

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA	
<b>CÓDIGO</b>	
<b>MATERIA</b>	Diseño de personaje
<b>ASIGNATURA</b>	Indumentaria
<b>TITULACIÓN</b>	Título Superior en Arte dramático
<b>ESPECIALIDAD</b>	Escenografía
<b>ITINERARIO</b>	
<b>CURSO</b>	3º
<b>CRÉDITOS ECTS</b>	6ECTS
<b>CARÁCTER</b>	Obligatorio
<b>DEPARTAMENTO</b>	Escenografía
<b>CENTRO</b>	ESAD de Galicia
<b>COORDINADOR/A</b>	Vanesa Bajo Izquierdo
<b>DOCENTES</b>	<b>Nombre y apellidos:</b> Vanesa Bajo Izquierdo <b>Horario tutorías:</b> <a href="http://esadgalicia.com/curso-escolar/">http://esadgalicia.com/curso-escolar/</a> <b>Despacho:</b> Departamento Escenografía S2 <b>Contacto:</b> vbajo@xunta.edu.gal
	<b>Nombre y apellidos:</b> <b>Horario de tutorías:</b> <b>Despacho:</b> <b>Contacto:</b>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	Dominio específico de las herramientas precisas para el reconocimiento y el análisis de los signos que emiten el cuerpo y el vestido del/de la actor/actriz, para su creación según los requerimientos del personaje. Conocimiento y utilización de los principios de estructura, color y volumen, aplicados al vestuario del personaje.
<b>CONOCIMIENTOS PREVIOS</b>	El alumnado 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.
<b>LENGUA EN QUE SE IMPARTE</b>	Gallego <input checked="" type="checkbox"/> Castellano <input checked="" type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Portugués <input type="checkbox"/>

2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE GRADO	
<b>T2</b>	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
<b>T3</b>	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
<b>T6</b>	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
<b>T17</b>	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social verbo de la importancia del patrimonio cultura, de su incidencia en los diferentes ámbitos y en su capacidad de generar valores significativos.
COMPETENCIAS GENERALES DE LA TITULACIÓN	
<b>G1</b>	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.
<b>G3</b>	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.
<b>G5</b>	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.
<b>G6</b>	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.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ESPECIALIDAD</b>	
<b>EE1</b>	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.
<b>EE2</b>	Proyectar la composición del diseño a través del uso del conocimiento de los procedimientos técnicos y de representación.
<b>EE3</b>	Planificar y hacer el seguimiento del proceso de realización de la creación, aplicando las metodologías de trabajo pertinentes.
<b>EE6</b>	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. Adquirir conocimientos de la evolución de las formas de vestir en los diferentes períodos históricos.	T2, G1, G5, G6, EE2, EE6
2. Diferenciar las funciones sociales del vestuario a lo largo de la historia	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, T17, G1, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE6
5. Transformar los conocimientos teóricos en prácticos, para así poder usarlos en futuras materias de diseño de 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. Conocer los complementos usados en cada época.	T2, T6, G5, G6, EE6

4. CONTENIDOS		
TEMAS	SUBTEMAS	SESIONES
1. El traje prehistórico, conocimiento de sus formas	1.1. Origen del traje 1.2. Prehistoria	6h
2. Indumentaria en la Antigüedad	2.1. Mesopotamia 2.2. Egipto 2.3. Creta y Grecia 2.4. El traje escénico en Grecia	6h
3. Indumentaria Romana y Bizantina	3.1. Roma	2h

	3.2. Bizancio	
4. Alta y Baja Edad Media	4.1. Alta Edad Media 4.2. Baja Edad Media	6h
5. Indumentaria en el Renacimiento en Italia y en el resto de Europa	5.1. Renacimiento italiano 5.2. Renacimiento inglés 5.3. Vestuario escénico en el siglo XVI	4h
6. El traje en el Barroco y Rococó	6.1. Vestuario escénico del siglo XVII 6.2. Barroco español 6.3. El siglo XVIII en Francia 6.4. El traje inglés	6h
7. La Revolución francesa y su influencia en la forma de vestir	7.1. La etapa burguesa del traje 7.2. La gran renuncia masculina 7.3. El dandismo	6h
8. Indumentaria en el siglo XIX	8.1. Estilo Imperio y Neoclasicismo 8.2. Restauración 8.3. Romanticismo 8.4. Época Victoriana	4h
9. Indumentaria en el siglo XX	9.1. Belle époque 9.2. Locos años 20: la influencia musical en la moda 9.3. Años 30 9.4. Años 40 y 50 Alta costura y Prêt à porter 9.5. Años 60 y 70 contracultura y alta costura 9.6. Los 80 9.7. Los 90 9.8. Moda en los albores del siglo XXI	20h
<b>TOTAL SESIONES</b>		<b>60</b>

