

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Diseño de personaje
DISCIPLINA	Diseño de personaje I
TITULACIÓN	Título Superior en Arte dramática
ESPECIALIDAD	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	4º
CRÉDITOS ECTS	2,5 ECTS
CARÁCTER	Obligatoria
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADOR/A	María Gutiérrez Cedrón
DOCENTES	Nombre y apellidos: María Gutiérrez Cedrón Horario tutorías: https://esadgalicia.com/curso-escolar/ Despacho: Departamento Escenografía S2 Contacto: mariagutierrez@edu.xunta.gal
DESCRIPCIÓN	Introducción al dominio específico de las herramientas precisas para el reconocimiento y el análisis de los signos que emiten el cuerpo, el rostro y el vestido del/dela actor/actriz, para su creación según los requerimientos del personaje, aplicando los principios de composición, forma, color y volumen aplicados al diseño del personaje.
CONOCIMIENTOS PREVIOS	El alumno debe tener conocimientos básicos sobre el contexto histórico donde se va a desarrollar cada tema de la materia y, debido a la metodología aplicada para el curso de escenografía, también deben tener dominada la técnica de dibujo artístico.
LENGUA EN QUE SE IMPARTE	Gallego <input checked="" type="checkbox"/> Castellano <input checked="" type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/>
2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE GRADO	
T2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
T3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
T6	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
T14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
COMPETENCIAS GENERALES DE LA TITULACIÓN	
G1	Fomentar la autonomía y autorregulación en el ámbito del conocimiento, las emociones, las actitudes y las conductas, mostrando independencia en la recogida, análisis y síntesis de la información, en el desarrollo de ideas y argumentos de una forma crítica y en su capacidad para la propia motivación y la organización en los procesos creativos.
G3	Potenciar la conciencia crítica, aplicando una visión crítica constructiva al trabajo propio y al de los demás, y desarrollando una ética profesional que establezca una relación adecuada entre los medios que utiliza y los fines que persigue.
G5	Fomentar la expresión y la creación personal, integrando los conocimientos teóricos, técnicos y prácticos adquiridos, mostrando sinceridad, responsabilidad y generosidad en el proceso creativo, asumiendo el riesgo, tolerando el fracaso y valorando de manera equilibrada el éxito social.
G6	Desarrollar una metodología de trabajo, estudio e investigación encaminada a la autoformación en la

	propia disciplina, buscando ámbitos adecuados para la formación continuada y para adaptarse a diversas situaciones, especialmente a las derivadas de la evolución de su profesión.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ESPECIALIDAD		
EE1	Concebir las ideas y propuestas que fundamentan la creación del diseño, explorando la dinámica del espacio, del cuerpo y de la luz, valorando sus propiedades representativas y su calidad estética.	
EE2	Proyectar la composición del diseño a través del uso del conocimiento de los procedimientos técnicos y de representación.	
EE3	Planificar y hacer el seguimiento del proceso de realización de la creación, aplicando las metodologías de trabajo pertinentes.	
EE6	Estudiar el hecho escénico a partir de diferentes métodos y conocer aspectos básicos en la investigación escénica	
3. OBJETIVOS DE LA DISCIPLINA		COMPETENCIAS VINCULADAS
1. Conocer los conceptos básicos del vestuario teatral, en su análisis y elementos estructurales para integrarlos en la composición definitiva del personaje.		T2, G1, G5, G6, EE2, EE6
2. Entender el diseño del personaje como recurso del hecho teatral y como parte integrante de la configuración del espectáculo teatral.		T2, T17,, G1, G5, G6, EE2, EE6
3. Conocer los textiles usados para la confección de los trajes.		G5, G6, EE2
4. Estimular la capacidad investigadora del alumno en la búsqueda de nueva información.		T2, T6, T14, G1, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE6
5. Transformar los conocimientos teóricos y prácticos, para así poder usarlos en futuras materias de diseño del personaje.		T2, T3, G3, G5, G6, EE2, EE3
6. Asociar las formas de la silueta humana con los trajes estudiados.		T2, G5, G6,EE6,
7. Crear personajes con identidad propia a través del vestuario.		T2, T6, G5, G6, EE6
4. CONTENIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	SESIONES
<i>Contenidos del curso escolar 2019/2020 de la disciplina Diseño de personaje I que se incorporan a esta programación:</i> <i>El figurín escénico</i>	<i>Historia del figurinismo II: desde el siglo XIX hasta los ballets de Diaghilev.</i>	4 h.
1. El trabajo del figurinista	1.1. Jerarquía del equipo artístico y técnico del vestuario. 1.2. Diferencias entre el diseño de vestuario teatral y cinematográfico. 1.3. Diferentes fases en el diseño de vestuario.	4 h.
2. Proyecto de vestuario escénico	2.1. Primeras lecturas 2.1.1. Investigación sobre autor y obra 2.1.2. Investigación sobre la época y búsqueda de analogías 2.2. Desglose del texto 2.2.1. Escaletas 2.2.2. Análisis de los personajes 2.3. Referentes visuales 2.3.1. Organización del Visual Book: Brain Storming	10 h.

