



CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL

PROCESO DE COORDINACIÓN
DE LAS ENSEÑANZAS
PR/CL/001

CSDMM

Centro superior
de Diseño de
Moda

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

815000055 – VESTUARIO ESCÉNICO

PLAN DE ESTUDIOS

81DM – GRADO EN DISEÑO DE MODA

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2023/2024 – sexto/octavo semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

_Toc473562715

1. Datos descriptivos	2
2. Profesorado	2
3. Requisitos previos obligatorios	3
4. Conocimientos previos recomendados	3
5. Competencias y resultados del aprendizaje	4
6. Descripción de la Asignatura	4
7. Cronograma	4
8. Actividades y criterios de evaluación	7
9. Recursos didácticos	8
10. Otra información.....	8

1. Datos descriptivos

1.1 Datos de la asignatura.

Nombre de la Asignatura	815000055 – Vestuario escénico
Nº de Créditos	4 ECTS
Carácter	Materia optativa
Curso	3º/4º curso
Semestre	6º/8º Semestre
Periodo de impartición	Febrero - junio
Idiomas de Impartición	Castellano
Titulación	81DM – Grado en Diseño de Moda
Centro responsable de la titulación	Centro Superior de Diseño de Moda
Curso Académico	2023 – 2024

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia.

Nombre	Departamento	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías*
Marta Fenollar		00.06	marta.fenollar@fundisma.upm.es	Miércoles de 10 a 13
Paola de Diego		00.06	marta.fenollar@fundisma.upm.es	Miércoles de 10 a 13

* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

2.2. Personal investigador en formación o similar.

Nombre	Correo electrónico	Profesor responsable

2.3. Profesorado externo.

Nombre	Correo electrónico	Centro de procedencia

3. Requisitos previos obligatorios

3.1 Asignaturas previas requeridas para cursar la asignatura.

Sin requisitos previos.

3.2 Otros requisitos previos para cursar la asignatura.

Sin requisitos previos.

4. Conocimientos previos recomendados

4.1 Asignaturas previas que se recomienda haber cursado.

Historia del traje. Patronaje. Figurinismo

4.2 Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura.

Sin requisitos previos.

5. Competencias y resultados del aprendizaje

5.1. Competencias

/COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE8. Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones del diseño de moda.

CE11. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del sector del diseño.

/COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT4. Uso de Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones.

5.2. Resultados del aprendizaje

/ Intensificación específica de conocimientos y técnicas pertenecientes al mundo de la moda que puedan servir de instrumentos en el proceso creativo, de profundización en el análisis de determinados aspectos, así como de desarrollo de definición de tipologías o de instrumentos de gestión y comunicación.

6. Descripción de la Asignatura y temario

6.1. Descripción de la asignatura.

El figurinista debe tener una amplia visión de la moda, de la indumentaria y de las técnicas propias de la actividad, además debe saber interpretar al personaje de manera creativa y atrayente para el espectador con la visión realista o fantástica que el autor ha plasmado en el papel (Cine, Tv, Teatro) o en una coreografía (Danza contemporánea, Musicales...) y todo ello debe hacerlo ajustándose a los requerimientos de la época, a las exigencias de producción y por supuesto a las características físicas y morfológicas del intérprete.

6.2 Temario de la asignatura.

-El vestuario Escénico. El texto. El análisis. Referencias. El contexto Oficios aplicados. -Conocimiento y desarrollo de personajes.

-El vestuario Audiovisual. Origen. Influencias. Figurinismo. Géneros dramáticos. Organigrama del departamento de Vestuario en un proyecto. Ejemplos prácticos. Trabajo de la psicología del personaje y de la psicología del color mediante los tratamientos del volumen, el color, la textura, la luz, el uso de los complementos etc. Ejemplos prácticos

-Aplicación de las diversas técnicas específicas en cada caso. Atezado de prendas mediante aging, pintura, tintura etc. Ejemplos prácticos.

-Desarrollo de un proyecto Audiovisual y uno Escénico.

7. Cronograma

7.1. Cronograma de la asignatura*.

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1	VESTUARIO ESCENICO UNIDAD 1	El figurinismo, el estilismo y la creación de personaje		Asistencia y participación en el aula Evaluación progresiva
2	VESTUARIO ESCENICO UNIDAD 2	Herramientas de trabajo para el diseño de vestuario escénico		Asistencia y participación en el aula Evaluación progresiva
3	VESTUARIO ESCENICO EL TEXTO	Análisis Referencias Contexto		Asistencia y participación en el aula Evaluación progresiva
4	VESTUARIO ESCENICO UNIDAD 3	Muestreo y Paleta de color		Asistencia y participación en el aula Evaluación progresiva
5	VESTUARIO ESCENICO HERRAMIENTAS	Taller y fichas técnicas La ambientación La Caracterización		Asistencia y participación en el aula Evaluación progresiva
6	UNIDAD 4 PROPUESTA DE DISEÑO	Figurines Adecuación del diseño Conservación Dossier		Proyecto 1
8	ACTIVIDAD DIRIGIDA	Análisis de vestuario		
10	ENTREGA	Dossier de propuesta de vestuario Escénico Formato físico y digital		Proyecto 2 Defendido de forma oral
11	VESTUARIO AUDIOVISUAL Diseñar un vestuario audiovisual VS escénico Fundamentos Vestir al personaje/ Función Narrativa. El vestuario habla. Psicología del personaje	Vestuario en la Historia del Cine VISIONADO. Diseñadores 1		Asistencia y participación en el aula Evaluación progresiva.
12	VESTUARIO AUDIOVISUAL Psicología del color 1 El Figurín de Cine representación gráfica peculiaridades	Vestuario en la Historia del Cine. VISIONADO CINE Diseñadores 2 El texto (guion de cine) Lectura de texto guion Desglose, raccord y plantillas trabajo ejercicios		Asistencia y participación en el aula Evaluación progresiva.

