

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	Deseño de personaxe
DISCIPLINA	Deseño de personaxe I
TITULACIÓN	Título Superior en Arte dramática
ESPECIALIDADE	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	4º
CRÉDITOS ECTS	2,5 ECTS
CARÁCTER	Obrigatoria
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADOR/A	Diego González Valeiras
DOCENTES	<p>Nome e apelidos: Diego González Valeiras</p> <p>Horario titorías: https://esadgalicia.com/curso-escolar/</p> <p>Despacho: Departamento Escenografía S2</p> <p>Contacto: dgvaleiras@edu.xunta.gal</p>
DESCRIPCIÓN	Introducción ao dominio específico das ferramentas precisas para o recoñecemento e a análise dos signos que emiten o corpo, o rostro e o vestido do/da actor/actriz, para a súa creación según os requerimentos do personaxe, aplicando os principios de composición, forma, cor e volumen aplicados ao deseño de personaxe.
COÑECEMENTOS PREVIOS	O alumnado debe ter coñecementos básicos sobre o contexto histórico onde se vai desenvolver cada tema da materia, e debido a metodoloxía aplicada para o curso de escenografía tamén deben ter dominada a técnica do debuxo artístico.
LINGUA EN QUE SE IMPARTE	Galego x Castelán x Inglés
2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSAIS DE GRAO	
T2	Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.
T3	Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.
T6	Realizar autocrítica cara o propio desempeño profesional e interpersoal.
T14	Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables.
COMPETENCIAS XERAIS DA TITULACIÓN	
X1	Fomentar a autonomía e autorregulación no ámbito do coñecemento, as emocións, as actitudes e as condutas, mostrando independencia na recollida, análise e síntese da información, no desenvolvemento de ideas e argumentos dunha forma crítica e na súa capacidade para a propia motivación e a organización nos procesos creativos.

X3	Potenciar a conciencia crítica, aplicando unha visión crítica construtiva ao traballo propio e ao dos demais, e desenvolvendo unha ética profesional que estableza unha relación adecuada entre os medios que utiliza e os fins que persegue.
X5	Fomentar a expresión e a creación persoal, integrando os coñecementos teóricos, técnicos e prácticos adquiridos; mostrando sinceridade, responsabilidade e xenerosidade no proceso creativo; asumindo o risco, tolerando o fracaso e valorando de maneira equilibrada o éxito social.
X6	Desenvolver unha metodoloxía de traballo, estudo e investigación encamiñada á autoformación na propia disciplina, procurando ámbitos axeitados para a formación continuada e para adaptarse a diversas situacións, especialmente ás derivadas da evolución da súa profesión.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DA ESPECIALIDADE

EE1	Concibir as ideas e propostas que fundamentan a creación do deseño, explorando a dinámica do espazo, do corpo, e da luz, valorando as súas propiedades representativas e a súa calidade estética
EE2	Proxectar a composición do deseño a través do uso do coñecemento dos procedementos técnicos e de representación.
EE3	Planificar e facer o seguimento do proceso de realización da creación, aplicando as metodoloxías de traballo pertinentes.
EE6	Estudar o feito escénico a partir de diferentes métodos e coñecer aspectos básicos na investigación escénica.

3. OBXECTIVOS DA DISCIPLINA

COMPETENCIAS VINCULADAS

1. Coñecer os conceptos básicos do vestuario teatral, no seu análise e elementos estruturais para integralos na composición definitiva do personaxe.	T2, X1, X5, X6, EE2, EE6
2. Entender o deseño de personaxe como recurso do feito teatral e como parte integrante da configuración do espectáculo teatral.	T2, T14,, X1, X5, X6, EE2, EE6
3. Coñecer os textís usados para a confección dos traxes.	X5, X6, EE2
4. Estimular a capacidades investigadora do alumno na búsqueda de nova información.	T2, T6, T14, X1, X3, X5, X6, EE1, EE2, EE6
5. Transformar os coñecementos teóricos en prácticos, para así poder usalos en futuras materias de deseño de personaxe.	T2, T3, X3, X5, X6, EE2, EE3
6. Asociar as formas da silueta humana cos traxes estudados.	T2, X5, X6,EE6,
7. Crear personaxes con entidade propia a través do vestuario.	T2, T6, X5, X6, EE6

4. CONTIDOS

TEMAS	SUBTEMAS	SESIÓNS
1. O traballo do figurinista	1.1. Xerarquía do equipo artístico e técnico do vestuario. 1.2. Diferenzas entre o deseño de vestuario teatral e cinematográfico. 1.3. Diferentes fases no deseño de vestuario. 1.4. <i>Historia do figurinismo II: dende o século XIX ata os ballets de Diaghilev.</i>	8 h.

