

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA DISCIPLINA

CÓDIGO	
MATERIA	Diseño de personaje
DISCIPLINA	Diseño de personaje II
TITULACIÓN	Titulación Superior en Arte dramático
ESPECIALIDADE	Escenografía
CURSO	4º curso
CRÉDITOS ECTS	2,5 ECTS
CARÁCTER	Obligatoria
DEPARTAMENTO	Escenografía
CENTRO	ESAD de Galicia
COORDINADOR/A	Diego González Valeiras
DOCENTES	Nombre y apellidos: Diego González Valeiras Horario tutorías: https://esadgalicia.com/curso-escolar/ Despacho: Departamento Escenografía S2 Contacto: dgvaleiras@edu.xunta.gal
DESCRIPCIÓN	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/de la actor/actriz, para su creación según los requerimientos del personaje, aplicando y utilizando los principios de composición, forma, color y volumen aplicados al diseño del personaje.
CONOCIMIENTOS PREVIOS	Tener superados los conocimientos de la asignatura Diseño de personaje I
LENGUA EN QUE SE IMPARTE	Gallego x Castellano x Inglés

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 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. Ejecutar modificaciones a través de la indumentaria en un personaje en función del tipo de espectáculo, registro y carácter.	T2, G1, G5, G6, EE2, EE6
2. Configurar diversos estilos de las indumentaria según criterios creativos personales.	T2, T14,, 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, EE3, EE6
5. Usar y realizar piezas de indumentaria de uso común y no común.	T2, T3, G5, G6, EE6
6. Hacer un desglose correcto de los personajes y de las prendas del mismo, analizando la dramaturgia de la misma	T2, T6, G5, G6, EE6

4. CONTENIDOS

TEMAS	SUBTEMAS	SESIONES
1. Desglose de las prendas del figurín	1.1. Vestuarios con varias capas 1.2. Vestuarios "trampeados"	2 h.
2. Concepto de planos técnicos	2.1. Tipos de planos técnicos 2.2. Representación de prendas; figurín artístico y planos técnicos.	2 h. 2 h.
3. Selección de tejidos y fornituras	3.1. El muestreo de las telas 3.2. Pruebas sobre tejidos	2 h.
4. Patronaje básico	4.1. Toma de medidas	2 h.

	4.2. Tipos de patrón, patrón base y transformaciones modelado sobre maniquí.	2 h.
	4.3. Tipos de tejidos, corte al "hilo", "bies", "contra".	2 h.
5. Marcada, corte y confección da "toile"	5.1 Marcada de los tejidos, forros, entretelas... 5.2. Corte y confección, remates 5.3 Acabados a mano.	4 h. 4 h. 2 h.
6. Sesión estilismo total.	1. "timing " y organización de la sesión 2. "total " look.	2 h. 2 h.
7. Almacenaje y conservación		2 h.
TOTAL SESIONES		30 h.

5. PLANIFICACIÓN DOCENTE

Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	No presencial (horas)	Total
Actividades introductorias	2		2
Exposición magistral	12		12
Exposición práctico-teórica	4	9	13
Práctica individual	10	16	26
Práctica colectiva	2	12	14
Obrador			
Seminarios			
Actividades complementarias		4	4
Otros		4	4
Tutorías individuais			
Tutorías de grupo			
Actividades de evaluación. Probas Actividades de evaluación. Presentaciones / muestras Actividades de evaluación. Revisión			
TOTAL	30 h.	45 h.	75 h.
PORCENTAXE	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 por el estudiante.
Trabajos de aula	En los trabajos del aula los alumnos hacen 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 dedica una sesión al final del tema, en la que se aporta material en libros, internet y DVD.
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 figurinos y/o prototipos 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.
Trabajos tutelados	Seguimiento y orientación, para eso, será necesario un trabajo constante en el aula y fuera de ella.
Tutorías	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	Seguimiento de la diversidad y de la especificidad de cada proyecto.
Orientación	Orientación respecto a las dudas e inquietudes que surjan.

8. HERRAMIENTAS DE EVALUACION

8. 1. Evaluación ordinaria

Herramienta/actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Realización y presentación de dossier y prototipo final (confección de las prendas) de un diseño completo de un personaje. (preferiblemente de uno de los realizados en Diseño del personaje I)	T2, T3, G1, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	80%
Participación, disciplina a la hora de realizar los trabajos, actitud en el aula, asistencia, puntualidad, y el informe de tutoría.	T6, T14, G5, G6	20%

8.2. Evaluación extraordinaria

Herramienta/actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Realización y presentación de dossier y prototipo final (confección de las prendas) de un diseño completo de un personaje. (preferiblemente de uno de los realizados en Diseño del personaje I)	T2, T3, T6, T14, G1, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	100%

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

Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Realización y presentación de dossier y prototipo final (confección de las prendas) de un diseño completo de un personaje. (preferiblemente de uno de los realizados en Diseño del personaje I)	T2, T3, T6, T14, G1, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	100%

9. BIBLIOGRAFÍA, MATERIALES Y OTROS RECURSOS

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Delamar, P. (2003): *The complete make-up artist: working in film, fashion, television and theatre*, Northwestern University Press.

J-R Kehoe, V. (2008): Kehoe: *La técnica del maquillaje profesional*, Barcelona, Omega

Langer, A. (1998): *Manual de maquillaje Kryolan: Introducción al maquillaje profesional*, Berlín,

Kryolan Márquez Berrios, J. (1990): *Maquillaje y caracterización*, Madrid, Instituto Oficial de Radio y

Televisión. Wilkening, A (2008): *El arte del maquillaje y de la caracterización paso a paso*. Madrid, El

Drac

10. OBSERVACIONES

En caso de situación de semipresencialidad o no presencialidad el temario puede sufrir modificaciones centrándose en el aspecto técnico del diseño de vestuario.

Las herramientas de evaluación serían las siguientes:

Herramienta/Actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Trabajo teórico/práctico en base a la imagen de un figurín aportado por la docente		
Se procederá al desglose de prendas en planos técnicos y descripción del tipo de tejidos que se emplearían para su confección.	T2, T3, T6, T14, G1, G3, G5, G6, EE1, EE2, EE3, EE6	100%