#### 5. PLANIFICACIÓN DOCENTE

Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	No presencial (horas)	Total
Actividades introductorias	2		2
Exposición magistral	30		30
Exposición práctico-teórica	4	22	26
Práctica individual	10	44	54
Práctica colectiva	4	12	16
Taller			

Seminarios		6	6
Actividades complementarias		8	8
Otros		6	6
Tutorías individuales		6	6
Tutorías de grupo			
Actividades de evaluación. Pruebas		6	6
Actividades de evaluación. Presentaciones / muestras	4		4
Actividades de evaluación. Revisión	6	10	16
	<b>TOTAL</b>	60h	120h
	<b>PORCENTAJE</b>	33%	66%
			100

6. PLANIFICACIÓN DOCENTE Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
Actividades	Descripción
Descripción	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 por el estudiante.
Trabajos de aula	En los trabajos de aula el alumno comienza una pequeña investigación sobre el tema a tratar, con el fin de adquirir referencias visuales y finalmente conseguir un mayor conocimiento. Para este trabajo se dedican tres sesiones al final de cada tema, en los que se le proporciona material suficiente, tanto en libros, DVD como en internet, para tal labor.
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 la parte del tema que le es asignado, incluyendo, si fuese necesario, cualquier referencia visual a modo de aclaración.
Práctica colectiva	El trabajo de realización de figurines se complementa con el trabajo de los compañeros y deberá ser estudiado y expuesto para los compañeros, con el fin de que todos conozcan los referentes de la indumentaria de cada época.
Tutorías individuales	Seguimiento y orientación, para eso, será necesario un trabajo constante en el aula y fuera de ella.
Tutorías colectivas	Gracias al asesoramiento, la orientación, la resolución de dudas y las correcciones pertinentes, el alumno irá desarrollando su trabajo hacia un resultado final óptimo.

7. ATENCIÓN PERSONALIZADA	
Seguimiento	Se hará un seguimiento personalizado integrado en el trabajo conjunto del grupo, haciendo un análisis de cada caso específico y resolviendo cada casuística de la forma más adecuada. <i>Tutoría presencial</i> : El alumnado tiene un período de atención personalizada en horario no lectivo.
Orientación	Orientación respecto a las dudas e inquietudes que surjan en cada caso. <i>Tutoría electrónica</i> : El alumnado puede mantener contacto permanente con el profesor a través del

	correo electrónico.
--	---------------------

## 8. HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN

*El alumno deberá establecer una comunicación previa con el docente, mínimo seis semanas antes de la fecha del examen, para aclarar y concretar la estructura y particularidades de su examen.*

### 8.1 Evaluación ordinaria

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Descripción	Descripción	
Diseño de figurines explicativos de los diferentes períodos de la historia de la indumentaria	T2, T3, T6, T17, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	20%
Exposición del trabajo de diseño realizado	T2, T3, G1, G3, G5, EE2	60%
Participación, disciplina a la hora de realizar los trabajos, actitud en el aula, asistencia, puntualidad, e informe de tutoría.	T3, T17, G5, G6	20%

### 8.2. Evaluación extraordinaria

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Descripción	Descripción	
Diseño de figurines explicativos de los diferentes períodos de la historia de la indumentaria	T2, T3, T6, T17, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	80%
Exposición del trabajo de diseño realizado	T2, T3, G1, G3, G5, EE2	20%

### 8.3 Evaluación específica para alumnado sin evaluación continua / ordinaria / extraordinaria

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Descripción	Descripción	
Diseño de figurines explicativos de los diferentes períodos de la historia de la indumentaria	T2, T3, T6, T17, G1, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	80%
Exposición del trabajo de diseño realizado	T2, T3, G1, G3, G5, EE2	20%

## 9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIALES Y OTROS RECURSOS

### REFERENCIAS BÁSICAS

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): *Historia del vestido*, 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

La asistencia es obligatoria, pero no implica aprobar, sino que hay que alcanzar unos mínimos evaluables, sólo se permite un 10% de faltas, contabilizadas en función de las horas, por ejemplo, una materia con 60 h permite 6 horas de falta.