráfica asistida por ordenador. Técnicas mixtas de ilustración aplicadas al diseño de un proyecto de moda.

2.3. Contenido detallado

1. Moda

¿Qué es el mixmedia?

Características de la ilustración de moda

Representaciones de lo textil a través de la ilustración

2. Dibujo

Conceptos básicos

Teoría del color

La expresión a través del dibujo

Dibujo analítico

Técnicas de dibujo rápido

3. Ilustración

Conceptos básicos

Análisis de la ilustración de moda

Técnicas y procedimientos manuales: Grafito, lápices de colores, acuarela, rotuladores, collage, técnicas mixtas

Técnicas y procedimientos digitales: fotocollage, pincel digital, técnicas mixtas.

4. Proceso artístico

Pasos para la creación

Proceso creativo

Estilo

Flujos de salida

Portfolio

Promoción

5. Proyecto de ilustración de moda

Conceptos y funciones de un proyecto de moda
Pasos de la investigación artística.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Mapa de trabajo y hoja de ruta en la ilustración de moda (25%)

Actividad Dirigida 2 (AD2): Análisis e interpretación de ilustraciones de moda (25%)

Actividad Dirigida 3 (AD3): Proyecto de ilustración de moda (50%)

Examen parcial: Análisis de la lectura obligatoria *La interacción del color* de Josef Albers y su aplicación en un proyecto de ilustración mixmedia

Examen Final: Cuaderno de bocetos: Aplicación práctica de los conceptos y herramientas estudiados durante el curso en la creación de un portfolio que incluya todos los trabajos realizados durante el curso.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	39	100%
AF2	Caso práctico	20	100%
AF3	Tutorías	7	100%
AF4	Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	11	50%
AF5	Actividades a través de recursos virtuales	7	0%
AF7	Estudio individual y trabajo autónomo	67	0%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)/ Actividades académicas dirigidas	20%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	20%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en ambas convocatorias.

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)/ Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	70%

Será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en ambas convocatorias.

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Heller, Eva (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Ezinma, Mbonu (2014). *Diseño de moda, creatividad e investigación*. Barcelona, España: Promopress.
- Baeza, J. (2015), *Figurín de Moda*. Barcelona, España: Promopress.
- Ball, P. (2001) *La invención del color*. Madrid, España: Turner.
- Fukai, Akiko (2015) *Moda: una historia desde el siglo XVIII al siglo XX*. Colonia: Taschen.
- Ireland, P.J. (2013) *Figurines para el dibujo de moda*. Barcelona, España: Parramón
- Kiper, A. (2011). *Ilustración de figurines de Moda: Técnicas y medios*. Barcelona, España: Parramón
- Simblet, S. (2002). *Anatomía para el artista*. Barcelona, España: Blume.
- Walther, Ingo F. (2005) *Arte del siglo XX*. Colonia: Taschen.

Bibliografía recomendada

- Berger, J. (2006) *Sobre el dibujo*. Madrid, España: Alianza Forma.
- Drudi-Tiziana, P. (2010) *La Figura en la Moda*. Ámsterdam, Países Bajos: ThePepinPress.
- Martin Dawber.G.G. (2004). *Marcar tendencia. Ilustradores de Moda contemporáneos*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Powell, D (1999). *Técnicas de representación*. Madrid, España: Blume,
- Tallon, K.(2009). *Diseño de moda creativo con illustrator*. Barcelona, España: Acanto
- Donovan, B. (2010). *Dibujo e ilustración de moda*. Barcelona, España: Blume
- Zeegen, Lawrence (2005). *Principios de la ilustración*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Paloma Roderer Martínez
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Bellas Artes. Acreditada por ANECA
Correo electrónico Universidad Nebrija	prodera@nebrija.es
Localización	Sala de Profesores
Tutoría	Previa petición de hora por e-mail al profesor
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Paloma Roderer es doctora en Bellas Artes. Con un Máster en Teatro y Artes Escénicas por el Instituto de Teatro de Madrid y Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid.</p> <p>Su producción artística ha sido expuesta en instituciones como el MoMA de Nueva York o el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid.</p> <p>Es experta en comunicación y creación de contenidos digitales en el mundo del diseño. Es colaboradora de publicaciones digitales y físicas relacionadas con el mundo del arte, el diseño y la cultura.</p> <p>Es investigadora para instituciones como el Ayuntamiento de Madrid o la Comunidad de Madrid. Imparte cursos y seminarios relacionados con la cultura y la práctica artística tanto en ámbitos académicos como en espacios de educación no formal en España, Italia e Inglaterra. Acreditada por Aneca desde 2021.</p>