

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

# **Estilismo de Espectáculos y Medios Audiovisuales**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño de Moda**

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño  
Asignatura: Estilismo de Espectáculos y Medios Audiovisuales

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de especialidad
<b>Carácter</b>	Teórico-práctica
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño de Moda
<b>Materia</b>	Estilismo
<b>Periodo de impartición</b>	3 <sup>er</sup> Curso / 6 <sup>o</sup> Semestre
<b>Número de créditos</b>	2 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento didáctico, especialidad moda
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Español

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Nieto Recio, Sofía	

### 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Nieto Recio, Sofía		Todos

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

### Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo.

CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

### Competencias específicas

CEM1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

CEM2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

CEM6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

CEM7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEM8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplicar los conocimientos y herramientas adquiridos para poder ejercer la profesión de diseñador de vestuario/estilista.
- Saber analizar un proyecto de estilismo en medios audiovisuales y los elementos físicos y simbólicos que lo componen.
- Comprender la estructura laboral de una producción audiovisual, y el papel del departamento de vestuario en ella.
- Identificar los elementos que conforman un personaje, mediático o de ficción, y saber usarlos en el proceso de desarrollo de un estilismo de vestuario.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Contexto: La historia, el texto, guión, o idea	Tema 1. Análisis de guión / texto - extracción de personajes. Análisis de los personajes y su representación
	Tema 2. Escaleta número de cambios/ escaleta cuadro de presencias
	Tema 3: Diseño y gestión del diseño
II. Entorno laboral	Tema 4. Organigrama equipo técnico y artístico
	Tema 5. Organigrama equipo vestuario y espacios de trabajo
	Tema 6. Procesos; Preproducción. Rodaje, montaje. Exhibición o gira
III. Proceso creativo y técnico del diseñador de vestuario I	Tema 7. Investigación, documentación, referencias, visual book
	Tema 8. Figurines y caracterización
	Tema 9. Presentación de la propuesta
IV. Proceso creativo y técnico del diseñador de vestuario II	Tema 10. Muestreo de materiales, casas de alquiler, proveedores
	Tema 11. Confección y ambientación
	Tema 12. Pruebas de vestuario, pruebas de cámara, ensayos
V. Proceso creativo y técnico del diseñador de vestuario III	Tema 13. El plan de rodaje y orden diaria, el camión de vestuario, libro de raccord, biblia, desgloses, figuración
	Tema 14. Sastrería de espectáculos; en gira o en sede fija; mantenimiento, limpieza, pasar función

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	7 horas
Actividades prácticas	10,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	16 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	12 horas
Preparación prácticas	12 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>60 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Exposición de contenidos con apoyo audiovisual y material de ejemplos reales.</p> <p>Participación en debates en grupo.</p>
Actividades prácticas	<p>Ejercicios en clase para la asimilación de contenidos de manera práctica. Análisis de casos reales. Realización de ejercicios de estilismo en grupo frente a planteamientos reales del mercado audiovisual.</p> <p>Seguimiento en clase.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (Talleres, jornadas, seminarios)	<p>Visita a taller de vestuario o ensayo teatral (según calendario) para ver en la práctica gran parte de los contenidos expuestos.</p> <p>Visualización de ejemplos en las distintas representaciones.</p> <p>Tutorización en talleres.</p>

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- Aplicar los conocimientos y herramientas adquiridos para poder ejercer la profesión de diseñador de vestuario/estilista. Saber analizar un proyecto de estilismo en medios audiovisuales y los elementos físicos y simbólicos que lo componen.
- Comprender la estructura laboral de una producción audiovisual, y el papel del departamento de vestuario en ella.
- Identificar los elementos que conforman un personaje, mediático o de ficción, y saber usarlos en el proceso de desarrollo de un estilismo de vestuario.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

## 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Bitácora docente.
Actividades prácticas	Bitácora docente. Dossier de ejercicios prácticos. Dossier y presentación oral de trabajo final.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Listado de asistencia. Bitácora docente. Ejercicio práctico relativo a las visitas realizadas. Inclusión de conocimientos y destrezas adquiridas en taller en los instrumentos de evaluación prácticos.

## 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Participación activa en clase de calidad. Coherencia del contenido. Expresión oral. Interés y grado de implicación. Respeto del espacio lectivo.
Actividades prácticas	Entrega y presentación de trabajos en el formato y fecha indicadas. Creatividad de las propuestas. Expresión oral en las presentaciones. Maquetación y limpieza del trabajo presentado. Grado de ajuste a briefing. Calidad del análisis. Conceptualización narrativa del diseño.

