ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO SAN TELMO

Junta de Andalucía

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO	**Diseño de Moda**
CURSO	**4º curso EASD Moda 2024-2025**
ASIGNATURA	**Estilismo del espectáculos y medios audiovisuales**
PROFESORAS	Rocío Gilabert García y Noemi Patricia Vázquez Álvarez

DPTO.	Dpto. Familia Profesional de Artes Aplicadas a la Indumentaria				
TIPO	**OBLIGATORIA ESPECIALIDAD**		CARÁCTER	**TEÓRICO-PRÁCTICA**	
DURACIÓN	1º semestre	HORAS SEMANALES	6	CRÉDITOS ECTS	6
HORAS TOTALES	150	HORAS PRESENCIALES	98	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	52

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La asignatura de Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales está diseñada para que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades en la creación de imágenes visuales que apoyen y refuercen la narrativa en producciones de cine, televisión, teatro, publicidad y otros medios audiovisuales. A lo largo del curso, el alumnado explorará cómo la moda, el maquillaje, el peinado y la dirección de arte contribuyen a la construcción de personajes y ambientes en distintos contextos. La asignatura incluye tanto una base teórica sobre historia del vestuario, diseño de personajes y tendencias, como prácticas donde los estudiantes desarrollarán proyectos estilísticos, colaborando en equipos multidisciplinarios. El curso busca capacitar a los futuros profesionales para trabajar en producciones creativas, abordando desde la planificación y conceptualización de un estilo hasta la ejecución final en rodajes y espectáculos en vivo.

OBJETIVOS

El diseño de indumentaria para el cine, el teatro, el musical, para el espectáculo en general, es mucho más que diseño de moda; de hecho, poco tiene que ver con la moda. Es la expresión de la imagen que se quiere ofrecer para representar el carácter (psicología), apariencia externa y la época de un personaje de ficción en una película o una obra de teatro (además de otras informaciones complementarias).

Pero la imagen no depende sólo de los diseñadores de vestuario. Es también responsabilidad de los/as directores/as, de los/as directores/as de arte, de los/as directores/as de escena, directores/as de fotografía, iluminadores/as, etc. especializados en proyectar a través de la indumentaria y de la escenografía un mensaje con el objetivo de generar un impacto visual y ayudar a contar una historia.

Por otro lado, y como responsable del vestuario para la ficción, se precisa de un profesional que sepa tanto plasmar la psicología de un personaje como la evolución dramática de un guión, que traduzca los requerimientos de dirección en un diseño atractivo y sugerente para el espectador, y que sepa realizar las pruebas de vestuario para actores o bailarines con una fisonomía y necesidades muy concretas.

Su misión es conocer el medio en su totalidad para conectar el vestuario con el espectador de forma eficaz, traduciendo los requerimientos del guión en una propuesta visual atractiva y creíble mediante proyectos en los que la indumentaria se convierte en el eje de la creación de impactos visuales y en la imagen que debe transmitir la personalidad de un personaje; desarrollando las herramientas necesarias para configurar looks, en este caso caracterizaciones, para los diferentes personajes de una producción audiovisual de cine o televisión, una obra de teatro o prendas específicas para danza, espectáculos de circo, ópera, etc.

Es decir, a usar la indumentaria como un vehículo comunicativo y no como un fin en sí mismo, incidiendo en la importancia del trabajo en equipo, así como la interacción con otros profesionales creativos como directores/as, fotógrafo/as, maquilladores/as, escenógrafos, directores/as de arte, etc.

1.Comprender los principios fundamentales del estilismo en el contexto de espectáculos y medios audiovisuales, incluyendo cine, televisión, teatro y eventos en vivo.
2. Desarrollar habilidades técnicas para la selección y combinación de ropa, accesorios, maquillaje y peinado para crear personajes y estilos apropiados para diferentes proyectos audiovisuales.
3. Explorar la historia de la moda y el estilismo en el cine y la televisión, y cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo.
4. Aprender a trabajar en colaboración con otros profesionales de la industria del entretenimiento, como directores, diseñadores de vestuario y maquilladores, para lograr una visión creativa cohesiva.
5. Adquirir conocimientos sobre las tendencias actuales en moda y estilismo, y cómo aplicarlas de manera efectiva en producciones audiovisuales contemporáneas.
6. Desarrollar la capacidad de analizar guiones y escenas para comprender las necesidades de estilismo de los personajes y la narrativa.
7. Practicar la resolución de problemas y la toma de decisiones rápidas en el set de filmación o en eventos en vivo, adaptando el estilismo según las circunstancias.
8. Familiarizarse con las herramientas y técnicas específicas utilizadas en la industria del estilismo para medios audiovisuales, como la creación de looks de época, efectos especiales de maquillaje y diseño de vestuario temático.
9. Desarrollar un portafolio de trabajos que demuestren habilidades y creatividad en el ámbito del estilismo de espectáculos y medios audiovisuales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El estilismo y diseño de indumentaria implicado en los espectáculos y en los medios audiovisuales basados en la ficción no responde al estilismo de moda. Su propuesta debe corresponder a los conceptos dramáticos determinados por el/la director/a y debe tomar como base las características de la época y de los personajes de una historia determinada por un texto, guión o libreto.

Es por ello, que el principal objetivo como resultado del aprendizaje de esta asignatura sea la introducción al desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades para la creación de diseños de vestuario para ficción, a partir del concepto de una historia dramática, de unos personajes y de un contexto histórico determinado.

Para lograr el objetivo principal como resultado del aprendizaje, se deben alcanzar otros como:

- Conocer las peculiaridades creativas, técnicas y organizativas del diseño de vestuario para el espectáculo y los medios audiovisuales.

-Aplicar la dimensión comunicativa de los elementos del diseño básico presentes en el traje, centrándose en la expresividad propia del vestuario escénico adecuado al lenguaje propio de cada medio.

-Iniciar el dominio de términos relacionados con la técnica teatral, cinematográfica y de TV.

Resultado del aprendizaje

1. Conocimiento de la Historia del Estilismo en Medios Audiovisuales: Esto implica que los estudiantes comprendan cómo las tendencias de moda y estilismo han evolucionado a lo largo de la historia del cine, la televisión y otros medios. Deben estar familiarizados con estilos icónicos de diferentes épocas y cómo estos influyeron en la cultura y la estética de su tiempo.

2.Habilidades Técnicas en Estilismo: Los estudiantes deben adquirir la habilidad de seleccionar y combinar la ropa, accesorios, maquillaje y peinado de manera efectiva para crear personajes creíbles y estilos cohesivos para una producción. Esto incluye comprender cómo la elección de colores, texturas y estilos puede influir en la percepción de un personaje por parte del público.

