



Proyecto y Edición Digital  
(FF)

Grado en Diseño de Moda  
2023-24



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Proyecto y Edición Digital (FF)

**Titulación:** Grado en Diseño de Moda

**Curso Académico:** 2023-24

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dra. Dña. Esther Yance Martín

### 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.
- Ser capaz de comunicar el concepto y función de un proyecto en el ámbito del diseño de moda.
- Saber aplicar las tecnologías de la información y la comunicación al ámbito de la 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 las técnicas del retoque fotográfico y la edición digital, y usar las herramientas informáticas adecuadas para la resolución de ejercicios de representación gráfica en el ámbito del Diseño de Moda.
- Poseer y comprender de manera general los conceptos relativos a la ideación de una presentación digital de un proyecto de moda.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

- Conseguir llegar a la ideación gráfica en entornos y con herramientas digitales.
- Aplicación de las técnicas digitales y la imagen a la difusión de la Moda.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Video digital, grabación y formatos, Video/ Audio, Programas de Edición de video digital y Edición online. El video en la nube, repositorios online, Protección del copyright.
- El proyecto multimedia de Moda, guion y storyboard, el Fashion Film.

### 2.3. Contenido detallado

1. Introducción ¿Qué es un fashion film?
2. Tipos de fashion films
3. Historia de los fashion films
4. Moda, cine y vídeo
5. Introducción al proceso de realización y producción audiovisual. El equipo de rodaje
6. Concepción de la idea
7. Escritura de guion
8. Diseño de un *storyboard*
9. Realización de un dossier de producción
10. Planificación y preparación del rodaje
11. Casting
12. Pruebas de vestuario
13. Arte y localizaciones
14. Iluminación
15. Repositorios online, música y derechos de autor
16. Edición
17. Realización de un fashion film narrativo

### 2.4. Actividades Dirigidas

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

#### Actividad Dirigida 1 (En grupo):

-Presentación de dossier de dirección y producción para un fashion film narrativo.

**Examen parcial:** los/as estudiantes tendrán como lectura obligada el libro: Nadoolman Landis, Deborah (2003). *Diseñadores de vestuario*. Océano. Barcelona. Screencraft. Costume Design. pp. 7-59.

El examen parcial consistirá en la evaluación de los contenidos teóricos impartidos durante las clases y los contenidos de la lectura citada anteriormente.

**Examen final:** El examen final consistirá en la realización de un *fashion film* narrativo.

## 2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	27,6	100%
AF2	Caso práctico	39,1	100%
AF3	Tutorías	14,4	100%
AF4	Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	14,4	50%
AF5	Actividades a través de recursos virtuales	10,9	0%
AF7	Estudio individual y trabajo autónomo	43,6	0%

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

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

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

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

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)/ Actividades académicas dirigidas	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%

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

Bennette, Rick. (2017). How To Make A Movie: Learn to write, shoot and market your first film. CreateSpace Publishing.

Calefato, Patrizia. (2002) Moda y Cine. Engloba Edición. Instituto de Estudios de Moda y Comunicación. Valencia.

Rees-Roberts, Nick. (2018). Fashion Film. Art and Advertising in the Digital Age. Bloomsbury Visual.

Nadoolman , Deborah. (2003) Diseñadores de vestuario. Cine. Océano. Barcelona.

#### Bibliografía recomendada

Bolton, Andrew (1966). Superheroes : fashion and fantasy. Metropolitan Museum of Art. New York; New Haven, Conn.; Yale University Press. London. 2008.

Bruzzi, Stella. (1997) Undressing Cinema. Clothing and identity in the movies. Routledge. New York.

Zapelli Cerri, Gabrio. (2006). Imagen escénica: aproximación didáctica a la escenología. Editorial Universidad de Costa Rica.

Otros recursos

- Biblioteca de la Filmoteca Española:  
<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/mc/fe/biblioteca/informacion-general.html>
- Biblioteca del Museo del Traje: <http://www.culturaydeporte.gob.es/mtraje/biblioteca.html>

**5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Esther Yance Martín
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Comunicación Audiovisual especializada en Vestuario Cinematográfico, DEA en Periodismo y Técnico de Vestuario Escénico.
Correo electrónico Universidad Nebrija	eyance@nebrija.es
Localización	Sala de Profesores
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Doctora en Comunicación Audiovisual especializada en vestuario cinematográfico (UCM), Licenciada en Comunicación Audiovisual y Técnico de Vestuario Escénico, Esther Yance ha realizado estancias en diversos centros en España y Reino Unido: UCM, Universitat Pompeu Fabra Barcelona, London College of Fashion y Centro Superior de Diseño de Moda de Madrid.</p> <p>Como docente ha impartido clases en algunas de las más prestigiosas escuelas de moda internacionales en España y Francia: Parsons Paris, Istituto Marangoni Paris, IESEG School of Management Paris, Istituto Europeo di Design Madrid y UCM-CES. En ellas ha contribuido con la enseñanza de asignaturas centradas en la moda, el cine, el arte y la cultura, así como en la sostenibilidad.</p> <p>Recientemente ha participado en el que será el mayor trabajo de investigación dedicado al vestuario cinematográfico, la <i>Encyclopedia of Film and Television Costume Design</i>, editada por Deborah Nadoolman Landis.</p> <p>Anteriormente a su labor investigadora y docente, Esther Yance, ha trabajado como estilista en múltiples proyectos publicitarios destinados al mercado televisivo español e internacional, en los que ha trabajado con directores de cine, celebrities y agencias de publicidad internacionales.</p>