

Vestuario de Cine y Teatro

Grado en Diseño de Moda 2025-26

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Vestuario de Cine y Teatro

Titulación: Grado en Diseño de Moda

Carácter: Obligatoria

Curso académico: 2025-26

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 3

Curso: 3º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dña. Paola de Diego Sánchez

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Conocer, comprender y aplicar los fundamentos teóricos y metodológicos del proceso creativo en el ámbito del diseño de moda.
- Valorar y usar los materiales para producir un diseño de moda y conseguir su correcta expresión y representación técnica.
- Conocer y comprender los conceptos relativos a la vestimenta en las diferentes culturas, épocas y contexto histórico.
- Desarrollar competencias para el aprendizaje autónomo y la adaptación a las nuevas situaciones de la práctica profesional en el ámbito del diseño de moda.
- Desarrollar el razonamiento crítico y hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional en el ámbito del diseño de moda, actuando con respeto a los principios éticos necesarios.
- Conocer los Fundamentos del Diseño como herramienta experimental de creación de contenidos visuales y conceptuales en el ámbito del Diseño de Moda.
- Aplicar la metodología del Diseño de Moda para elaborar prototipos, prendas y complementos, teniendo en cuenta las dimensiones y las necesidades funcionales del cuerpo humano, sus actividades, sus movimientos y necesidades de vestimenta.
- Adquirir, comprender y aplicar los conocimientos relativos a las técnicas del patronaje y la confección de moda a mano y a máquina, necesarios para crear un diseño propio, siendo capaces de interpretar las tendencias del patronaje actual en al ámbito del Diseño de Moda.

1.2. Resultados de aprendizaje

- Aplicar la teoría tridimensional a los diferentes volúmenes del cuerpo humano.
- Saber desarrollar y representar un patrón en todas sus fases.
- Proyectar la confección de prendas a través de las diferentes técnicas de costura.
- Alcanzar el conocimiento de realizar el escalado de un patrón.
- Saber realizar la marcada y el corte.
- Conseguir usar los medios y técnicas de costura a mano y a máquina.
- Aplicar los conocimientos de patronaje al desarrollo de un diseño creativo.
- Saber interpretar las tendencias del patronaje actual.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Proyecto inspiración desde el siglo XVI hasta el siglo XVIII: capas, acuchillados, gorgueras, bustiers y corsés.
- Proyecto inspiración siglo XIX.
- Proyecto inspiración siglo XX.
- Vestuario actual.
- Book de todo lo realizado.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Unidad 1. Introducción al diseño de vestuario escénico
- El figurinismo, el estilismo y la creación de personaje.

Unidad 2. La investigación
Herramientas de trabajo para el diseño de vestuario escénico
- El texto
- El análisis
- Las referencias
- El contexto
- La investigación

Unidad 3. Herramientas específicas
- El muestreo y la paleta de color
- El taller y las fichas técnicas
- La ambientación
- La caracterización

Unidad 4. La propuesta de diseño
- Los figurines
- Adecuación del diseño a la puesta en escena
- Conservación, mantenimiento y limpieza de las piezas
- El dossier

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

- Actividad Dirigida 1 (AD1): *Listado de películas y series*
- Actividad Dirigida 2 (AD2): *Diseño de vestuario para artista musical*
- Actividad Dirigida 3 (AD3): *Cuaderno de personajes cotidianos*

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	13,5	100%
AF2	Caso práctico	19,2	100%
AF3	Tutorías	6,5	100%
AF4	Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	9,6	50%
AF5	Actividades a través de recursos virtuales	3,1	0%
AF7	Estudio individual y trabajo autónomo	23,1	0%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)
5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
7,0 - 8,9 Notable (NT)
9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo) / Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	10%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo) / Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	70%

3.3. Restricciones

Calificación mínima
Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre en la convocatoria extraordinaria.

Asistencia
El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura
Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros…), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Echarri, M. y San Miguel, E. (1998). *Vestuario teatral.* Guadalajara, España: Ñaque.
- Seivewrigth, S. Traducción: Selich, C. (2008). *Diseño e investigación.* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Huaixiang, T. Traducción; Valdés, C. y Cros, M. (2019). *Diseño de figurines y vestuario escénico.* Madrid, España: Anaya (Espacio de diseño).
- Nadoolman Landis, D. Traducción: Diéguez Dieguez, R. (2014). *Diseño de vestuario.* Barcelona, España: Blume.
- Boucher, F. *(2008). Historia del traje en occidente: desde los orígenes hasta la actualidad* Barcelona, España: Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

- Consultant editor Melissa Leventon. (2008). *What people wore when. A complete Illustrated History of costume from Ancient Times to the Nineteenth Century for Every Level of Society.* U.S. Ivy Press.
- Flügel J.C. Traducción: Gual Marqués, G. (2015). *Psicología del vestido.* Guadalajara, España: Melusina.
- Museo Nacional del Teatro (2009). Catálogo *El arte de hacer el teatro: 20 años del Museo Nacional de Teatro*. Ciudad Real. España.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dña. Paola de Diego Sánchez
Departamento	Artes
Titulación académica	Grado en Diseño de Moda
Correo electrónico	pdiego@nebrija.es
Localización	Campus San Francisco de Sales, Departamento de artes
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Artista plástica, escenógrafa, diseñadora de vestuario y moda y docente universitaria. Natural de Guadalajara (España). Titulada en artes plásticas y diseño en modelismo de indumentaria, graduada en Arte Dramático en la especialidad de Escenografía por la RESAD, con Máster en Investigación en Arte y Creación en la UCM por la Facultad de Bellas Artes y, actualmente, doctorando en la UCM. Comienza en la industria de la moda en 2009 y desde 2010 desarrolla su propia marca. Diseña escenografía y vestuario desde 2012 para compañías de teatro, danza y audiovisual. Ha trabajado en múltiples producciones teatrales estrenadas en el Centro Dramático Nacional, tales como *Metálica* de Íñigo Guardamino, *Una gran emoción política* de Luz Arcas (LaPhármaco), *Los Remedios* de La_Compañía_exlímite o *Héroes en* diciembre de Eva Mir; en el Teatro de la Abadía, con *Delicuescente Eva* de Grumelot, *Sucia* de Bárbara Mestanza; Teatro de la Comedia con *Ternura y derrota* de Luna Miguel y *Esta primavera fugitiva* de Alberto Conejero, *La Gran*

	Cenobia de Calderón de la Barca, entre otras; Naves del español en Matadero, Teatros del Canal, Teatro Español, Sala Cuarta Pared y Corral de comedias de Alcalá entre otros. Forma parte de la compañía de creación [los números imaginarios]. Ha diseñado el vestuario del cortometraje *Una amiga* de Marta Matute y ha realizado la dirección de arte y el vestuario para diversos videclips musicales. La pasada temporada estrenó *el lugar y el mito* en la Compañía Nacional de Teatro Clásico (INAEM) como directora, dramaturga y diseñadora plástica. Y ha comisariado la exposición vinculada al mismo proyecto e institución. Ha diseñado el vestuario y puesta en escena de Eaea para Blanca Paloma, artista musical representante de España en Eurovisión 2023.