



Ilustración del Proyecto  
Mixmedia

Grado en Diseño de Moda  
2023-24



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Ilustración del Proyecto Mixmedia

**Titulación:** Grado en Diseño de Moda

**Curso Académico:** 2023-24

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** Dña. Lorena Palomino González

### 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.
- Ser capaz de comunicar el concepto y función de un proyecto en el ámbito del diseño de moda.
- Conocer la figura humana para la representación de piezas adaptables a los volúmenes del cuerpo en el ámbito del diseño de moda.
- Conocer y comprender la teoría básica del color para crear gamas cromáticas y aplicar estos conocimientos en el diseño de moda.
- Ser capaz de concebir ideas y representarlas utilizando las distintas técnicas pictóricas y formas de representación en el ámbito del diseño de moda.
- 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 y aplicar las técnicas de ilustración combinando técnicas manuales y digitales para la creación de figurines e imágenes que permitan transmitir su concepto de colección personal en el ámbito del Diseño de Moda.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

- Aplicar los conocimientos a través de los medios y técnicas de representación en las proporciones del hombre, la mujer, y la figura completa y parcial.
- Proyectar mediante la expresión plástica el movimiento y la gestualidad.
- Conocer el dibujo analítico de la figura humana y sus movimientos.
- Saber y aplicar las técnicas de dibujo rápido.
- Adaptar las teorías color y utilizar el dibujo de la figura y sus movimientos.
- Dominar la representación de los distintos tejidos, texturas y diseños de estampación textil.
- Aplicar las técnicas de ilustración de moda.
- Alcanzar la combinación de las técnicas manuales y digitales del Dibujo.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Fundamentación teórica, análisis visual e investigación artística. Referencias plásticas y visuales de inspiración. Justificación e indagación en el criterio estético, la identidad visual y estilo propio.
- Combinación de las técnicas de expresión digital y manual de ilustración.
- Lenguaje gráfico y visual de la ilustración de moda. Herramientas de representación gráfica asistida por ordenador. Técnicas mixtas de ilustración aplicadas al diseño de un proyecto de moda.

### 2.3. Contenido detallado

#### 1. **Presentación de la asignatura**, contenidos y metodología docente.

Presentación del alumnado: puesta en común de conocimientos previos, intereses y expectativas.

#### **Bloque I: Fundamentación teórica y análisis visual. Investigación artística. Análisis y recopilación de referencias e inspiración.**

#### 2. **Introducción a la ilustración Mixmedia:** tipología, aplicaciones y estilos de representación gráfica y visual.

Técnicas, herramientas, medios y soportes. Características de la ilustración de moda.

#### 3. **Elementos plásticos y visuales aplicados al diseño de Moda.** Forma, color y textura.

Paleta cromática. Representación de textiles, estampados y patrones.

#### 4. Metodologías creativas e **investigación artística: recopilación de referencias. Cuaderno de artista. Maquetación en InDesign.**

Ilustración de autor, figuras y referentes importantes del ámbito artístico.

Tendencias actuales. Estilo y criterio estético propio. El *statement* de artista.

**AD1:** Referentes visuales y artísticos: presentación de ejemplos recopilados en el Cuaderno de artista.

**Trabajo parcial: Ilustración editorial.** Redacción e ilustración mixmedia aplicada al medio editorial.

#### **Bloque II: Aplicaciones prácticas. Proceso creativo. Proyecto de ilustración de moda.**

#### 6. **Técnicas y procedimientos de representación analógica:** grafito, lápices de colores,

acuarela, rotuladores, collage, técnicas mixtas.

**AD 2:** Apuntes de cine. Técnicas de ilustración rápida.

7. **Técnicas y procedimientos de representación digitales:** software de edición: Illustrator, Photoshop e Indesign. Técnicas Mixtas aplicadas al **Proyecto de Ilustración.**

9. **Expresión y representación de la figura humana:** proporción anatómica y poses.

El figurín de moda. Dibujo analítico.

Bocetos. *Sketchbook*.

Paleta cromática. Simbología.

Diseño de estampados textiles.

8. **El proyecto de Ilustración de Moda:** definición, objetivos y finalidad del proyecto.

Etapas y procesos de diseño. Conceptualización, referencias visuales, bocetos, acabado y formato final.

Recursos artísticos y creativos: el panel de inspiración, diseño conceptual, funcionalidad y expresividad. Ilustración editorial, web, textil, *packaging* y *fashion film*.

#### 2.4. Actividades Dirigidas

**Actividad Dirigida 1 (AD1): Referentes del estilo propio:** Cuaderno de artista. Análisis e interpretación de casos.

Elaboración de muestras y paletas cromáticas. Exposición oral. (50%).

**Actividad Dirigida 2 (AD2): Apuntes de cine: técnicas de ilustración rápida.** Apuntes de vestuario cinematográfico. Forma, color y textura. Composición estética. Apuntes sonoros. (50%).

**Examen parcial: Ilustración editorial mixmedia.** Aplicación de los conceptos teóricos a la redacción e ilustración de un proyecto editorial. Técnicas de tratamiento y edición de imagen con herramientas analógicas y digitales: técnicas de fotocollage, montaje fotográfico y maquetación con InDesign.