Sem.	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
		Figurinismo Práctica		
13	VESTUARIO AUDIOVISUAL Psicología del color2 Fundamentos. Géneros Audiovisuales	Diseñadores 3 VISIONADO CINE Psicología del personaje Ejercicio práctico. Moodboard		Proyecto 2 Revisión desgloses Evaluación progresiva.
14	VESTUARIO AUDIOVISUAL Revisión figurines proyecto 2 Organización, organigrama equipo y oficios anexos	REVISIONES INDIVIDUALIZADAS Y CORRECCIONES		Proyecto 2 Entrega bocetos Evaluación progresiva.
15	ACTIVIDAD DIRIGIDA	AMBIENTACION EN CINE PRÁCTICA		Evaluación progresiva
16	VESTUARIO AUDIOVISUAL Entrega y Revisión proyecto 2	ENTREGA FÍSICA Defendido en el Aula		Proyecto 2 Entrega física figurines finales Evaluación progresiva.

* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso derivadas de la COVID 19.

** Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

8. Actividades y criterios de evaluación

8.1. Actividades de evaluación de la asignatura.

8.1.1. Evaluación (progresiva).

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
1-16	La evaluación se realizará a lo largo del curso mediante las pruebas parciales teóricas y prácticas y la corrección de ejercicios propuestos en el aula EN TOTAL DOS PROYECTOS UNO ESCÉNICO Y UNO AUDIOVISUAL	Progresiva	Presencial		100%	5,0	CE8 CE11 CT4

8.1.2. Prueba de evaluación global.

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
16	ENTREGA DE DOS PROYECTOS uno escénico y uno audiovisual	Presentación de 2 proyectos y realización de una prenda	Presencial		100%	5,0	CE8 CE11 CT4

8.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria.

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
17	Prueba final	Presentación de 2 proyectos y examen contenidos Y realización del vestuario de un personaje	Presencial.		100%	5,0	CE8 CE11 CT4

8.2. Criterios de Evaluación.

De acuerdo a la memoria del Plan de Estudios y a la normativa UPM, la asignatura se calificará mediante evaluación progresiva, en su primera convocatoria. Para optar a la evaluación progresiva será indispensable la asistencia a clase.

Mediante la evaluación progresiva de los diversos ejercicios propuestos, se comprobará la asimilación de los contenidos y la adquisición de las competencias necesarias. Dado que el criterio de evaluación se basa en el progreso a lo largo del curso, los estudiantes podrán solicitar tutorías para analizar con el profesor la evolución de su trabajo.

Los estudiantes que así lo decidan, podrán optar a una evaluación por prueba final, alternativa a la evaluación progresiva, en la que tendrán que realizar una prueba teórica de contenidos de todo el curso y entregar los ejercicios correspondientes a dos proyectos, uno escénico y uno audiovisual, además uno de ellos incluirá una prenda con acabado final realizada para uno de los personajes.

Las convocatorias extraordinarias se evaluarán mediante prueba final.

9. Recursos didácticos

9.1. Recursos didácticos de la asignatura.

Nombre	Tipo	Observaciones
Proyección de Películas, series y obras de Teatro de referencia	Presencial	

EQUIPAMIENTO

/ El ofrecido por el CSDMM: aulas dotadas de proyectores y mesas de trabajo, talleres.
/ Biblioteca del Campus Sur.

10. Otra información

10.1. Otra información sobre la asignatura.

COMUNICACIÓN

- **Horarios de tutorías:** Cita previa (Presencial) acordado por ambas partes. Bajo cita previa acordada con la profesora a través del mail marta.fenollar@fundisma.upm.es

- **Periodo de respuesta:** Cualquier duda, consulta o demás recibida al correo electrónico será atendida y respondida en un plazo máximo de 72 horas. Los fines de semana no computarán en dichas horas ni se emitirán respuestas.

PLATAFORMAS

- **Plataformas:** ZOOM y MOODLE UPM

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

- **Objetivos de Desarrollo Sostenible:**

Esta asignatura está comprometida con los objetivos de desarrollo sostenible: ODS3 (Salud y bienestar), ODS12 (producción y consumo responsable), y en especial con la ODS4 (Por una educación de calidad).