



Vestuario de Cine y Teatro

Grado en Diseño de Moda



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Vestuario de Cine y Teatro

Titulación: Grado en Diseño de Moda

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 3

Curso: 3º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dña. Paola de Diego

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.
- Valorar y usar los materiales para producir un diseño de moda y conseguir su correcta expresión y representación técnica.
- Conocer y comprender los conceptos relativos a la vestimenta en las diferentes culturas, épocas y contexto histórico.
- 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 los Fundamentos del Diseño como herramienta experimental de creación de contenidos visuales y conceptuales en el ámbito del Diseño de Moda.
- Aplicar la metodología del Diseño de Moda para elaborar prototipos, prendas y complementos, teniendo en cuenta las dimensiones y las necesidades funcionales del cuerpo humano, sus actividades, sus movimientos y necesidades de vestimenta.
- Adquirir, comprender y aplicar los conocimientos relativos a las técnicas del patronaje y la confección de moda a mano y a máquina, necesarios para crear un diseño propio, siendo capaces de interpretar las tendencias del patronaje actual en el ámbito del Diseño de Moda.

2.1. Resultados de aprendizaje

- Aplicar la teoría tridimensional a los diferentes volúmenes del cuerpo humano.
- Saber desarrollar y representar un patrón en todas sus fases.
- Proyectar la confección de prendas a través de las diferentes técnicas de costura.
- Alcanzar el conocimiento de realizar el escalado de un patrón.
- Saber realizar la marcada y el corte.
- Conseguir usar los medios y técnicas de costura a mano y a máquina.
- Aplicar los conocimientos de patronaje al desarrollo de un diseño creativo.
- Saber interpretar las tendencias del patronaje actual.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Proyecto inspiración desde el siglo XVI hasta el siglo XVIII: capas, acuchillados, gorgueras, bustiers y corsés.
- Proyecto inspiración siglo XIX.
- Proyecto inspiración siglo XX.
- Vestuario actual.
- Book de todo lo realizado.

2.3. Contenido detallado

- **TEMA 1.**
Introducción al diseño de vestuario en cine y teatro. El figurinismo, el estilismo y la creación de personaje desde la plástica.
- **TEMA 2.**
Herramientas de trabajo para el diseño.
- **TEMA 3.**
Desarrollo de un proyecto profesional (que reunirá los contenidos históricos del punto 2.2 citados).
- **TEMA 4.**
Del papel a la realidad. Talleres y búsqueda de prendas.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se desarrollarán algunas de las actividades dirigidas, prácticas o proyectos.

- Actividad Dirigida 1 (AD1) *Crear el personaje. (50%)* Desarrollo de una pieza. Diseño, patronaje, realización y memoria.

- Actividad Dirigida 2 (AD2): *¿Cómo elaborar un dossier profesional de vestuario? (50%)* Dossier de presentación de proyectos. Aspectos a tener en cuenta, información necesaria y adaptación de datos y presentación para las distintas partes del equipo.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	13	100%
AF2	Caso práctico	19	100%
AF3	Tutorías	7	100%
AF4	Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	10	50%
AF5	Actividades a través de recursos virtuales	3	0%
AF7	Estudio individual y trabajo autónomo	23	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.

1.1. 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	30%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	10%
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.

1.3. 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.

1.2. 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

- Echarri, M. y San Miguel, E. (1998). *Vestuario teatral*. Guadalajara, España: Ñaque.
- Seivewrigh, S. Traducción: Selich, C. (2008). *Diseño e investigación*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Huaixiang, T. Traducción; Valdés, C. y Cros, M. (2019). *Diseño de figurines y vestuario escénico*. Madrid, España: Anaya (Espacio de diseño).
- Nadoolman Landis, D. Traducción: Diéguez Dieguez, R. (2014). *Diseño de vestuario*. Barcelona, España: Blume.
- Boucher, F. (2008). *Historia del traje en occidente: desde los orígenes hasta la actualidad*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

- Consultant editor Melissa Leventon. (2008). *What people wore when. A complete Illustrated History of costume from Ancient Times to the Nineteenth Century for Every Level of Society.* U.S. Ivy Press.

- Flügel J.C. Traducción: Gual Marqués, G. (2015). *Psicología del vestido.* Guadalajara, España: Melusina.

- Museo Nacional del Teatro (2009). *Catálogo El arte de hacer el teatro: 20 años del Museo Nacional de Teatro.* Ciudad Real. España.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Paola de Diego
Departamento	Artes
Titulación académica	Grado en Diseño de Moda
Correo electrónico	pdiego@nebrija.es
Localización	Sala de Profesores
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Natural de Guadalajara (España), artista plástica, escenógrafa, diseñadora de vestuario y moda. Formada en Modelismo de Indumentaria, diseño de interiores y graduada en Escenografía en la Resad.</p> <p>Comienza en la industria de la moda en 2009 y desde 2010 desarrolla su propia marca. Trabaja como estilista en e-commerce en Grupo Cortefiel durante 2011.</p> <p>Diseña escenografía y vestuario desde 2012 para compañías teatrales y en muchos de sus proyectos, además del diseño, se encarga de la realización del vestuario.</p> <p>Ha trabajado en múltiples producciones teatrales estrenadas en el Centro Dramático Nacional, Teatro de la Abadía, Naves de Matadero de Madrid, Teatros del Canal, Teatro Español y Corral de comedias de Alcalá entre otros. Colabora de forma regular con colectivos como La Dalia Negra, Los Números Imaginarios, Lafinea teatro y Exlímite.</p> <p>En 2019 y 2020 imparte masterclass de creación de personaje en el curso regular de dirección escénica de Carlos Tuñón.</p> <p>En 2020 imparte masterclass de creación de personaje, vestuario y escenografía en el máster de dirección escénica en la escuela de interpretación Juan Codina.</p> <p>Actualmente desarrolla su investigación (TFM) en el MIAC (Máster en investigación en arte y creación) en la UCM.</p>