3.Colaboración Eficiente: La colaboración es esencial en la industria del entretenimiento. Los estudiantes deben aprender a comunicarse y trabajar en equipo con otros profesionales para lograr la visión creativa de una producción. Esto implica la capacidad de recibir retroalimentación y adaptarse a las necesidades cambiantes de un proyecto.

4.Interpretación de Guiones y Personajes: Los estudiantes deben analizar guiones y personajes en profundidad para determinar cómo el estilismo puede ser utilizado para enfatizar aspectos de la historia y la personalidad de los personajes. Deben ser capaces de identificar elementos clave en un guión que requieran atención de estilismo.

5.Aplicación de Tendencias Actuales: Los estudiantes deben estar al tanto de las tendencias de moda actuales y ser capaces de aplicarlas de manera creativa y relevante en sus proyectos. Esto implica una comprensión sólida de la moda contemporánea y la capacidad de adaptarla a las necesidades de la producción.

6.Resolución de Problemas en el Set: Durante la producción, pueden surgir desafíos inesperados relacionados con el estilismo, como cambios de clima, ajustes de última hora o problemas con la ropa o el maquillaje. Los estudiantes deben aprender a tomar decisiones rápidas y efectivas para resolver estos problemas sin comprometer la calidad de la producción.

Estos resultados de aprendizaje son esenciales para que los estudiantes se conviertan en estilistas exitosos en la industria del entretenimiento y puedan contribuir de manera significativa a la creación de personajes y estilos visuales impactantes en películas, programas de televisión, teatro y otros medios audiovisuales.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

COMPETENCIAS GENERALES

1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
21 Dominar la metodología de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Las producciones audiovisuales. Fundamentos de escenografía. El espacio escénico. El trabajo en equipos interdisciplinares. Función del Estilista. Necesidades, condicionantes y medios. Estilismo para: pasarela, producciones musicales, publicidad, teatro, cine, entornos públicos y privados. Caracterización e identidad del personaje. La creación del personaje mediático. Estilismo y representación visual, pautas de comportamiento. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Unidad 1: Análisis de Guiones y Personajes
- Semanas 2:

- Interpretación de guiones desde la perspectiva del estilismo.
- Creación de perfiles de personajes a través del vestuario y el maquillaje.
- Investigación y desarrollo de conceptos de estilismo para proyectos específicos.
- Presentación de propuestas de estilismo basadas en guiones.

Unidad 2: Introducción al Estilismo de espectáculos.
- Semanas 2:
- Definición del estilismo de espectáculos.
- Historia y evolución del estilismo en teatro.
- Ética y responsabilidad profesional en el estilismo.

Unidad 3: Introducción al Estilismo en medios Audiovisuales
- Semanas 3:
- Definición del estilismo de espectáculos y de medios audiovisuales.
- Historia y evolución del estilismo en el cine, televisión.
- Ética y responsabilidad profesional en el estilismo.

Unidad 4: Estilismo para Épocas y Escenarios Específicos, (proyecto interdisciplinar)
- Semanas 4-5-6-7:
- Creación de looks de época y autenticidad histórica.
- Estilismo para géneros específicos, como la ciencia ficción, fantasía y drama.
- Proyecto práctico de estilismo para una época o género específico.
- Evaluación de proyectos finales en el set.

Unidad 4: Herramientas y Técnicas de Estilismo (esta UD, se trabaja en conjunto con la U.D 3, se plantea una actividad en la que el alumnado adquiere tanto los conocimientos de las dos unidades didácticas como las habilidades propias)
- Semanas 4-5-6-7:
- Selección de ropa y accesorios para personajes.
- Maquillaje y peinado para diferentes tipos de personajes.
- Uso de tecnología y software de estilismo.
- Ejercicios prácticos de creación de looks.

Unidad 5: Estilismo y diseño de vestuario para grupo de música (LEWA) que busca reflejar la identidad artística del grupo, su música y sus valores estéticos.
- Semanas 8-9-10-11:
- Investigación y análisis.
- Concepto creativo.
- Diseño del vestuario.
- Producción del vestuario.
- Pruebas de vestuario.
- Colaboración con otros departamentos.
- Lookbook / Presentación final.
- Evaluación y ajustes post-proyecto.

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

El proceso de E-A planteado para la asignatura de *Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales*, propone una serie de estrategias metodológicas que se aplican en cada caso para una finalidad. No obstante, es competencia del docente, en base a unos objetivos preestablecidos, presentar la tipología del proyecto, pero siempre desde el modelo basado en el aprendizaje centrado en el alumnado.

Se cuenta con una metodología didáctica orientada al trabajo por proyectos. De esta manera, el alumnado vive una experiencia significativa y un aprendizaje autónomo, fomentando la relación con otras disciplinas, aprovechando el intercambio de conocimientos, ideas, opiniones y experiencias como parte de una formación, integradora, estimulante y enriquecedora. Las estrategias metodológicas, las modalidades organizativas y actividades que se emplean en el proceso de E-A compaginan sesiones teórico-prácticas, donde se combinan actividades de creación artísticas, debates y exposiciones orales, visitas culturales, etc.,

El carácter teórico-práctico de la asignatura hace necesario el uso de una metodología experimental y participativa, centrada en el análisis racional y en la búsqueda de respuestas creativas de la problemática referida al diseño de moda, en la que el alumno forma una parte activa en su proceso de aprendizaje mediante su interacción con el profesor y sus compañeros; así como mediante el trabajo personal realizado en el aula y fuera de ella.

Estas clases ayudan al alumnado a asentar de manera sólida las bases del conocimiento para garantizar el éxito en la ejecución de ideas, lograr una visión más crítica y la capacidad de autonomía en la toma de decisiones. El estudiante tiene la oportunidad de plasmar los conocimientos adquiridos en las clases teóricas en la resolución de casos prácticos y en la ejecución de los proyectos.

Para su elaboración se realizan actividades educativas que favorecen la adquisición de las competencias y el desarrollo del perfil profesional de la titulación. Así, el aprendizaje de conocimientos y la adquisición de habilidades se ven favorecidos por el desempeño de una actividad docente sistemática, que cuenta con un respaldo teórico y metodológico.

Como ya se ha dicho, la metodología para la adquisición de competencias se plasma en el trabajo presencial y autónomo, en la combinación de la lección magistral y en las metodologías de aprendizaje activo: el aprendizaje orientado a proyectos (AOP) y el contrato de aprendizaje.

La asignatura se basa en el trabajo individual y, en ocasiones puntuales, también en el grupal para favorecer y potenciar la actitud colaborativa del alumnado y permitir desarrollar el conjunto de las actividades vinculadas a las fases del proyecto de diseño de manera más abierta, dinámica, creativa y cercana a la realidad empresarial.

Por otro lado también se plantean las modalidades organizativas de la enseñanza, organizadas de la siguiente manera.