2. Proxecto de vestiario escénico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Primeiras lecturas <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1. Investigación sobre autor e obra 2.1.2. Investigación sobre a época e búsqueda de analoxías 2.2. Desglose do texto <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1. Escaletas 2.2.2. Análise dos personaxes 2.3. Referentes visuales <ol style="list-style-type: none"> 2.3.1. Organización do Visual Book: Brain Storming 2.3.2. Elementos clave, gamas cromáticas e analoxías co texto. 2.4. Deseño: primeiras formas <ol style="list-style-type: none"> 2.4.1. Primeiras formas básicas 2.4.2. Técnica a desenvolver 2.5. Formas definitivas <ol style="list-style-type: none"> 2.5.1. Color final: estudo da relación entre todos os personaxes 2.5.2. Detalles ornamentais do traxe e complementos 2.6. Final Art <ol style="list-style-type: none"> 2.6.1. Soporte definitivo e presentación 	10 h.
3. Iniciación ao patronaxe e documentación técnica	<ol style="list-style-type: none"> 3.1. Patróns base e transformacións. 3.2. Documentación adxunta ao deseño: <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1. Desglose de prendas: planos técnicos. 3.2.2. Ferramentas dixitais para a execución dos planos técnicos das prendas. 3.2.3. Gama cromática 3.3.3. Mostra de texidos 	12 h.

TOTAL SESIÓNS

30 h.

5. PLANIFICACIÓN DOCENTE

Actividade / Número de horas	Presencial (horas)	Non presencial (horas)	Total
Actividades introdutorias	2		2
Exposición maxistral	12	4	16
Exposición práctico-teórica	6	7	13
Práctica individual	6	20	26
Práctica colectiva	4	8	12
Obradoiro			
Seminarios			
Actividades complementarias		6	6
Outros			
Titorías individuais			
Titorías de grupo			
Actividades de avaliación. Probas			
Actividades de avaliación. Presentacións / mostras			
Actividades de avaliación. Revisión			

Actividades de avaliación. Revisión			
TOTAL	30 h.	45 h.	75 h.
PORCENTAXE	40%	60%	100%

6. PLANIFICACIÓN DOCENTE E METODOLOXÍAS DE ENSINANZA E APRENDIZAXE

Actividades	Descrición
Actividades introdutorias	Presentación do docente e do programa da materia. Avaliación de expectativas, coñecementos e actitudes.
Sesión maxistral	Exposición por parte do docente dos contidos da materia, sempre apoiados con imaxes, as bases teóricas e as directrices do traballo a realizar polo estudante.
Traballos de aula	Nos traballos de aula o alumno fai unha pequena investigación sobre o tema a tratar, co fin de adquirir referencias visuais e finalmente acadar un maior coñecemento, para este traballo dedicase una sesión ó final do tema, na que se proporciona material dabondo tanto en libros, dvd, coma en internet.
Práctica individual	O alumno debe realizar, mediante a técnica do debuxo e a investigación feita previamente na aula e fora de ela, un debuxo explicativo da parte do tema que lle é asignado, incluíndo, se fose necesario, calquera referencia visual a modo de aclaración.
Práctica colectiva	O traballo de realización de figurinos y/o prototipos complementase co traballo dos compañeiros e deberá ser estudado e exposto para os compañeiros, co fin de que todos coñezan os referentes da indumentaria de cada época.
Traballos tutelados	Seguimento e orientación, para iso, será necesario un traballo constante na aula e fora dela.
Tutorías	Grazas ao asesoramento, a orientación, a resolución de dúbidas e as correccións pertinentes, o alumno ira desenvolvendo o seu traballo cara un resultado final óptimo.

7. ATENCIÓN PERSONALIZADA

Seguimento	Seguimento da diversidade e da especificidade de cada proxecto.
Orientación	Orientación respecto ás dúbidas e inquiredanzas que xurdan.

