

GUÍA DOCENTE CINE Y DISEÑO

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º

Anual/semestral: Semestral

Tipo de asignatura: Optativa

Materia: Optativa

Horas de docencia semanales: 2

Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Fundamentos Artísticos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Se pretende profundizar en aquellos aspectos cinematográficos que tienen que ver con el diseño escenográfico o dirección artística, el diseño de vestuario, y el diseño gráfico.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño, CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño

→ Competencias transversales

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

→ Competencias específicas

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

La dirección artística como integración del diseño en el cine. Cine y arquitectura. Géneros y escenógrafos en la historia del cine. La escenografía en el cine: la corriente naturalista versus la impronta teatral-escenográfica. Cine y moda. Géneros y diseñadores de vestuario en la historia del cine. El diseño de vestuario: la caracterización de personajes y el contexto histórico. Cine y diseño gráfico. Los títulos de crédito en el cine. Diseñadores significativos de títulos de crédito.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
16	Cine y diseño. La dirección artística como integración del diseño en el cine. Cine y arquitectura. Géneros y escenógrafos en la historia del cine. La escenografía en el cine: la corriente naturalista versus la impronta teatral-escenográfica.	18
10	Cine y moda. Géneros y diseñadores de vestuario en la historia del cine. El diseño de vestuario: la caracterización de personajes y el contexto histórico	15
10	Cine y diseño gráfico. Los títulos de crédito en el cine. Autores en la historia del cine. El cartel y la gráfica promocional cinematográfica	15

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	32
Asistencia a clases prácticas lectivas	2
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	23
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	25
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

La asignatura se desarrollará mediante una metodología teórica que combina la exposición de contenidos por parte del docente con la participación activa del alumnado. Las sesiones teóricas se dedicarán a la explicación de los conceptos fundamentales, apoyadas en material audiovisual y bibliografía específica. El intercambio de opiniones, el diálogo y el debate caracterizarán la dinámica general de la clase, potenciando en todo momento un sistema de trabajo basado no solamente en la teoría impartida por el profesor, sino en la motivación personal y el autoaprendizaje.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ **Actividades de trabajo presencial**

Asistencia a clases teóricas. Presentaciones orales. Realización de exámenes.

→ **Actividades de trabajo autónomo**

Recopilación y análisis de documentación para trabajos. Preparación de trabajos y exámenes.

7. EVALUACIÓN

→ **Procedimiento de evaluación**

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Instrumentos de evaluación: Trabajos, examen y presentaciones orales.

Técnicas de evaluación: Observación directa de la participación del alumnado en los debates planteados en el aula. Pruebas escritas y orales. Análisis de trabajos y proyectos.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comprender el significado del lenguaje cinematográfico en sus aspectos estéticos, técnicos y comunicativos. Interpretar los procesos de diseño que se definen en la experiencia cinematográfica. Demostrar la competencia necesaria que le permita conocer y producir trabajos de diseño aplicables al medio cinematográfico. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro curso. El trabajo y el examen tendrán que tener una calificación mínima de 5,00 para poder hacer la media.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender el significado del lenguaje cinematográfico en sus aspectos estéticos, técnicos y comunicativos. Interpretar los procesos de diseño que se definen en la experiencia cinematográfica. Demostrar la competencia necesaria que le permita conocer y producir trabajos de diseño aplicables al medio cinematográfico.	20%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	70%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Comprender el significado del lenguaje cinematográfico en sus aspectos estéticos, técnicos y comunicativos.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender el significado del lenguaje cinematográfico en sus aspectos estéticos, técnicos y comunicativos. Interpretar los procesos de diseño que se definen en la experiencia cinematográfica. Demostrar la competencia necesaria que le permita conocer y producir trabajos de diseño aplicables al medio cinematográfico.	100%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender el significado del lenguaje cinematográfico en sus aspectos estéticos, técnicos y comunicativos. Interpretar los procesos de diseño que se definen en la experiencia cinematográfica. Demostrar la competencia necesaria que le permita conocer y producir trabajos de diseño aplicables al medio cinematográfico.	100%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Material audiovisual para el desarrollo de los contenidos teóricos: Ordenador, cañón de proyección o pantalla digital.

→ Recursos de la/el estudiante

Ordenador

10. BIBLIOGRAFÍA

- Arranz, D. F. (2015). Cine y moda: ¡Luces, cámara, pasarela!. Pigmalión.
- Balmori, G. (2025). Los mejores vestidos de la historia del cine. Editorial Notorious.
- Ettedgui, P. (2001). Diseño de producción y dirección artística. Océano Grupo Editorial.
- Murcia, F. (2002). La escenografía en el cine. Cátedra.
- Nadoolman, D. (2001). Diseñadores de vestuario. Océano Grupo Editorial.
- Nadoolman Landis, D. (2014). Diseño de vestuario. Océano Grupo Editorial.
- Solana, G., & Boneu, A. (2008). Uncredited. Index Book.