

GUÍA DOCENTE FASHION FILM

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

El cine siempre ha tenido a una alianza extraña con la música y la moda. En los últimos años esta relación de compromiso ha creado una nueva categoría llamada 'fashion film' que rompe las fronteras entre el corto promocional y el cine con mayúsculas. El vestido y el estilismo siempre destaca con detalle los pasajes y confluencias de las tramas y argumentos de muchas películas.

Las productoras Frenesy Films o Canada muestran un interés totalmente indisimulado por este encuentro de disciplinas artísticas. También Ermenegildo Zegna o Sofía Coppola impulsan proyectos donde los protagonistas emplean su aspecto como una herramienta de negociación e intriga. Incluso Tom Ford se ha convertido en cineasta. Así esta asignatura quiere contribuir al trabajo del diseñador para que se introduzca en la producción de sus películas.

3. COMPETENCIAS

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

→ Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad, CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

→ Competencias transversales

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos, CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos, CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

→ **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 moda se hace película: 'fashion films'. Moda y cine publicitario: el cuerpo como mercancía. El espectador es el protagonista: 'youtubers' y otros contenedores de personalidad. La construcción narrativa. La realización audiovisual. Edición y postproducción audiovisual.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
4	Bloque 1. El origen de un nuevo género: diseño de vestuario y estilismo. Moda y música. Moda y cine publicitario.	4
4	Bloque 2. Corpus solus: fotografía, cine experimental y performático. Fuentes del yo: estéticas de la identidad. Volverse público: contenedores de personalidad.	4
8	Bloque 3. La construcción narrativa. Estructura y técnicas narrativas.	10
20	Bloque 4. La realización audiovisual. Teoría de la iluminación y puesta en escena. Edición. Efectos y sonido.	30

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ **Actividades de trabajo presencial**

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	14
Asistencia a clases prácticas lectivas	20
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	44
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	4

6. METODOLOGÍA

1. Exposición teórica de los conceptos por el profesor. Esta asignatura es teórico-práctica y se alternarán las explicaciones teóricas por parte del profesor con los debates de grupo y la propuesta de actividades. 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 aprendizaje autónomo.

2. Lectura, visionado y análisis de textos, documentos e imágenes referentes a los contenidos expuestos. Se proyectarán videos.

La secuencia didáctica de cada uno de los bloques temáticos consta de los siguientes elementos básicos:

1. Presentación del tema y evaluación inicial de las experiencias previas o conocimientos adquiridos anteriormente por el alumno o alumna.

2. Exposición de los contenidos o, por vía de la observación, comentario de producciones relacionadas con los contenidos.

3. Aplicaciones y análisis de obras.

4. Realización de actividades.

Se plantearán dos tipos de actividades:

-Actividades directamente conectadas con los contenidos expuestos que suponen una ejercitación de los conceptos tratados o son una aplicación directa. Para ello se definirá durante el curso una prueba objetiva final. Esta prueba objetiva valorará el conocimiento de los principales argumentos teóricos de la materia.

-Actividades creativas planteadas a partir de los contenidos estudiados. Estas actividades son trabajos autónomos y tienen el carácter de proyectos. Tras la realización de la actividad, el alumno debe presentar su trabajo con los elementos, factores y procedimientos que ha tenido en cuenta para su producción. alguna de estas actividades se realizará en grupo cuando su complejidad requiera esta dinámica de trabajo.

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

- Clase presencial con exposición de los contenidos de los temas ilustrada con multimedia por parte del profesor.
- Foro de discusión sobre las propuestas, planteamientos y textos expuestos.
- Revisión de la bibliografía y materiales propuestos.
- Trabajos en grupo.
- Presentación de trabajos en grupo.
- Exámenes.

→ Actividades de trabajo autónomo

- Trabajos teóricos. Preparación de trabajos, etc. que se han de exponer o entregar en clase, elaborados de manera individual o en grupo.
- Estudio de exámenes.
- Actividades propuestas por el profesor.