	2.3.2. Elementos clave, gamas cromáticas y analogías con el texto. 2.4. Diseño: primeras formas 2.4.1. Primeras formas básicas 2.4.2. Técnica a desarrollar 2.5. Formas definitivas 2.5.1. Color final: estudio de la relación entre todos los personajes 2.5.2. Detalles ornamentales del traje y complementos 2.6. Final Art 2.6.1. Soporte definitivo y presentación		
3. Iniciación al patronaje y documentación técnica	3.1. Patrones base y su transformación. 3.2. Documentación adjunta al diseño: 3.2.1. Desglose de prendas: planos técnicos. 3.2.2. Herramientas digitales para la ejecución de los planos técnicos de las prendas. 3.2.3. Gama cromática 3.3.3. Muestra de tejidos.	12 h.	
TOTAL SESIONES		30 h.	
5. PLANIFICACIÓN DOCENTE			
Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	No presencial (horas)	Total
Actividades introductorias	2		2
Exposición magistral	14	4	16
Exposición práctico-teórica	6	7	13
Práctica individual	6	20	26
Práctica colectiva	4	8	12
Obradoiro			
Seminarios			
Actividades complementarias		6	6
Otros			
Tutorías individuales			
Tutorías de grupo			
Actividades de evaluación. Pruebas			
Actividades de evaluación. Presentaciones / muestras			
Actividades de evaluación. Revisión			
TOTAL	30 h.	45 h.	75 h.
PORCENTAJE	40%	60%	100%
6. PLANIFICACIÓN DOCENTE Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE			
Actividades	Descripción		
Actividades introductorias	Presentación del docente y del programa de la materia. Evaluación de expectativas, conocimientos y actitudes.		
Sesión magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos de la materia, siempre apoyados con imágenes, las bases teóricas y las directrices del trabajo a realizar.		
Trabajos del aula	En los trabajos del aula el alumno hace una pequeña investigación sobre el		