**Examen Final: Proyecto de ilustración de moda.** Aplicación práctica de los conceptos y herramientas estudiados durante el curso en la creación de un proyecto de ilustración propio.

#### 2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	38,9	100%
AF2	Caso práctico	20	100%
AF3	Tutorías	6,7	100%
AF4	Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	11	50%
AF5	Actividades a través de recursos virtuales	6,7	0%
AF7	Estudio individual y trabajo autónomo	66,7	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. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

#### 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	20%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	20%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Será potestad del profesor solicitar y evaluar 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 en ambas convocatorias.

##### 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%

Será potestad del profesor solicitar y evaluar 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 en ambas convocatorias.

#### 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.

##### 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

- Ambrose, Gavin, Harris, Paul (2011). Diccionario visual de la moda. Barcelona: Gustavo Gili.Col. GGModa.
- Baeza, J. (2015), *Figurín de Moda*. Barcelona, España: Promopress.
- Ball, P. (2001) *La invención del color*. Madrid, España: Turner.
- Ezinma, Mbonu (2014). *Diseño de moda, creatividad e investigación*. Barcelona, España: Promopress.
- Fukai, Akiko (2015) *Moda: una historia desde el siglo XVIII al siglo XX*. Colonia: Taschen.
- Heller, Eva (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Hopkins, John (2010). El dibujo en la moda. Barcelona: Gustavo Gili. Col. Manuales de diseño de moda.
- Ireland, P.J. (2013) *Figurines para el dibujo de moda*. Barcelona, España: Parramón
- Kiper, A. (2011). *Ilustración de figurines de Moda: Técnicas y medios*. Barcelona, España: Parramón.
- Lafuente, M. Navarro, J. Navarro, Juanjo (2007). *Ilustración de Moda: Poses*. Madrid: Kliczkowski.
- Renfrew, Colin; Renfrew Elinor (2010). *Creación de una colección de moda (Manuales de diseño de moda)*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Simblet, S. (2002). *Anatomía para el artista*. Barcelona, España: Blume.
- S
- Walther, Ingo F. (2005) *Arte del siglo XX*. Colonia: Taschen.

### Bibliografía recomendada

- Berger, J. (2006) *Sobre el dibujo*. Madrid, España: Alianza Forma.
- Blackman, Cally (2010). 100 Años de Ilustración de Moda. Barcelona: Blume
- Borrelli, Laird (2008), *La ilustración de Moda desde la perspectiva de los diseñadores*. Barcelona: Blume.
- Donovan, B. (2010). *Dibujo e ilustración de moda*. Barcelona, España: Blume
- Downton, David (2010). *Masters of Fashion Illustration*. Londres: Laurence King Publishing.
- Drudi-Tiziana, P. (2010) *La Figura en la Moda*. Ámsterdam, Países Bajos: ThePepinPress.
- Drudi, Elisabetta (2013). *Fashion Details: 4000 Drawings*. Promopress.
- Kandinsky, W. (1971). *Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Barcelona: Barral.
- Martin Dawber.G.G. (2004). *Marcar tendencia. Ilustradores de Moda contemporáneos*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno (1984). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Powell, D (1999). *Técnicas de representación*. Madrid, España: Blume,
- Tallon, K.(2009). *Diseño de moda creativo con illustrator*. Barcelona, España: Acanto.
- Tatham, C. Seaman, J. (2003). *Fashion Design Drawing Course*. Londres: Thames and Hudson.
- Streeter,L. (2010). *Ilustración digital de moda: una guía práctica paso a paso*. Barcelona: Promopress.
- Zeegen, L. (2005). *Principios de la ilustración*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Williams, Christopher (1984). Los orígenes de la forma. Barcelona: Gustavo Gili.

Otros recursos

<http://museodeltraje.mcu.es>

<http://www.vam.ac.uk>

<http://www.vogue.es>

<http://www.harpersbazaar.es>

<http://www.style.com>

<http://www.europeana.eu/portal/es/collections/fashion>

<https://www.wgsn.com/en/>

**5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	Dña. Lorena Palomino González
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciada en Bellas Artes
Correo electrónico Universidad Nebrija	lpalomino@nebrija.es
Localización	Sala de Profesores
Tutoría	Previa petición de hora por e-mail al profesor
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid en 2023 y Máster en formación del profesorado con especialidad en Artes Plásticas cursó un año en el Politécnico de Milán, Italia, en la especialidad de Diseño de la comunicación. Inicia su labor profesional como becaria del Departamento de Diseño gráfico de la Universidad Politécnica de Madrid en 2009 combinando estudios con labores docentes en la asignatura de Diseño Gráfico II en la Universidad Complutense impartiendo talleres de maquetación y como profesora en Bachillerato de Artes en el Instituto San Isidro.</p> <p>Se especializa como directora artística en 2015 trabajando con numerosas productoras audiovisuales en la producción de contenido audiovisual publicitario y de ficción.</p> <p>Ha trabajado como decoradora y estilista de plató en la editorial Hearst Magazines.</p> <p>Actualmente combina varios proyectos cómo escenógrafa teatral y directora de arte con la investigación y la docencia.</p>