8. FERRAMENTAS DA AVALIACIÓN

8. 1 Avaliación ordinaria

Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
Contidos 2019/2020 Exposición de 5 a 10 minutos sobre o tema vangardas artísticas e deseño de vestiario.	T2, T14, X5, X6	10%
Proxecto de vestiario escénico sobre cinco personaxes da mesma obra teatral	T2, T3, T6, T14, X1, X5, X6, EE1, EE2, EE3, EE6	40%

Entrega de documentación adxunta ao traballo de deseño: desglose de prendas, planos técnicos e mostra de teas.	T2, T3, X1, X3, X5, X6, EE2, EE6	30%
Exposición do traballo na aula (ou mediante videoconferencia), defensa das ideas propias sobre o aspecto creativo da proposta.	T2, T3, X1, X3, X5, X6, EE2, EE6	10%
Participación, disciplina á hora de realizar os traballos, actitude na aula, asistencia, puntualidade, e informe de tutoría.	T3, T14, X5, X6	10%

8.2. Avaliación extraordinaria

Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
<i>Contidos 2019/2020</i> Exposición de 5 a 10 minutos sobre o tema vangardas artísticas e deseño de vestiario.	T2, T14, X5, X6	10%
Proxecto de vestiario escénico sobre cinco personaxes da mesma obra teatral	T2, T3, T6, T14, X1, X5, X6, EE1, EE2, EE3, EE6	50%
Entrega de documentación adxunta ao traballo de deseño: desglose de prendas, planos técnicos e mostra de teas.	T2, T3, X1, X3, X5, X6, EE2, EE6	30%
Exposición do traballo na aula (ou mediante videoconferencia), defensa das ideas propias sobre o aspecto creativo da proposta.	T2, T3, X1, X3, X5, X6, EE2, EE6	10%

8.3 Avaliación específica para alumnado sen avaliación continua / ordinaria / extraordinaria

Ferramenta / actividade	Competencias avaliadas	Ponderación
<i>Contidos 2019/2020</i> Exposición de 5 a 10 minutos sobre o tema vangardas artísticas e deseño de vestiario.	T2, T14, X5, X6	10%
Proxecto de vestiario escénico sobre cinco personaxes da mesma obra teatral	T2, T3, T6, T14, X1, X5, X6, EE1, EE2, EE3, EE6	50%
Entrega de documentación adxunta ao traballo de deseño: desglose de prendas, planos técnicos e mostra de teas.	T2, T3, X1, X3, X5, X6, EE2, EE6	30%

Exposición do traballo na aula (ou mediante videoconferencia), defensa das ideas propias sobre o aspecto creativo da proposta.	T2, T3, X1, X3, X5, X6, EE2, EE6	10%
9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIAIS E OUTROS RECURSOS		
<p>Referencias básicas</p> <p>Cosgrave, B. (2005): <i>Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días</i>, Barcelona, Ed. Gustavo Gili</p> <p>Echarri, M. (2004): <i>Cuadernos de técnicas escénicas. Vestuario teatral</i>, Ciudad Real, Ñaque Editora.</p> <p>Laver, J. (1997): <i>Breve historia del traje y de la moda</i>. Madrid, Ed. Cántreda.</p> <p>Racinet, A. (1989): <i>Historia del vestido</i>, Madrid, Ed. Libsa.</p>		
<p>Referencias complementarias</p> <p>Lehnert, G. (2000): <i>Historia de la moda del siglo XX</i>, Colonia, Konemann</p> <p>Lunie, A. (1994): <i>El lenguaje de la moda</i>, Barcelona, Editorial Paidós.</p> <p>Nadoolman, D. (2003): <i>Diseñadores de vestuario</i>, Barcelona, Editorial Océano.</p> <p>Squicciarino, N. (1998): <i>El vestido habla</i>, Madrid, Cántreda</p> <p>Toussaint-Samat, M. (2001): <i>Historia técnica y moral del vestido</i>, Madrid, Alianza Editorial.</p> <p>Udale, J. (2008): <i>Diseño textil: tejidos y técnicas</i>, Barcelona, Gustavo Gili.</p>		
10. OBSERVACIÓNS / RECOMENDACIÓNS		
<p>Os traballos entregaranse en formato pdf vía correo electrónico.</p> <p>En situación de non presencialidade ou semipresencialidade o temario e avaliación non se modificarán, realizándose vía telemática.</p>		