



Ilustración del Proyecto  
Mixmedia

Grado en Diseño de Moda  
2024-25



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Ilustración del Proyecto Mixmedia

**Titulación:** Grado en Diseño de Moda

**Curso Académico:** 2024-25

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Luis Gárciga Romay

### 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

#### **BLOQUE I**

TEMA: DEL DISEÑO DE MODA A LA ILUSTRACIÓN DE MODA

1.1-Técnicas de realización de bocetos aplicados a la ilustración de moda.

1.2-Diseñadores de moda de referencia. Paradigmas en el uso de los elementos expresivos en el diseño de moda.

1.3-Elementos expresivos en el lenguaje del diseño de moda.

1.4-Ilustradores de moda paradigmáticos y su uso del lenguaje.

1.5-Elementos expresivos de la ilustración de moda como particularidad del lenguaje visual y plástico bidimensional.

1.6-Estrategias creativa para el diseño de moda. De la imagen a la imagen, del mood a la imagen, de la investigación conceptual a la imagen. De la imagen a la confección y uso.

1.7-Medios técnicos: Técnicas analógicas y softwares profesionales para la ilustración de moda.

1.8-Estrategias creativas para la ilustración de moda.

1.9-Bibliografía básica y enfoques diferenciales.

1.10-Realización de Actividad Dirigida: Moods en gama propia para una ilustración de moda.

## **BLOQUE II**

TEMA: DE LAS TÉCNICAS MIXTAS DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA A LA ILUSTRACIÓN MIXMEDIA

- 2.1-Técnicas de realización de bocetos aplicados a la ilustración mixmedia.
- 2.2-Diseño de portfolio
- 2.3-Partes de un portfolio.
- 2.4-Portfolios de referencia.
- 2.5-Principios básicos en la realización de un portfolio.
- 2.6-Tipos de ilustración en un portfolio según el nivel de representación.
- 2.7-Tipos de ilustración según las técnicas empleadas.
- 2.8-Elementos del lenguaje de diseño de moda e ilustración aplicados al portfolio.
- 2.9-Bibliografía básica y enfoques diferenciales.
- 2.10-Realización de Examen Parcial.
- 2.11-Diseño de portada: Una ilustración mixmedia.
- 2.12-Principios básicos en una ilustración mixmedia para portada de portfolio.
- 2.13-Singularidad y creatividad en la ilustración mixmedia.
- 2.14-Elementos del lenguaje de diseño de moda e ilustración aplicados a la portada de portfolio.
- 2.15-Realización de Actividad Dirigida.

## **BLOQUE III**

TEMA: DEL DISEÑO DE MODA AL FASHION SHOW COMO ILUSTRACIÓN MIXMEDIA.

- 3.1-Técnicas de realización de bocetos aplicados al diseño de show.
- 3.2-De la colección al desfile. Moods temáticos y elementos expresivos de una colección en función del espacio y el tiempo de un espectáculo. Ilustrar a través del Fashion Show.
- 3.3-Diseñadores de moda y espectáculos paradigmáticos.
- 3.4-Espectacularizar el Fashion Film y filmar el espectáculo. Principios de una ilustración mixmedia.
- 3.5-Storyboard para un documental de espectáculo.
- 3.6-Storyboard para un espectáculo.
- 3.7-Guión, narrativa e historia para un espectáculo.
- 3.8-Tres actos, tres imágenes. Síntesis e ilustración.
- 3.9-Realización de Actividad Dirigida: Localización y escena en el diseño de espectáculo como Ilustración Mixmedia.
- 3.10-Elementos expresivos en el lenguaje del diseño de espectáculos.
- 3.11-Análisis y crítica de un espectáculo a partir de los elementos del lenguaje.
- 3.12-Estrategias creativas para el diseño de espectáculos como ilustración mixmedia.
- 3.13-Bibliografía básica y enfoques diferenciales en el diseño de shows.
- 3.14- Realización de Examen Ordinario

## 2.4. Actividades Dirigidas

. Las actividades evaluativas previstas, susceptibles de ser modificadas consisten en:

- **AD01: MOODS EN GAMA PROPIA PARA UNA ILUSTRACIÓN DE MODA.** A través de diferentes etapas, pasos y preguntas se transita hacia la realización de una ilustración que presente, lejos de los figurines tradicionales, los aspectos temáticos y motivacionales de una colección realizada en cursos anteriores; y donde se tomen en cuenta diseñadores e ilustradores de referencia y el uso simultáneo de elementos expresivos del lenguaje del diseño de moda y de la ilustración gráfica. Se seguirá la estrategia utilizada en las sesiones de clases.
- **PARCIAL: EL PORTFOLIO, UNA ILUSTRACIÓN MIXMEDIA.** Tomando en cuenta principios básicos para la realización de un portfolio se combinan varios medios y técnicas para presentar una selección de los trabajos más significativos realizados durante el grado. El sentido narrativo, la variedad, la visualización de la singularidad creativa y el carácter autoral acorde a aquellos temas, inspiraciones, intencionalidades y motivaciones personales se organizan para presentarnos de forma ilustrada aquellos elementos del diseño de moda que resultan prioritarios para presentarnos profesionalmente. Ilustración, fotografía, fashion film, patronaje, modelado, se secuencian y se maquetan acorde al objetivo del documento editado. Se seguirá la estrategia utilizada en las sesiones de clases.
- **AD 02 PORTADA DE PORTFOLIO: VOLVERSE EXPLÍCITAMENTE UNA IMAGEN IMPLÍCITA.** A partir de la portada diseñada en el Parcial se procede a realizar variantes y aplicar una estrategia de diseño para optimizar la expresividad y comunicación de la portada. La efectividad de la misma se medirá en cuanto a la relación que se establecen entre los elementos del lenguaje de la ilustración con los aspectos conceptuales y de diseño de las colecciones, looks, prendas, filmes, etc. que el portfolio expresa. Se seguirá la estrategia utilizada en las sesiones de clases.
- **AD 03 ILUSTRAR A TRAVÉS DEL ESPACIO: LOCALIZACIÓN Y DISEÑO DE ESCENA.** A partir de un sitio específico existente, natural o arquitectónico, se crean superficies delimitantes que generan un volumen donde se llevará a cabo un desfile relacionado con una colección propia. A partir de vistas, proyecciones, bocetos, collage digital, modelación 3D, etc. se describe la composición entre el espacio previo y el diseñado. Se aludirá a la relación con la colección de looks en cuanto a volúmenes, espacios, superficies, líneas, color, textura, material, etc. propios de la localización escogida y la diseñada.