MODALIDADES ORGANIZATIVAS DE LA ENSEÑANZA		
P/A	**MODALIDAD**	**DESCRIPCIÓN/FINALIDAD**
HORARIO DE TRABAJO PRESENCIAL	**CLASES TEÓRICAS**	*Hablar a los estudiantes* Sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenidos (las presentaciones pueden ser a cargo del profesor, trabajos del alumnado etc.).
	SEMINARIOS Y TALLERES	*Construir conocimiento a través de la interacción y la actividad* Sesiones monográficas supervisadas con participación compartida (profesores, estudiantes, expertos, etc.).

	CLASES PRÁCTICAS	*Mostrar cómo deben actuar* Cualquier tipo de prácticas de aula (estudio de casos, análisis diagnósticos, problemas de laboratorio, de campo, aula de informática). En nuestro caso, demostración práctica de diseño de colecciones, mood boards, ilustración de figurines, desarrollo de fichas técnicas, confección a mano, preparar una sesión de estilismo, como maquetar y diseñar un documento con la utilización de las TIC, para la presentación de los documentos en formato digital, etc.
	TUTORÍAS	*Atención personalizada a los estudiantes* Relación personalizada de ayuda en la que un profesor-tutor atiende, facilita y orienta a uno o varios estudiantes en el proceso formativo.
TRABAJO AUTÓNOMO	**ESTUDIO Y TRABAJO AUTÓNOMO INDIVIDUAL**	*Desarrollar la capacidad de auto-aprendizaje* Las mismas actividades que en la modalidad anterior, pero realizadas de forma individual; incluye además, el estudio personal (investigar en tiendas, investigar en fuentes primarias y secundarias), diseñar, generar ideas, realizar ilustraciones y cuadros de colección, trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, hacer dibujos, collages, preparar fichas técnicas; todas estas actividades, una vez que las aprenden en el aula las pueden realizar por sí solos y no necesariamente cumplimiento la labor ha de desarrollarse en la aula, por lo que estas actividades las suelen realizar en bibliotecas, sus casas, etc., que son fundamentales para el aprendizaje autónomo.

AGRUPAMIENTOS

La asignatura *Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales* está compuesta por cuatro 5 B.T. unidades didácticas (U.D.) o temas, donde se incluyen los contenidos acompañados de las estrategias de E-A y actividades de aprendizaje distribuidas en catorce semanas. Cada semana se articula en tres sesiones de cien minutos cada una dependiendo del calendario (con festivos las sesiones semanales, evidentemente, son menores).

Las actividades se organizan de manera secuenciada, complementandose una con otra, consecutivamente, hasta concluir con un porfolio, una presentación oral por parte del alumnado en la que se expone el sus trabajos. Mientras dura dicho proceso, también se realizan actividades de manera colaborativa con otras asignaturas y se trabajan contenidos de forma interdisciplinar para un mayor aprovechamiento de los recursos y tiempos.

Se desarrollarán las diferentes fases de la proyectación de diseño de moda: proceso de investigación y de información, análisis, interpretación, proceso creativo y desarrollo de ideas, proceso técnico, propuesta y proceso de comunicación del proyecto. Desde el principio el alumno dibujará, realizará esquemas e ideogramas (que mezclan imagen y texto) comunicando el desarrollo del proyecto.

La dinámica habitual de las clases teóricas es la presentación de la U.D. propuesta para la sesión donde se especifican resultados de aprendizaje, contenidos, actividades, temporalización y criterios de evaluación.

Las U.D. se exponen con la definición de los conceptos en el marco teórico y con un apoyo digital y visual donde, a través de una proyección de ejemplos y, en algún caso, demostraciones, ayudan a reforzar y construir el conocimiento de forma significativa.

El contenido de cada unidad incluye información teórica sobre las fases y los procesos de diseño para cada caso de las distintas funciones y tareas que desarrolla un estilista de espectáculos y medios audiovisuales en el campo del estilismo, referencias bibliográficas, recursos, materiales, actividades y tareas. Así, se muestra la

materia de forma atractiva y creativa con el fin de captar la atención y la motivación del alumnado gracias a una variada selección de recursos educativos: apuntes sobre los contenidos, presentaciones multimedia, (*PowerPoint*, vídeos…), fotografías, dibujos, paneles, cuadernos de tendencias, *sketchbooks*, ejemplos de otros proyectos similares, bibliografía, revistas especializadas, recursos electrónicos y páginas de internet, manuales, glosario y textos con imágenes diversas, prototipos 3D, etc. Su utilización en entornos aplicativos centrados en los estudiantes evitará la simple memorización, teniendo en cuenta las teorías constructivistas y los principios del aprendizaje significativo en donde, además de comprender los contenidos, puedan ser puestos en práctica e investigar.

TIPO DE ACTIVIDADES

Durante el curso, en las asignaturas de *Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales*, el alumnado trabaja las funciones propias de un estilista (investigar, generar proceso creativo, conceptualizar, estructurar, dibujar, patronar,comprar los materiales, ir a showrooms, hacer colaboraciones, reuniones, confeccionar...). Adquiere así el conocimiento práctico necesario para realizar todo tipo de propuestas y proyectos relacionados con el sector textil, escénico y de la moda. Asimismo, desarrolla a lo largo de su trayectoria académica un gran número de proyectos de tipologías y características distintas. Ejemplos de proyectos en los que se trabaja son: vestuario escénico, cine, televisión, producciones audiovisuales, performances, etc.

Las EEAASS de Diseño, de la especialidad de Moda, ofrecen una formación que permite al estudiante introducirse en los procesos de diseño y conocer e identificar los aspectos esenciales del sector y la moda. No en vano uno de los objetivos principales de esta institución formativa es preparar profesionales idóneos en el campo de la producción de la indumentaria, escenografía y medios audiovisuales capaces de realizar con solvencia técnica y estética los proyectos necesarios con alto grado de competencia y eficiencia.

Hay que tener en cuenta que la vertiente práctica de la asignatura es superior a la teórica por lo que resulta fundamental la asistencia a las clases y el seguimiento continuo de todas las explicaciones y actividades realizadas. Se explicarán los conceptos al inicio de cada tema, para a continuación realizar los ejercicios prácticos que permitan la asimilación y desarrollo de los mismos.

Las actividades de investigación y búsqueda de información se realizan de forma regular.

Las clases teóricas y prácticas estarán íntimamente relacionadas con las actividades prácticas propuestas.

Se explicarán los fundamentos teóricos y de realización de los proyectos a desarrollar y se explicarán los ejercicios a realizar, de manera que el alumno adquirirá parte de los conocimientos mediante la ejecución de los ejercicios.

El alumno contará continuamente con la asistencia personalizada por parte del profesor.

Dentro de las actividades presenciales se realizan exposiciones orales por parte de los alumnos de sus proyectos.