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Entrega y presentación de trabajos en el formato y fecha indicadas. Creatividad de las propuestas. Expresión oral en las presentaciones. Maquetación y limpieza del trabajo presentado. Grado de ajuste a briefing. Calidad del análisis. Conceptualización narrativa del diseño. Grado de inclusión de conocimientos y destrezas adquiridas en taller en los instrumentos de evaluación prácticos.
---	---

### 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua. Presentará el/los trabajo/s y realizará las pruebas indicadas específicamente para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.2 de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación quedan explicitados en esta guía en el apartado 9.3.3.
5. Para aprobar la asignatura por curso en evaluación continua, se debe obtener en todos y cada uno de los entregables propuestos una nota igual o superior a 5/10, y entregarlos en la fecha establecida. Por otro lado, se debe obtener una nota igual o superior a 5/10 en la realización, entrega y presentación del proyecto propuesto.

#### 9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Participación activa y de calidad en clase, tutorías y talleres	25%
Ejercicios prácticos	25%
Trabajo final	50%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

#### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Ejercicios prácticos según briefing específico	40%
Trabajo final según briefing específico	60%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Ejercicios prácticos según briefing específico	40%
Trabajo final según briefing específico según briefing específico	60%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
<b>Total</b>	<b>100%</b>

## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales	
<b>Semana 1</b>	<b>BLOQUE 1: Contexto: historia, el texto, guión o idea</b>				
	Actividades teóricas	Exposición de contenidos	1 hora	1 hora	
	Actividades prácticas	Ejercicio en grupo relativo al contenido teórico de la sesión	1,5 horas	2 horas	
	Otras actividades formativas	Tutorización en taller. Visualización de contenidos	3 horas		
	Evaluación	Asistencia y participación Capacidad de exposición vs capacidad de crítica			

<b>Semana 2</b>	<b>BLOQUE 2: Entorno laboral</b>				
	Actividades teóricas	Exposición de contenidos	1 hora	1 hora	
	Actividades prácticas	Ejercicio en grupo relativo al contenido teórico de la sesión	1,5 horas	2 horas	
	Otras actividades formativas	Tutorización en taller. Visualización de contenidos	3 horas		
	Evaluación	Asistencia y participación. Capacidad de exposición vs capacidad de crítica			



<b>Semana 3</b>	<b>BLOQUE 3: Proceso creativo y técnico del diseñador de vestuario I</b>			
	Actividades teóricas	Exposición de contenidos	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Ejercicio individual relativo al contenido teórico de la sesión. Exposición ejercicio práctico	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en taller. Visualización de contenidos Visita.	3 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación Capacidad de exposición vs capacidad de crítica		

<b>Semana 4</b>	<b>BLOQUE 3: Proceso creativo y técnico del diseñador de vestuario I</b>			
	Actividades teóricas	Exposición de contenidos	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Ejercicio individual relativo al contenido teórico de la sesión	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en taller. Visualización de contenidos	2 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación Capacidad de exposición vs capacidad de crítica		

<b>Semana 5</b>	<b>BLOQUE 4: Proceso creativo y técnico del diseñador de vestuario II</b>			
	Actividades teóricas	Exposición de contenidos	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Ejercicio en grupo relativo al contenido teórico de la sesión. Exposición ejercicio práctico	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en taller. Visualización de contenidos	2 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación Capacidad de exposición vs capacidad de crítica		

<b>Semana 6</b>	<b>BLOQUE 5: Proceso creativo y técnico del diseñador de vestuario III</b>			
	Actividades teóricas	Exposición de contenidos	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Ejercicio en grupo relativo al contenido teórico de la sesión	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en taller. Visualización de contenidos	2 horas	
	Evaluación	Asistencia y participación Capacidad de exposición vs capacidad de crítica		

<b>BLOQUE 5: Proceso creativo y técnico del diseñador de vestuario III</b>				
<b>Semana 7</b>	Actividades teóricas	Exposición de contenidos	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Ejercicio en grupo relativo al contenido teórico de la sesión	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Tutorización en taller. Visualización de contenidos	1 hora	
	Evaluación	Asistencia y participación Capacidad de exposición vs capacidad de crítica		

<b>FEEDBACK RESULTADOS FINALES</b>				
<b>Semana 8</b>	Actividades prácticas	Preparación autónoma de la presentación de ejercicios final		3 horas
	Evaluación	Presentación de ejercicios prácticos	2,5 horas	

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Ordenador y proyector.  
Materiales propios de cada proyecto.

### 11.1. Bibliografía general

Título	Diseñadores de vestuario
Autor	Deborah Nadoolman
Editorial	Océano

Título	Designing Costume for Stage and Screen
Autor	Deirdre Clancy
Editorial	Pavilion Books

Título	Costume Design 101: The Business and Art of Creating Costumes for Film and Television
Autor	Richard LaMotte
Editorial	Michael Wiese Productions