## 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%

##### Convocatoria extraordinaria

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

#### 3.3. Restricciones

##### Calificación mínima

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

##### Asistencia

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

##### Normas de escritura

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

### 3.4. Advertencia sobre plagio

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

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

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Benny, Jess (2022). *Cinematic Style. Fashion, Architecture and Interior Design in Film*. London, UK: Bloomsbury Publishing.
- Binignat, Loreto (2010) *Essential Fashion Illustration: Digital*. Massachusetts, USA: Rockport.
- Burke, Sandra (2006). *Fashion artist. Drawing techniques to Portfolio Presentation*. Londres, UK: Burke Publishing.
- Chapman, Noel (2012) *A complete guide to design, styles and illustration. Creative fashion drawing*. London, UK: Arcturus.
- Ferrero-Regis, Tiziana (2021). *Staging Fashion. The Fashion Show and Its Spaces*. London, UK: Bloomsbury Publishing.
- Geczy, Adam (2012). *Fashion and Art*. New York, USA: Berg.
- Kiper, Anna (2016). *Fashion Portfolio. Design + Presentation*. New York, USA: Sterling Publishing.
- Kiper, Anna (2011). *Fashion Illustration. Inspiration and Technique*. Ohio, USA: A David & Charles Book.
- Massey, Sarah (2018). *American runway. 75 years of fashion and the front row*. New York, USA: Abrams.
- Rees-Roberts, Nick (2018) *Fashion Film. Art and Advertising in the Digital Age*. London, UK: Bloomsbury Publishing.
- Sikarskie, Amanda (2021). *Storytelling in Luxury Fashion Brands*. New York, USA: Routledge.
- Sorger, Richard (2006) *The fundamentals of Fashion Design*. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing.
- Taylor, Fig (2013). *Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional*. Naucalpan, México: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Volpintesta, Laura (2014). *The language of Fashion Design*. Massachusetts, USA: Rockport Publisher.
- Zeegen, Lawrence (2013). *Principios de ilustración*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL.

### Bibliografía recomendada

- 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.
- Hopckins, 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 adicional

- 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 ilustrator*. 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.

#### 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	D. Luis Gárciga Romay
Departamento	Arte
Titulación académica	Máster en Artes Visuales
Correo electrónico	lgarciga@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
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>Ha impartido docencia, conferencias y ponencias en Universidad Nacional de Colombia, la Universidad Complutense de Madrid, la Academia Nacional San Alejandro, el Instituto Superior de Arte de La Habana, Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas del Instituto Nacional de Bellas Artes (México), la Escuela Superior de Arte de Yucatán, la Universidad Autónoma Metropolitana (México), la Universidad de Costa Rica y el Centro Cultural de España (Costa Rica). Coordinador del Laboratorio de Actualización Docente de UVA-CCU Tlatelolco de la Universidad Nacional Autónoma de México.</p> <p>Autor de artículos sobre videomapping y fotografía contemporánea y de capítulos de libros sobre arte y cultura contemporánea con marcado interés por la tensión entre tradición analógica e innovación digital.</p> <p>Algunos de sus proyectos artísticos han sido exhibidos en Bienal de Mercosur (Brasil), Bienal de La Habana (Cuba), Bienal de las Américas (USA), Bienal de Santa Cruz de la Sierra (Bolivia), Instituto Cervantes (Holanda), Museo Nacional de Bellas Artes de Cuba, Festival Loop (Barcelona), Matadero de Madrid (España), San Francisco Art Institute (CA, USA), MUCA Roma (Ciudad México), Queen Museum of Art (NY, USA), Instituto de Arte de Grenoble (Francia), Beijing Today Art Museum (China).</p> <p>Su obra se encuentra en colecciones públicas y privadas como Daros Latinoamerica (Suiza), Museo Nacional de Bellas Artes de Cuba, Art Now International Foundation, Kadist Foundation (USA-Francia), Mediateca Caixa Forum de Barcelona (España), Habana Cultura de Habana Club (Cuba-Francia).</p> <p>Ha recibido becas y reconocimientos como: Artista en Residencia de Universidad Antonio Nebrija (2022), Ayuda PICE para la Internacionalización de la Cultura Española (2019), Residencia Artística para Creadores de Iberoamérica en México (2014), Premio Museo Nacional de Bellas Artes de Cuba, Premio Centro de Arte Contemporáneo Wifredo Lam de Cuba (2010) y Premio de Comisariado de la AECID, España/Cuba (2005).</p>