Descripción de actividades no presenciales

Dentro de las actividades no presenciales contamos con actividades relacionadas con cada tipología de proyecto ya que es fundamental que el alumno trabaje parte de los conceptos explicados en clase, de forma autónoma para poder avanzar en su proceso de aprendizaje.

La visita a exposiciones, películas, teatro y otras actividades no presenciales se gestionará desde el departamento (visitas a estudios de diseño de diseñadores locales, pasarelas, etc.).

Actividades prácticas evaluables

Las actividades prácticas que se propongan, tanto en clase como para ser realizadas de forma autónoma por el alumno, serán evaluadas y calificadas formando la parte fundamental de la nota final. Por ello su entrega es completamente obligatoria, siguiendo las pautas marcadas por la profesora.

Tutorías

De forma regular se establecen horas de tutoría dentro del horario de asistencia del alumno. Estas tutorías están situadas al finalizar distintos bloques de contenido para poder solventar aquellas dudas y/o dificultades que puedan estar surgiendo durante el aprendizaje.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación básicos son los siguientes:
-**Conceptos / metodología**. Nivel de asimilación de conceptos y coherencia entre los planteamientos y los desarrollos de los mismos.
-**Ejecución / presentación**. Grado de adecuación de recursos, materiales y técnicas a los propósitos perseguidos y su presentación oral correcta.
-**Valores / actitudes**. Importancia dada a la educación en valores y actitud ante la sociedad y la profesión.
- **Investigación / innovación**. Capacidad creativa en la resolución de problemas (diversidad de soluciones, pensamiento divergente...).

1 Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
2 Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
3 Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
4 Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
5 Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
6 Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
7 Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
9 Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
10 Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
11 Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
12 Demostrar conocimiento del marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial
13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15 Valorar en el alumnado la capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A lo largo de este curso, como se recoge en la ORDEN de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas, el alumnado de la asignatura Estilismo del Espectáculo y Medios Audiovisuales cuenta con dos convocatorias para superar la materia: primera evaluación ordinaria (febrero 2024) y segunda evaluación ordinaria (septiembre 2024).

Como se recoge en el Plan Anual de Centro y en el Proyecto Educativo de Centro, así como en las indicaciones recibidas por el equipo educativo de la especialidad por parte de la jefatura de Departamento, la evaluación tendrá carácter continuo por lo que para su aplicación es necesaria:

- La asistencia del alumnado a clase durante todo el semestre y su participación en el desarrollo de estas. Acumular un 20% de faltas injustificadas sobre el horario lectivo presencial (horas) de la asignatura supone la pérdida de la evaluación continua.

- La realización de los ejercicios y actividades planteadas por el/la profesor/a al alumnado y su entrega obligatoria en las fechas programadas al ser una parte fundamental del proceso de evaluación. La no entrega de los mismos supondrá la no superación de la asignatura y la pérdida de la evaluación continua.

En caso de pérdida de la evaluación continua por uno o sendos supuestos, el alumnado realizará un examen teórico en la fecha, hora y forma determinadas por el profesor/a de conocimientos de los contenidos y materias desarrollados durante el semestre, previa entrega de las actividades prácticas evaluables/proyectos que no hayan completado o están evaluados con una calificación negativa (suspensos).

La evaluación tendrá en cuenta la adquisición de las competencias asociadas a la asignatura según el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en Andalucía y la Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas. Estas son competencias generales, transversales y específicas.

Proceso de evaluación

El proceso de evaluación se desarrollará por medio de la evaluación continua. Y la valoración de los resultados del aprendizaje estará en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias generales, específicas y transversales.

Las fases de este proceso de evaluación continua serán: evaluación inicial (o diagnóstica), la evaluación procesual (continua o formativa) y la evaluación final (o integral). La aplicación del proceso de evaluación continua del estudiante requiere su asistencia regular a las actividades lectivas y al resto de las actividades programadas, según las normas vigentes, y le permite estar informado regularmente de su rendimiento académico.80% de la asistencia.

Para obtener la calificación final del curso, el estudiante dispondrá de dos convocatorias. La primera se realizará al final del periodo lectivo de la asignatura y la segunda quedará reflejada en el calendario de evaluación. Esta segunda convocatoria servirá para complementar aquellos aspectos no superados en la primera, siendo imprescindible presentar todos los documentos, trabajos, anotaciones o pruebas requeridos por el profesorado en la primera convocatoria (o sus equivalentes), además de la realización de pruebas y/o trabajos específicos que demuestren la superación de las actividades.

El estudiante podrá así alcanzar a lo largo del curso aquellos niveles no conseguidos en el proceso de aprendizaje con trabajos ordinarios de la asignatura o con pruebas adicionales de recuperación de la parte no superada. No existen “pruebas finales”.

El sistema de evaluación y calificación se ha realizado a través de la evaluación y de la valoración de los procesos de aprendizaje del alumnado.

Con objeto de evaluar el desarrollo de habilidades y la adquisición de los contenidos y competencias (genéricas, específicas y transversales) programadas en la asignatura, se ha utilizado un sistema de evaluación

diversificado, seleccionando las técnicas más adecuadas para la asignatura, las cuales ponen de manifiesto los diferentes conocimientos adquiridos por el alumnado en el transcurso de esta.

La calificación global responderá a la puntuación obtenida a través de los diferentes aspectos y actividades que integran dicho sistema, repartiendo los porcentajes entre los instrumentos de evaluación utilizados —como listas de cotejo y rúbricas, que están gestadas para evaluar cada fase del proceso de diseño distribuidas en cada U.D. —; y, por otro lado, el trabajo en el aula, donde se comprueban aspectos relacionados con las actitudes, procedimientos, métodos y el modo de desenvolverse de los estudiantes al realizar las actividades de carácter teórico-práctico.

El resultado de este aprendizaje se expresa mediante una calificación numérica de 0 a 10, con un decimal, que responderá, directamente, al grado de competencia adquirido por el alumno de acuerdo con los criterios de evaluación y con los porcentajes de valoración, expresados en el sistema de evaluación ya expuesto en la guía docente.

La asistencia del alumnado a clase es obligatoria para la correcta superación de la asignatura, así como la entrega de todas y cada una de las partes del trabajo realizado a lo largo del periodo lectivo en la fecha y hora establecida de antemano por la profesora (información incluida en el *briefing*).

Se han concebido unas listas de cotejo y rúbricas, en las que se incluyen los ítems que, de acuerdo con los criterios de evaluación, son los elementos que se utilizan para medir los aprendizajes del alumnado y sacar así un porcentaje para la nota.

Las rúbricas que han sido concebidas para la evaluación final de la asignatura. Este instrumento se utiliza para medir los aprendizajes del alumnado, y establece un criterio por niveles, y permite determinar la calidad de la ejecución del alumnado en las actividades realizadas y en la entrega y presentación de los trabajos. Los componentes esenciales con los que cuentan las rúbricas son los criterios de evaluación, los niveles de ejecución, y los valores o puntuación según la escala.

