



GRADO EN DISEÑO

Módulo	COMPLEMENTARIO
Materia	TÉCNICAS Y APLICACIONES DEL DISEÑO ESCENOGRÁFICO
Asignatura	CÓDIGO: 804117 NOMBRE: DISEÑO DE VESTUARIO

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Tercero
Carácter:	Optativa
Impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DIBUJO II (DISEÑO E IMAGEN)
Coordinador: Dra. Itziar Ruiz Mollá
Correo electrónico: itziarruiz@ucm.es
Teléfono: 91 3943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

En esta asignatura se pretende acercar al alumno al mundo de la creación del personaje desde el punto de vista físico y estructural del vestuario. Se darán a conocer las técnicas, el proceso y la puesta en escena de todos aquellos factores, elementos y accesorios que colaboran en la comprensión y el contenido de los personajes.

Para ello, junto a las sesiones teóricas se llevarán a cabo trabajos prácticos que permitirán al alumno acercarse a la práctica del diseño de vestuario en el ámbito profesional. Los aspectos sociológicos, históricos y su percepción en el mundo contemporáneo serán fundamentales en la obtención de unas bases teóricas esenciales para poder desarrollar con entidad el trabajo creativo del diseño físico de un vestuario específico. Conocer las necesidades del medio escénico y el trabajo actoral y escenográfico, que conviven con el diseño de vestuario, conformarán el hilo conductor de todos los contenidos del curso.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.



- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

Objetivos específicos:

- Preparar profesionales especializados en el diseño de vestuario que dominen diferentes estrategias y procesos para la creación de productos de este ámbito del diseño, desde su concepción, hasta su distribución y venta.
- Formar diseñadores eficientes que puedan competir en formación y capacidad profesional en el mercado nacional e internacional con los egresados de los centros europeos cuyos estudios han sido considerados afines a los de este grado.
- Desarrollar en el estudiante la formación integral del diseño de vestuario, y que ésta sea eficiente adaptándose creativamente a los requerimientos planteados por la empresa o las asociaciones internacionales de profesionales, sean éstos formales o funcionales.
- Instruir al estudiante para que sean capaz de desarrollar estrategias propias de trabajo dentro del campo del diseño de vestuario, y de este modo, poder dar soluciones eficientes a propuestas realizadas desde el mercado laboral.
- Contribuir a que la integración de los egresados en el ámbito laboral del diseño de vestuario sea adecuada a los fines que la empresa demanda, dotándoles del reconocimiento de la formación recibida y que se les exige para ejercer la profesión en el mercado laboral.

COMPETENCIAS

Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.3. Conocer los métodos y técnicas relevantes en distintas áreas de aplicación del Diseño participando en la creación de nuevas soluciones que contribuyan al desarrollo de la sociedad.
- CG.5. Conocer las posibilidades operativas de las herramientas informáticas y familiarizarse con el manejo de los programas adecuados a cada una de las actividades inherentes a las diferentes áreas del Diseño.

Competencias específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.
- CE.4. Planificar la producción de un diseño en función de los procesos necesarios y su interdependencia, asignando una correcta distribución de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.
- CE.6. Dominar los procedimientos y técnicas de dibujo, representación, acotación, delineación y modelización tridimensional que permitan la correcta visualización e interpretación de una solución de diseño.



CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Historia del traje.
- Sociología del vestuario.
- Color y volumen.
- La creación del personaje, el boceto y la realización.
- Anatomía del personaje escénico (el actor, el bailarín y el cantante).
- Materiales: fibras, tintes y luces.
- De la tradición textil a las nuevas tecnologías.
- El traje como elemento escénico

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CG3. CG5. CE1. CE.3. CE.4. CE.6	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CG1. CG3. CG5. CE1. CE.3. CE.4. CE.6	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a	CE1. CE.3. CE.4. CE.6	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.



museos y exposiciones.		
------------------------	--	--

Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización en clase y entrega de ejercicios breves de aplicación de cada una de las unidades temáticas.
- Proyectos de aplicación. en los que el alumno profundiza en los fundamentos del diseño, en la percepción visual de la forma y en el contenido y el uso de las imágenes.
- Breves proyectos personales de investigación sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres, ejercicios en grupo y otras actividades de clase.

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
 - Trabajo tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 20-30% del total.
 - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
 - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

BIBLIOGRAFÍA

Davila, P. M. y Durad, M. Diccionario histórico de telas y tejidos. Junta de Castilla la Mancha.
Descamps, M. A. (1979). Psicología de la moda. México: Edit. Fondo de Cultura Economica.
Echarri, M. Y Sanmiguel, E. (1998). Vestuario teatral. Ciudad Real: Edit. Ñaque.
Flugel, J. C. (1964). Psicología del vestido. Edit. Paidós, 1964.
Deslandres, Y. (1987). El traje imagen del hombre. Barcelona: Edit. Paidós.
Madoolman, D. (2001). Diseñadores de vestuario. Cine. Barcelona: Edit. Océano.