	tema a tratar, con el fin de adquirir referencias visuales y finalmente alcanzar un mayor conocimiento, para este trabajo se dedica una sesión al final del tema, en que se proporciona material suficiente tanto en libros, dvd, como en internet.	
Práctica individual	El alumno debe realizar, mediante la técnica del dibujo y la investigación hecha previamente en el aula y fuera de ella, un dibujo explicativo de parte del tema que se le ha asignado, incluyendo, si fuera necesario, cualquier referencia visual a modo de aclaración.	
Práctica colectiva	El trabajo de realización de figurines y/o prototipos se complementan con el trabajo de los compañeros y deberá ser estudiado y expuesto para los compañeros, con el fin de que todos conozcan a los referentes de la indumentaria de cada época.	
Trabajos tutelados	Seguimiento y orientación, para esto, será necesario un trabajo constante en el aula y fuera de ella.	
Tutorías	Gracias al asesoramiento, a la orientación, la resolución de dudas y las correcciones pertinentes, el alumno irá desarrollando su trabajo de cara a un resultado final óptimo.	
7. ATENCIÓN PERSONALIZADA		
Seguimiento	Seguimiento de la diversidad y de la especificidad de cada proyecto.	
Orientación	Orientación respecto de las dudas e inquietudes que surjan.	
8. HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN		
8.1 Evaluación ordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
<i>Contenidos 2019/2020</i> Exposición de 5 a 10 minutos sobre el tema vanguardias artísticas y diseño de vestuario.	T2, T14, G5, G6	10%
Proyecto de vestuario escénico sobre cinco personajes de la misma obra teatral	T2, T3, T6, T14, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	40%
Entrega de documentación adjunta al trabajo de diseño: desglose de prendas, planos técnicos y muestra de telas.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	30%
Exposición del trabajo en el aula (o mediante videoconferencia), defensa de las ideas propias sobre el aspecto creativo de su propuesta.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	10%
Participación, disciplina a la hora de realizar los trabajos, actitud en el aula, asistencia, puntualidad, y el informe de tutoría.	T3, T14, G5, G6	10%
8.2. Evaluación extraordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
<i>Contenidos 2019/2020</i> Exposición de 5 a 10 minutos sobre	T2, T14, G5, G6	10%

<i>el tema vanguardias artísticas y diseño de vestuario.</i>		
Proyecto de vestuario escénico sobre cinco personajes de la misma obra teatral	T2, T3, T6, T14, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	50%
Entrega de documentación adjunta al trabajo de diseño: desglose de prendas, planos técnicos y muestra de telas.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	30%
Exposición del trabajo en el aula (o mediante videoconferencia), defensa de las ideas propias sobre el aspecto creativo de su propuesta.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	10%
8.3 Avaliación específica para alumnado sen avaliación continua / ordinaria / extraordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
<i>Contenidos 2019/2020</i> <i>Exposición de 5 a 10 minutos sobre el tema vanguardias artísticas y diseño de vestuario.</i>	T2, T14, G5, G6	10%
Proyecto de vestuario escénico sobre cinco personajes de la misma obra teatral	T2, T3, T6, T14, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	50%
Entrega de documentación adjunta al trabajo de diseño: desglose de prendas, planos técnicos y muestra de telas.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	30%
Exposición del trabajo en el aula (o mediante videoconferencia), defensa de las ideas propias sobre el aspecto creativo de su propuesta.	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE2, EE6	10%
9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIALES Y OTROS RECURSOS		
Referencias básicas		
Cosgrave, B. (2005): Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días, Barcelona, Ed. Gustavo Gili		
Echarri, M. (2004): Cuadernos de técnicas escénicas. Vestuario teatral, Ciudad Real, Ñaque Editora.		
Laver, J. (1997): Breve historia del traje y de la moda. Madrid, Ed. Cátedra.		
Racinet, A. (1989): <i>Historia del vestido</i> , Madrid, Ed. Libsa.		
Referencias complementarias		
Lehnert, G. (2000): Historia de la moda del siglo XX, Colonia, Konemann		
Lunie, A. (1994): El lenguaje de la moda, Barcelona, Editorial Paidós.		
Nadoolman, D. (2003): Diseñadores de vestuario, Barcelona, Editorial Océano.		
Squicciarino, N. (1998): El vestido habla, Madrid, Cátedra		
Toussaint-Samat, M. (2001): Historia técnica y moral del vestido, Madrid, Alianza Editorial.		
Udale, J. (2008): Diseño textil: tejidos y técnicas, Barcelona, Gustavo Gili.		

10. OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES

Se mantendrán medidas de prevención de la Covid-19 en todos los espacios de trabajo, como la higiene de las manos y la ventilación regular de los espacios cerrados. Así mismo, se activarán los protocolos que especifique la Administración educativa en caso de ser necesario.