Listas de cotejo: en las listas de cotejo se incluyen los criterios de evaluación, definidos con los aprendizajes esperados que se han expuesto por cada unidad didáctica. Se han realizado cuatro listas de cotejo que corresponden a cada B.T., en las cuales se apunta si el alumnado ha realizado o no las tareas y el porcentaje de estudiantes que lo han conseguido

Las listas de cotejo y las rúbricas se revisan y cotejan con el *sketchbook*, dossier de la memoria y presentación oral, para llevar a cabo las comprobaciones sobre las investigaciones, los contenidos, el desarrollo de las ideas, procesos, construcción de prototipos, comunicación y estilismos, en definitiva, la evolución de las actividades. Este procedimiento se revisa de manera sistemática en cuatro ocasiones para comprobar los resultados de aprendizaje y las competencias adquiridas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Criterios de evaluación y calificación propios de la asignatura

Se valorará la participación en las clases, así como una actitud positiva para trabajar individualmente y en equipo, con capacidad demostrada para integrarse en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de conocimientos.

Al tratarse de unos estudios presenciales, y teniendo en cuenta que la evaluación es considerada un proceso continuo, se hace imprescindible, como ya hemos comentado, la asistencia a clase por parte del alumnado y su participación en las diferentes actividades previstas en la metodología de trabajo. Se porcentúa la asistencia a clase en un 20% (cada falta de asistencia podrá descontar 0.1).

Las calificaciones se expresarán en términos numéricos utilizando la escala de 0 a 10, con decimales incluidos, y considerando positivas las calificaciones de 5 o superiores a 5 y negativas las inferiores a 5. Por ello, será necesaria una calificación mínima de 5 para la superación de la asignatura, que será el resultado de la suma de los proyectos y trabajos realizados durante el semestre. Cada proyecto sumará el porcentaje que el profesor considere según su dificultad e importancia.

Los ejercicios no entregados o no realizados por el alumnado y fijados por la profesora supondrán la no superación de la asignatura, pasando, de esta manera, a la segunda convocatoria donde el profesor, además de cada trabajo realizado durante el semestre, podrá exigir otra prueba extra de considerarlo conveniente.

Como criterios de evaluación y de calificación se valorarán, como mínimo, los siguientes índices de calidad que deben ser conocidos por el alumnado con antelación:

- Adecuación en el uso y selección de fuentes bibliográficas y documentales.
- Necesidad de referenciar las fuentes consultadas y/o transcritas literalmente. La bibliografía, tanto la consultada como la de interés sobre el tema desarrollado, deberá estar sujeta igualmente a la normativa existente para este tipo de trabajos académicos.
- Reflexión y análisis adecuado de la investigación.
- Valoración crítica y originalidad en el desarrollo y presentación del trabajo.
- Uso de la terminología adecuada.
- Coherencia, tanto gráfica como formal, al tratarse de un proyecto de diseño integral.
- El dossier de la memoria deberá estar perfectamente identificado y ser legible en todo momento.
- La presentación y la defensa (con sus respectivos soportes) serán adecuadas a cada actividad.
- La concepción, planificación y desarrollo de los proyectos de diseño han de concordar con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Planteamiento de estrategias de investigación e innovación y resolución de expectativas.
- Desarrollo de propuestas creativas de diseño de moda, adecuada a los condicionamientos y materiales de los supuestos de trabajo.
- Autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Integración de los proyectos en los distintos campos de la especialidad.
- Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, fabricación y aceptación del producto final.
- Desarrollo de proyectos interdisciplinares.
- Es fundamental la utilización de la tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Adecuación de la utilización de métodos de investigación en el diseño, tomando el proceso proyectual como investigación.
- Incorporación de la Imagen de marca y la comunicación de moda.

A lo largo de este curso académico, como se recoge en la ORDEN 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas, el alumnado de la asignatura *Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales* cuenta con dos convocatorias para superar la disciplina: primera evaluación ordinaria (febrero/junio 2023) y segunda evaluación ordinaria (septiembre 2023).

Como se recoge en el Plan Anual de Centro y en el Proyecto Educativo de Centro, así como en las indicaciones recibidas por el equipo educativo de la especialidad por parte de la jefatura de Departamento, la evaluación tendrá carácter continuo por lo que para su aplicación es necesario:

• La asistencia del alumnado a clase durante todo el semestre y su participación en el desarrollo de las mismas. Acumular un 20% de faltas injustificadas sobre el horario lectivo presencial (horas) de la asignatura supone la pérdida de la evaluación continua.

• La realización de los ejercicios y actividades planteadas por el/la profesor/a al alumnado y su entrega obligatoria en las fechas programadas al ser una parte fundamental del proceso de evaluación. La no entrega de los mismos supondrá la no superación de la asignatura y la pérdida de la evaluación continua.

En caso de pérdida de la evaluación continua por uno o sendos supuestos, el alumnado realizará un examen teórico en la fecha, hora y forma determinadas por el profesor/a de conocimientos de los contenidos y materias desarrollados durante el semestre, previa entrega de las actividades prácticas evaluables/proyectos que no hayan completado.

La evaluación tendrá en cuenta la adquisición de las competencias asociadas a la asignatura según el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en Andalucía y la Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso

de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas. Estas son competencias generales, transversales y específicas.
En este sentido, los ELEMENTOS DE EVALUACIÓN recogerán:

Actividades Prácticas Evaluables (actividades presenciales y actividades no presenciales) concretadas en Proyectos de Diseño de Moda (80% de la calificación).

Las actividades prácticas evaluables/ proyectos de Diseño de Moda que se propongan en el aula durante el curso constituirán el apartado más importante de la evaluación (80% de la nota).

El alumnado, siguiendo las indicaciones marcadas por el profesor, realizará a lo largo del semestre dos paneles y tres proyectos de diseño evolucionando en el grado de complejidad de estos, en los que pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la asignatura. Los paneles y proyectos de diseño son individuales, aunque algunos apartados de este puedan trabajarse de manera grupal durante su elaboración.

Las actividades prácticas evaluables propuestas (presenciales y no presenciales)/proyectos de diseño tienen una fecha de entrega innegociable, formando parte de su evaluación el cumplimiento de dicho plazo. Esto significa que la entrega con posterioridad a la fecha indicada supondrá la pérdida de una parte de la calificación de dichas actividades expresada según la siguiente tabla (los días de retraso son días naturales):

Un día de retraso Pérdida de 1 punto
Dos días de retraso Pérdida de 2 puntos
Tres días de retraso Pérdida de 3 puntos
Cuatro días de retraso Pérdida de 4 puntos
Cinco días de retraso Pérdida de 5 puntos
A partir del quinto día de retraso en la entrega no se recogerá el ejercicio y se considerará como no realizado.