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/los 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

Con el fin de obtener más datos sobre su aprendizaje, se diversificarán los instrumentos de evaluación del alumnado. Los procedimientos e instrumentos que se utilizarán serán:

1. Observación sistemática.
2. Análisis de las producciones de los alumnos (monografías, resúmenes, trabajos de aplicación y síntesis, textos escritos, producciones orales).
3. Intercambios orales con los alumnos (diálogo, entrevista, puesta en común).
4. Pruebas específicas: objetiva, exposición de un tema, resolución de ejercicios y trabajos.

Se realizará una prueba objetiva escrita con preguntas que valorarán el conocimiento de los principales argumentos teóricos de la materia.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria en el ámbito de la moda. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Dominio del lenguaje propio de la materia. Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro curso, debiendo realizarse los ejercicios planteados en el curso durante el que se examinen.

- Todos los proyectos, actividades y el examen (si procede), deberán tener una calificación mínima de 5,00 para poder mediar.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria en el ámbito de la moda. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Dominio del lenguaje propio de la materia. Capacidad de investigación y autoaprendizaje.	55%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria en el ámbito de la moda. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Dominio del lenguaje propio de la materia.	30%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Dominio del lenguaje propio de la materia.	15%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria en el ámbito de la moda. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Dominio del lenguaje propio de la materia. Capacidad de investigación y autoaprendizaje.	60%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria en el ámbito de la moda. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Dominio del lenguaje propio de la materia.	40%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria en el ámbito de la moda. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Dominio del lenguaje propio de la materia. Capacidad de investigación y autoaprendizaje.	60%
--	-----

EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria en el ámbito de la moda. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Dominio del lenguaje propio de la materia.

40%

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

A. Material audiovisual para el desarrollo de los contenidos teóricos: ordenador, cañón de proyección y pantalla.
Películas, series de televisión, documentales, páginas web, libros especializados y revistas.

B. Materiales y recursos:

Trípodes, cámaras DLSR, tarjetas SD, disparadores remotos y equipo de iluminación.

Equipo de sonido: micrófonos, grabadoras, mesa de mezclas, tarjeta de sonido, monitores y auriculares.

Postproducción: ordenadores, Software/App específico: Da Vinci, Adobe Premiere. Plataformas LLM (Large Language Model) y agentes de IA generativa para diseñar instrucciones precisas ('prompting') que generen textos, imágenes, sonidos y videos (DeepSeek, ByteDance, Seedance, ChatGPT, Claude, Gemini, Banana, Veo, ElevenLabs, Suno, Speechify, Runway, Kling, Lumalabs).

IA generativa

- <https://www.linkstartai.com/es/agents?category=ai-video-generators>
- <https://uax.libguides.com/c.php?g=723280&p=5256616>
- <https://www.cyberclick.es/que-es/prompt-inteligencia-artificial>
- <https://www.jotform.com/es/ai/prompt-generator/>
- <https://www.ibm.com/es-es/think/topics/prompt-engineering-techniques#:~:text=Esta> técnica consiste en pedir al modelo, capacidad para producir respuestas informadas y precisas.

→ Recursos de la/el estudiante

Ordenador para realizar el trabajo práctico.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Berger, J. (2000). Modos de ver. Gustavo Gili
- Bordwell, D. (1995). El significado del filme. Paidós
- Bishop, C. (2025). Atención trastornada, Caja Negra
- Colaizzi, G. (Ed.) (2021). Cine, interculturalidad y políticas de género. Cátedra
- Corbin, A., Courtine, J.J. y Vigarello, G. (2005). Historia del cuerpo. Taurus
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). La estetización del mundo. Anagrama
- Lurie, A. (1994). El lenguaje de la moda. Paidós
- Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Paidós
- Mulvey, L. (2019). Afterimages: On Cinema, Women and Changing Times. Reaktion Books
- Nadoolman, D. (2014). Diseño de vestuario. Blume
- Ramírez, J. A. (2003). Corpus Solus. Siruela
- Sanz, N. (2026). El cuerpo nazi. El cuerpo contenido. Trotta
- Squicciarino, N. (1998). El vestido habla: consideraciones pisco-sociológicas sobre la indumentaria, Cátedra
- Tanni, V. (2026). Estéticas liminales. Caja Negra