Instrumentos y herramientas de calificación	**ponderación**
Proyectos temáticos -Proyecto interdisciplinar. (30%) -Proyecto música(40%)	70%
Asistencia y participación en las dinámicas de aula, y trabajo tanto individual como en grupo.	20%
Participación y actitud positiva en las tutorías	10%

Como parte fundamental del aprendizaje progresivo y por descubrimiento, se tendrá en cuenta la participación en las clases y tutorías. Una participación también implica guardar silencio durante las explicaciones del profesor, cuidar las instalaciones, así como escuchar y respetar las opiniones u observaciones de los compañeros.

Aquellos alumnos que no acudan con regularidad a las clases, es decir, que acumulen un porcentaje de faltas justificadas e injustificadas igual o superior al 20% de las horas lectivas de la asignatura, perderán el derecho a la evaluación continua.

En este caso, la superación de la asignatura quedará sujeta al aprobado de un examen teórico-práctico, consistente en la respuesta a un cuestionario de preguntas de tipo teórico y la realización de un proyecto de vestuario escénico de forma presencial durante el tiempo destinado al ejercicio en la clase donde se desarrolle el examen, previa entrega de las actividades prácticas evaluables/proyectos que no hayan completado.

Asimismo, realizarán esta prueba los alumnos que no hayan completado todas las entregas de las actividades prácticas evaluables propuestas a lo largo del curso.

Según la Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas, el alumnado que no se presente a esta prueba final de evaluación en la fecha y hora establecidas para el desarrollo de la misma, será evaluado con la calificación de No Presentado (NP) que, a todos los efectos, tendrá la consideración de calificación negativa, de forma que las convocatorias de pruebas de evaluación se computarán únicamente en el caso en el que el alumnado haya hecho uso de las mismas.

Cuando el alumno o la alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria y se le consigne la expresión «NP» (No Presentado), ésta no computará a los efectos previstos en el Artículo 9. Convocatorias ordinarias de pruebas de evaluación de la citada orden de evaluación.

En caso de no presentarse a la prueba final de evaluación de junio, el alumnado tendrá derecho a presentarse a la recuperación de la asignatura en la convocatoria de evaluación de septiembre (2ª ordinaria), pudiendo ejercer su derecho a no presentarse a la misma, con los efectos anteriormente señalados con relación al uso de las convocatorias ordinarias de evaluación.

El examen tendrá lugar en la semana previa a la evaluación primera ordinaria: 01 febrero 2025 / 24 junio 2025.

Sistema de Calificaciones

Las calificaciones serán numéricas siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal:

Nota Denominación
0.0 - 4.9 Suspenso (SS)
5.0 - 6.9 Aprobado (AP)
7.0 - 8.9 Notable (NT)
9.0 - 10 Sobresaliente (SB)

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

En caso de no superar la asignatura en la convocatoria primera ordinaria (febrero/junio 2025), es necesario que el alumnado acuerde con el profesor las actividades que se necesiten desarrollar para hacer frente a la convocatoria segunda ordinaria (septiembre 2025) mediante un plan de recuperación que será entregado al alumno/a al finalizar el curso a través del Punto de Recogida habilitado en el sistema de gestión Séneca, al que el alumnado podrá acceder a través de la aplicación I-Pasen o Pasen, identificándose con su usuario y contraseña.

En la convocatoria segunda ordinaria (septiembre 2025), la superación de la asignatura quedará sujeta al aprobado de un examen teórico-práctico, consistente en la respuesta a un cuestionario de preguntas de tipo teórico previa entrega de las actividades prácticas evaluables/proyectos que no hayan completado o que hayan suspendido de las propuestas a lo largo del curso.

El sistema de calificaciones en esta evaluación segunda ordinaria atenderá a los siguientes porcentajes:

- Actividades prácticas evaluables/Proyectos: 60% calificación
- Examen teórico-práctico: 40% de la calificación.

Para poder superar la asignatura es necesario que el alumnado obtenga una calificación igual o superior a 5 puntos en cada una de las partes.

Según la Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas, el alumnado que no se presente a esta prueba final de evaluación en la fecha y hora establecidas para el desarrollo de la misma, será evaluado con la calificación de No Presentado (NP) que, a todos los efectos, tendrá la consideración de calificación negativa, de forma que las convocatorias de

pruebas de evaluación se computarán únicamente en el caso en el que el alumnado haya hecho uso de las mismas.

Cuando el alumno o la alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria y se le consigne la expresión «NP» (No Presentado), ésta no computará a los efectos previstos en el Artículo 9. Convocatorias ordinarias de pruebas de evaluación de la citada orden de evaluación.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Recursos en el aula:

a) Materiales en el aula:
• Pizarra.
• Ordenador y cañón proyector.
• Internet.
• Libros / Revistas especializados.

b) Libros especializados.

c) Material audiovisual:

• DVD: Películas con vestuario histórico. Extras: Temas relacionados con el vestuario.
• DVD: Películas musicales con referencia a espectáculos.
• DVD: Videos sobre ópera, ballet y otros espectáculos.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Una vez sea informado por parte del Departamento de Orientación de los casos concretos que puedan existir en mi grupo de alumnos/as, adoptaré las medidas oportunas en el proceso de enseñanza- aprendizaje para que el alumno desarrolle todas sus capacidades y alcance, así, los objetivos propuestos.
En el caso de los Ciclos Formativos, al tratarse de enseñanzas postobligatorias, las medidas específicas de atención a la diversidad serán adaptaciones curriculares no significativas.

Estas adaptaciones, en el caso del módulo de Modelismo, suponen modificaciones en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en los aspectos metodológicos, así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación.
En relación con la organización de los tiempos, la clave reside en la flexibilidad. Los tiempos rígidos no sirven para atender a la diversidad.

Hay que tener en cuenta el alumnado que necesita más tiempo para realizar la actividad o el alumnado que requiere de tareas de profundización.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se realizarán, siempre que la programación de la materia lo permita, actividades complementarias como visitas a exposiciones, jornadas, seminarios y otras actividades de interés para el estudiante. Estas actividades se concretarán a lo largo del curso.

El alumnado participará en todas aquellas actividades que se desarrollen en el centro. Y con un especial carácter en el evento de la San Telmo Fashion Week, siendo esta actividad interdisciplinar, implicando al resto de asignaturas.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

El alumnado participará en todas aquellas actividades que se desarrollen en el centro. Y con un especial carácter en el evento del San Telmo Fashion Show, siendo esta actividad interdisciplinar, implicando al resto de asignaturas. Además se proponen las siguientes actividades:
- Visitas concertadas a comercio especialista textil, fornitura y talleres relacionados con el sector .
- Visita a Museos de Málaga y área metropolitana.

BIBLIOGRAFÍA

-YATES, J. / GUSTAVSEN, D. (2011). Profesión Moda. Barcelona: GG Moda.

-Acaso, M. (2011). El lenguaje visual. Barcelona: Paidós.

-Acaso, M. (2012). Pedagogías invisibles. El espacio del aula como discurso. Madrid: Catarata.

-Aldrich, W. (2010).Tejido, forma y patronaje plano. Barcelona: Ggmoda.

-Ambrose, G., Harris, P. (2015) Metodología del Diseño [Basics Design: Design Thinking]. (3ª ed.) Badalona: Parramón Arts & Design.

-Ambrose, G., y Harris. P. (2008). Diccionario visual de la moda. Reino Unido: French & European Pubns.

-Archer, B. (1968). Systemic Methods for Designers, Londres, Royal College of Art.

-Archer, B. (1986). Qué se ha hecho en metodología del diseño. Disseny, Comunicació i Cultura. Disponible en Elisava TdD, 2010 http://tdd.elisava.net

-Armstrong, J., Tatham, C. (2012). Fashion design drawing course: principles, practice and techniques. Thames&Hudson.

-Baudot, F. (2003). Moda y surrealismo. Madrid: H. Kliczkowski.

-Baudot, F. (2008). La moda del siglo XX. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

-Bingham, J. (2005). A history of fashion and costume: The Ancient World. Facts On File Inc.

-Blackman, C. (2007). 100 years of fashion illustration, Laurence King Publishing.

-Boucher, F. (2009). Historia del traje en Occidente. Desde los orígenes hasta la actualidad. Barcelona: GG Moda.

-Bradley, C. G. (2001). Western World Costume: An Outline History. Dover.

-Brand, J., & Teunissen, J. (2009). Moda y accesorios. Barcelona: Ggmoda.

-Brandstätter, C. (2007). Klimt y la moda. Madrid: H. kliczjowski.

-Choklat, A. (2012). Diseño de calzado. Barcelona: GGModa.

-Codina, M., y Herrero, M. (Ed.) (2004). Mirando la moda. Once reflexiones. Madrid: Ediciones internacionales universitarias Madrid.
-Cosgrave, B. (2005). Historia de la moda: Desde Egipto hasta nuestros días. Barcelona: GGModa.
-Cruz, A. (2004). Modas, modos y maneras. En M, Codina., M, Herrero (Ed.). Mirando la moda. Once reflexiones. Madrid: Ediciones internacionales universitarias Madrid.
-Davies, H. (2010). Fashion Designers Sketchbooks. United Kingdon: Laurence King.
-De Vilallonga, I. (2000). Pertegaz. Barcelona: Peligra.
-Del Olmo, J. L. (2006). Marketing de la Moda. Madrid: Ediciones internacionales universitarias Madrid.
-Dior, C. (2007). Christian Dior y yo. Barcelona: Ggmoda.
-Feyerabend, F. V. (2013). Accesorios de moda. Plantillas. Modelos. Barcelona: GGModa.
-Fiell, C., & Fiell, P. (2000). Design del siglo XX/Diseño del siglo XX (No. 7.012). Baecelona: Taschen.
-Fischer, A. (2011). Construcción de prendas. Barcelona: GGModa.
-Fletcher, K. (2012). Gestionar la sostenibilidad en la moda. Spain: H. Blume.
-Floulkes, F. (2011). Cómo leer la moda: Una guía para interpretar los estilos. Spain: H. Blume.
-Goleman, D. (2000). El espíritu creativo. Buenos Aires: ediciones B Argentina S.A.
-Goleman, D. (2003). Inteligencia emocional. (52ª ed.). Barcelona: Kairós.
-Goleman, D. (2012). El cerebro y la inteligencia emocional: nuevos descubrimientos. Barcelona: Ediciones B.
-Granillo, H. E. Métodos de Diseño. Taller Conceptual I. Descargado de http://fba.unlp.edu.ar/mktfba/?wpfb_dl=45
-Gurmit, M. (2010). Diseño de moda: manual para los futuros profesionales del sector. Cataluña: Océano Ámbar.
-Hallett, C., & Johnston, A. (2010). Fabric for fashion: comprehensive guide. England: Laurence King.
-Hart, A., North, S. (2009). La moda de los siglos XVII-XVIII en detalle. Barcelona: Ggmoda
-Heimann, J. (2006). Fashion of the 70s. Los Angeles: Taschen.
-Hidalgo, M. R. (2007). Jóvenes diseñadores. Barcelona: Evergreen Taschen GmbH.
-Hopkins, J. (2010). El dibujo en la moda. Barcelona: GGModa.
-Hopkins, J. (2011). Ropa de hombre. Barcelona: GGModa.
-Jackson, P. (2013). Técnicas de corte y plegado para diseñadores. Promopress.
-Jenkyn, S. (2005) Diseño de moda. Barcelona: Art Blume.
-Jones, T. & Rushton, S. (2006) Moda hoy. Köln: Taschen.
-Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
-Koren, L., Wippo, M., R. (2007) Recetario de diseño gráfico: propuestas, combinaciones y soluciones gráficas. Barcelona: Gustavo Gili.
-KYOTO COSTUME INSTITUTE (2012). Moda. Una historia de la moda del siglo XX. Barcelona:

Taschen.
-Lannelongue, M. P. (2008). Los secretos de la moda al descubierto. Barcelona: Ggmoda.
-Latorre, A., Del Rincón, D. y Arnal, J. (2003). Bases metodológicas de la investigación educativa. Barcelona: Experiencia.
-Lavern, J. (2006). Breve historia del traje y la moda. Buenos Aires: Ensayos Arte, Catédra.
-Lipovetsky, G. (1990). El imperio de lo efímero. Barcelona: Anagrama.
-Lipovetsky, G. (2004) El lujo eterno. De la era de lo sagrado al tiempo de las marcas. Barcelona: Anagrama. Colección Argumentos.
-Lipovetsky, G. (2013) El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas. Barcelona: Colección Argumentos, Anagrama.
-Löbach, B. (2001). Design industrial. São Paulo: Edgard Blücher.
-López, A., London, L. (2008). Técnicas de diseño de moda por ordenador. Madrid: Anaya.
-Manuel. E. (1988), en su Diccionario enciclopédico de la Vestidología. Cataluña: AUTOR-EDITOR.
-Martínez, A (1998). La moda en las sociedades modernas. Madrid: Tecnos, S.A.
-Martínez, L. (2012). Desfilando por la moda. Cultivalibros.
-Mau, B. (2005). Life style. England: Phaidon press limited.
-Mcassey, J. Buckley, C. (2011). Estilismo de moda. Barcelona: Ggmoda.
-Miller, L., E. (2012). Balenciaga: modisto de modistos. Barcelona: Ggmoda.
-Monneyron, F. (2008). 50 respuestas sobre la moda. Barcelona: GGmoda, 2008.
-Moore, G. (2013). Promoción de moda. Barcelona: Ggmoda.
-Mora, E. (2004a). Globalización y cultura de la moda. En M, Codina., M, Herrero (Edi.). Mirando la moda. Once reflexiones. Madrid: Ediciones internacionales universitarias Madrid.
-Morand, P. (1999). El aire de Chanel. Barcelona: Tusquets editores.
-Munari, B. (2002) Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Barcelona: Gustavo Gili.
-Munari, B. (2005). Diseño y comunicación visual. Barcelona: GG.
-Munari, B., & Rodriguez, C. A. (1983). ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: Gustavo Gili.
-Nii, R., y Koga (2004) Moda. Desde el siglo XVIII al siglo XX. Köln: Taschen.
-O´Keeffe, L. (2000). Un tributo a las sandalias, botas, zapatillas… Barcelona: Köneman.
-O'Hara, G (1994). Enciclopedia de la moda. Barcelona. Ediciones Destino S.A.
-Posner, H. (2011). Marketing de moda. Barcelona: Ggmoda.
-Racinet, A. (2007). Historia del vestido. Barcelona: Libsa, 2007.
-Renfrew, C. Renfrew, E. (2010). Creación de una colección de moda. Barcelona: Ggmoda.
-Ricard, S. A. (2012): Casos de diseño. Barcelona: Ariel.
-Rivière, M. (2013). Historia informal de la moda. Barcelona: Plaza y Janés Editores.
-Rivière, M. (1998). Crónicas virtuales. La muerte de la moda en la era de los mutantes. Barcelona:

Anagrama.
-Rivière, M. (2014). Diccionario de la moda. Los estilos del siglo XX. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.
-Scully, K., C. Johnston, D. (2013). Predicción de tendencias del color en moda. Barcelona: Ggmoda.
-Seivewright, S. (2008). Diseño e investigación. Barcelona: GG
-Simmel, G. (2007). De la esencia de la cultura. Buenos Aires: Ediciones Prometeo.
-Sorger, R. Udale, J. (2009). Principios básicos del diseño de moda. Barcelona: Ggmoda.
-Steeling, C. (2000) Moda. El siglo de los diseñadores 1900-1999. Köln: Könemann.
-Szkutnicka, B. y Koyama, A. (2010). El dibujo técnico de moda paso a paso. Barcelona: Ggmoda.
-Tatham, C., Seaman, J. (2004). Curso de dibujo de diseño de moda. Barcelona: Acanto
oussant, M. (1990). Historia técnica y moral del vestido.1. Pieles. Madrid: Alianza.
-Tungate, M. (2013). Marcas de moda: marcar estilo desde Armani a Zara. Barcelona: Ggmoda.
-Tünnermann Bernheim, C. El rol del docente en el siglo XXI. 1062286. doc. Vilchis, L. (1999). Metodología del Diseño. México: UNAM
-Villar, L. M., Alegre, O. M. (2004). Manual para la excelencia en la enseñanza superior. Madrid: McGraw Hill.
-VV.AA. (2004). Moda. Desde el siglo XVIII al siglo XX. Köln: Taschen.
-Yapp, N. (2001). Getty images 1910s. Decades of the 20th Century. London: Köneman.
-Yapp, N. (2002). The Hulton Getty Picture Collection 1920s. Decades of the 20th Century. London: Köneman.
-Yapp, N. (2008). Getty images 1940s. Decades of the 20th Century. London: Köneman.
-Yapp, N. (2009). Getty images 1930s. Decades of the 20th Century. London: Köneman.
-Yates, J. Gustavsen, D. (2013). Profesión Moda: guía de las 55 carreras con más futuro en el mundo de la moda. Barcelona: GGmoda.

Bibliografía Específica:

-DAVIS, Tony: Escenógrafos. Artes escénicas. Ed. Océano. Barcelona, 2001.
-ECHARRI, Marisa-SAN MIGUEL, Eva: Vestuario teatral. Ed. ÑAQUE, Ciudad Real, 1998.
-ETTEDGUI, Peter: Diseño de Producción y Dirección Artística. Ed. Océano. Barcelona, 2001.
-FELIPE ARRANZ, David (coord.): Cine y Moda ¡Luces, Cámara, Pasarela! Sial Pigmalión ed. Madrid, 2015.
-FRIGERIO, Ezio: Ezio Frigerio-Escenógrafo. Editado por Giorgio Ursini para el centro Cultural de la -Villa-Concejalía de las Artes del Ayuntamiento de Madrid. Madrid, 2006.
-GOROSTIZA, Jorge: Gerardo Vera. Reinventar la realidad. Ed. Fundación Autor. 2005.
-GOROSTIZA, Jorge: La Arquitectura de los Sueños. Ed: Festival de Cine de Alcalá de Henares. 2001.
-LÓPEZ DE GUEREÑU, Javier: Decorado y Tramoya. Ed. ÑAQUE, Ciudad Real, 1998.
-MARTÍNEZ ROGER, Ángel: Adolphe Appia: Escenografías. Ed. Círculo de Bellas Artes de Madrid.

Madrid, 2004.
-MELLO, Bruno: Trattato di scenotecnica. Ed. Agostini. Novara, Italia, 1990.
-MORENO, Juan Carlos: Iluminación-Cuaderno de Técnicas Escénicas. Ed. Ñaque. Ciudad Real, 2006.
-MURCIA, Félix: La escenografía en el cine: el arte de la apariencia. Fundación Autor. Madrid, 2002.
-NADOOLMAN LANDIS, Deborah: Diseño de Vestuario. Colec. El Arte del Cine. Blume, Barcelona, 2014
-NIEVA, Francisco: Tratado de Escenografía. Ed. Fundamentos. Madrid, 2000.
-RADIGALES, Jaume-VILLANUEVA BENITO, Isabel: Ópera en pantalla. Del cine al streaming. Cátedra. Madrid, 2019.
-SCHLEMMER, Oskar: Catálogo de la exposición en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y coproducida con la Fundación "La Caixa". Ed. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 1996.
-SVOBODA, Josef: Catálogo de la exposición "Josef Svoboda: El mundo en un espejo" organizada por el Centro Cultural de la Villa. Ed. Centro Cultural de la Villa. Madrid, 2007.
-GUBERN, Román: Máscaras de la ficción. Anagrama. Barcelona, 2002.
-TORRES, Sara: «La elección del mal», Nosferatu, nº 27, marzo de 1998, pp. 106-109.
-WHITEHALL, Richard (1966): «The Heroes Are Tired», en Film Quarterly, vol. 20, nº 2, invierno de 1966-1967, pp. 12-24.
-PROPP, Vladimir: Morfología del cuento. Traducción de F. Díez del Corral. Ediciones Akal. Madrid, 2001.